



EFEKTIVITAS TAMAN BERMAIN/PLAYGROUND INDOOR PADA APARTEMEN HEGARMANAH BANDUNG

Gusriyani Nur Azizah¹, Dhini Dewiyanti², Tri Widiyanti Natalia³, Nova Chandra Aditya⁴

Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia

E-mail: nurazizahgusri@gmail.com¹

Informasi Naskah:

Diterima:

8 Januari 2023

Direvisi:

2 Februari 2023

Disetujui terbit:

5 Maret 2023

Diterbitkan:

Online

20 Maret 2023

Cetak:

29 Maret 2023

Abstract: The apartment as a residential facility that is built vertically, has complete facilities including a children's playground, most of which are indoors, due to limited land. The effectiveness of the indoor playroom becomes an interesting issue to study, considering that most children like challenges in open spaces. The purpose of the study was to gain knowledge about the effectiveness of indoor playgrounds in apartment buildings. The research was explored through distributing questionnaires to a number of room users, also accompanied by observations. The results of the study indicate that the users of the indoor playroom are regular users who routinely use the existing facilities.

Keyword: Effectiveness, Playground Indoor, Apartment.

Abstrak: Apartemen sebagai sebuah fasilitas hunian yang dibangun secara vertikal, memiliki kelengkapan fasilitas termasuk taman bermain anak yang hampir sebagian besar berada di dalam ruangan, karena keterbatasan lahan. Efektifitas ruang bermain *indoor*, menjadi sebuah permasalahan yang menarik untuk dikaji, mengingat kebanyakan anak, menyukai tantangan di ruang terbuka. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan pengetahuan mengenai efektifitas taman bermain *indoor* pada bangunan apartemen. Penelitian digali melalui penyebaran kuesioner kepada sejumlah pengguna ruang, juga disertai dengan pengamatan. Hasil penelitian menunjukkan indikasi bahwa pengguna ruang bermain *indoor* adalah merupakan pengguna tetap yang secara rutin memakai fasilitas yang ada.

Kata Kunci: Efektivitas, Taman Bermain Anak *Indoor*, Apartemen.

PENDAHULUAN

Mahalnya harga lahan, serta hunian yang semakin jauh dari pusat kota, membuat pilihan hidup masyarakat kini memilih apartemen sebagai tempat berhuninya (Mridha, 2015; Easthope, 2019). Sebagai sebuah fasilitas berhuni, apartemen dilengkapi dengan berbagai macam kelengkapannya, tergantung dari kelas apartemen yang dituju. Pada umumnya, apartemen secara minimal dilengkapi dengan fasilitas mini market, sarana olah raga outdoor, fitness, taman penghijauan, serta *outdoor playground* (Moos, 1996). Pada beberapa kasus desain apartemen, tidak jarang kelengkapan tersebut berada di dalam bangunan, karena keterbatasan luas lahan. Permasalahan muncul ketika anak-anak juga menjadi bagian dari penghuni. Secara naluriah, anak-anak membutuhkan ruang luar, interaksi dengan alam, udara bebas serta teman-teman sebaya (Karby, 2005; Wen, 2009; Grindheim, 2017). Hipotesa awal mengarahkan penelitian ini pada pernyataan bahwa anak-anak akan sangat terbatas kreatifitas bermainnya karena ruang bermain yang setiap hari berada di dalam bangunan. Anak juga akan merasa bosan dengan jenis permainan yang terbatas yang berada dalam ruangan. Akibat keterbatasan tersebut, membuat opini bahwa

mengadakan ruang bermain *indoor* merupakan kegiatan yang tidak efektif. Sering terlihat ruang-ruang bermain dalam keadaan kosong tidak banyak digunakan oleh penghuninya. Pernyataan subjektif tersebut tentunya perlu dibuktikan melalui pemahaman secara nyata pada fasilitas bermain *indoor* yang ada pada apartemen.

Tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai keefektifan dari keberadaan taman bermain *indoor* bagi anak, yang berada pada bangunan apartemen. Bermain merupakan kegiatan yang dapat melatih anak untuk perkembangan kognitif, sensor-motorik, sosialisasi, serta empati anak (Bilton 2013; White 2013, Dewiyanti, 2011). Terkadang, beberapa ruang juga masih menimbulkan keinginan anak untuk bermain tradisional (Tantarto, 2020). Merancang sebuah ruang bermain hendaknya yang dapat memfasilitasi ruang bermain dengan berbagai ruang serta alat yang dapat merangsang kreatifitas anak (Susa, 1994). Sebagai fasilitas yang berada dalam ruang terbatas, ruang bermain *indoor*, biasanya hanya dilengkapi dengan alat permainan seadanya. Hal inilah yang menjadi titik perhatian penelitian, bagaimana ruang dan komponen peralatannya mampu menarik minat anak, serta mengembangkan kreatifitas anak. Tentunya implikasi penelitian adalah

pada kontribusi pemahaman desain bagi para perencana ruang interior, terutama bagi fasilitas permainan anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Playground merupakan ruangan yang diperuntukkan bagi anak-anak, dengan kategori usia tertentu (Fjørtoft, 2001). Barbu (2011) membagi kebutuhan *playground* dalam rentang usia 2-3 tahun dan 3-4 tahun, karena masing-masing kebutuhan kelompok umur yang berbeda. Brown (1984) memberikan tambahan pengetahuan bahwa kebutuhan anak bermain ketika di rumah dengan di sekolah memiliki karakteristik yang berbeda, di mana sekolah lebih memberikan kesempatan anak untuk mengenal permainan tradisional karena dipandu oleh guru. Panduan orang tua ketika bermain, selain memberikan pengetahuan jenis bermain, juga memberikan aspek keamanan bagi permainan anak. Diketahui juga bahwa terkadang permainan juga dapat memicu kecelakaan, sehingga faktor keamanan menjadi salah satu kunci untuk membuat fasilitas bermain (Voolman, 2009).

Ciri –ciri *playground* yang baik yaitu memenuhi 5 kriteria (Consumer Product Safety Commission, 1981): 1) Peraturan; (2) Pengawasan; (3) Pemisahan; (4) Peralatan; (5) Pertolongan Pertama. Dalam bermain terdapat lima unsur yang harus ada (1) untuk mendapat kepuasan; (2) bebas dan tidak memaksa; (3) menyenangkan juga bisa dinikmati; (4) dapat mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas; (5) aktif dan sadar (Hughes, 2009). Pernyataan Hughes juga dipertegas bahwa peran orang tua untuk membimbing anak ketika bermain, menjadi hal yang harus diperhatikan. Hughes juga menyinggung masalah rasial dan gender yang terkadang mempengaruhi anak ketika bermain. Di situlah peran orang tua penting untuk mengarahkan anak pada permainan yang mendidik dan melatih empati serta meminimalkan unsur rasialitas yang berlebihan saat bermain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada tahun 2022 di Apartemen Hegarmanah Residence, Bandung (Gambar 1). Berlokasi di Jl. Hegarmanah No.6 Kec. Cidadap.



Gambar 1. Lokasi dan Tampak Hegarmanah Residence, Bandung

Fokus objek amatan dilakukan pada *playground indoor*, berada pada lantai dasar bangunan Apartemen Hegarmanah yang terbagi menjadi 2 area yaitu *soft playground* dan juga *hard playground* (Gambar 2). Fasilitas ini didesain dengan mengikuti standar *playground* sesuai dengan usia anak.



Gambar 2. Hard Playground (kiri), Soft Playground (kanan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengamatan dilakukan selama dua minggu dengan mengamati jumlah pengunjung yang menggunakan fasilitas ruangan bermain. Pengamatan dilakukan dengan berfokus pada kegiatan yang berdasarkan teori yaitu memperhatikan hal yang berkaitan kunjungan pengguna berupa pelaku dan frekwensi penggunaan ruang, yang kemudian akan dikaitkan dengan faktor: 1) Peraturan; (2) Pengawasan; (3) Pemisahan; (4) Peralatan; (5) Pertolongan Pertama. Kemudian juga dilakukan proses wawancara dan pengisian kuesioner dengan pertanyaan seputar: 1) kepuasan fasilitas dan permainan; 2) kebebasan dalam berkegiatan bermain; 3) faktor kepuasan dan kesenangan pengguna; 4) kemampuan ruang dan fasilitasnya untuk pengembangan daya imajinatif dan kreativitas; 5) kekerapan pengguna untuk mengulang kembali aktivitasnya. Tentunya karena pengguna merupakan anak-anak, kegiatan ini juga memerlukan bantuan dari orang tua, pengasuh, atau orang dewasa yang mendampingi. Adapun keterlibatan pihak pengelola Apartemen Hegarmanah Bandung adalah sebagai fasilitator pada kegiatan wawancara, proses pengamatan, dan penyebaran kuesioner. Penyebaran kuesioner perlu dilakukan mengingat jenis hunian apartemen memiliki syarat keamanan yang ketat, sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan wawancara *door to door*. Kerjasama dengan pihak pengelola memegang kunci yang cukup penting dalam membantu distribusi form kuesioner. Setelah dilakukan pemilihan dan pengelompokan data, dilakukan proses analisis dengan menggunakan kriteria standar dan ketentuan ideal dari *Playground Indoor*.

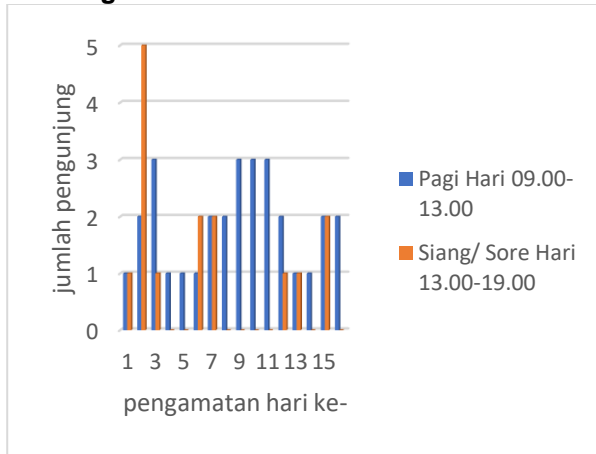
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Frekuensi Pengunjung Terkait Waktu

Kedatangan pengguna ruang kebanyakan dilakukan pada pagi hari, dibandingkan dengan di siang atau sore hari seperti terlihat pada Tabel 1. Hal ini disebabkan karena anak yang rata-rata masih

tergolong usia balita, yang belum bersekolah atau berkegiatan lain. Waktu di pagi hari merupakan waktu bermain yang paling dominan bagi anak berusia sampai dengan 5 tahun, sebagaimana yang sudah digolongkan oleh Babu (2011).

Diagram 1. Jumlah Pengunjung dan waktu kedatangan

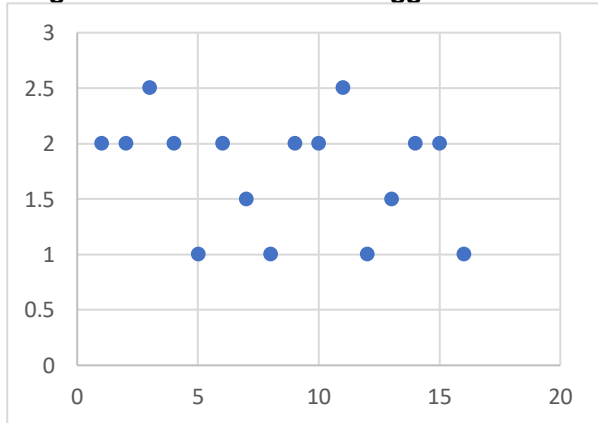


Sumber: Dokumentasi Pribadi

Durasi Penggunaan Ruang

Penggunaan area *playground* rata-rata berdurasi 1 hingga 2 jam seperti terlihat pada Diagram 2. Pada durasi waktu tersebut, anak-anak dapat bermain menggunakan alat bermain yang ada secara berulang ataupun berganti permainan. Anak diberikan kebebasan bermain hingga dirinya merasa puas telah mencoba semua permainan yang ingin dicobanya. Berdasarkan teori, durasi waktu sekitar 2 jam yang digunakan untuk bermain secara intensif, dan memperlihatkan anak yang cukup antusias dalam melakukan permainan, memilih jenis alat permainan, serta terlihat tawa riang anak, maka oleh Hughes (2009), dikatakan sebagai pola bermain yang membahagiakan.

Diagram 2. Durasi Penggunaan Ruang



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan yang dilakukan dalam Ruang

Tabel 3 memperlihatkan kegiatan bermain anak serta intensitas penggunaannya oleh pengunjung. Kegiatan pada *playground indoor* ini dapat berupa permainan aktif dan juga permainan pasif. Bermain aktif merupakan permainan yang menekankan pada aktivitas tubuh sedangkan bermain pasif

menekankan pada permainan yang tidak terlalu menguras energi dapat berupa melihat, mendengar, ataupun mengimajinasikan sesuatu contohnya ketika mendengar cerita maupun ketika membaca buku. Permainan aktif diantaranya bermain 1) perosotan; 2) memasuki terowongan; 3) mandi bola; 4) bergelantung, dsb. Sedang permainan pasif diantaranya 1) membaca buku; 2) bermain *puzzle*; 3) rumah-rumahan; 4) menggambar, dsb.

Tabel 3. Kegiatan yang Dapat Dilakukan Dalam Ruang

Kegiatan	Softground			Hardground		
	1	2	3	1	2	3
Perosotan						✓
Masuk terowongan						✓
Mandi bola					✓	
Membaca buku		✓				
Rumah-rumahan		✓				
Bergelantung					✓	
Puzzle kayu		✓				
Menggambar		✓				

Ket:
 1 Tidak Pernah Digunakan
 2 Sesekali Digunakan
 3 Sering Digunaan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa kegiatan dengan intensitas yang cukup tinggi yaitu pada penggunaan perosotan. Menurut US Handbook Safety (1981) menunjukkan sebanyak 70% kecelakaan yang dialami anak ketika bermain perosotan adalah terjatuh ke samping atau mendarat dengan keras. Fasilitas perosotan *playground indoor* di apartemen ini dilengkapi dengan beberapa pengamanan berupa matras yang digunakan pada seluruh area *hardplayground* juga diberikan *bean bag* pada area pendaratan sehingga dapat meminimalisir kecelakaan (Gambar 3). Kondisi ini menunjukkan bahwa apartemen sudah memperhatikan aspek keselamatan dengan mempertimbangkan kemungkinan buruk yang terjadi pada anak saat bermain.



Gambar 3. Bean bag pelindung perosotan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar Ceria sebagai Penanda Ruang untuk Anak

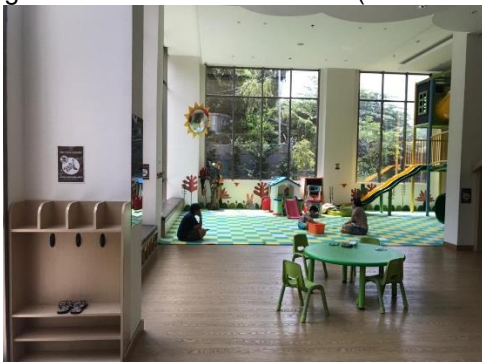
Adapun interior yang memunculkan berbagai macam gambar tumbuhan dan binatang yang ditampilkan dalam warna ceria dengan karakteristik gambar anak, menjadi penanda ruang yang menunjukkan bahwa ruang diperuntukkan untuk anak. Keberadaan warna ceria pada interior ruang secara otomatis menarik perhatian anak. Mereka memiliki kesadaran bahwa itu adalah ruang untuk anak, karena pemilihan warna dan interior yang berbeda dengan ruang sekitarnya. Suasana interior juga mampu menimbulkan stimuli anak untuk bermain. Hal ini terlihat dari interaksi anak dengan dinding. Terlihat beberapa anak bermain secara pasif dengan permainan *play role* (bermain peran) dengan teman “semu” nya yaitu dengan flora dan fauna yang digambarkan pada dinding tersebut. Furnitur ruang juga sangat mendukung lingkungan yang mampu membuat anak untuk berimajinasi. Desain rak buku berbentuk pohon, tempat duduk berbentuk kincir hamster, desain langit-langit yang berbentuk awan dan hal detail lainnya (Gambar 4), ditampilkan dengan gambaran keseharian agar anak mampu berkreasi dengan seluruh kelengkapan fasilitas yang tersedia.



Gambar 4. Interior Soft Playground
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Peran Orang Dewasa dalam Kegiatan Bermain

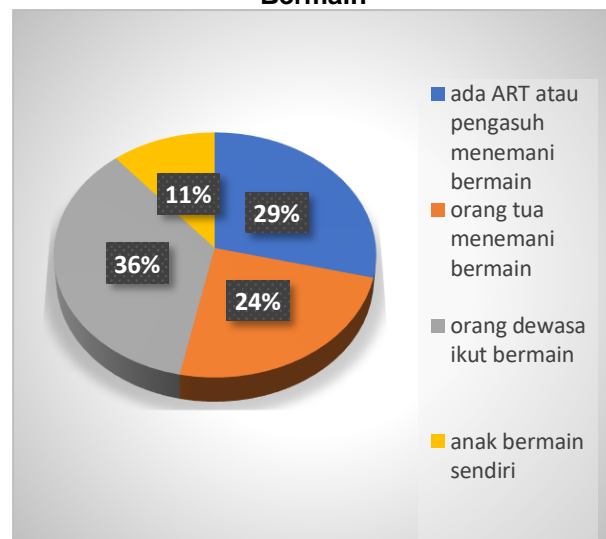
Dalam kegiatan bermain anak di sebuah *playground* tentulah tidak lepas dari pengawasan orang dewasa, orang tersebut bisa saja asisten rumah tangga (ART), pengasuh (*baby sitter*) ataupun bisa juga orang tua sendiri yang turun tangan mengawasi sekaligus menemani anak bermain (Gambar 5).



Gambar 5. Anak Bermain dalam Pengawasan Orang Tua
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diagram 1 memperlihatkan komposisi anak yang ditemani saat bermain, orang tua yang ikut bermain maupun anak yang bermain sendiri. Anak yang bermain bersama orang dewasa ada sebanyak 36%, anak yang ditemani oleh orang tua sebanyak 24%, 29% menunjukkan anak-anak yang ditemani oleh ART atau pengasuh mereka, dan sisanya sebanyak 11% bermain sendiri. Dari anak yang bermain sendiri, biasanya orang tua percaya bahwa ruang ini aman untuk anak mereka. Kondisi ini memperlihatkan bahwa rasa aman yang diciptakan oleh fasilitas *playground* ini relatif dianggap baik menurut Consumer Product Safety Commission (1981).

Diagram 3. Peran Orang Dewasa dalam Kegiatan Bermain



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adapun kelengkapan fasilitas CCTV juga cermin cembung yang berada di sudut ruang dan bukan hanya sebagai pemanis interior namun juga dapat digunakan sebagai fasilitas pengawas bagi orang tua ketika posisinya sedang membelakangi sang anak. Terlihat pula bahwa dengan kelengkapan fasilitas diiringi pengawasan orang tua ataupun orang dewasa membuat anak dapat bermain dengan bimbingan yang lebih mengarahkan kepada permainan yang mendidik. Adapun dengan adanya berbagai macam pilihan bermain anak diberikan kebebasan memilih.

Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Playground

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa 100% pengguna ruang menyatakan puas dengan Playground Indoor Apartemen Hegarmanah. Hal ini terjadi karena hal yang dikemukakan oleh pengguna yaitu karena tingkat keamanan dan juga kenyamanan ruang. Faktor yang membuat pengguna merasa aman dan nyaman diantaranya adalah sistem penggunaan ruang yang membuat pengguna memiliki privasi yang terjaga, fasilitas bermain yang bersih dan terawat (Gambar 6). Kelengkapan fasilitas bermain yang juga dianggap cukup memenuhi kebutuhan anak untuk bermain. Dengan intensitas pengguna ruang yang sama dan berulang menandakan pengguna merasakan puas

ketika bermain pada *playground indoor* ini sehingga pengunjung kembali mengunjungi fasilitas *playground* ini.



Gambar 6. Suasana Playground
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengawasan ketat ketika ada tamu yang bukan penghuni apartemen agar menjaga privasi pengguna *playground*, juga menjadi pertimbangan penghuni bahwa fasilitas ini dianggap aman. Faktor lainnya berupa fasilitas jika terjadi kecelakaan kecil seperti adanya P3K, ataupun kecelakaan besar seperti instalasi kebakaran yaitu terdapat sprinkler serta kejelasan jalur evakuasi membuat orang tua merasa aman.

Kenyamanan lainnya yang juga menunjang adalah berupa kenyamanan suhu ruangan yang dilengkapi dengan pendingin udara yang pada ruangan ini terdapat dua buah AC, terletak pada satu area *hardground* dan 1 pada area *softground*, seperti terlihat pada Gambar 7.

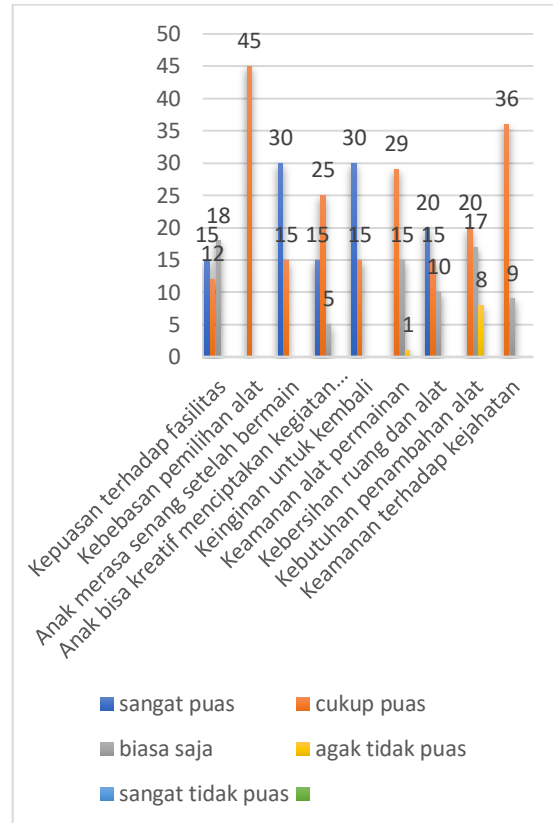


Gambar 7. Perletakan AC
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 4 memperlihatkan bagaimana tingkat kepuasan pengunjung terhadap fasilitas permainan indoor yang ada pada Apartemen Hegarmanah.

Diagram 4. Tingkat Kepuasan Pengunjung

Sumber: Dokumentasi Pribadi



KESIMPULAN

Kesimpulan yang dihasilkan adalah efektivitas *playground indoor* pada Apartemen Hegarmanah dianggap memenuhi kriteria ruang bermain yang memenuhi aspek tingkat keamanan dan kenyamanan secara teoritis. Pernyataan pengguna terhadap kepuasan fasilitas memberikan indikasi bahwa fasilitas juga memenuhi kebutuhan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak pengelola Apartemen Hegarmanah Bandung dan pihak-pihak terkait yang telah mengizinkan serta membantu memberikan informasi demi kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Susa, A. M., & Benedict, J. O. (1994). The effects of playground design on pretend play and divergent thinking. *Environment and Behavior*, 26(4), 560-579.

Mridha, M. (2015). Living in an apartment. *Journal of Environmental Psychology*, 43, 42-54.

Easthope, H. (2019). *The politics and practices of apartment living*. Edward Elgar Publishing.

Moos, R. H., & Lemke, S. (1996). *Evaluating residential facilities: The multiphasic environmental assessment procedure*. Sage Publications, Inc.

Kaarby, K. M. E. (2005). Children playing in nature. *Questions of Quality*, 121.

Wen, L. M., Kite, J., Merom, D., & Rissel, C. (2009). Time spent playing outdoors after school and its relationship with independent mobility: a cross-

- sectional survey of children aged 10–12 years in Sydney, Australia. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 6(1), 1-8.
- Grindheim, L. T. (2017). Children as playing citizens. *European early childhood education research journal*, 25(4), 624-636.
- Bilton, H. (2013). *Playing outside: Activities, ideas and inspiration for the early years*. David Fulton Publishers.
- White, J. (2013). *Playing and learning outdoors: Making provision for high quality experiences in the outdoor environment with children 3–7*. Routledge.
- Dewiyanti, D. (2011). Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung. *Majalah Ilmiah UNIKOM*.
- Tantarto, D. D., & Hertoery, D. A. (2020). The role of space in sustaining children's traditional games. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 5(3), 359-372.
- Fjørtoft, I. (2001). The natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early childhood education journal*, 29(2), 111-117.
- Barbu, S., Cabanes, G., & Le Maner-Idrissi, G. (2011). Boys and girls on the playground: sex differences in social development are not stable across early childhood. *Plos one*, 6(1), e16407.
- Brown, J. G., & Burger, C. (1984). Playground designs and preschool children's behaviors. *Environment and behavior*, 16(5), 599-626.
- Vollman, D., Witsaman, R., Comstock, R. D., & Smith, G. A. (2009). Epidemiology of playground equipment-related injuries to children in the United States, 1996–2005. *Clinical pediatrics*, 48(1), 66-71.
- US Consumer Product Safety Commission. (1981). *A Handbook for Public Playground Safety: General guidelines for new and existing playgrounds* (Vol. 1). US Consumer Product Safety Commission.
- Hughes, C. H., & Ensor, R. A. (2009). How do families help or hinder the emergence of early executive function?. *New directions for child and adolescent development*, 2009(123), 35-50.