



ARCADE JURNAL ARSITEKTUR

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

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



PATTERN OF SPACE DAN PERILAKU BERMAIN ANAK SEKOLAH SELAMA PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ)

Tita Cardiah^{1*}, Irwan Sudarisman², Egha Fauzia Natasya³, Amelya Rahmadani Putri⁴, Alif Nurrahiim Senawianto⁵, Andiyan⁶

¹²³⁴⁵Interior Design, Faculty of Creative Industries, Telkom University, Bandung, West Java 40257, Indonesia

⁶Architecture Study Program Faculty of Science and Engineering, Universitas Faletehan, Bandung

Email: titacardiah@telkomuniversity.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:

23 September 2021

Direvisi:

10 Oktober 2021

Disetujui terbit:

29 Oktober 2021

Diterbitkan:

Cetak:

30 November 2021

Online

30 November 2021

Abstract: Learning activities for school children during the Covid-19 pandemic were carried out using the Distance Learning method. Distance learning indirectly changes children's behavior both while studying and playing. The restriction of activities and play space for school children during Distance Learning method is a change that all children must face, including children living in housing. Pattern of Space and environmental settings, especially the residential environment, have a major influence on children's playing behavior. This study uses a qualitative descriptive method, which is to analyze through comparison of survey data and direct observation from two different residential environment settings. The result of the research is that different spatial patterns will affect children's play behavior patterns during distance learning, children's responses to spatial patterns, structure and character of environmental settings in play activities. The behavior and responses of different children become the design reference and produce basic data about the effect of pattern of greeting on children's playing behavior. Subsequent research on elements of the playroom in the New Normal.

Keyword: *Pattern Of Space, children's play behavior, children's playroom*

Abstrak: Kegiatan pembelajaran anak-anak sekolah pada masa pandemik Covid 19 ini dilaksanakan dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh secara tidak langsung merubah perilaku anak baik saat belajar maupun saat bermain. Pembatasan kegiatan dan ruang bermain anak-anak sekolah selama Pembelajaran Jarak Jauh merupakan suatu perubahan yang harus dihadapi semua anak-anak termasuk anak-anak yang tinggal di Perumahan. *Pattern of Space* dan *setting* lingkungan khususnya lingkungan perumahan berpengaruh besar terhadap perilaku bermain anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu menganalisis melalui komparasi data hasil survey dan observasi langsung dari dua *setting* lingkungan perumahan yang berbeda. Hasil penelitian adalah pola ruang yang berbeda akan mempengaruhi pola perilaku bermain anak-anak selama pembelajaran jarak jauh, respon anak-anak terhadap pola ruang, struktur dan karakter *setting* lingkungan dalam kegiatan bermain. Perilaku dan respon anak-anak yang berbeda menjadi acuan desain dan menghasilkan dasar data tentang pengaruh *pattern of space* terhadap perilaku bermain anak. Penelitian selanjutnya mengenai elemen ruang bermain dimasa *New Normal*.

.Kata Kunci: *Pattern Of Space, perilaku bermain anak, ruang bermain anak*

PENDAHULUAN

Ruang Bermain di lingkungan perumahan dan pemukiman merupakan suatu bentuk pelayanan terhadap masyarakat setempat khususnya untuk anak-anak usia sekolah untuk mendukung segala aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan bermain selama kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau daring. Pembelajaran Jarak Jauh cenderung membuat anak-anak bosan sehingga harus diimbangi dengan kegiatan bermain. Saat pandemik Covid 19 ini ruang bermain menjadi terbatas karena adanya aturan *social distancing*, sehingga membuat anak-anak semakin bosan dan

jenuh. Bermain bagi anak-anak adalah hal penting untuk mendukung perkembangan jiwa anak dan kegiatan bermain juga adalah hal utama dalam kehidupan anak-anak (Saragih, 2012). Kondisi sulit yang intens seperti Pandemi yang berkepanjangan, atau situasi berulang dapat mempengaruhi efek toksik terhadap memori otak anak yang sedang berkembang, kondisi ini berbahaya karena dapat mengganggu proses pondasi pembelajaran pada anak, pengaruh perilaku, dan pengaruh kesehatan, dengan konsekuensi jangka panjang pada perkembangan anak (To & Play, 2019).

Kondisi tersebut menuntut anak-anak untuk kreatif menciptakan kegiatan bermain yang tetap menjalankan protokol kesehatan serta bagaimana merespon pola ruang dan *setting* lingkungannya masing-masing. *Setting* lingkungan di Perumahan Duta Bintaro Tangerang dan Perumahan Kopo Permai 1 Bandung dengan struktur lingkungan yang berbeda sehingga perilaku yang terjadi pada anak-anak akan berbeda pula. Penelitian dari bidang ilmu saraf dan psikologi anak menunjukkan bahwa anak-anak mengelola stres mereka melalui bermain dan mengekspresikan emosi mereka melalui permainan (To & Play, 2019). Oleh karena itu sangat dibutuhkan penelitian tentang bagaimana perilaku bermain anak-anak sekolah selama kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Beberapa Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh *C-PAN Research* Di *Deakin* Universitas menguji tentang hubungan antara fitur ruang terbuka publik dan aktivitas fisik anak-anak; yaitu untuk menguji variasi fitur ruang publik, fitur apa yang mendorong anak-anak untuk aktif? (Hume & Ball, n.d.). Pada tahun 2013 di *Armanshahr Architecture & Urban Development Iran*, sudah ada penelitian tentang aspek perilaku pengguna Taman Kota dalam Merancang Lingkungan Taman untuk menumbuhkan Kreativitas Anak di Taman Bermainnya, penelitian menekankan perlunya dan pentingnya pemanfaatan taman kota untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada tahun 2014 di Turki penelitian tentang konsep hubungan antara anak-anak dan lingkungan, lingkungan belajar, dan membahas kontribusi lingkungan fisik untuk belajar anak (Acar, 2014). Memasuki era pandemik mulai tahun 2019 penelitian mengenai bagaimana belajar dan bermain selama pandemik Covid 19 (To & Play, 2019). Di tahun yang sama di Malaysia penelitian tentang intervensi ruang kota ramah anak yang berfokus pada kehidupan bertingkat tinggi di Kuala Lumpur dengan mensintesis tantangan, manfaat, dan rekomendasi intervensi yang mungkin untuk ruang kota ramah anak (Sulaiman & Ibrahim, 2019). Memasuki tahun 2020 di *Lesley Northumbria University, Newcastle upon Tyne, UK* meneliti tentang sejauh mana taman bermain – sebuah fenomena sosio-spasial – memfasilitasi integrasi anak-anak ke dalam ranah publik, memungkinkan pemeriksaan kritis terhadap konsep “ruang ramah anak” (Pitsikali, Parnell, & McIntyre, 2020). Di Indonesia beberapa penelitian yang dilakukan adalah berkaitan dengan aspek peranan keluarga tentang Adaptasi Pranata Keluarga Pada Proses Pembelajaran E-Learning Dalam Menghadapi Dampak Pandemi Covid-19 (Devi, 2020). Penelitian lain berkaitan dengan perilaku anak adalah perilaku anak bermain *game* selama pandemik Covid-19, pengaruh penggunaan *gadget* pada masa pandemik Covid-19 terhadap perilaku anak (Maria & Novianti, 2020).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya mengenai ruang bermain anak dan hubungannya dengan perilaku bermain anak di ruang publik, pada penelitian ini akan difokuskan pada

bagaimana hubungan *pattern of space* di ruang bermain anak yang berada di lingkungan perumahan dengan perilaku bermain anak selama pembelajaran *online*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memetakan bagaimana *pattern of space* yang berbeda-beda di ruang bermain akan mempengaruhi pola perilaku bermain anak-anak selama pembelajaran jarak jauh, serta untuk mengetahui bagaimana respon anak-anak terhadap karakter lingkungan yang berbeda dalam kegiatan bermain selama pandemik Covid-19.

TINJUAN PUSTAKA

Perkembangan Anak

Menurut *Jean Piaget's* Proses perkembangan anak untuk usia 0 – 2 tahun disebut *Sensorimotor*, yaitu mulai meniru, mengingat sesuatu, mengenal obyek, anak usia 2 – 7 tahun disebut *Preoperational*, yaitu mampu menggunakan bahasa, mampu berpikir logis dan terarah. Untuk anak 7 – 11 disebut *Concrete Operational* yaitu, kemampuan memecahkan masalah secara logis, memahami aturan sedangkan untuk anak diatas 11 tahun disebut *Formal Operational* yaitu, mampu memecahkan permasalahan abstrak secara logis, berpikir ilmiah, sosialisasi dan mempunyai identitas. Secara psikologi, dalam suatu lingkungan anak-anak cenderung untuk beradaptasi/menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada. Lebih lanjut *Piaget* menyebutkan bahwa proses adaptasi terdiri dari *assimilation and accommodation*. Proses adaptasi ini untuk memperoleh keseimbangan.

Teori perilaku

Perilaku adalah sebagai upaya untuk mencapai kebutuhan yang dilatar belakangi oleh motivasi (Jon Lang, 1987). Perilaku manusia tidak dapat dipisahkan dengan suatu kegiatan/aktivitas. Teori perilaku sangat penting bagi perancangan lingkungan sebagai pengembangan konsep kebutuhan manusia.

Jon Lang dalam bukunya berjudul *Creating Architectural Theory*, ada 4 faktor utama yang berhubungan antara lingkungan dengan perilaku, yaitu :

1. *Free-will approach*, Latar belakang fisik lingkungan tidak mempengaruhi terjadinya perilaku.
2. *Possibilistic approach*, manusia memiliki kemampuan untuk beradaptasi, sehingga lingkungan sebagai pembentuk perilaku manusia.
3. *Probabilistic approach*, perilaku terjadi karena ada hubungan saling mempengaruhi antara manusia dan lingkungan disekitarnya.
4. *Deterministic approach*, adalah hubungan sebab-akibat antara perilaku-lingkungan dengan perilaku manusia, yaitu perilaku manusia sepenuhnya dipengaruhi atau dikendalikan oleh tata letak (*layout*) lingkungan fisik.

Setiap kegiatan/aktivitas manusia akan terjadi perilaku sesuai dengan kebutuhannya. Menurut *Porteus* ada 3 model hubungan antara perilaku dengan lingkungan, yaitu :

1. Kebebasan (*Free Will*), bahwa manusia memiliki kebebasan mutlak menentukan corak perilakunya pada lingkungan.
2. Kemungkinan (*Possibilistic*), lingkungan fisik memberikan kesempatan atau batasan tertentu terhadap perilaku manusia sebagai pemakai ruang.
3. Kemungkinan (*Probabilistic*), bahwa perilaku seseorang sangat dikendalikan corak lingkungan.

Dalam hubungan *pattern of space* dan perilaku, maka ruang atau *setting* lingkungan sebagai wadah kegiatan/aktivitas manusia adalah komponen yang sangat penting. Dalam arsitektur ruang tidak hanya sekedar perwujudan dimensional, namun ruang merupakan hubungan yang dialogis antara pemakai ruang dengan aktivitas yang terjadi (*Cardiah & Sudarisman, 2019*). Menurut *Alexander (1979)*, dalam konteks fungsional terdapat 2 pola yang saling berinteraksi :

1. *Pattern of space*, yaitu pola keruangan yang mewadahi kegiatan.
2. *Pattern of event*, yaitu pola kegiatan atau pola aktivitas, yaitu perilaku yang terjadi.

Manusia cenderung menyesuaikan diri dengan *setting* ruang, sehingga terjadi proses adaptasi *fragmentatif*. Manusia juga selalu mengubah ruang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas di dalamnya, proses dinamakan *akomodasi spatial*. Proses *adaptasi fragmentatif dan akomodasi spatial* ini bersifat dialogis, yaitu terjadi hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara manusia dengan *setting* lingkungan sekitarnya. Proses saling mempengaruhi ini disebut *autoplastis* yaitu proses penyesuaian terhadap lingkungan dan *aloplastis* yaitu merubah lingkungan untuk menyesuaikan dengan kebutuhannya baik secara individu maupun sosial.

Playground Space Pattern

Fasilitas taman bermain yang ada di perumahan merupakan fasilitas umum dan fasilitas sosial yang harus di sediakan oleh pihak pengembang atau developer (*Cardiah, Anwar, & Handoyo, 2020*). Aktivitas bermain bagi anak-anak sebagai media ber-ekspresi untuk mewujudkan kegembiraan, anak-anak yang bahagia dan gembira akan meningkatkan perkembangan fisik, kemampuan kognitif, psikomotorik hingga sosiomotorik. Taman dengan tema khusus atau tematik memiliki peran sebagai sarana untuk pembentukan sosial budaya yaitu, pendidikan masyarakat, sebagai tempat atau fasilitas yang mendukung kegiatan sehari-hari masyarakat dan termasuk berbagai aktivitas sosial masyarakat. Taman pada suatu lingkungan diutamakan untuk menambah ruang terbuka hijau dan pembentuk citra suatu tempat (*Handoyo, A. Wulandari, R., Cardiah, 2018*).

Pola ruang bermain yang ada di perumahan memiliki ke-khasan masing-masing, karena pada

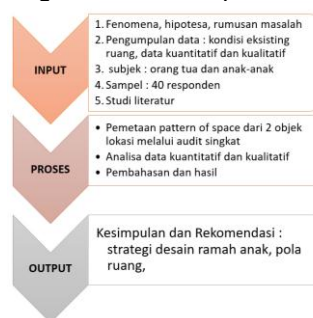
umumnya ruang bermain yang disediakan perumahan memanfaatkan lahan kosong atau lahan sisa, bahkan banyak ruang bermain ini di satukan dengan fasilitas umum lainnya seperti halaman masjid, taman perumahan dan area parkir. Kondisi ini menunjukkan bahwa betapa krusialnya penyediaan fasilitas bermain anak di lingkungan pemukiman padat (*Kalianyar & Tambora, 2021*). Fasilitas ruang bermain menurut *Alamo, 2002* dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis permainan yaitu:

1. *Physical Games*, Permainan fisik ini merespon anak untuk bergerak aktif, oleh karena itu permainan ini membutuhkan pola ruang agar anak bisa bergerak aktif seperti, berlari, merayap, melompat dan lain-lain. Pola ruang bisa berupa struktur ruang yaitu area yang luas.
2. *Creative Games*, permainan kreatif ini anak-anak dituntut untuk lebih kreatif dan berimajinasi seperti, bermain menggunakan material pasir, air dan lempung.
3. *Social Games*, Permainan Sosial membentuk kepekaan sosial pada anak-anak, bermain secara tim.
4. *Sensorial Games*, Permainan Indra menuntut anak-anak menggunakan panca indra saat bermain, bisa berkspesimen, menstimulus rasa dan indra peraba.
5. *Personal Games*, permainan yang dilakukan mandiri/individu merupakan permainan yang santai dan tidak banyak kegiatan, pada umumnya anak-anak hanya menikmati suasana ruang bermain seperti duduk-duduk di kursi taman, atau hanya jalan santai menikmati suasana taman. Fasilitas yang dibutuhkan adalah sarana duduk, meja atau tempat istirahat lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian analisis dengan mengambil studi kasus di Perumahan Duta Bintaro Tangerang dan Perumahan Kopo Permai 1 Bandung. Metode pengumpulan data yang digunakan merupakan gabungan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data terukur terkait aktivitas dan *setting* lingkungan. Pengumpulan data kuisioner dan wawancara melalui *online*. Sampel adalah anak-anak dan orang tua, *survey* dibagikan kepada 40 responden yang terdiri dari 25 responden yang berada di Perumahan Duta Bintaro dan 15 responden yang berada di Perumahan Kopo Permai.

Bagan 1. Proses penelitian



Aspek yang digunakan adalah yang berkaitan dengan pola ruang dan perilaku anak, seperti: lama bermain, lokasi bermain, teman bermain, jadwal bermain, bentuk permainan, hingga alasan bermain. Pembahasan akan menggunakan studi 'Children Living in Active Neighbourhoods' atau 'CLAN' (Hume & Ball, n.d.), studi ini melibatkan tiga aspek utama, yaitu :

1. survei orang tua dan anak-anak, untuk mencari informasi demografis yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi kedekatan dengan ruang terbuka publik;
2. audit ruang terbuka publik dalam hal fitur dan fasilitas yang ditawarkan;
3. pengukuran langsung aktivitas fisik di antara anak-anak yang berpartisipasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemetaan *Pattern of Space* pada ruang bermain akan di petakan secara singkat dengan menggunakan metode audit singkat (Hume & Ball, n.d.). Alat audit singkat digunakan untuk menilai fitur ruang terbuka publik. Audit singkat yang harus dilakukan auditor adalah mencatat dan memetakan kondisi eksisting fitur-fitur atau fasilitas penting di ruang terbuka publik yang mempengaruhi pada perilaku aktivitas fisik anak. Fitur-fitur atau fasilitas tersebut dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Fasilitas Ruang Publik

Fasilitas	Duta Bintaro	Kopo Permai	Keterangan	
Fasilitas rekreasi	lapangan	√	√	Fasilitas yang tersedia
fasilitas olah raga	√	√	merupakan ruang publik bersama	
ruang rekreasi informal	√	√	tidak di khususkan untuk ruang bermain anak-anak.	
Fasilitas taman bermain	tempat sampah	√	√	Tidak semua tempat bermain ada tempat sampah
tempat duduk	√	√	bench sederhana fungsional	
toilet	-	-	Di semua tidak tersedia	
air mancur/ kolam	√	-	Hanya ada di satu tempat bermain saja	
keran minum	-	-	Di semua tidak tersedia	
pepohonan	√	√	Vegetasi sebagai peneduh	
penerangan	√	√	Penerangan bergabung dengan PJU	
air mancur/ kolam	√	-	Tidak semua area bermain memiliki elemen air	
Jalur sirkulasi	jalur bersepeda	√	√	Bukan jalur khusus sepeda tetapi bergabung dengan sirkulasi kendaraan
jalan setapak	√	√	Tidak semua ruang bermain ada jalan setapak	
Papan petunjuk	signag	-	-	Tidak ditemukan signag khusus

Lingkungan Bermain Anak di Perumahan Bintaro Tangerang

Perumahan Duta Bintaro berlokasi di Kunciran, Tangerang Selatan. Perumahan ini diapit oleh dua perumahan besar yaitu Perumahan Alam Sutra dan Perumahan Bintaro. Di dalam perumahan Duta Bintaro terbagi berdasarkan beberapa *cluster*. Salah satu *cluster* yang menjadi obyek penelitian adalah *Cluster Jimbaran*. Perumahan *Cluster* memiliki standar yang rapi untuk penataan area perumahannya. Tata keamanan, lingkungan perumahan dan fasilitas termasuk kedalam standar yang baik.

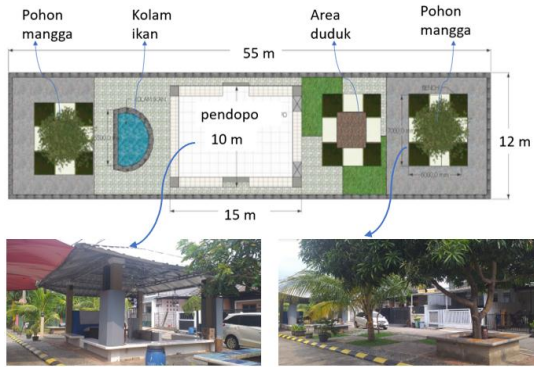


Gambar 1. Lokasi ruang bermain di Perumahan Bintaro Di dalam perumahan mencakup semua klasifikasi kelompok usia dalam keluarga dari anak-anak hingga manula. Berdasarkan hasil survei lingkungan bermain anak pada Perumahan Duta Bintaro terdapat tiga area bermain yang biasa menjadi tempat area bermain anak. Ketiga area tersebut antara lain Taman Pendopo, Lapangan Bola dan Taman Bermain Anak. Ketiga taman bermain tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Taman Pendopo.

Taman Pendopo merupakan salah satu area yang biasa digunakan sebagai area bermain anak, posisi taman tersebut diapit oleh dua blok perumahan dengan panjang 55 meter dan lebar 12.5 meter. Terdapat satu pendopo semi *outdoor* pada bagian tengah dan dilengkapi dengan tiga *bench* yang terbuat dari beton. *Bench* tersebut digunakan sebagai fasilitas duduk untuk pendukung area bermain. Selain digunakan oleh anak-anak untuk bermain Taman Pendopo juga dapat digunakan oleh segala usia baik anak-anak, dewasa hingga manula. Keberadaan Pendopo di lingkungan permukiman merupakan suatu bentuk pelayanan kepada masyarakat, khususnya untuk menunjang berbagai kegiatan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pendopo bisa digunakan untuk untuk kegiatan sosial, tempat bermusyawarah, interaksi antar warga, rekreasi dan ruang bermain untuk anak-anak hingga sebagai fasilitas pendidikan (Anwar, Cardiah, & Handoyo, 2019)

Pola ruang bermain berbentuk *linier* atau memanjang, elemen ruang terdiri dari trotoar, tiga *bench* tempat duduk mengelilingi pohon mangga, kolam ikan, trotoar dan pendopo.



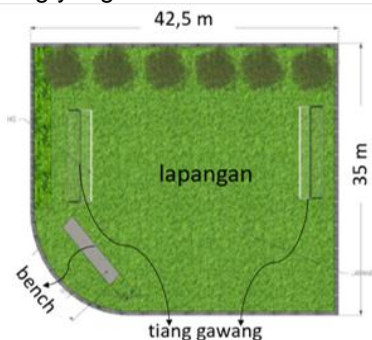
Gambar 4. Pola Ruang Taman Pendopo

Area taman pendopo lebih banyak digunakan untuk aktifitas berkumpul, yaitu aktivitas mengobrol, diskusi atau bermain *game* bareng. Hal tersebut dikarenakan ruang yang tidak terlalu luas, sehingga tidak banyak aktivitas *Physical Games* yang bisa dilakukan. Area taman pendopo lebih banyak digunakan oleh anak-anak dengan usia tiga hingga lima tahun, yaitu anak-anak yang ketika bermain didampingi langsung oleh orang tua atau pengasuh. Hal tersebut dikarenakan, ada fasilitas kolam ikan, area bermain tidak terlalu besar karena aktivitas bermain berupa *Creative Games* yang membutuhkan pengawasan langsung sehingga tidak memerlukan area luas. Pola perilaku yang terjadi adalah *adaptasi fragmentatif* yaitu adaptasi terhadap pola ruang, menyesuaikan jenis aktivitasnya. Berdasarkan pola ruang atau *setting* lingkungan merupakan *Possibilistic approach*, yaitu pola ruang atau lingkungan mempengaruhi perilaku bermain anak, beradaptasi dengan pola ruang yang ada di taman pendopo.

Area Lapangan Bola

Area lapangan bola ini berada di sisi Selatan pintu masuk Perumahan *Cluster* Jimbaran memiliki panjang 42,5 meter dan lebar 35 meter. Lapangan Bola ini biasa digunakan untuk bermain bola oleh anak-anak Sekolah Dasar (SD) hingga anak-anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Fasilitas ruang bermain berupa area lapangan bola merupakan fasilitas yang bisa digunakan untuk aktifitas *Physical Games* (Alamo, 2002), yaitu anak-anak bebas bergerak aktif, bermain bola, merayap, meloncat dan berlarian pada area lapangan ini anak-anak banyak melakukan permainan fisik, sehingga merespon anak untuk bergerak aktif namun tidak membutuhkan alat khusus. Hal tersebut karena area lapangan bola memiliki struktur ruang yang luas.



Gambar 5. Pola Ruang Lapangan Bola

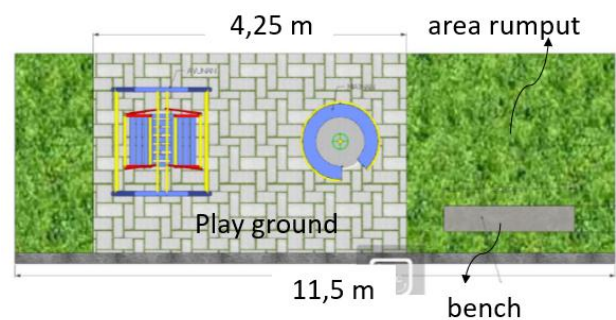


Gambar 6. Suasana Ruang Lapangan Bola

Pola ruang area lapangan bola, tidak dilengkapi fasilitas pendukung khususnya infrastruktur seperti trotoar, tempat duduk terbatas hanya ada satu *bench* saja. Pola perilaku yang terjadi adalah *Deterministic approach*, yaitu perilaku anak – anak ketika bermain dilapangan bola sepenuhnya dikendalikan oleh tata letak (*layout*) lingkungan fisik. Secara teori menurut *Piaget* pada anak usia sekolah khususnya tujuh tahun hingga delapan tahun memiliki karakteristik *Concrete Operational* yaitu memiliki kemampuan memecahkan masalah secara logis, serta memahami aturan, sehingga terjadi hubungan sebab-akibat antara perilaku-lingkungan dengan perilaku manusia (Jareno Alarcon, 1998).

Playground

Di *Cluster* Jimbaran juga terdapat area bermain anak yang berada di sisi Utara Perumahan *Cluster* Jimbaran. Taman ini memiliki luas dengan panjang 11,5 meter dan lebar 4 meter. Terdapat fasilitas bermain anak seperti ayunan dan mangkok putar. Selain itu, terdapat sebuah *bench* dengan material beton sebagai fasilitas duduk pendukung. Ruang bermain yang menarik dan memiliki identitas, sebagai pertimbangan dalam implementasi ruang yang ramah anak (Pitsikali et al., 2020).



Gambar 7. Palyground

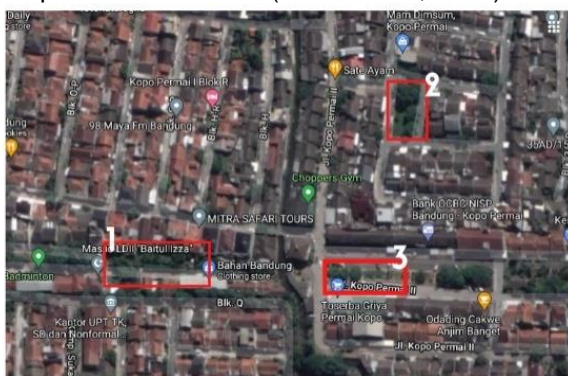


Gambar 8. Taman Bermain Anak

Area *playground* adalah pilihan ruang bermain untuk anak-anak pra-sekolah. Struktur ruang yang sederhana, sehingga di area ruang bermain ini aktivitasnya bermain berupa *Sensorial Games*, yaitu permainan mengolah panca indra sehingga menuntut anak-anak menggunakan panca inderanya saat bermain, bisa bereksperimen, menstimulus rasa dan indra peraba. Selain *Sensorial Games* di area playground ini bisa bermain dengan kategori *Social Games*, yaitu anak-anak belajar bersosialisasi, meningkatkan kepekaan sosial pada anak-anak, bermain secara tim.

Lingkungan Bermain Anak di Perumahan Kopo Permai Bandung

Perumahan Kopo Permai berlokasi di Jalan Kopo, Kabupaten Bandung. Perumahan ini berada di dekat perbatasan Kabupaten Bandung dengan Kota Bandung. Perumahan Kopo Permai termasuk perumahan jenis *residence*. Perumahan *residence* biasanya tersedia fasilitas umum seperti pos keamanan biasa, masjid, gereja, toserba dan taman bermain. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat digunakan oleh seluruh penghuni perumahan. Secara arsitektural menata lingkungan binaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat adalah suatu bentuk tanggung jawab dan konsekuensi positif sebagai pengelola perumahan. Partisipatif masyarakat menjadi hal penting dalam mewujudkan penataan lingkungan binaan baik fasilitas sosial maupun fasilitas umum (Anwar et al., 2019).



1 AREA BERMAIN 1 (lahan parkir depan masjid)



Ukuran : 30 meter x 8 meter
Elemen Ruang :
• Berada diseberang masjid
• Lahan Parkir yang terkadang sering digunakan sebagai tempat bermain
• Terdapat 1 ring basket

2 AREA BERMAIN 2 (Taman Bermain)



3 AREA BERMAIN 3 (Taman Bermain)



Ukuran : 20 meter x 7 meter
Elemen Ruang :
• Terdapat 4 bench untuk duduk santai bermaterial beton

Ukuran : 40 meter x 15 meter

Elemen Ruang :
• Taman besar yang dikelilingi oleh rumah-rumah
• Terdapat 4 ayunan dan 1 perosotan
• Bidang tanahnya datar

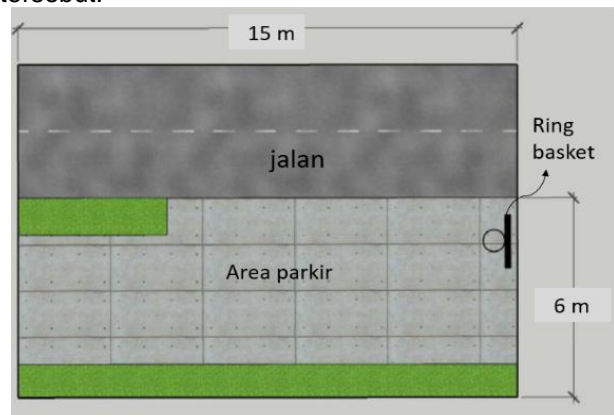
Gambar 9. Lokasi bermain Taman Kopo Permai

Perumahan Kopo Permai ini memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan oleh umum, salah satunya area bermain anak. Terdapat beberapa area bermain yang biasa dijadikan tempat bermain anak di daerah Perumahan Kopo Permai antara lain Taman Bermain anak, Lapangan Parkiran depan masjid dan Taman bermain dekat toserba.

Ketiga taman bermain tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Area Halaman Masjid

Selain taman, Lahan luas yang berada di depan masjid pun seringkali digunakan sebagai area bermain anak. Selepas anak-anak mengaji biasanya sambil menunggu dijemput oleh orang tuanya itu anak-anak bermain di lapangan parkir tersebut.



Gambar 10. Lahan Parkir Depan Masjid Baitul Izza

Faktor yang mempengaruhi anak-anak bermain di lahan tersebut karena taman bermain anak itu jaraknya jauh dari masjid. Tetapi area tersebut sangat minim keamanannya, karena jalan tersebut seringkali dilalui oleh kendaraan beroda dua maupun beroda empat.



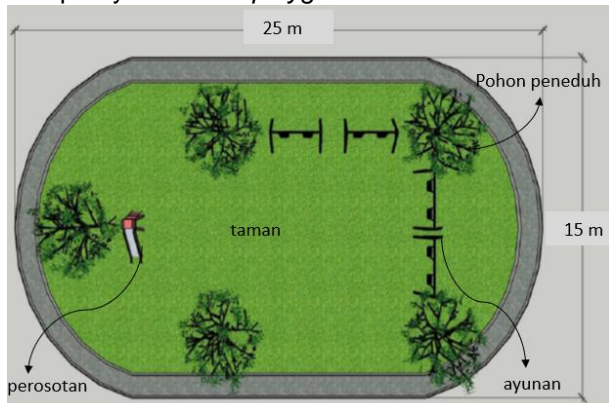
Gambar 11. Area Parkir Depan Masjid Baitul Izza

Di area halaman masjid ini anak – anak bisa bermain *Creative Games*, *Social Games*, *Sensorial Games* dan *Personal Games* Permainan Sosial membentuk kepekaan sosial pada anak-anak, bermain. Pola keruangan (*pattern of space*) yang mawadahi kegiatan tidak di desain khusus untuk area bermain anak – anak, sehingga pola ruang hanya berupa area kosong yang bisa digunakan untuk bermain, parkir kendaraan hingga tempat berjualan. Perilaku bermain anak – anak di halaman masjid mencoba menyesuaikan diri dengan ruang sehingga terjadi proses *adaptasi fragmentatif*.

Ruang Terbuka Hijau.

Area bermain ke dua yaitu ruang terbuka hijau, taman bermain ini merupakan taman bermain anak yang paling luas di Perumahan Kopo Permai,

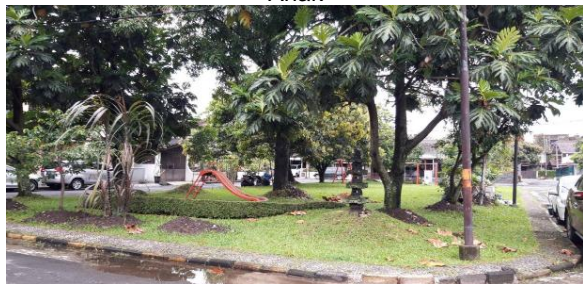
memiliki luas dengan panjang 25 meter dan lebar 15 meter. Permukaan tanah menggunakan rumput, banyak pohon yang sudah cukup tinggi dan juga rimbun sehingga sangat nyaman untuk bermain. Di ruang terbuka hijau ini tersedia fasilitas bermain berupa ayunan atau *playground* sederhana.



Gambar 12. Pola Taman Area Bermain 2



Gambar 13. Sisi Selatan Taman Bermain Anak



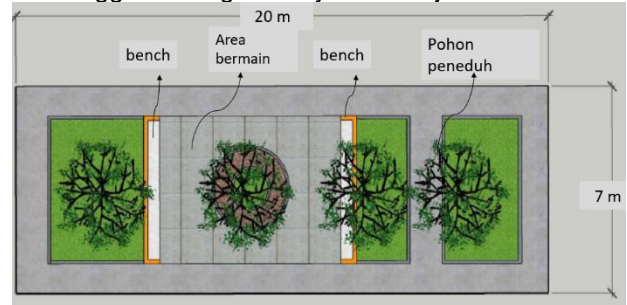
Gambar 14. Sisi Utara Taman Bermain Anak

Pola ruang bermain terdiri dari fasilitas bermain anak seperti ayunan dan perosotan. Selain itu, lapangan yang luas dapat juga dijadikan tempat bermain bola dan berlari-lari (Andiyan, 2021). Pada bagian sisi lapangan terdapat area jalan bebatuan untuk terapi yang dapat digunakan oleh kalangan dewasa maupun manula. Kondisi taman sangat rapi dan bersih sehingga anak-anak sedikit segan untuk bermain di area ini. Selama pembelajaran jarak jauh anak-anak sangat jarang bermain di area taman ini. Perilaku yang terjadi adalah proses *akomodasi spatial* yaitu pola ruang yang di desain agar sesuai dengan kebutuhan aktivitas warga permukiman baik anak-anak maupun orang dewasa. Terjadi hubungan dialogis saling mempengaruhi antara pola ruang dengan aktivitas pengguna ruang. Proses hubungan antara perilaku dengan pola ruang yang terjadi adalah *Deterministic approach* yaitu terjadi hubungan sebab-akibat antara perilaku pengguna ruang dengan kondisi pola ruang atau *setting* lingkungan, yaitu perilaku pengguna ruang dipengaruhi atau di kendalikan oleh tata letak

(*layout*) area taman bermain. Sedangkan berdasarkan aktifitas terjadi hubungan *Probabilistic*, yaitu bahwa perilaku pengguna ruang sangat dikendalikan corak lingkungan bermain.

Taman Bermain Anak Seberang Toserba.

Taman ini memiliki luas dengan panjang 20 meter dan lebar 7 meter. Posisi taman tersebut berada di seberang toserba. Terdapat fasilitas duduk sebagai pendukung seperti empat *bench* dengan material beton. Pada awal pandemi covid-19 anak yang berumur dibawah 10 tahun tidak diperuntukan masuk ke toserba sehingga anak-anak dapat menunggu dan bermain di area tersebut sambil menunggu orang tuanya belanja di toserba.



Gambar 15. Pola Ruang Taman Bermain Anak Seberang Toserba



Gambar 16. Suasana Taman Bermain Anak Seberang Toserba

Pola ruang berbentuk linier, yang dilengkapi dengan vegetasi sebagai peneduh tempat duduk, adanya area perkerasan untuk orang beraktivitas, adanya taman rumput sebagai pelengkap ruang. Taman ini tidak di desain khusus untuk ruang bermain anak-anak, namun menjadi ruang publik untuk berbagai aktivitas pengguna, tidak ada kegiatan khusus untuk anak-anak maupun dewasa. Hubungan pola ruang dan perilaku yang terjadi adalah *Free-will approach*, yaitu *penunjang bebas* beraktivitas, bebas menentukan corak perilakunya pada area taman ini.

Perilaku yang terjadi adalah di serahkan kepada pengguna ruang, bagaimana mereka memanfaatkan atau merespon ruang pada area publik ini, Menurut *Piaget*, secara psikologi, dalam suatu lingkungan manusia cenderung untuk beradaptasi/menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada.

Pengukuran *Pattern of Space* dan Perilaku bermain anak

Keberhasilan lingkungan binaan dapat diukur dengan tingkat kepuasan pengguna ruang (Andiyan, 2021). Kepuasan pengguna ruang tersebut pada *Pattern of Space* dan perilaku bermain anak selama Pendidikan Jarak Jauh berdasarkan faktor fisik lingkungan dan faktor non fisik. Menurut Snyder, J.C., dan Catanese, A.J., 1988 faktor fisik dan non fisik tersebut meliputi tiga

aspek yaitu aspek fungsi, aspek teknis dan aspek perilaku, yaitu:

1. Aspek Fungsi, *setting* lingkungan atau pola ruang bermain sebagai fasilitas yang dapat digunakan untuk bermain anak-anak ketika istirahat belajar atau ketika waktu libur sekolah.
2. Aspek Teknis, meliputi struktur ruang, pola ruang, material, standar dimensi, fasilitas utama dan fasilitas pendukung.
3. Aspek Perilaku, psikologi anak-anak dipengaruhi oleh pola ruang dan *setting* lingkungan yang akan mempengaruhi perilaku saat bermain.

Sehubungan dengan topik penelitian ini yang bertujuan ingin melihat perilaku bermain anak dan hubungannya dengan eksistensi ruang bermain. Kuesioner disusun berdasarkan tujuan penelitian yang sudah ditentukan untuk dapat melihat gambaran bermain anak dan ruang-ruang yang mereka jadikan sebagai tempat bermain yang paling mereka senangi. Dari 14 pertanyaan, terkait dengan situasi dan lokasi ruang bermain, durasi, dan faktor-faktor yang berhubungan dengan area bermain. Berikut merupakan hasil survei berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada para responden:

Tabel 2. Tempat Bermain

No.	Tempat Bermain	Hasil
1.	Dalam Rumah	91.7%
2.	Luar Rumah	8.3%

Pilihan tempat bermain saat metode belajar jarak jauh, hasil responden anak-anak lebih memilih bermain di dalam rumah. Keadaan masa pandemi saat ini juga berdampak kepada anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di rumah, data memperlihatkan bahwa 91,7% anak di perumahan Duta Bintaro dan Kopo Permai cenderung memilih bermain *games* di dalam rumah dibandingkan dengan bermain di luar. Terjadinya pergeseran ini membuktikan bahwa semakin naiknya angka kasus covid-19, faktor untuk bertemu dengan teman kelompok bermain menjadi faktor penentu saat mereka melakukan aktivitas bermain karena peraturan pemerintah membuat semua orang diharuskan berada di rumah saja. Walau jumlah kasus Covid 19 semakin mengecil, fakta tersebut memperlihatkan bahwa anak-anak sudah mulai nyaman bermain di rumah dengan kecanggihan teknologi saat ini seperti komputer dan *gadget* sehingga memandang bahwa taman atau lapangan yang ada disekitar mereka bukanlah pilihan utama sebagai tempat bermain atau bahkan dilihat sebagai sesuatu tempat yang tidak menarik lagi bagi mereka. Proses belajar *online* mengakibatkan anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah sehingga anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget*. Intensitas pemakaian *gadget* resikonya akan meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (Maria & Novianti, 2020).

Tabel 3. Jadwal Bermain diluar rumah

No.	Jadwal Hari/Minggu Bermain Keluar	Hasil
1.	1 hari	26.1%
2.	2 hari	34.8%
3.	3 hari	30.4%
4.	4 hari	8.7%

Presentasi jadwal bermain di luar rumah mulai dari 1 hari hingga 3 dalam seminggu, sesuai dengan jadwal libur sekolah yaitu hari Sabtu dan Minggu. Hal ini menunjukkan bahwa selama hari-hari sekolah anak-anak tidak bermain di luar rumah. Bermain dapat mendukung pengembangan keterampilan holistik dan ketahanan yang dibutuhkan anak-anak untuk berkembang di dunia yang kompleks dan terus berubah (To & Play, 2019).

Tabel 4. Durasi Bermain diluar rumah

No.	Durasi Bermain Di Luar	Hasil
1.	1-2 jam	14.7%
2.	3-4 jam	52.9%
3.	5-6 jam	32.4%

Anak-anak bermain diluar rumah rata-rata dua hingga tiga hari dalam seminggu dengan durasi lama bermain paling lama 3-4 jam. Kondisi sekolah masih PJJ sehingga anak-anak lebih banyak waktu untuk bermain, walaupun pilihan bermain diluar rumah bukan yang utama, hal tersebut karena adanya pembatasan aktivitas warga selama pandemik.

Ruang terbuka adalah lingkungan bermain terbaik untuk anak-anak. Area-area ini menawarkan peluang yang tidak ditemukan di ruang dalam ruangan dan lingkungan fisik berkontribusi pada pembelajaran anak-anak dengan kemampuan yang dimiliki (Acar, 2014). Perwujudan lingkungan bermain bagi anak-anak sebagai sumber daya manusia untuk masa depan bangsa merupakan aspek yang sangat penting.

Tabel 5. Lokasi bermain Perumahan Duta Bintaro

No.	Lokasi Bermain	Hasil
1.	Halaman/Jalan dekat rumah	26.1%
2.	Taman Bermain	17.4%
3.	Lapangan	21.7%
4.	Taman pendopo	34.8%

Lokasi tempat bermain menjadi isu yang penting dalam penelitian ini, data memperlihatkan bahwa sebagian anak di perumahan Duta Bintaro yang memilih untuk bermain di luar banyak menghabiskan waktu di area taman pendopo sebanyak 34,8% (didominasi oleh anak perempuan), halaman/jalan dekat rumah sebanyak 26,1%, lapangan sebanyak 21,7% (di dominasi oleh anak laki-laki), dan yang paling sedikit dikunjungi oleh anak-anak adalah taman bermain

sebanyak 17,4%. Fasilitas sosial dan fasilitas khususnya Pendopo/ruang serbaguna yang ada di lingkungan perumahan merupakan fasilitas yang membutuhkan perencanaan dan perancangan yang baik (Anwar et al., 2019).

Tabel 6. Lokasi bermain Kopo Permai

No.	Lokasi Bermain Di Luar	Hasil
1.	Lahan Parkir Masjid	60%
2.	Taman Bermaian Griya	20%
3.	Taman Bermain Anak	20%

Sementara pada anak-anak yang berada di perumahan Kopo Permai memilih lahan parkir masjid untuk dijadikan tempat bermain favorit sebanyak 60% (didominasi oleh anak perempuan), dan sisanya menghabiskan waktu bermain di taman bermain griya dan taman bermain anak sebanyak 20%. Memperhatikan data yang ada terlihat bahwa semakin dekat lokasi bermain anak, pilihan bermain di luar rumah (di sekolah atau di taman menjadi pilihan bermain yang paling disukai).

Berkaitan dengan aktivitas fisik anak, beberapa penelitian menunjukkan bahwa aspek lingkungan fisik dan sosial di sekitar tempat tinggal anak sangatlah penting. Ini termasuk akses dan ketersediaan fasilitas untuk aktivitas fisik seperti taman formal dan ruang terbuka publik (Clin & Med, 2013).

Tabel 7. Alasan tidak bermain diluar rumah

No.	Alasan Tidak Bermain Di Luar	Hasil
1.	Banyak Pekerjaan Rumah	19.2%
2.	Tidak diizinkan Bermain Di luar	19.2%
3.	Lebih Nyaman dan Suka Bermain Di Rumah	34.6%
4.	Lebih Suka Bermain Permainan	7.7%
5.	Tidak Ada yang Menemani Bermain Di luar	15.4%
6.	Tempat Bermain Tidak menarik dan Tidak Nyaman	3.8%

Tabel tujuh menjelaskan alasan tidak bermain diluar rumah adalah, anak-anak lebih nyaman bermain di rumah, hal tersebut karena kondisi yang mengharuskan anak-anak bermain di rumah yaitu adanya aturan untuk tetap diam di rumah dalam upaya pencegahan covid 19. Alasan lain adalah banyaknya tugas sekolah yang harus diselesaikan, selain itu bermain diluar rumah membutuhkan pantauan dari orang tua dikarenakan lingkungan yang tidak ada jaminan keamanan. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting bagi anak dalam pembentukan budaya serta perilaku untuk pola sistem pendidikan. Pranata keluarga memiliki peranan penting sebagai lingkungan utama dan pertama bagi anak-anak untuk bersosialisasi serta tempat proses belajar (Devi, 2020).

Tabel 8. Aktivitas Bermain

No.	Aktivitas Di Luar	Hasil
-----	-------------------	-------

1.	Bermain	34.1%
2.	Bermain Gawai/Games	29.5%
3.	Olahraga	11.4%
4.	Bercengkrama/ngobrol	25%

Ketika ada kesempatan bermain diluar rumah sebanyak 34.1% bermain, sedangkan masih banyak anak-anak yang menggunakan/bermain *gadget/games* diluar rumah sebanyak 29.5%. kondisi ini menunjukkan bahwa tempat bermain dengan pola ruang apapun anak-anak tidak merespon ruang sesuai dengan *setting* lingkungan yang disediakan.

Fasilitas ruang terbuka, taman dan tempat olahraga harus memenuhi syarat, yaitu: 1. aman yang dapat dipakai oleh berbagai kelompok usia 2. digunakan untuk rekreasi aktif dan pasif 3. mencakup area untuk berjalan-jalan atau duduk-duduk (Indonesia & Nasional, 2004).

Tabel 9. Alasan bermain di luar Rumah

No.	Alasan Orang Tua Mengizinkan Bermain Di Luar	Hasil
1.	Bosan dan Butuh Sosialisasi dengan Lingkungan	23.8%
2.	Tempat Bermain dekat dengan Rumah	19%
3.	Bermain dengan Teman yang dikenal	28.6%
4.	Teman di Lingkungan bermain di luar	4.8%
5.	Tetap Melaksanakan Prokes	23.8%

Pada tabel sembilan menjelaskan alasan orang tua mengizinkan anak-anak bermain diluar rumah. Kegiatan PJJ yang sudah berlangsung selama satu tahun ajaran, menyebabkan anak-anak semakin jenuh dan berdampak kurang baik terhadap perkembangan anak. Alasan orang tua mengizinkan anak-anak bermain di luar rumah dikarenakan rasa bosan dan butuh sosialisasi dengan lingkungan luar atau dengan teman-temannya dan yang lebih utama lagi adalah karena bisa bermain dengan teman-teman yang mereka kenal dekat. Saat bermain diluar rumah tetap menjalankan protokol kesehatan yang ketat.

Tabel 10. Pengawas saat bermain

No.	Yang Menemani Bermain Di Luar	Hasil
1.	Orang Tua	37%
2.	Saudara	11%
3.	Teman	33%
4.	Tidak Ada	18%

Pengawasan-pun dilakukan langsung oleh orang tua, khususnya untuk anak-anak yang masih kecil, sedangkan untuk anak-anak yang lebih besar mereka cukup bermain bersama teman yang kenal dekat sudah merasa aman. Kondisi tersebut terlihat

pada tabel sepuluh yang menjelaskan pengawasan anak-anak ketika bermain diluar rumah. Di Amerika, anak-anak yang berusia hingga 12 tahun harus diawasi di ruang publik, hal ini untuk menghindari isolasi dan intoleransi di antara anak-anak (Sulaiman & Ibrahim, 2019). Pengawasan anak-anak saat bermain diluar rumah adalah salah satu bentuk perlindungan terhadap hak anak. Tidak semua anak diawasi langsung oleh orang tua, ada juga yang diawasi oleh saudara, teman. Mobilitas mandiri anak dan akses ke ruang hijau perkotaan sepenuhnya bergantung pada bagaimana orang tua memandang risiko dalam hal kecelakaan, kejahatan, orang asing, dan lalu lintas (Sulaiman & Ibrahim, 2019).

Tabel 11. Jarak Lokasi bermain

No.	Jarak Tempat Bermain Di Luar	Hasil
1.	Dekat	56%
2.	Sedang	28%
3.	Jauh	16%

Jarak antara rumah dan tempat bermain sebanyak 56% menyatakan dekat, sehingga akses dan jangkauan untuk menggunakan area tempat bermain sangat mudah. Namun kondisi saat ini saat pandemik sehingga area bermain menjadi terasa jauh karena adanya pembatasan aktifitas, semua warga harus tetap di rumah, area yang tadinya terasa dekat menjadi terasa jauh.

Tabel 12. Tingkat Keamanan tempat bermain

No.	Tingkat Keamanan Tempat Bermain	Hasil
1.	Aman	75%
2.	Sedang	12.5%
3.	Tidak Aman	12.5%

Hasil kuisisioner untuk tingkat keamanan sebanyak 75% menyatakan tempat bermain aman, artinya aman dari hal yang menyangkut keselamatan anak, yaitu terpantau oleh orang tua, fasilitas tempat bermain tidak ada benda-benda yang membahayakan, bukan aman dari hal penyebaran virus. Keamanan di ruang bermain anak perlu dikaji lebih dalam lagi teruma berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi rasa aman apakah elemen secara fisik apakah non fisik. Latar belakang budaya, gender dan tingkat sosial dari anak-anak dan orang tua mempengaruhi persepsi tingkat keamanan. Setiap manusia sejak kecil pasti pernah melakukan aktivitas bermain, aktivitas bermain selain menghadirkan keriang, kegembiraan, kesenangan serta kegembiraan bagi pelakunya, juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan kemampuan fisik, serta kemampuan tingkat emosional sebagai dasar pertumbuhan menuju dewasa (Hutapea, Razziati, & S., 2015).

Tabel 13. Faktor yang tidak menarik di tempat bermain

No.	Faktor Yang Tidak Menarik	Hasil
1.	Fasilitas Area Duduk Kurang Memadai	11.5%
2.	Fasilitas Bermain Kurang/tidak ada	16.7%
3.	Fasilitas Olahraga Sedikit	6.4%
4.	Fasilitas Makan dan Minum Tidak tersedia	10.3%
5.	Fasilitas Penunjang Sedikit atau Tidak Ada	19.2%
6.	Tidak Tersedia Internet	6.4%
7.	Desain Kurang Menarik	29.5%

Fasilitas bermain yang tersedia direspon beragam oleh user, 29% user menyebutkan fasilitas kurang menarik secara estetika, fasilitas penunjang masih terbatas bahkan tidak ada, area duduk tidak memadai bahkan cenderung kurang, sarana bermain masih kurang, fasilitas makan dan minum belum tersedia, fasilitas olah raga sedikit termasuk layanan internet. Kondisi tersebut di karenakan fasilitas bermain di lingkungan perumahan pada umumnya hasil swadaya masyarakat, sehingga banyak fasilitas yang belum tersedia, fasilitas yang tersedia tidak fokus memperhatikan aspek kenyamanan dan keselamatan anak-anak saat bermain. Ruang hadir sebagai *“equal partner”* dalam permainan, kehadirannya memberikan koeksistensi untuk berbagai jenis permainan dan interaksi. Di ruang bermain, anak-anak bebas memanjat, melompat atau menggantung dengan memanfaatkan elemen ruang yang dapat mereka gunakan sesuai keinginannya. Sehingga ruang bisa kapan saja di manipulasi dan di ciptakan kembali (Pitsikali et al., 2020).

Tabel 14. Faktor yang tidak nyaman pada tempat bermain

No.	Faktor Yang Tidak Nyaman Pada Tempat Bermain	Hasil
1.	Suhu yang Panas	14.3%
2.	Penerangan Redup	10.7%
3.	Tempat Kotor	19.6%
4.	Aroma Tidak Sedap	16.1%
5.	Kebisingan	7.1%
6.	Terlalu Ramai	17.9%
7.	Banyak Serangga	14.3%

Fasilitas sosial dan fasilitas umum dalam suatu lingkungan perumahan merupakan kebutuhan dasar dan menjadi hak warga untuk mendapatkan fasilitas tersebut, termasuk fasilitas bermain untuk anak-anak. Kondisi saat ini fasilitas ruang bermain menjadi fasilitas penting dan tidak penting, penting di karenakan warga khususnya anak-anak

mempertuhkan ruang untuk berkembang, bersosialisasi, melatih motorik kasar hingga berolah raga. Dikatakan tidak penting karena kondisi pandemik fasilitas bermain ini menjadi tidak dibutuhkan karena adanya pembatasan aktivitas warga di luar rumah. Selain hal diatas kondisi eksisting fasilitas bermain ini menurut 19% responden menyatakan tempatnya kotor, selain itu ada aroma tidak sedap, suhunya cenderung panas, banyak serangga, bising dan terlalu ramai.

Dari hasil uraian hasil kuisioner diatas, maka dapat dijelaskan bahwa pola ruang bermain dan fasilitas bermain mempegaruhi perilaku bermain anak. Mendesain kota, lingkungan maupun perumahan di sekitar anak-anak bukan hanya berbicara tentang membangun lebih banyak taman bermain, tetapi sangat penting juga bahwa ruang yang ramah anak. Ruang ramah anak itu bisa ruang yang memiliki kebebasan untuk beraktivitas sehari-hari dan infrastruktur yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak (Sulaiman & Ibrahim, 2019).

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa infrastruktur khususnya pola ruang untuk fasilitas bermain, belum sesuai dengan kebutuhan anak. Taman bermain yang di sediakan di lingkungan perumahan belum memperhatikan infrastruktur anak, sehingga anak-anak merespon ruang bermain menjadi tidak maksimal, bahkan cenderung tidak tertarik. Infrastruktur anak-anak sebaiknya mengacu kepada jaringan ruang dan jalan yang dapat membuat kota atau lingkungan yang ramah anak dan menciptakan kebebasan bermain sehari-hari (Sulaiman & Ibrahim, 2019).

Hasil pembahasan dari Penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian adalah:

1) Metode Pendidikan Jarak Jauh di Perumahan Duta Bintaro Tangerang dan Perumahan Kopo Permai 1 Bandung, anak-anak lebih banyak bermain didalam rumah, dikarenakan adanya pembatasan kegiatan di luar rumah. Selama penelitian khususnya saat survei, fasilitas bermain cenderung kosong, artinya anak-anak tidak memanfaatkan ruang bermain selama kegiatan belajar di rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola ruang tidak mempengaruhi perilaku bermain anak ketika kondisi pandemik, tidak ada kegiatan sehingga tidak ada perilaku yang bisa diamati. Namun dalam kondisi tanpa adanya pembatasan aktivitas yaitu anak-anak boleh bermain di luar rumah bukan berarti ruang bermain ini dengan berbagai *pattern of sapace* yang berbeda tidak mempengaruhi perilaku bermain anak, karena berdasarkan kuisioner ditemukan bahwa, anak-anak tidak bermain di ruang bermain karena fasilitas yang tidak sesuai dengan kebutuhan anak serta struktur ruang yang kurang ramah anak. *Pattern of sapace* dan *setting* lingkungan yang ada di Perumahan Duta Bintaro Tangerang dan Perumahan Kopo Permai 1 Bandung mempengaruhi pola perilaku bermain, yaitu perilaku pemilihan tempat bermainnya adalah di rumah yaitu mencari alternatif ruang

bermain yang lain. Ruang luar ini akan lebih bermakna dan bermanfaat ketika berkontribusi pada pembelajaran anak (Acar, 2014).

2) Hasil analisis tentang bagaimana respon anak-anak sekolah di lingkungan masing-masing, sehingga diketahui *setting* lingkungan akan merubah perilaku bermain? Hasil penelitian ditemukan bahwa dalam kondisi pandemik *setting* ruang bermain bahkan pola ruang bermain adalah bukan tempat yang aman untuk bermain. Hal tersebut karena saat bermain anak-anak harus menerapkan protokol kesehatan sehingga membuat anak-anak tidak bebas bergerak, banyak batasan yang harus dipatuhi. Dengan demikian selain pola ruang yang mempengaruhi perilaku bermain, tapi yang dominan adalah aturan adanya protokol kesehatan yang merubah perilaku bermain anak. Pada dasarnya anak-anak memiliki kreativitas dan imajinasi tinggi, sehingga *setting* ruang dan pola ruang yang ada bisa dieksplor lebih banyak, artinya anak-anak bisa beradaptasi, bahkan melakukan *adjustment* terhadap ruang untuk menyesuaikan perilaku bermainnya. Meskipun secara fisik taman bermain tampak menjadi bagian dari ruang publik (dapat di akses secara fisik oleh semua pengguna), namun secara sosial budaya tidak dianggap sebagai publik. Melainkan dirancang sebagai ruang yang berbeda, di klasifikasikan sebagai "anak-anak" (Pitsikali et al., 2020).

3) Pola Perilaku Bermain Anak Sekolah selama metode Pendidikan Jarak Jauh di Perumahan Duta Bintaro Tangerang dan Perumahan Kopo Permai 1 Bandung, dari hasil survey dan kuisioner ditemukan bahwa, ruang bermain adalah tempat yang dibutuhkan anak-anak ketika bermain. Dalam menghadapi kebiasaan hidup baru (*New Normal*) *pattern of space* di ruang bermain memerlukan penyesuaian fasilitas dan struktur ruang bermain yang ramah anak. Struktur ruang yang ramah anak adalah ruang yang aman dan nyaman seperti adanya fasilitas tempat duduk, trotoar yang luas, area bersepeda, area olah raga dan area hiburan hingga fasilitas edukasi. Model ruang bermain ramah anak secara inheren mampu beradaptasi untuk berbagai konteks kegiatan dan bisa di modifikasi untuk dapat di gunakan oleh berbagai kelompok usia yang berbeda (Mutambo, Shumba, & Hlongwana, 2020).

Hasil penelitian berdasarkan standar fasilitas pola ruang bermain di klasifikasikan berdasarkan jenis permainan menurut Alamo, 2002 untuk ruang bermain di Perumahan Duta Bintaro Tangerang dan Perumahan Kopo Permai 1 Bandung dihasilkan sebagai berikut:

1. Pola ruang untuk permainan jenis *Physical Games* yang membutuhkan area luas untuk bebas bergerak, masih kurang atau tidak sesuai kebutuhan anak, karena fasilitas yang ada tidak cukup aman dan tidak nyaman untuk kegiatan *Physical Games* ini. Hal tersebut di

karena ukuran ruang yang kecil, material yang tidak ramah anak serta banyak lalu lintas kendaraan.

2. Pola ruang untuk permainan jenis *Creative Games*, belum tersedia karena ruang di sediakan hanya sebagai ruang terbuka untuk fasilitas umum tidak di khususkan untuk kegiatan bermain anak-anak. Tidak ada fasilitas yang menstimulus kreativitas dan imajinasi anak-anak.
3. Pola ruang untuk permainan jenis *Social Games*, Permainan ini membutuhkan fasilitas untuk bisa bermain tim, fasilitas terbatas tidak ada elemen ruang seperti sarana duduk, ornamen estetika sebagai media, vegetasi terbatas.
4. Pola ruang untuk permainan jenis *Sensorial Games*, fasilitas permainan Indra ini membutuhkan ruang yang bersih, udara yang segar, namun hasil kuisioner ditemukan di area bermain cenderung bau, kotor dan tidak terawat. Indera peraba ini bisa melalui media elemen pembentuk ruang, misalnya tanaman, rumput, bunga-bunga, hingga pohon peneduh sehingga bisa merasakan kondisi ruang yang nyaman.
5. Pola ruang untuk permainan jenis *Personal Games*, permainan ini membutuhkan fasilitas tempat duduk bersantai, tempat yang teduh untuk menikmati suasana taman, kondisi eksisting, belum maksimal fasilitas yang disediakan, fasilitas yang sudah ada kondisinya tidak terawat.

KESIMPULAN

Pola ruang bermain sangat mempengaruhi perilaku anak struktur ruang yang memperhatikan kebutuhan anak atau yang ramah anak akan di respon dengan baik, artinya ruang bermain akan menjadi tempat yang sering di kunjungi, digunakan untuk bermain. Perlu strategi untuk memastikan desain ramah anak tersebut misalnya fasilitas untuk berjalan kaki, memisahkan jalur kendaraan, mendesain trotoar yang aman dan nyaman. Pola ruang bermain bisa mengubah perilaku anak dengan catatan pola ruang yang sesuai dengan standar kebutuhan anak, bukan untuk orang dewasa. Oleh karena itu, pola ruang bermain baik adalah memperhatikan keselamatan dan kenyamanan anak. Merancang ruang terbuka untuk anak-anak yang lebih berkualitas dan akan berkontribusi pada proses belajar anak-anak. Akibatnya, ini akan menunjukkan pentingnya lingkungan luar ruangan bagi anak-anak dalam pendidikan dan menunjukkan masalah belajar dengan lingkungan bermain dan belajar (Acar, 2014).

Rekomendasi bagi pihak pengembang atau developer adalah, pola ruang bermain untuk anak-anak perlu mempertimbangkan lingkungan yang ramah anak, sebagai upaya menciptakan perilaku yang mendukung tumbuh kembang anak-anak. Untuk tercapainya hal tersebut pihak pemerintah

perlu membuat standar pola ruang bermain yang ramah anak khususnya untuk lingkungan perumahan, dimana setiap hari anak-anak bermain di lingkungan sekitar rumah. Kemanan dan keselamatan anak di ruang bermain memerlukan standar perancangan untuk ruang bermain (Kalianyar & Tambora, 2021).

Untuk mewujudkan standarisasi infrastruktur anak-anak harus dilakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih banyak dan dengan area yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini berjalan lancar atas dukungan dan kerjasama tim, warga perumahan Bintaro Tangerang, warga Perumahan Kopo Permai Bandung dan nara sumber eksternal. Terima kasih atas dukungan data, perijinan untuk survey, kesediaan untuk mengisi kuisioner serta kesediaan untuk wawancara langsung. Pihak LPPM Telkom University yang sudah mawadahi dan mendukung kegiatan ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I., Wohlwill, J. F. (2012). *Human Behavior and Environment: Advances in Theory and Research*. Volume 1. United States: Springer US.
- Andiyan, Andiyan. (2021). *Analisis Pasca Hunian Pada Bangunan Rusunawa*, Publisher: CV.Pena Persada, ISBN: 978-623-315-352-2
- Christopher Alexander, (1979), *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press
- Geoffrey Brown, Charles Desforges, (2013), *Piaget's Theory*, Routledge Library Edition, This book was first published in 1979.
- Marta Rojals Del Alamo, (2005), *Design for Fun: Playgrounds (LINKS INTERNATIONALE)*, UNKNO, Barcelona
- Jon T. Lang, (1987), *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*, Head School of Architecture University of New South Wales Director of Urban Design, Van Nostrand Reinhold Company, Architecture - 278 pages
- Acar, Habibe. (2014). Learning Environments for Children in Outdoor Spaces. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 846–853. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.147>
- Andiyan, Andiyan. (2021). *Analisis Pasca Hunian Pada Bangunan Rusunawa*.
- Anwar, Hendi, Cardiah, Tita, & Handoyo, Andreas. (2019). Interior Arrangement of the Hall in Rancamanyar Settlement, Kabupaten Bandung [Penataan Interior Pendopo di Permukiman Rancamanyar Kabupaten Bandung]. *Proceeding of Community Development*, 2, 716. <https://doi.org/10.30874/comdev.2018.439>
- Cardiah, Tita, Anwar, Hendi, & Handoyo, Andreas. (2020). *Implementation of Ergonomics on Children's Playroom Furniture in Rancamanyar Cluster-Bandung*. <https://doi.org/10.4108/eai.2-11-2019.2294860>
- Cardiah, Tita, & Sudarisman, Irwan. (2019). *Full Day School Education Concept As Forming Characteristics of Interior Space*. 197, 552–559.

- Retrieved from <https://www.atlantispress.com/article/125910983>
- Clin, Adv, & Med, Exp. (2013). *and Depressive Symptoms Among*. 96(2), 111–117.
- Devi, Nourma Ulva Kumala. (2020). Adaptasi Pranata Keluarga Pada Proses Pembelajaran E-Learning Dalam Menghadapi Dampak Pandemi Covid-19. *Publicio: Jurnal Ilmiah Politik, Kebijakan Dan Sosial*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.51747/publicio.v2i2.599>
- Handoyo, A. Wulandari, R., Cardiah, T. (2018). *Kajian Urban Interior di Taman Sejarah Bandung*. (August 2018). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/328262108_Kajian_Urban_Interior_di_Taman_Sejarah_Bandung
- Hume, Clare, & Ball, Kylie. (n.d.). *Public open spaces – what features encourage children to be active? Summary report* *Public open spaces – what features encourage children to be active? Summary report*.
- Hutapea, Christofer Ronggur, Razziati, Haru A., & S., Nurachmad. (2015). Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 3(3), 2.
- Indonesia, Standar Nasional, & Nasional, Badan Standardisasi. (2004). *Tata cara perencanaan lingkungan perumahan sederhana tidak bersusun di daerah perkotaan*.
- Jareno Alarcon, Joaquin. (1998). The Role of Action in the Development of Ethical Certainties. *The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy*, 1–4. <https://doi.org/10.5840/wcp20-paideia199826432>
- Kalianyar, Kelurahan, & Tambora, Kecamatan. (2021). *KOCENIN JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT Volume:1 Nomor:1 (2021)*. 1, 9–16.
- Maria, Ilga, & Novianti, Ria. (2020). The Effects of Using Gadgets during the Covid-19 Pandemic on Children's Behaviour. *Atfaluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 74–81. <https://doi.org/10.32505/ataluna.v3i2.1966>
- Mutambo, Chipso, Shumba, Kemist, & Hlongwana, Khumbulani W. (2020). User-provider experiences of the implementation of kidzalive-driven child-friendly spaces in kwazulu-natal, South Africa. *BMC Public Health*, 20(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-7712-2>
- Pitsikali, Alkistis, Parnell, Rosie, & McIntyre, Lesley. (2020). The public value of child-friendly space: Reconceptualising the playground. *Archnet-IJAR*, 14(2), 149–165. <https://doi.org/10.1108/ARCH-07-2019-0164>
- Saragih, John Fredy Bobby. (2012). Fenomena Bermain Generasi Z dan Hubungannya dengan Eksistensi Ruang Bermain Terbuka di Lingkungan Perumahan Sederhana. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.21512/comtech.v3i1.2367>
- Sulaiman, Normah, & Ibrahim, Filzani Illia. (2019). Children in Urban Space: An Overview. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 4(11), 9. <https://doi.org/10.21834/e-bpj.v4i11.1734>
- To, Right, & Play, Right To. (2019). *Play and Early Learning during COVID-19*. (2007), 1–2.