

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas bermain merupakan salah satu kegiatan yang disenangi oleh anak-anak, baik bermain di taman, bermain di taman, bermain di *gang* sebelah rumah, ataupun bermain di supermarket terdekat. Dampak positif yang diberikan oleh kegiatan bermain ini sangat banyak dan bahkan menjadi sangat penting baik bagi fisik maupun mental anak. Berbagai pembelajaran juga dapat dilakukan dalam aktivitas bermain, yang berarti bermain tidak hanya untuk bersenang senang saja (Piaget, 2007). Adanya interaksi secara langsung kepada lingkungan sekitar anak akan menjadi pengalaman serta pembelajaran yang bermakna seperti, *exploring*, *discovering*, proses gagal, dan juga pengalaman sukses (Pellegrini, 2009). Anak juga dapat belajar untuk membangun relasi dan pertemanan, sampai kepada pengenalan konsep baru yang dialami oleh pribadi anak itu sendiri, seperti belajar untuk bekerjasama dengan temannya, bersikap kompetitif, dan juga bernegosiasi satu sama lain (Casey, 2007). Dilihat dari sisi kesehatan pun, aktivitas bermain berdampak baik terutama bagi anak-anak yang tinggal di *high rise building*, seperti meningkatkan kesehatan anak, *performa* anak (Aziz & Said, 2015) dan mengurangi kemungkinan resiko obesitas (Krishnamurthy, Steenhuis, Reijnders, & Stav, 2018).

Aktivitas bermain secara umum dapat dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan. Tetapi dikatakan oleh Karsten (2005), seiring berjalannya waktu anak cenderung lebih jarang bermain terutama anak yang tinggal pada *public housing* seperti rumah susun maupun apartemen. Isu pertama yang menyebabkan hal ini adalah adanya permasalahan pada jarak antar *public housing* (*vertical housing*) dengan taman yang cenderung jauh, sehingga memakan waktu serta membutuhkan kendaraan yang berarti sulit diakses secara mandiri oleh anak itu sendiri (Bjørger, 2016). Berbeda dengan anak-anak yang tinggal di *private housing* dimana taman

biasanya berjarak lebih dekat dengan rumahnya, sehingga lebih mudah bagi anak bersama teman-temannya secara mandiri berjalan ke tempat bermain terdekat tanpa memerlukan kendaraan. Selain isu jarak, ada juga isu keamanan pada ruang bermain anak di luar ruangan, terutama yang bersifat public seperti taman public. Banyak orang tua yang khawatir terhadap bahaya lalu lintas seperti bisa tertabraknya anak oleh kendaraan (Whitzman, 2010). Ada juga masalah keamanan berupa *stranger danger* dimana banyaknya orang-orang yang tidak dikenal oleh anak, dan bisa terjadi penculikan anak di ruang bermain public tersebut. Banyak orang tua yang juga khawatir dengan adanya *bullying* di taman bermain public karena banyaknya orang dari berbagai *range* umur yang bisa saja menimbulkan konflik (Casey, 2007). Ada juga studi yang menunjukkan bahwa 75% dari responden penelitian mereka mengatakan bahwa taman bermain seringkali membosankan karena kurangnya alat-alat yang bersifat permainan berkelompok atau ramai-ramai. Ada juga yang mengatakan bahwa seringkali taman bermain memiliki banyak alat bermain yang rusak dan tidak terawat, sehingga membuat anak tidak mau bermain di tempat itu (Mizrachi & Whitzman, 2009). Kedua isu tersebut pada akhirnya mendorong peran *indoor play space* yang dekat dengan tempat tinggal menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan aktivitas bermain anak, terutama mereka yang tinggal pada bangunan *vertical housing*. Beberapa kegiatan bermain luar ruangan dapat dilakukan di dalam ruangan juga, seperti permainan *hide and seek* (Krishnamurthy et al., 2018), tetapi bukan berarti permainan itu cukup untuk memenuhi kebutuhan aktivitas bermain anak itu sendiri.

Sekarang apabila kita membicarakan tentang rumah yang nyaman dengan tempat bermain yang baik bagi pertumbuhan anak, seringkali kita langsung terpikir tentang budget yang diperlukan. Hal ini sangatlah masuk akal karena tercatat rata-rata pendapatan yang cukup rendah berdasarkan umur 25 – 35 pada tahun 2020 yang diambil dari BPS (Badan Pusat Statistik) adalah Rp 2.755.500,00. Pendapatan rendah ini secara tidak langsung mempengaruhi pembangunan yang memperhatikan aspek *affordability* nya. Contohnya seperti apartemen-apartemen yang tergolong lebih terjangkau terutama bagi pasangan-pasangan yang baru saja menikah maupun keluarga muda pada umur sekitar 25-35 tahun (Campbell, 2013).

Tetapi, *affordability* ini sendiri pada akhirnya membuat apartemen memiliki ukuran yang kecil sehingga penghuni memiliki *limited space*. *Limited space* ini tidak hanya mengurangi ruang tempat tinggal, tetapi juga mengurangi ketersediaan aktivitas bermain untuk anak. Hal tersebut pada akhirnya mengecilkan hati anak-anak (Wai & Lum, 2011), sehingga mempengaruhi kepribadian anak yang biasanya cenderung menjadi lebih cepat bosan dan mudah marah. Secara singkat, dapat dikatakan kuantitas ruang bermain anak pada *vertical housing* menjadi sangat kurang atau bahkan tidak ada karena hanya terdapat satu *playground* minimal.

Playground pada umumnya memiliki kualitas yang buruk sehingga mengurangi ketertarikan anak untuk bermain pada area tersebut. Beberapa anak mengatakan bahwa alat bermain di *playground* banyak yang rusak sehingga mereka tidak mau bermain lagi di tempat tersebut (Whitzman, 2010). Sebuah studi lain lagi mengenai *playground equipment* dihasilkan bahwa 47% orang mengatakan *playground* sangat kurang dalam menyediakan permainan yang kreatif bagi anak karena sebagian besar merupakan *fixed equipment* (Yao, 2015). Hal ini menunjukkan kurangnya kualitas alat bermain pada sebuah *playground* di *vertical housing* yang perlu dirancang ulang secara detail dari elemen objek dan latarnya.

Untuk aktivitas bermain di dalam unit juga dikatakan kurang memadai. Studi yang dilakukan oleh Rika Kisnarini (2015) terhadap 14 rusunawa yang ada di Surabaya, dan menunjukkan hasil bahwa terdapat 7 aktivitas yang kurang keberadaannya di dalam sebuah *vertical housing* (Kisnarini, 2015). Seperti beribadah, belajar, area bersantai dan juga tentunya area bermain untuk anak. Didapatkan juga data bahwa terdapat rata-rata penyediaan ruang yang berada di bawah standar nasional sebagai berikut: “unit keseluruhan (51%), ruang multi fungsional (50%), dapur (55%), dan kamarmandi-WC (75%)”. Terdapat juga studi mengenai *furniture* yang paling banyak digunakan di rumah susun dimana tidak adanya penyediaan *furniture* yang dapat mendukung aktivitas bermain anak. Beberapa *furniture* yang dapat digunakan untuk merawat anak hanya ada ranjang, matras, dan kipas saja (Kisnarini, 2015). Hal ini menunjukkan sangat kurangnya *furniture* yang dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari dan juga sebagai tempat bermain anak. Kekurangan ini memicu

perlunya perencanaan ulang terhadap keberadaan dan perletakkan *play space* bagi anak di dalam sebuah *vertical housing* sambil menjaga nilai keamanan dan aksesibilitasnya terhadap pengguna.

Menurut Gibson (1979), kita mempersepsikan sesuatu pada level medium, permukaan, dan zat itu sendiri dan bukan pada level partikel dan atom, yang berarti kita lebih mudah mempersepsikan apa yang ditawarkan suatu medium, permukaan dan zat. Dimana manusia adalah organisme hidup yang aktif sebagai agen dalam lingkungan. Atau secara singkat dapat dikatakan bahwa teori *affordance* menurut Gibson (1979) adalah bagaimana *animal* mempersepsikan atau mengartikan sebuah lingkungan (Maier, Fadel, & Battisto, 2009). Karena berdasarkan penjelasannya, satu buah permukaan bisa mengafford beberapa kegiatan yang berbeda beda berdasarkan sudut pandangnya. Yang tentunya apabila kita melihat dari sudut pandang anak, berarti kita melihat bagaimana anak mengartikan permukaan dari lingkungannya tersebut menjadi beberapa aktivitas yang dapat dilakukannya (McGrenere & Ho, 2000). Ada dikatakan bahwa *affordance* ini diajarkan juga kepada anak melalui bahasa, gambar, mainan dan juga belajar dari contoh-contoh kehidupan (Kytta, 2003). Dengan memastikan adanya kualitas-kualitas *affordance* yang baik, ruang bermain akan lebih berhasil dalam memicu persepsi dan aktivitas anak pada ruang (lingkungan) bermain tersebut, dan meningkatkan daya tarik kreatif anak di dalam area bermain. Terutama apabila kualitas *affordance* dari ruang bermain tersebut dapat memicu empat tipe aktivitas bermain yaitu *functional play*, *constructive play*, *symbolic play*, dan *ruled play* (Lejeune, 2020). Tidak hanya kualitas *affordance*, jumlah keberadaan ruang bermain juga menjadi penting untuk diperkaya baik secara terpisah ke dalam sebuah ruang khusus bermain maupun secara terintegrasi ke dalam unit hunian itu sendiri.

Berdasarkan isu yang ada dan keperluan bermain anak pada *vertical housing*, permasalahan kuantitas (kurangnya ruang untuk bermain) dapat dirancang ke dalam dua level, yaitu level unit hunian dan level lingkungan. Pada level unit hunian, aktivitas bermain ini dapat didesain pada setiap ruang di dalam area tinggal, seperti dapur, ruang keluarga, dan ruang belajar (Wai & Lum, 2011). Kualitas ruang

bermain yang baik di unit dapat dicapai dengan meningkatkan kualitas *affordance*. Kualitas ini dapat diidentifikasi secara detail melalui 4 elemen spasial suatu ruang yaitu lantai, dinding, *ceiling* dan *furniture*. Setiap elemen tersebut dapat dimodifikasi ulang untuk memenuhi kebutuhan keluarga dan aktivitas bermain anak itu sendiri dan dicatat setiap elemen tersebut dapat menyediakan aktivitas apa saja (Wai & Lum, 2011).

Pada level lingkungan, dapat dilakukan eksplorasi terhadap hubungan antara anak dengan lingkungannya, seperti yang dijelaskan bahwa hubungan ini menggunakan persepsi ekologi yang berbasis dari teori Gibson mengenai *affordance*. Nilai *affordance* pada lingkungan adalah benda-benda yang signifikan secara fungsi yang berhubungan dengan individual anak (Storli & Hagen, 2010). Dari sisi psikologi lingkungan, dikatakan bahwa sebuah pengalaman aktif adalah aktivitas yang menggunakan mobilitas untuk mendapatkan informasi (Kyttä, 2002). Hubungan antara persepsi dan aktivitas merupakan komplementer antara organisme dan lingkungannya (Kyttä, 2002). Karena itu menjadi penting bagi kita untuk mengetahui kualitas *affordance* suatu ruang bermain *outdoor* melalui *spatial properties*nya yang dapat mengaktualisasikan empat tipe aktivitas bermain berdasarkan Piaget. Selain itu *affordance* sebuah lingkungan bermain dapat dilihat dari kategori yang memiliki nilai *affordance* yang tinggi. Tidak hanya desain secara detail yang perlu diperhatikan, perletakkan dan jumlah ruang bermain *outdoor* juga perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan *safety* dan aksesibilitas ruang bermain bagi anak. Berdasarkan sebuah guideline oleh *Department of Town and Country Planning (JPBD)* yang dijadikan standar mengenai jumlah minimal *playground equipment* di setiap 100 unit adalah 1 *equipment* yang terintegrasi, 2 ayunan, 3 jungkat jungkit dan 3 permainan dengan per (Latfi & Karim, 2012). Jarak maksimal yang dapat diraih oleh anak-anak dengan kesehatan baik berdasarkan sebuah studi *6 minute walk distance (6MWT)* untuk anak berumur 7-12 sangat bervariasi, dengan rata-rata untuk kedua gender adalah 420 m - 576,4m (Latfi & Karim, 2012). Jarak ini dapat dipergunakan sebagai indikator jarak yang dapat dicapai anak-anak untuk perletakkan *playground space* di dalam *vertical housing*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa kualitas properti spasial *affordance* dari ruang bermain yang dapat mendukung perwujudan berbagai aktivitas bermain (*actualized play types*) ?
2. Bagaimana kualitas properti spasial *affordance* yang dapat mendukung perwujudan berbagai aktivitas bermain (*actualized play types*) pada studi preseden ?
3. Bagaimana strategi desain properti spasial *affordance* yang mendukung *actualized play types* pada unit hunian (*indoor*) dan lingkungan (*outdoor*) ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kualitas-kualitas *spatial properties affordance* dari ruang bermain yang dapat mendukung perwujudan berbagai aktivitas bermain.
2. Untuk mengetahui keterhubungan antara kualitas *spatial properties affordance* dengan *actualizing play types* melalui studi preseden
3. Untuk mendapatkan strategi-strategi yang akurat dalam memenuhi kriteria dalam teori *affordance* dalam memenuhi keempat *actualized play types* pada hunian(*indoor*) dan lingkungan (*outdoor*).

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis , diantaranya:

1. Manfaat teoritis: diharapkan dapat menambah wawasan mengenai kriteria *safe, accessable, playground equipment* serta kualitas *affordance* yang baik pada ruang bermain di unit hunian (*indoor*) dan di lingkungan (*outdoor*) di dalam *vertical housing*.

2. Manfaat praktis: diharapkan dapat memperbaiki dan mengembangkan kualitas *safety*, *accessability*, dan *affordance* ruang bermain di lingkungan *vertical housing* yang cenderung negatif dan kurang secara kuantitas dalam memenuhi kebutuhan aktivitas bermain anak.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB 2 *Affordance & play space*: Ruang dan aktivitas bermain, *affordance* dari properti spasial, *vertical housing*, kesimpulan

BAB 3 Studi *affordance* ruang bermain pada *vertical housing*

BAB 4 Strategi desain pada ruang bermain dengan *affordance*

BAB 5 Konsep desain

BAB 6 Kesimpulan & saran