



JURNAL ARSITEKTUR ARCADE

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



SETTING PLAYGROUND TAMAN BUMIREJO SEMARANG TERHADAP PRIVASI DAN KEAMANAN ANAK

Nuzlia Rahdini¹, Djoko Indrosaptono²

Mahasiswa Program Magister Arsitektur, Universitas Diponegoro¹

Staf Pengajar Program Magister Arsitektur, Universitas Diponegoro²

E-mail: nuzliarahdini@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:

29 Agustus 2022

Direvisi:

25 September 2022

Disetujui terbit:

18 Oktober 2022

Diterbitkan:

Cetak:

29 November 2022

Online

15 November 2022

Abstract: *Playgrounds have an important role in fulfilling the basic rights of children, namely playing. To realize a child-friendly playground, in its design it is important to pay attention to the involvement of children and parents as users. This is because individual experiences will affect a person's behaviour patterns towards a setting. This process is carried out by humans to be able to achieve comfort, including those that are part of privacy and safety. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. This study aims to determine the relationship between privacy and safety in influencing the formation of behavioural patterns that occur at the Taman Bumirejo Semarang playground setting. The results showed that a playground setting that meets the safety attributes will be able to fulfil the child's sense of privacy so that the child can be free, comfortable, and happy when playing.*

Keyword: *playground, privacy, safety*

Abstrak: Taman bermain anak atau *playground* memiliki peran penting dalam memenuhi hak dasar anak yaitu bermain. Untuk mewujudkan *playground* yang ramah anak, dalam perancangannya penting untuk memperhatikan adanya keterlibatan anak dan orang tua sebagai pengguna. Hal ini karena pengalaman individu akan mempengaruhi pola perilaku seseorang terhadap suatu *setting*. Proses ini dilakukan manusia untuk dapat mencapai kenyamanan, termasuk yang menjadi bagian didalamnya adalah privasi dan keamanan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Bertujuan untuk mengetahui keterkaitan antara privasi dan keamanan dalam mempengaruhi terbentuknya pola perilaku yang terjadi pada *setting playground* Taman Bumirejo Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *setting playground* yang memenuhi atribut keamanan, akan dapat memenuhi rasa privasi anak sehingga anak dapat leluasa, nyaman, dan senang ketika bermain.

Kata Kunci: taman bermain anak, privasi, keamanan

PENDAHULUAN

Kota ramah anak menjadi bagian dari karakteristik perancangan kota yang sesuai dengan tujuan *Sustainable Development Goals (SDGs)* dan *New Urban Agenda (NUA)*, yaitu kota yang mampu memenuhi hak – hak anak untuk tumbuh dan berkembang dengan perasaan aman dan selamat di lingkungannya (Sarosa, 2020). Salah satu indikator dari kota ramah anak adalah tersedianya sarana ruang terbuka publik berupa taman bermain atau *playground*. *Playground* umumnya dirancang sebagai bagian dari fasilitas taman lingkungan bersamaan dengan fasilitas olahraga dan bersantai (Carr, dkk., 1992). Peran *playground* sangat penting dalam pemenuhan hak dasar anak yaitu bermain, dimana lingkungan yang paling efektif untuk anak – anak bermain adalah di luar ruangan seperti ruang terbuka publik atau taman (Churchman, 2010). Ketika merancang *playground*, keterlibatan manusia sangat penting untuk diperhatikan sebagai pengguna. Pengalaman individu yang didapat dari

persepsi ketika menggunakan suatu tempat, akan mempengaruhi pola perilaku seseorang terhadap *setting* atau lingkungannya. Hal ini dilakukan oleh manusia untuk dapat mencapai rasa nyaman ketika menggunakan suatu *setting* atau lingkungannya (Bell dalam Carmona, dkk., 2003). Pengguna utama dalam hal ini adalah anak – anak, dimana memiliki karakteristik perilaku dan pola pikir yang berbeda jauh dengan manusia dewasa. Selanjutnya adalah orang tua sebagai pendamping anak ketika bermain, yang memiliki peran kuat dalam pemberi keputusan dimana anak – anaknya diperbolehkan bermain.

Privasi dan keamanan menjadi bagian dari atribut yang harus dipenuhi untuk dapat mencapai kenyamanan ketika menggunakan suatu *setting* (Windley & Scheidt, 2006 dan Weisman, 1981). Rancangan *playground* harus dapat memenuhi keamanan dan keselamatan anak sebagai pengguna, dan juga dapat memenuhi rasa privasi anak agar pertemuan antara anak dan orang –

orang asing yang tidak saling mengenal dapat berlangsung secara tenang dan efisien, sehingga anak dapat leluasa, nyaman, dan senang ketika bermain di *playground* (Laurens, 2004).

Sebagai objek penelitian, Taman Bumirejo merupakan ruang terbuka publik yang dibangun dan dikelola oleh Pemerintah Kota Semarang dan berlokasi di Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. Taman ini dapat dikatakan sebagai ruang terbuka publik yang berhasil dalam perancangannya, karena kelengkapan fasilitas yang disediakan termasuk didalamnya adalah area *playground*. Selain itu, Taman Bumirejo juga ramai dikunjungi oleh warga disetiap harinya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dilakukan pengamatan untuk mengetahui adanya keterkaitan antara atribut privasi dan keamanan dalam mempengaruhi terbentuknya pola perilaku yang terjadi pada *setting playground* Taman Bumirejo Semarang.

TINJUAN PUSTAKA

Playground atau Taman Bermain Anak

Playground atau taman bermain anak adalah sarana ruang terbuka publik yang dirancang sebagai ruang bermain anak, biasanya berlokasi di kawasan permukiman, dan dilengkapi dengan alat – alat permainan tradisional untuk anak diantaranya seperti papan seluncur, ayunan, jungkat – jungkit, dan juga dilengkapi dengan bangku taman (Carr, dkk., 1992). *Playground* yang dirancang dengan baik dapat menciptakan adanya interaksi sosial pada anak, yang kemudian memberikan dampak positif pada tumbuh kembang anak seperti meningkatkan kepercayaan diri anak, berkembangnya keterampilan fisik, mental dan sosial anak, meningkatkan kemampuan motorik anak, dan rasa tanggung jawab anak (Sabri & Abbaspourasadolah, 2014).

Menurut Moore dalam Altman & Zube (1989), *playground* harus dirancang dengan memenuhi kriteria diantaranya:

- 1) Memperhatikan keamanan dan keselamatan anak, yaitu dimana orang tua merasa aman membebaskan anaknya ketika bermain dari keberadaan orang asing dan bahaya lalu lintas. Kemudian *playground* dapat menyediakan alat bermain yang sesuai standar keselamatan, dengan penggunaan material yang aman dan dilengkapi dengan alat – alat pelindung untuk anak bermain seperti menambah material karet. Selain itu adanya pengelompokan alat bermain sesuai dengan kelompok usia dan kondisi anak, untuk mengurangi resiko kecelakaan pada anak ketika bermain.
- 2) Kenyamanan
Playground dilengkapi dengan komponen yang dapat melindungi pengunjungnya dari kondisi cuaca seperti hujan, angin, silau dan panas sinar matahari. Kemudian menyediakan area tempat duduk seperti bangku taman untuk para orang tua atau wali dimana mereka dapat berinteraksi sambil mengawasi anak – anak mereka.

3) Aksesibilitas yang mudah dicapai oleh anak dengan beragam kondisi.

4) Daya tarik

Terdapat beragam jenis alat bermain dan fasilitas bermain untuk anak. Hasil penelitian dari Altman & Zube (1989), alat permainan fabrikasi seperti ayunan, papan seluncur atau perosotan, jungkat jungkit, dan permainan sejenis lainnya menjadi daya tarik tertinggi untuk anak usia dini.

5) Kesehatan

Peralatan bermain dibuat dari material yang aman untuk anak. Kemudian terdapat pengelolaan *playground* secara rutin untuk merawat alat – alat bermain agar terhindar dari kerusakan seperti kondisi berkarat yang dapat membahayakan anak ketika menggunakannya.

Kemudian Sensoy & Inceoglu (2015) menjabarkan kriteria perancangan *playground* yang ditulis dalam bukunya berjudul " *Design Guide for Playground*", yaitu:

1) Kolaborasi

Saat merancang *playground*, arsitek harus dapat mengetahui preferensi yang disukai anak – anak ketika memilih lingkungan dan alat bermain yang menyenangkan dan menarik bagi mereka. Untuk mendapatkan informasi tersebut, cara yang paling efektif adalah dengan mengamati dan memperhatikan anak – anak ketika bermain.

2) Lokasi

Lokasi yang dipilih harus mudah dicapai oleh warga dengan tetap memperhatikan faktor kepadatan kendaraan, polusi udara, dan kebisingan.

3) Keamanan dan keselamatan

Playground dirancang dapat memenuhi keamanan dan keselamatan anak seperti dari bahaya lalu lintas sekitar dan menyediakan alat permainan yang tidak membahayakan anak. Selain itu, menyediakan tempat untuk orang tua ketika menunggu dan mengawasi anaknya bermain, yang tidak terdapat penghalang dan membatasi sudut pandang orang tua.

4) Interaksi sosial

Adanya area berkumpul yang nyaman untuk mendukung aktivitas interaksi sosial seperti tempat duduk, gazebo, beranda, dan lain sebagainya dengan tetap memudahkan orang tua untuk mengawasi anak – anaknya bermain.

5) Resiko yang dapat diterima

Taman bermain dengan resiko yang minim atau resiko yang dapat diterima.

6) Keberagaman peralatan

Adanya keberagaman alat permainan untuk meningkatkan daya tarik dan kesenangan anak – anak.

7) Perawatan dan perbaikan

Dilengkapi dengan sistem dan standar dalam pemeliharaan jangka panjang.

8) Kesehatan dan kebersihan

Memiliki petugas kebersihan yang rutin untuk membersihkan dan merawat area *playground*,

selain itu terdapat pengawasan yang menjaga *playground* dari tindakan vandalisme ataupun pengrusakan.

- 9) **Fleksibilitas**
Adanya keberagaman jenis permainan yang dikelompokkan sesuai dengan kelompok usia anak.
- 10) **Lingkungan alami**
Dilengkapi dengan lingkungan alami, seperti tanaman bunga dan pepohonan.
- 11) **Klimatisasi**
Rancangan *playground* memperhatikan kondisi iklim lokal, seperti memanfaatkan pepohonan untuk mengurangi paparan sinar matahari.
- 12) **Informatif**
Rancangan *playground* bersifat inovatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, seperti adanya permainan balok, permainan menggunakan air dan pasir.
- 13) **Desain universal**
Taman bermain dapat digunakan dengan nyaman dan mudah oleh anak – anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Teori Perilaku Manusia

Manusia mempengaruhi dan terpengaruh oleh lingkungannya. Hal ini terjadi karena adanya proses interaksi rangsangan yang diberikan oleh sel – sel saraf penginderaan manusia seperti suhu, bau, suara, dan cahaya yang selanjutnya diolah dan dikoordinasikan di dalam otak sehingga manusia dapat memahami dan menilai suatu objek (Bell dalam Carmona, dkk., 2003). Proses inilah yang disebut dengan persepsi, yaitu dimana seseorang dapat menafsirkan pengalaman yang dirasakannya ketika menggunakan suatu *setting* atau lingkungannya. Atkinson (1983) menjelaskan bahwa persepsi seseorang akan muncul karena adanya motif, tujuan motif, dan harapan. Motif adalah suatu dorongan untuk melakukan kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu, dan harapan adalah sesuatu yang diinginkan untuk menjadi kenyataan. Persepsi selanjutnya akan mempengaruhi pola perilaku manusia baik individu maupun kelompok terhadap *setting* atau lingkungannya. Hasil dari pengamatan pola perilaku manusia pada suatu *setting* dapat membantu perancang atau arsitek ketika merancang fasilitas sejenis ataupun melakukan penataan ulang (Laurens, 2004).

Privasi dan Keamanan

Privasi adalah atribut yang mempengaruhi seseorang baik individu maupun kelompok untuk dapat mengendalikan kemampuan mereka ketika berinteraksi dengan orang lain (dapat secara visual, audial, dan olfaktorik) yang bertujuan untuk dapat mewujudkan keinginannya (Amos dalam Laurens, 2004). Agar privasi dapat terwujud, dalam prosesnya seseorang harus dapat menyeimbangkan keinginannya dengan keinginan orang lain. Privasi juga sebagai inti dari seluruh proses dalam pengaturan penggunaan ruang, yaitu dimana privasi sebagai penghubung antara *personal space*, teritori, dan perilaku sosial lainnya. Sebagai contoh adalah jika yang ditemui adalah

kesesakan (*crowding*), maka seseorang dapat dianggap gagal untuk memperoleh privasinya. Oleh karena itu, privasi harus selalu mempertimbangkan antara interaksi individu dan kelompok (Astuti, 2018). Laurens (2004) menjelaskan bahwa privasi juga merupakan bentuk dari perilaku interpersonal atau sosial manusia, dimana privasi sebagai upaya seseorang untuk dapat mengoptimalkan pemenuhan kebutuhan sosialnya. Hal ini terlihat dari perilaku seseorang ketika membagi dan berbagi ruang terhadap sesamanya, yang dapat diamati melalui:

- fenomena perilaku dan lingkungan;
- kelompok pemakai ruang atau setting;
- tempat terjadinya aktivitas.

Pada perancangan ruang publik agar dapat memenuhi atribut privasi pengunjungnya, perlu memperhatikan penataan ruang yang dapat mengatur pertemuan para pengguna yang tidak saling kenal agar dapat berlangsung secara tenang dan efisien. Selain itu ruang publik juga dirancang dapat mendukung terjadinya interaksi positif diantara sesama orang asing, sehingga kontak sosial berjalan dengan seimbang yaitu tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit (Laurens, 2004).

Selanjutnya untuk keamanan adalah adalah perasaan aman dan terlindung seseorang ketika berada di suatu lingkungan. Ketika suatu lingkungan dapat memberikan perlindungan kepada manusia yang berada di dalamnya, dapat dikatakan bahwa lingkungan tersebut telah memenuhi atribut keamanan (Maslow dalam Kristanto, 2004).

METODOLOGI PENELITIAN

Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dimana peneliti membuat deskripsi yang tepat dengan tujuan untuk dapat menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab pertanyaan dan permasalahan penelitian (Gall, Gall, & Borg dalam Purwanto, 2016). Cara mendapatkan data tidak mengandalkan pengukuran tetapi menggunakan data – data primer dan sekunder. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, yaitu pengamatan objek penelitian dengan menggunakan panca indra (Arikunto, 2014). Instrumen penelitian selanjutnya adalah wawancara dengan informan yang merupakan pengunjung *playground*. Pengunjung yang dipilih adalah orang dewasa bersama dengan anak usia 5 – 12 tahun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

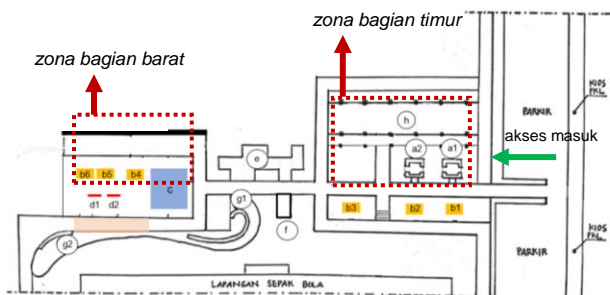
Observasi pola perilaku pada *setting playground* Taman Bumirejo Semarang

Fasilitas *playground* berada di bagian paling utara Taman Bumirejo Semarang. *Playground* di bagi menjadi 2 (dua) zona yaitu zona bagian barat dan bagian timur. *Playground* zona bagian barat terdiri dari alat permainan berupa komponen set fabrikasi papan seluncur/ perosotan berjumlah 1 (satu) buah, ayunan berjumlah 3 (tiga) buah, dan jungkat – jungkit berjumlah 2 (dua) buah. Kemudian *playground* zona bagian timur terdapat 3 (tiga) buah alat bermain, dan keseluruhannya berupa ayunan.

Kedua zona ini berjarak kurang lebih 22 meter, yang dipisahkan oleh area komponen alat fitness manual, batu refleksi, bangku taman, dan vegetasi.



Gambar 1. Playground zona bagian barat (gambar kiri) dan zona bagian timur (gambar kanan)



Simbol	Keterangan
a1; a2	Bangku taman tipe U
b1; b3	Ayunan
b2	Ayunan anak berkebutuhan khusus
b4; b5; b6	Ayunan
c	Set fabrikasi papan seluncur (perosotan)
d1; d2	Jungkat – jungkit
e	Area alat fitness manual
f	Batu refleksi
g1	Bangku taman tipe melengkung
g2	Bangku taman tipe melengkung
	Pergola taman

Gambar 2. Layout playground Taman Bumirejo

Penelitian dimulai dengan observasi setting playground yang dilakukan sebanyak 5 (lima) hari setiap pukul 16.00 s/d 17.00 WIB. Dari hasil observasi terlihat alat bermain yang paling banyak dipilih dan digunakan oleh anak – anak adalah alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan (simbol c). Sebanyak 58% anak – anak memilih menggunakan alat tersebut. Kemudian penggunaan alat bermain terbanyak kedua adalah ayunan (simbol b1, b2, b3) yang berada di playground zona bagian timur dan jungkat – jungkit (simbol d1 & d2), kedua jenis alat permainan tersebut memiliki persentase yang kurang lebih sama yaitu sekitar 15%. Frekuensi penggunaan terendah adalah alat bermain ayunan (simbol b4, b5, b6) yang berada di playground zona bagian barat.

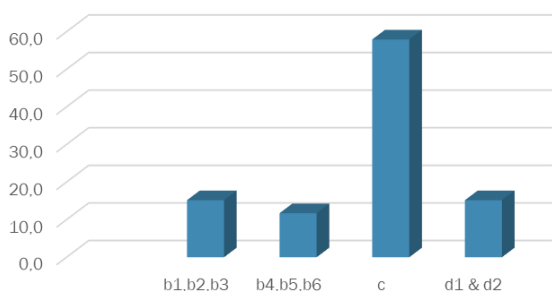


Diagram 1. Persentase pemilihan komponen alat bermain di playground Taman Bumirejo

Secara keseluruhan, anak – anak lebih banyak memilih menggunakan komponen alat bermain yang berada di playground zona bagian barat. Kemudian komponen alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan selalu menjadi tujuan pertama anak – anak ketika tiba di area playground. Waktu yang dihabiskan pada alat bermain tersebut juga lebih lama dibandingkan alat bermain lainnya. Selanjutnya setting yang paling banyak dipilih oleh orang tua ketika menunggu dan mengawasi anaknya bermain adalah duduk di alat bermain zona bagian barat seperti ayunan dan jungkat – jungkit (duduk di simbol b4, b5, b6, d1, d2) atau berdiri di sekitar alat bermain khususnya set fabrikasi papan seluncur/ perosotan (berdiri di sekitar simbol c). Jumlah persentase orang tua yang melakukan hal tersebut adalah sebesar 51%. Kemudian untuk setting pilihan terbanyak kedua adalah duduk di bangku taman tipe melengkung (simbol g1) dengan jumlah persentase sebesar 33%.

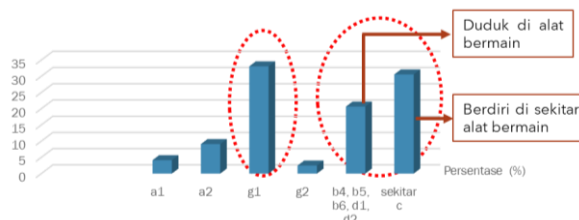


Diagram 2. Persentase pemilihan setting ketika orang tua menunggu dan mengawasi anak bermain



Gambar 3. (1) (2) menunggu dengan duduk di alat bermain, (3) menunggu dengan berdiri di sekitar alat bermain, (4) duduk di bangku taman (simbol g1)

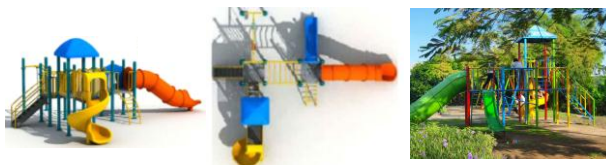
Oleh karena itu, pola perilaku yang terlihat pada setting playground Taman Bumirejo hampir disetiap harinya adalah adanya penggunaan setting alat permainan tertentu yang lebih banyak dipilih dibandingkan setting alat permainan lainnya. Dalam hal ini yang menjadi alat permainan paling disukai adalah set fabrikasi papan seluncur/ perosotan. Selanjutnya sebagian besar orang tua lebih memilih menemani dan mengawasi anaknya dengan duduk ataupun berdiri di sekitar alat bermain yang dipilih oleh anaknya, dibandingkan duduk di bangku taman yang telah disediakan.

Atribut privasi dan keamanan dalam mempengaruhi terbentuknya pola perilaku *setting playground*

Setelah dilakukan observasi *setting playground* dan wawancara dengan informan diketahui bahwa anak – anak lebih suka menggunakan alat bermain komponen set fabrikasi papan seluncur/ perosotan (simbol c). Pola perilaku ini dilatarbelakangi karena adanya motif dari pengguna anak – anak yang lebih tertarik dengan bentuk alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan. Selain itu karena anak – anak merasa bentuk alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan memiliki ukuran yang besar dan luas dibandingkan alat bermain lainnya, sehingga anak – anak dapat merasa bebas ketika bermain pada alat tersebut tanpa saling menunggu atau mengantri lama untuk bergantian menggunakannya. Kemudian alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan juga dapat digunakan dengan beragam cara, baik bermain sendiri maupun berkelompok bersama anak – anak lainnya. Motif lainnya adalah karena hanya alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan yang tidak digunakan oleh orang dewasa. Alat bermain lainnya seperti ayunan dan jungkat – jungkit sering terlihat digunakan oleh orang tua yang sedang menunggu dan mengawasi anaknya bermain. Bahkan beberapa adalah orang dewasa yang sekedar ingin menggunakan ayunan atau bersantai setelah jogging di Taman Bumirejo. Motif terakhir adalah karena set fabrikasi papan seluncur/ perosotan berada di *playground* zona bagian barat dimana pada area tersebut terdapat kumpulan beragam komponen alat bermain dibandingkan dengan *playground* zona bagian timur, sehingga memudahkan anak – anak untuk mengganti alat bermainnya.

Dari seluruh motif – motif tersebut, ditemukan bahwa tujuan motif anak – anak lebih menyukai alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan dibandingkan alat bermain lainnya adalah karena bermain pada alat tersebut dirasa lebih dapat memenuhi atribut privasinya. Dimana ketika bermain di set fabrikasi papan seluncur/ perosotan anak – anak dapat dengan leluasa bermain tanpa adanya rasa tidak nyaman karena keberadaan orang asing disekitarnya. Anak – anak merasa lebih dapat mengatur kemampuan interaksi mereka dengan orang asing ketika menggunakan set fabrikasi papan seluncur/ perosotan karena orang asing yang mereka temui pada alat bermain tersebut juga merupakan anak – anak. Berbeda ketika mereka ingin menggunakan alat bermain lainnya, yang harus bergantian dengan orang dewasa. Kemudian bentuk dan ukuran set fabrikasi papan seluncur/ perosotan yang dapat digunakan baik secara individu maupun berkelompok, dapat membantu anak – anak dalam mengatur pertemuan dengan pengguna lainnya yang tidak dikenalnya dengan tenang dan efisien. Tenang yang dimaksud adalah anak – anak dapat mengontrol dari adanya perhatian yang tidak mereka inginkan misalnya keberadaan orang dewasa yang tidak dikenalnya,

dan efisien adalah adanya luas ruang gerak pada alat bermain sehingga tidak membuat anak – anak saling bertabrakan dan sesak.



Gambar 4. Set fabrikasi papan seluncur/ perosotan (simbol c) di *playground* Taman Bumirejo Semarang
Sumber: DED Taman Bumirejo

Selanjutnya motif orang tua yang menunggu dan mengawasi anaknya bermain dengan memilih duduk di alat bermain ataupun berdiri di sekitar alat bermain dilatarbelakangi karena menunggu dan mengawasi dari *setting* tersebut memiliki jarak yang lebih dekat dibandingkan duduk di bangku taman yang telah disediakan. Sebagian besar dari orang tua takut anaknya akan terjatuh dari alat bermain, baik karena anak terjatuh sendiri ataupun karena terdorong oleh anak lainnya. Hal ini karena tidak adanya pengelompokan jenis mainan berdasarkan kelompok usia anak, sehingga seluruh alat bermain dapat digunakan secara bebas oleh anak – anak dengan beragam usia dan kondisi. Sebenarnya, *playground* Taman Bumirejo telah menyediakan dan memberi tanda terhadap alat bermain yang dikhususkan untuk digunakan oleh anak – anak berkebutuhan khusus. Tetapi pada praktiknya alat bermain tersebut dapat digunakan bebas oleh siapapun termasuk oleh orang dewasa. Motif lainnya adalah sebagian besar orang tua tidak merasa nyaman dengan kondisi lantai *playground*, khususnya yang berada disekitar alat bermain set fabrikasi papan seluncur/ perosotan. Dimana lantai pada ujung papan seluncur tidak dilengkapi dengan material yang lunak seperti karet. Hal ini membuat banyak orang tua yang mendampingi anaknya, khususnya pada orang tua bersama dengan anak di bawah usia 7 tahun menunggu di ujung perosotan ketika anak sedang meluncur. Pada bagian lain lantai perosotan adalah tanah yang ditanam vegetasi rumput, sayangnya tepat dibagian ujung papan seluncur bagian vegetasi rumput sudah rusak dan membentuk kubangan yang jika sebelumnya terjadi hujan maka kubangan tersebut akan dipenuhi dengan genangan air. Pihak pengelola memasang tumpukan paving sebagai titik tumpu sementara di atas kubangan tersebut, yang membuat orang tua merasa kurang aman jika anak terjatuh pada bagian tersebut.



Gambar 5. Kondisi lantai *playground* Taman Bumirejo dan pola perilaku orang tua disekitarnya
Jika kondisi *playground* semakin ramai, beberapa orang tua yang menunggu anaknya dengan duduk di alat bermain akan pindah menuju ke bangku

taman tipe melengkung (simbol g1). Hal ini karena jarak bangku taman tersebut dirasa memiliki jarak paling dekat dengan alat bermain yang paling disukai oleh anak - anaknya. Selain itu duduk di bangku tipe melengkung (simbol g1) memiliki jarak pandang yang lebih luas dibandingkan duduk di bangku taman lainnya dan tidak terdapat penghalang antara bangku taman tipe melengkung (simbol g1) dengan area *playground* seperti vegetasi atau pergola taman.



Gambar 6. Setting bangku taman tipe melengkung (simbol g1)

Motif – motif yang mendorong adanya pola perilaku tersebut dikarenakan adanya keinginan orang tua untuk mencapai tujuan motif yaitu dapat memenuhi keamanan dan keselamatan anak – anak mereka dari resiko cedera ketika bermain.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa atribut privasi dan keamanan berpengaruh pada terbentuknya pola perilaku yang terjadi pada *setting playground*. *Setting playground* yang memenuhi atribut keamanan, akan dapat memenuhi rasa privasi anak sehingga anak dapat leluasa, nyaman, dan senang ketika bermain. Seperti yang terlihat pada *playground* Taman Bumirejo, dimana sebagian besar orang tua merasa kurangnya keamanan jika anak mereka dibebaskan bermain sendiri sehingga orang tua menunggu dan mengawasi anak – anaknya dengan duduk di alat bermain ataupun berdiri di sekitar alat bermain yang dianggap memiliki jarak lebih dekat dibandingkan dengan duduk di bangku taman yang telah disediakan. Hal tersebut membuat anak – anak tidak nyaman ketika menggunakan alat bermain yang juga digunakan oleh orang dewasa asing, sehingga mereka lebih memilih alat bermain yang dapat memenuhi rasa privasi mereka ketika bermain yaitu set fabrikasi papan seluncur atau perosotan. Bentuk dan ukuran dari alat bermain set fabrikasi papan seluncur atau perosotan juga mendukung anak – anak dalam berinteraksi sosial dengan tenang dan efisien. Oleh karena itu dalam merancang *playground*, selain memperhatikan daya tarik *playground* yang didukung dengan beragam alat bermainnya yang paling penting adalah memperhatikan keamanan dan keselamatan anak ketika bermain. Dengan begitu orang tua dapat mengizinkan anaknya bebas bermain dan mereka

dapat dengan nyaman menunggu dan mengawasi anaknya di tempat – tempat yang sudah disediakan oleh *playground*, sehingga privasi anak ketika bermain dapat terpenuhi dan berdampak anak lebih leluasa, nyaman, dan senang ketika bermain di *playground*

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada bapak Dr. Ir. Djoko Indrosaptono M.T. sebagai dosen pembimbing dalam penelitian ini. Kemudian kepada informan dan pihak – pihak terkait yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan informasi untuk penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I., & Zube, E. H. (1989). *Public Place and Spaces*. New York: Plenum Press.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S. B. (2018). Personalisasi Ruang Sebagai Fenomena Khusus Perilaku Privasi (Studi Kasus Hunian Vertikal Apartemen yang Tidak Terintegrasi). *Disertasi*, 17-20.
- Atkinson, R. L. (1983). *Pengantar Psikologi dalam Arsitektur Lanskap*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Carmona, M., Heath, T., OC, T., & Tiesdell, S. (2003). *Public Space - Urban Space, The Dimensions of Urban Design*. Burlington: Architectural Press.
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. New York: Cambridge University Press.
- Churchman, A. (2010). Is There a Place for Children in the City? *Journal of Urban Design*, 99-111.
- Haryadi, & Setiawan, B. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristanto, H. S. (2004). Persepsi Pengguna Taman Terhadap Taman Menteri Soepeno Ditinjau Dari Atribut Privasi, Kenyamanan, dan Keamanan. *Tesis*.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
- Purwanto, E. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sabri, C. R., & Abbaspourasadolah, J. (2014). Principles of Nature in the Design of Playgrounds. *International Journal of Architecture, Engineering and Construction*, 210-223.
- Sarosa, W. (2020). *Kota Untuk Semua - Hunian Yang Selaras Dengan Sustainable Development Goals dan New Urban Agenda*. Jakarta: Expose.
- Sensoy, G., & Inceoglu, M. (2015). Design Guide for Playgrounds. *Journal of Civil Engineering and Architecture*, 1390-1398.
- Weisman, J. (1981). Modeling Environmental Behavior System. *Journal of Man Environmental Relation*.
- Windley, P. G., & Scheidt, R. J. (2006). The Well - Being of Older Persons in Small Rural Towns: A Town Panel Approach. *Educational Gerontology*, 355-373.