



AKUISISI RUANG PERKOTAAN SEBAGAI TEMPAT BERMAIN ANAK: STUDI KASUS PANDEYAN, YOGYAKARTA

Siti Nurjannah¹, Arnis Rochma Harani ^{1*}, Bangun I.R. Harsritanto²

Program Studi Magister Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro

E-mail: arnisrochmaharani@lecturer.undip.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:
23 Maret 2025

Direvisi:
16 Mei 2025

Disetujui terbit:
02 Juni 2025

Diterbitkan:
Cetak:
29 Juni 2025

Online
29 Juni 2025

Abstract. *Urban spaces are often used by children as places to play, even if they are not specifically designed for this activity. This research explores how children acquire urban spaces and utilize urban elements as part of their play, with a focus on traditional games in Indonesia. Using a qualitative approach through direct observation in Pandeyan, Yogyakarta, this study found that children show great creativity in appropriating the surrounding environment, such as roads, sidewalks, fences, and open spaces, as play areas. The results show that various city elements have affordances that enable children's exploration and social interaction, but also present challenges related to safety and accessibility. Therefore, designing a more inclusive and child-friendly city needs to consider the balance between structured and spontaneous play spaces. With this understanding, it can serve as a reference to create an environment that is more supportive of children's development, both in terms of physical, social and cognitive aspects.*

Keyword: *urban space, children's play, space acquisition, affordance*

Abstrak: Ruang urban sering kali dimanfaatkan anak-anak sebagai tempat bermain, meskipun tidak secara khusus dirancang untuk aktivitas tersebut. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana anak-anak mengakuisisi ruang kota dan memanfaatkan elemen-elemen urban sebagai bagian dari permainan mereka, dengan fokus pada permainan tradisional di Indonesia. Menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi langsung di Pandeyan, Yogyakarta, penelitian ini menemukan bahwa anak-anak menunjukkan kreativitas tinggi dalam menyesuaikan lingkungan sekitar, seperti jalan, trotoar, pagar, dan ruang terbuka, sebagai area bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai elemen kota memiliki affordance yang memungkinkan eksplorasi dan interaksi sosial anak-anak, tetapi juga menghadirkan tantangan terkait keselamatan dan aksesibilitas. Oleh karena itu, perancangan kota yang lebih inklusif dan ramah anak perlu mempertimbangkan keseimbangan antara ruang bermain terstruktur dan spontan. Dengan pemahaman ini, dapat menjadi acuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih mendukung perkembangan anak, baik dari aspek fisik, sosial, maupun kognitif.

Kata Kunci: ruang urban, permainan anak, akuisisi ruang, *affordance*

PENDAHULUAN

Secara umum, ruang urban sering kali dipandang sebagai "acquisition of space", di mana individu atau kelompok tertentu mengklaim dan memanfaatkannya untuk berbagai aktivitas, seperti bermain skateboard, sepatu roda, atau olahraga lainnya (Lefebvre et al., 1997). Namun, di Indonesia, yang memiliki keragaman permainan tradisional dengan ikatan sosial yang kuat, ruang urban tidak sekadar menjadi tempat aktivitas fisik, tetapi juga arena permainan interaktif yang mendukung interaksi sosial dan eksplorasi kreatif anak-anak (Aziz & Said, 2015). Permainan tradisional sering kali membutuhkan objek pembantu seperti batu, kayu, atau garis batas tertentu. Dengan keterbatasan ruang di lingkungan perkotaan, anak-anak secara spontan mengakuisisi elemen-elemen yang ada di ruang urban, seperti trotoar, jalan kecil, atau bahkan furnitur kota, untuk dijadikan bagian dari permainan mereka. Proses ini

menunjukkan kemampuan adaptasi dan kreativitas anak-anak dalam memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai ruang bermain yang dinamis (Widyasamrarti et al., 2020).

Lingkungan dan persepsi anak terhadap ruang memengaruhi aktivitas bermain mereka. Karakteristik seperti desain lalu lintas, fasilitas pejalan kaki, dan estetika kota berperan dalam menentukan bagaimana anak-anak berinteraksi dengan ruang kota. Penelitian menunjukkan bahwa ruang perkotaan yang mendukung permainan dapat memberikan manfaat besar bagi kesehatan, perkembangan motorik, serta interaksi sosial anak-anak melalui eksplorasi aktif dan kegiatan fisik seperti memanjat, berlari, dan melompat (Adjei-Boadi et al., 2022; Nekoui & Roig, 2022).

Konsep "urban as a playground" selama ini sering dikaitkan dengan infrastruktur yang dirancang khusus untuk bermain, seperti taman bermain dan area

rekreasi. Namun, pendekatan ini perlu diperluas dengan mempertimbangkan bagaimana ruang publik yang tidak secara eksplisit dirancang untuk bermain dapat tetap berfungsi sebagai tempat bermain yang inklusif dan adaptif bagi anak-anak (Sheedy & Bridgman, 2022). Dalam konteks ini, perencanaan kota memegang peran penting dalam mendukung pengembangan ruang terbuka yang ramah anak. Kebijakan yang memungkinkan anak-anak untuk mengakses dan menggunakan ruang publik secara bebas dapat meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan (Harahap et al., 2023). Selain itu, perencanaan kota yang melibatkan partisipasi anak dan orang tua dalam desain ruang bermain akan menghasilkan ruang yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan penggunaan ruang tersebut secara lebih optimal (Wang et al., 2024).

Tulisan ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk akuisisi ruang urban sebagai bagian dari permainan anak, khususnya dalam konteks permainan tradisional di Indonesia. Secara khusus, tulisan ini menyoroti bagaimana anak-anak memanfaatkan ruang luar sebagai playground alami, di mana elemen-elemen kota diadaptasi menjadi bagian dari permainan mereka.

Dengan memahami bagaimana anak-anak mengakuisisi ruang urban sebagai tempat bermain, penelitian ini dapat memberikan wawasan dalam menciptakan lingkungan yang lebih dinamis, inklusif, dan mendukung perkembangan anak-anak di tengah urbanisasi yang terus berkembang.

TINJAUAN PUSTAKA

Henri Lefebvre memahami ruang sebagai hasil konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh interaksi manusia serta dapat ditransformasikan untuk mendukung keadilan dan inklusivitas (Lefebvre et al., 1997). Dalam konteks arsitektur, konsep ini menjadi dasar dalam memahami bagaimana ruang tidak hanya bersifat statis, tetapi juga terus berkembang seiring dengan dinamika sosial yang terjadi. Interaksi manusia dengan ruang dalam arsitektur menggambarkan kedinamisan antara individu dengan lingkungannya, hal ini dipengaruhi oleh desain, teknologi dan konteks sosial yang membentuk pengalaman dan bagaimana mereka memanfaatkan suatu ruang. Pendekatan ini menunjukkan bagaimana arsitektur dapat mempengaruhi perilaku manusia dan interaksi sosial (Liu, 2021).

Dalam konteks urbanisasi yang cepat, pemahaman tentang bagaimana anak-anak mengakses dan memanfaatkan ruang menjadi krusial. Anak-anak memiliki kebutuhan ruang yang berbeda dari orang dewasa, karena eksplorasi dan interaksi mereka dengan lingkungan lebih bersifat spontan dan aktif.. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak cenderung memilih lokasi bermain yang berada di sekitar ruang publik, menunjukkan bagaimana preferensi mereka dapat membentuk pola penggunaan ruang kota (Zhou et al., 2016). Selain itu, pemetaan ruang bermain di kawasan

permukiman padat menunjukkan bahwa anak-anak mampu beradaptasi dengan keterbatasan ruang, dengan memanfaatkan area seperti jalan dan trotoar untuk bermain (Widyasamrarti et al., 2020). Fakta ini mengindikasikan bahwa fleksibilitas ruang sangat penting dalam mendukung aktivitas bermain anak, terutama di lingkungan dengan keterbatasan lahan.

Permainan bukan sekadar aktivitas fisik, tetapi juga sistem komunikasi sosial yang memungkinkan anak-anak memahami bahwa kondisi ruang publik dapat berubah dan dibentuk oleh tindakan manusia (Isik et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik yang dirancang dengan mempertimbangkan fleksibilitas akan lebih mampu mengakomodasi kebutuhan bermain anak-anak. Playabilitas suatu ruang, yaitu kemampuannya dalam mendorong aktivitas bermain, merupakan aspek krusial dalam perancangan lingkungan perkotaan yang ramah dan inklusif bagi anak-anak (Gustat et al., 2023). Selain itu, affordances dalam permainan anak menunjukkan bagaimana lingkungan dapat memberi peluang bagi eksplorasi dan kreativitas mereka (Aziz & Said, 2015). Semakin banyak elemen yang dapat dimanfaatkan oleh anak-anak dalam permainan mereka, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan mereka dengan ruang tersebut. Desain ruang bermain sebaiknya mengakomodasi berbagai jenis permainan, baik yang terstruktur maupun spontan, agar dapat meningkatkan pengalaman bermain yang lebih kaya dan bervariasi (Sheedy & Bridgman, 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa ruang terbuka hijau dan fasilitas rekreasi yang terintegrasi dalam lingkungan perkotaan dapat meningkatkan kualitas hidup anak-anak serta mengurangi kecemasan sosial mereka (Bao et al., 2022). Hal ini menegaskan bahwa keberadaan ruang hijau bukan hanya berfungsi sebagai area rekreasi, tetapi juga sebagai elemen penting dalam kesejahteraan psikososial anak-anak.. Aksesibilitas terhadap ruang terbuka hijau juga menjadi faktor kunci dalam meningkatkan frekuensi bermain anak di luar ruangan, yang berdampak positif pada kesehatan fisik dan mental mereka (Koorts et al., 2022). Dengan demikian, strategi perancangan perkotaan yang inklusif harus mempertimbangkan distribusi ruang hijau yang merata agar dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat.

Dalam konteks arsitektur anak, desain ruang yang mendukung perkembangan emosional dan kognitif mereka menjadi sangat penting. Faktor-faktor seperti skala ruang, interaksi dengan elemen alam, serta akses terhadap cahaya alami dapat memengaruhi kenyamanan dan rasa aman anak-anak dalam ruang tersebut. Elemen seperti tata ruang, warna, dan tekstur berperan dalam mempengaruhi perilaku serta persepsi anak, yang pada akhirnya mendorong pertumbuhan mereka secara sehat (Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture et al., 2022).

Permainan tradisional memiliki peran penting dalam membentuk habitus anak-anak dan membantu mereka memahami lingkungan tempat mereka

tinggal. Sebagai bagian dari warisan budaya, permainan ini dapat memperkuat identitas sosial serta menciptakan rasa kebersamaan di tengah masyarakat urban (Boos, 2024). Dalam perancangan kota yang berorientasi pada anak, integrasi elemen permainan tradisional dalam ruang publik dapat menjadi strategi efektif dalam melestarikan nilai budaya lokal sekaligus meningkatkan keterlibatan sosial anak-anak. Untuk mendukung permainan tradisional dalam ruang perkotaan, perencanaan kota yang ramah anak harus menyediakan ruang bermain yang tidak hanya menarik tetapi juga memungkinkan anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam eksplorasi dan interaksi sosial (Wang et al., 2024). Van Eyck (2008) menekankan bahwa permainan dapat mentransformasi ruang publik, membentuk tatanan sosial, serta menciptakan ruang yang lebih hidup dan dinamis bagi masyarakat. Oleh karena itu, prinsip fleksibilitas dan keterjangkauan ruang bermain harus menjadi perhatian utama dalam perancangan ruang publik perkotaan.

Indonesia telah mengadopsi berbagai inisiatif dalam desain perkotaan berkelanjutan yang melibatkan disiplin ilmu interdisipliner seperti arsitektur, perencanaan kota, teknik lingkungan, sosiologi, dan ekologi (Harahap et al., 2023). Pendekatan ini menunjukkan bahwa keberlanjutan dalam desain perkotaan bukan hanya sekadar aspek teknis, tetapi juga berkaitan dengan kesejahteraan sosial dan keadilan spasial. Desain yang berkelanjutan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat, mengurangi dampak lingkungan, serta memastikan partisipasi masyarakat dalam proses perencanaan kota.

Dengan memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan ruang melalui persepsi kognitif, kesadaran afektif, dan penilaian nilai ruang (Nekoui & Roig, 2022), kita dapat merancang ruang kota yang lebih adaptif terhadap kebutuhan mereka. Ruang kota yang dirancang dengan mempertimbangkan perspektif anak-anak akan lebih efektif dalam menciptakan lingkungan yang ramah dan inklusif bagi semua pengguna. Taman perkotaan yang dirancang dengan mempertimbangkan kebebasan bergerak dan persepsi lingkungan dapat mendorong keterlibatan anak-anak yang lebih bermakna dalam eksplorasi dan pembelajaran (Zhang et al., 2023). Perancangan ruang kota yang ramah anak tidak hanya berkontribusi pada perkembangan mereka, tetapi juga mencerminkan kualitas kehidupan urban yang lebih manusiawi dan berkelanjutan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei langsung untuk mengamati dan mendokumentasikan aktivitas bermain di lingkungan urban. Pengambilan data dilakukan pada 5 Oktober 2024, pukul 15.00–17.35 WIB, di wilayah Pandeyan, Yogyakarta. Lokasi ini dipilih karena memiliki karakteristik kawasan permukiman padat yang sering dimanfaatkan sebagai ruang bermain oleh anak-anak, meskipun tidak dirancang secara formal sebagai area bermain.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, didukung oleh dokumentasi berupa foto dan video untuk merekam berbagai aktivitas yang terjadi di lokasi. Analisis data dilakukan dengan cara merekonstruksi kembali aktivitas yang diamati selama survei, di mana elemen-elemen tertentu, seperti pola pergerakan tubuh saat anak-anak bermain, menjadi fokus perhatian. Elemen-elemen ini kemudian dianalisis untuk memahami hubungan antara lingkungan fisik dengan interaksi sosial serta bagaimana ruang informal dapat berfungsi sebagai tempat bermain yang adaptif.

HASIL DAN DISKUSI

Di Kelurahan Pandeyan, anak-anak memanfaatkan berbagai ruang publik sebagai tempat bermain, meskipun tempat tersebut tidak selalu dirancang khusus untuk bermain. Mereka bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan menggunakan apa yang ada untuk menciptakan area bermain sendiri. Hal ini menunjukkan kreativitas mereka dalam mengeksplorasi lingkungan. Jenis permainan yang dimainkan beragam, mulai dari sepak bola, bersepeda, memanjat, hingga permainan yang melibatkan pembangunan atau rekonstruksi. Setiap permainan menunjukkan cara anak-anak berinteraksi dengan lingkungan dan teman-teman mereka. Ada permainan yang dilakukan sendiri, sementara yang lain membutuhkan kerja sama dan komunikasi antar pemain.

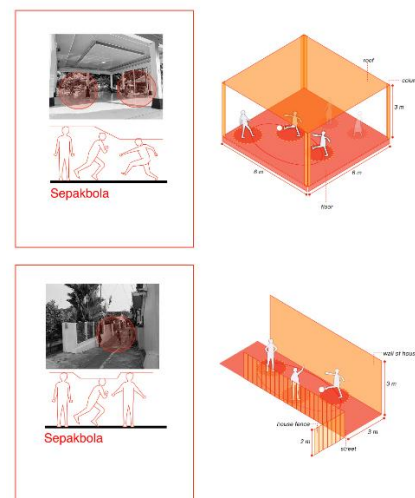


Diagram 1. Identifikasi Permainan Sepakbola di Pandeyan

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan hasil identifikasi, sepak bola merupakan salah satu permainan yang paling banyak dimainkan oleh anak-anak di Pandeyan. Secara umum, permainan ini dimainkan oleh dua tim yang berusaha mencetak gol ke gawang lawan sebanyak mungkin. Idealnya, sepak bola dimainkan di lapangan yang luas dengan garis pembatas serta gawang di kedua sisi. Namun, pengamatan di Pandeyan menunjukkan bahwa anak-anak banyak memainkan permainan ini di berbagai area publik yang tersedia, seperti di tengah jalan, pendopo, dan lahan kosong. Meskipun area-area tersebut memiliki luas yang terbatas dan tidak secara khusus dirancang untuk

permainan sepak bola, anak-anak tetap dapat bermain dengan cara beradaptasi terhadap kondisi lingkungan. Mereka memanfaatkan elemen-elemen yang ada, seperti pagar sebagai batas lapangan dan jarak antara dua pagar yang berhadapan sebagai gawang. Adaptasi ini menunjukkan fleksibilitas anak-anak dalam menciptakan ruang bermain sendiri, tanpa terhambat oleh keterbatasan fasilitas yang ada.

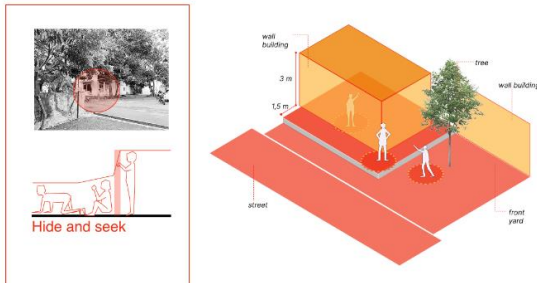


Diagram 2. Identifikasi Permainan Petak Umpet di Pandeyan

Sumber: Penulis, 2024

Permainan petak umpet juga menjadi salah satu permainan yang dimainkan di Pandeyan. Permainan tradisional ini biasanya melibatkan satu pemain sebagai penjaga/penacari, sementara pemain yang lainnya bersembunyi di berbagai tempat rahasia. Persembunyian ini memerlukan tempat-tempat yang tertutup atau memiliki batas serta tempat yang tidak berisik agar tidak ketahuan.

Petak umpet melatih kreativitas anak dalam memilih tempat persembunyian, melibatkan strategi agar tidak tertangkap, serta mendorong kerjasama. Hal ini membuat anak-anak di Pandeyan melakukan permainan petak umpet di berbagai tempat yang tertutup dan banyak area-area yang dapat dijadikan tempat persembunyian, seperti dibalik tembok, bangunan kosong, dibalik pohon, dan area-area tertutup lainnya. Mereka memilih tempat yang luas untuk bermain petak umpet, karena semakin luas tempat bermain, semakin banyak tempat untuk mereka bersembunyi.

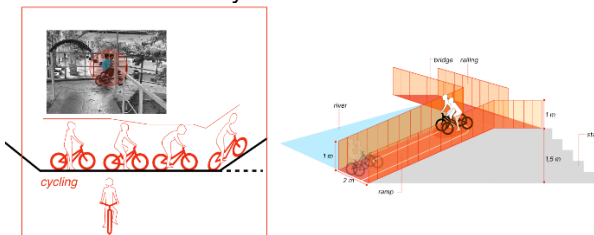


Diagram 3. Identifikasi Permainan Sepeda di Pandeyan

Sumber: Penulis, 2024

Bersepeda merupakan salah satu aktivitas yang digemari anak-anak karena memberikan kebebasan bergerak serta sensasi petualangan. Selain menyenangkan, bermain sepeda juga berperan penting dalam perkembangan fisik anak, terutama dalam melatih keseimbangan, koordinasi, serta keterampilan motorik kasar. Aktivitas ini juga memiliki aspek sosial, di mana anak-anak sering bersepeda bersama teman-teman mereka, menjelajahi lingkungan sekitar, dan terkadang menciptakan permainan atau tantangan tertentu, seperti balapan atau menghindari rintangan.

Berdasarkan hasil analisis di Pandeyan, anak-anak sering bermain sepeda di berbagai ruang publik, termasuk jalanan perkampungan dan area terbuka lainnya. Mereka memanfaatkan jalur yang tersedia untuk berkendara dengan bebas, baik secara individu maupun dalam kelompok. Bersepeda tidak hanya menjadi sarana mobilitas, tetapi juga bagian dari permainan, seperti balapan santai atau bersepeda bersama dalam formasi tertentu.

Anak-anak juga menunjukkan kreativitas dalam bermain sepeda dengan menciptakan tantangan, seperti menghindari garis imajiner, melewati jalur sempit, atau mengatur rute tertentu yang lebih menantang. Interaksi sosial pun muncul dalam

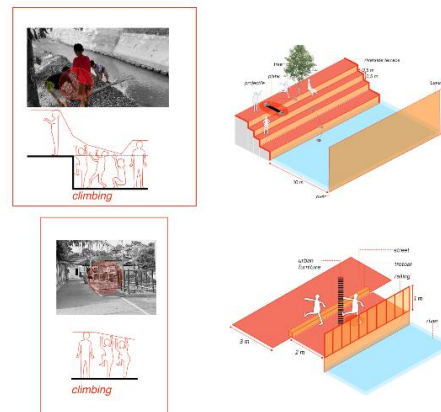


Diagram 4. Identifikasi Permainan Memanjat di Pandeyan

Sumber: Penulis, 2024

Memanjat merupakan aktivitas alami yang digemari anak-anak karena memberikan pengalaman petualangan dan tantangan yang menyenangkan. Seiring waktu, aktivitas ini berkembang menjadi salah satu bentuk permainan yang populer, di mana anak-anak menciptakan berbagai cara memanjat serta menetapkan aturan tertentu sebelum bermain. Selain melatih keterampilan motorik dan keseimbangan, memanjat juga mendorong anak-anak untuk berinteraksi sosial, bekerja sama, dan mengembangkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan.

Berdasarkan analisis di Pandeyan, anak-anak memanfaatkan berbagai elemen lingkungan seperti dinding, pagar, dan struktur lain di ruang publik sebagai sarana memanjat, menunjukkan bagaimana mereka secara spontan menggunakan ruang yang tersedia untuk bermain dan berinteraksi.

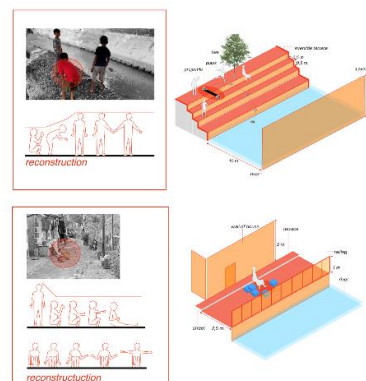


Diagram 5. Identifikasi Permainan Rekonstruksi di Pandeyan

Sumber: Penulis, 2024

Permainan rekonstruksi adalah aktivitas bermain di mana anak-anak menggunakan berbagai benda atau material untuk membangun, menyusun ulang, atau menciptakan sesuatu sesuai dengan imajinasi mereka. Aktivitas ini sering melibatkan bahan-bahan yang ditemukan di sekitar, seperti balok kayu, batu, pasir, atau bahkan barang bekas yang dapat disusun menjadi struktur baru. Permainan ini tidak hanya mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kerja sama jika dilakukan dalam kelompok.

Berdasarkan hasil analisis di Pandeyan, anak-anak sering terlibat dalam permainan rekonstruksi dengan memanfaatkan material yang tersedia di lingkungan mereka. Mereka menggunakan benda-benda seperti kayu, batu, atau alat-alat sederhana untuk membangun sesuatu, baik itu dalam bentuk bangunan kecil, jembatan, atau struktur lainnya yang mereka anggap menarik. Aktivitas ini menunjukkan bagaimana anak-anak dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar serta menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan sesuatu dari bahan-bahan yang ada.

Boundary of Space (Batas Ruang)

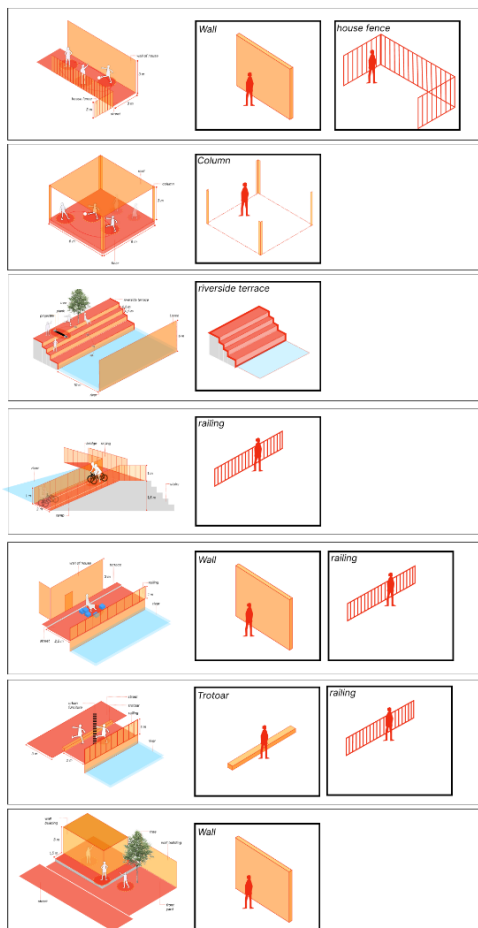


Diagram 6. Elemen Pembatas Ruang
Sumber: Penulis, 2024

Boundary of Space atau batas ruang dalam lingkungan perkotaan memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman bermain anak-anak. Taman bermain dengan batas yang terlalu jelas dapat membatasi eksplorasi dan kreativitas anak, tetapi di

sisi lain, *boundary of space* juga berperan dalam memberikan rasa aman dan struktur dalam akuisisi ruang bermain. Anak-anak membutuhkan keseimbangan antara kebebasan dan batasan agar dapat mengembangkan pemahaman tentang ruang secara mandiri. Di daerah dengan ruang bermain formal yang minim, mereka cenderung mendefinisikan ulang batas-batas ini dengan memanfaatkan jalanan dan ruang komunal, menunjukkan bahwa fleksibilitas *boundary* dapat mendorong kreativitas dalam bermain sekaligus membentuk persepsi mereka terhadap lingkungan sekitar (Saragih, 2018; Zhao et al., 2023).

Dalam konteks lingkungan perkotaan, batas ruang dapat berupa elemen-elemen fisik maupun visual yang tidak hanya mendefinisikan dan membatasi suatu ruang, tetapi juga membentuk interaksi anak dengan lingkungannya. Namun, bagi anak-anak, batas ruang tidak selalu menjadi penghalang, melainkan justru memberikan tantangan dan peluang eksplorasi yang menarik. Dalam lingkungan kota, batas ruang dapat berupa elemen-elemen seperti dinding, pagar, kolom, railing, serta elemen transisi seperti trotoar dan teras tepi sungai.

Dinding berfungsi sebagai pemisah antara satu ruang dengan ruang lainnya, seperti antara rumah dan jalan atau antara ruang publik dan ruang privat. Selain sebagai pembatas, dinding juga bisa menjadi elemen permainan bagi anak-anak. Mereka bisa menggunakannya untuk bersandar, bermain bayangan, atau bahkan mencoba memanjat jika memungkinkan. Sementara itu, pagar rumah menjadi batas antara area privat (halaman rumah) dan ruang publik (jalan atau trotoar). Anak-anak sering kali melihat pagar bukan hanya sebagai penghalang, tetapi juga sebagai elemen yang dapat dimanfaatkan dalam bermain, misalnya dengan bergelantungan, memanjat, atau sekadar bermain di sekitarnya.

Kolom yang berfungsi sebagai elemen struktural dalam bangunan juga dapat memberikan pengalaman bermain bagi anak-anak. Mereka bisa memanfaatkan kolom sebagai titik garis imajiner dari ruang yang mereka akuisisi. Sementara itu, teras tepi sungai tidak hanya menjadi area untuk menikmati pemandangan sungai tetapi juga menjadi ruang eksplorasi bagi anak-anak. Dengan adanya perbedaan ketinggian, anak-anak bisa memanfaatkannya untuk duduk, melompat, atau sekadar berjalan di sekitar area tersebut.

Selain itu, pagar pengaman (*railing*) sering ditemukan di tepi sungai, jembatan, atau tangga untuk alasan keamanan. Namun, bagi anak-anak, *railing* bisa menjadi tantangan bermain, seperti bergelantungan atau mencoba berjalan di sepanjang pegangannya. Jika tidak dirancang dengan mempertimbangkan keamanan anak, *railing* bisa menjadi elemen yang berisiko tinggi. Di sisi lain, meskipun trotoar bukan batas ruang dalam arti fisik yang tinggi seperti dinding atau pagar, trotoar tetap membentuk batas antara jalur pejalan kaki dan jalan raya. Bagi anak-anak, trotoar menjadi ruang transisi yang sering digunakan untuk bermain, berjalan, atau bersepeda.

Secara keseluruhan, *boundary of space* dalam ruang kota tidak hanya berfungsi sebagai pemisah tetapi juga memberikan peluang bermain bagi anak-anak. Oleh karena itu, desain batas ruang harus mempertimbangkan keseimbangan antara keamanan dan fleksibilitas, sehingga anak-anak tetap bisa mengeksplorasi lingkungan mereka dengan aman dan nyaman.

Elevation (Perbedaan Ketinggian)

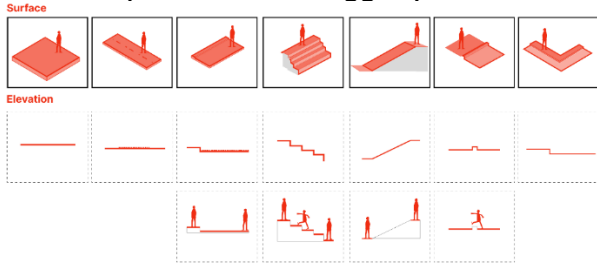


Diagram 7. Identifikasi Perbedaan Elevasi pada Ruang
Sumber: Penulis, 2024

Dalam lingkungan kota, ada banyak elemen dengan perbedaan ketinggian, seperti tangga, ramp, jembatan, dan teras tepi sungai. Perbedaan ketinggian ini menciptakan tantangan bagi anak-anak sekaligus peluang bermain yang menarik. Tangga, misalnya, sering digunakan untuk melompat atau memanjat oleh anak-anak yang ingin menguji keterampilan fisik mereka. Tangga juga sering menjadi bagian dari permainan sosial, seperti berlomba naik dan turun, atau dijadikan tempat duduk ketika anak-anak ingin beristirahat sejenak.

Di sisi lain, ramp atau jalur landai memberikan kemudahan akses bagi anak-anak yang menggunakan sepeda atau bagi mereka yang memiliki keterbatasan fisik. Ramp juga dapat memberikan pengalaman bermain yang berbeda, seperti meluncur dengan sepeda atau skateboard. Namun, jika tidak didesain dengan benar, ramp yang terlalu curam dapat meningkatkan risiko kecelakaan bagi anak-anak. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan dalam desain perbedaan ketinggian agar tetap memberikan pengalaman bermain yang menarik tetapi tetap aman bagi semua anak.

Circulation Path (Jalur Sirkulasi)

Jalan, trotoar, dan gang menjadi bagian penting dalam kehidupan anak-anak di perkotaan karena sering digunakan sebagai tempat bermain. Jalan sering kali memiliki affordance yang tidak disengaja sebagai ruang bermain, terutama di lingkungan pemukiman atau gang sempit yang memiliki lalu lintas kendaraan rendah. Anak-anak menggunakan jalan untuk bermain sepak bola, berlari, atau mengendarai sepeda, memanfaatkan ruang yang ada di sekitar mereka. Namun, karena jalan juga digunakan oleh kendaraan, bermain di area ini memiliki risiko tinggi terhadap keselamatan anak-anak.

Sementara itu, trotoar dapat menjadi ruang bermain yang lebih aman dibandingkan jalan. Namun, di beberapa lokasi, trotoar tidak cukup luas atau memiliki permukaan yang tidak rata, sehingga kurang nyaman dan aman bagi anak-anak. Dalam beberapa kasus, trotoar juga digunakan oleh kendaraan

bermotor, yang semakin membatasi ruang gerak anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan perencanaan kota yang lebih memperhatikan kebutuhan anak-anak dengan menyediakan jalur pejalan kaki yang lebih luas dan zona lalu lintas yang lebih aman di sekitar area pemukiman.

Urban Furniture (Furnitur Kota)

Furnitur kota seperti bangku, pagar pendek, dan elemen arsitektural lainnya sering kali dimanfaatkan anak-anak dalam bermain. Bangku di pendopo atau area publik, misalnya, selain digunakan untuk duduk, sering dimanfaatkan oleh anak-anak untuk melompat atau sebagai tempat berkumpul bersama teman-temannya. Bangku bisa menjadi bagian dari permainan imajinatif anak-anak, di mana mereka dapat menggunakannya sebagai "benteng" dalam permainan petak umpet.

Selain bangku, pagar pendek yang digunakan sebagai pembatas taman atau jalur pejalan kaki juga sering menjadi bagian dari permainan anak-anak. Mereka bisa menggunakannya sebagai rintangan untuk dilompati atau sebagai tempat untuk melatih keseimbangan dengan berjalan di atasnya. Elemen-elemen kecil seperti ini sering kali luput dari perhatian dalam desain kota, tetapi sebenarnya memiliki peran besar dalam mendukung aktivitas bermain anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan bagaimana furnitur kota dapat dirancang lebih ramah anak, dengan tetap mempertahankan fungsi aslinya sebagai elemen kota yang estetis dan fungsional.

Open Space (Ruang Terbuka)

Ruang terbuka seperti halaman depan rumah, area sekitar pendopo, dan lapangan kosong menjadi tempat bermain alami bagi anak-anak. Halaman rumah, misalnya, sering digunakan untuk bermain bebas, seperti berlari atau bermain permainan kelompok seperti petak umpet. Anak-anak juga sering memanfaatkan halaman rumah untuk membuat permainan kreatif mereka sendiri, seperti membangun benteng dari kardus atau bermain peran sebagai karakter dalam cerita yang mereka ciptakan. Selain halaman rumah, pendopo dan ruang publik lainnya memberikan ruang untuk berkumpul dan bermain bersama, baik dalam permainan fisik maupun sosial. Pendopo sering digunakan sebagai tempat anak-anak berkumpul, berbicara, atau sekadar berteduh dari panas matahari. Namun, beberapa ruang terbuka ini berdekatan dengan jalan, yang bisa menjadi bahaya bagi anak-anak. Oleh karena itu, penting untuk memastikan ada pembatas yang cukup atau sistem pengamanan agar anak-anak bisa bermain dengan lebih aman tanpa mengurangi kebebasan mereka dalam mengeksplorasi lingkungan.

Water Edge (Tepi Air)

Area tepi air, seperti *riverside terrace*, sering menarik perhatian anak-anak karena memberikan pengalaman bermain yang unik. Air memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak, baik untuk mengamati lingkungan, melempar batu ke dalam air, atau sekadar menikmati suasana. Anak-anak sering kali menggunakan area ini sebagai tempat eksplorasi,

misalnya mencari ikan kecil, bermain pasir, atau membuat permainan berbasis air yang melibatkan kreativitas mereka.

Namun, tepi air juga bisa menjadi area yang berbahaya jika tidak memiliki batas pengaman yang cukup. Permukaan yang licin atau kurangnya pagar pelindung dapat meningkatkan risiko anak-anak terpeleset dan jatuh ke dalam air. Oleh karena itu, jika tepi air ingin dijadikan ruang eksplorasi yang aman bagi anak-anak, perlu ada desain yang memperhitungkan keselamatan, seperti pagar pelindung atau jalur khusus yang lebih aman. Dengan perencanaan yang baik, tepi air dapat menjadi ruang bermain yang menarik tanpa menimbulkan risiko yang berbahaya bagi anak-anak.

Dari berbagai elemen yang telah diidentifikasi, dapat disimpulkan bahwa anak-anak memiliki cara tersendiri dalam memanfaatkan ruang kota sebagai tempat bermain. Elemen-elemen seperti jalan, tangga, jembatan, pagar, dan ruang terbuka sering kali digunakan dengan cara yang tidak selalu sesuai dengan fungsi awalnya. Namun, di balik fleksibilitas bermain ini, ada tantangan terkait keselamatan dan aksesibilitas. Untuk menciptakan kota yang ramah anak, diperlukan desain yang seimbang antara ruang bermain yang terstruktur dan ruang bermain spontan. Dengan mempertimbangkan affordance dari elemen-elemen kota yang sudah ada, kita dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan menarik bagi anak-anak, tanpa membatasi kreativitas dan kebebasan mereka dalam bermain.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi dalam memanfaatkan ruang urban sebagai tempat bermain, meskipun ruang tersebut tidak dirancang khusus untuk aktivitas mereka. Melalui berbagai permainan seperti sepak bola, petak umpet, bersepeda, memanjat, dan rekonstruksi, anak-anak di Pandeyan menunjukkan kreativitas dalam mengakuisisi elemen-elemen kota, seperti jalan, pagar, tangga, dan ruang terbuka, sebagai bagian dari permainan mereka.

Meskipun ruang-ruang ini memberikan peluang bermain, ada tantangan terkait keselamatan dan aksesibilitas. Beberapa elemen kota, seperti batas ruang, perbedaan ketinggian, jalur sirkulasi, dan tepi air, memiliki affordance yang memungkinkan eksplorasi anak-anak, tetapi juga berisiko jika tidak dirancang dengan baik. Oleh karena itu, perencanaan kota yang lebih ramah anak perlu mempertimbangkan keseimbangan antara ruang bermain terstruktur dan ruang bermain spontan.

Dengan memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan lingkungan perkotaan, para perancang kota dan pemangku kebijakan dapat menciptakan ruang yang lebih inklusif, aman, dan mendukung perkembangan anak. Desain kota yang mempertimbangkan kebutuhan bermain anak-anak tidak hanya meningkatkan kualitas hidup mereka, tetapi juga mendorong interaksi sosial, kreativitas,

serta kesehatan fisik dan mental mereka di tengah urbanisasi yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjei-Boadi, D., Agyei-Mensah, S., Adamkiewicz, G., Rodriguez, J. I., Gemmill, E., Ezzati, M., Baumgartner, J., & Owusu, G. (2022). Neighbourhood, built environment and children's outdoor play spaces in urban Ghana: Review of policies and challenges. *Landscape and Urban Planning*, 218, 104288.
- Aziz, N. F., & Said, I. (2015). Outdoor Environments as Children's Play Spaces: Playground Affordances. In B. Evans, J. Horton, & T. Skelton (Eds.), *Play, Recreation, Health and Well Being* (pp. 1–22). Springer Singapore.
- Bao, Y., Gao, M., Luo, D., & Zhou, X. (2022). The influence of outdoor play spaces in urban parks on children's social anxiety. *Frontiers in Public Health*, 10, 1046399.
- Boos, T. (2024). Play and Playgrounds of a Traditional Urban Festivity: The Case of the Palio di Siena in Italy. *Ethnologia Europaea*, 54(1), 67–87.
- Gustat, J., Anderson, C. E., & Slater, S. J. (2023). Association of Playground "Playability" With Physical Activity and Energy Expenditure. *Preventing Chronic Disease*, 20, 220247.
- Harahap, M. A. K., Supriandi, Tanipu, F., & Manuhutu, A. (2023). Relations between Architecture, Urban Planning, Environmental Engineering, and Sociology in Sustainable Urban Design in Indonesia (Literature Study). *Jurnal Geosains West Science*, 1(02), 77–88.
- Isik, P., Reicher, C., & Sezer, C. (2023). Public Space and Play Theory: Reading Aachen through the Play Theory. *Transactions of the Association of European Schools of Planning*, 7(1), 23–35.
- Koorts, H., Salmon, P. M., Swain, C. T. V., Cassar, S., Strickland, D., & Salmon, J. (2022). A systems thinking approach to understanding youth active recreation. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 19(1), 53.
- Lefebvre, H., Nicholson-Smith, D., Lefebvre, H., & Lefebvre, H. (1997). *The production of space* (Reprinted). Blackwell.
- Liu, J. (2021). *From Physiology to Architecture—The methodology for interactive architecture behavior design*. 195–204.
- Nekoui, Y., & Roig, E. (2022). Playgrounds in the digitally mediated city: An approach from augmented reality. *Urbani izziv*, 33(2), 82–90.
- Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture, Kyselova, G. V., Kyselov, V. M., Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture, Lisova, A. P., Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture, Kalynka, V. M., & Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture. (2022). FEATURES OF THE ADAPTATION OF THE URBAN ENVIRONMENT TO THE NEEDS OF THE CHILD. *Modern Construction and Architecture*, 2, 20–26.
- Saragih, J. F. B. (2018). Limitedness of space in coastal settlement area; how children create their playground. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 195, 012090.
- Sheedy, L., & Bridgman, R. St. C. (2022). Urban playground: How child-friendly planning and design can save cities **Urban playground: how**

child-friendly planning and design can save cities, by Tim Gill, London, RIBA publishing, New York, Routledge, 2021, 208 pp., £38.00, \$47.50(paperback), ISBN 9781859469293, £25.36, \$42.75(ebook), ISBN 9781003108658: by Tim Gill, London, RIBA publishing, New York, Routledge, 2021, 208 pp., £38.00, \$47.50 (paperback), ISBN 9781859469293, £25.36, \$42.75 (ebook), ISBN 9781003108658. *International Journal of Play*, 11(2), 228–231.

- Wang, Y., Sun, Y., Sun, Y., & He, T. (2024). Unveiling the magic of mega-city block environments: Investigating the intriguing mechanisms shaping children's spontaneous play preferences. *Frontiers in Psychology*, 15, 1354236.
- Widyasamrarti, H., Karmilah, M., & Rahman, B. (2020). Pemetaan Ruang Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Kemijen Semarang. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 17(2), 145–148.
- Zhang, L., Xu, X., & Guo, Y. (2023). The Impact of a Child-Friendly Design on Children's Activities in Urban Community Pocket Parks. *Sustainability*, 15(13), 10073.
- Zhao, X., Hussain, N., Shukor, S. F. A., & Ning, J. (2023). Neighbourhood physical environment influences on children's outdoor play: A systematic review. *Frontiers in Built Environment*, 9, 1193309.
- Zhou, X., Li, D., & Larsen, L. (2016). Using Web-Based Participatory Mapping to Investigate Children's Perceptions and the Spatial Distribution of Outdoor Play Places. *Environment and Behavior*, 48(7), 859–884.