

38968/H/09



RSPW  
711.538  
Fitri  
9-1  
2009

TUGAS AKHIR - PW 1381

# ARAHAN PENYEDIAAN TEMPAT BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERMUKIMAN PADAT DI KELURAHAN BANYU URIP

FITRA FIRMANTI  
NRP 3604 100 052

Dosen Pembimbing  
Ir. Heru Purwadio, MSP

<b>PERPUSTAKAAN ITS</b>	
Tgl. Terima	10-8-09.
Terima Dari	H
No. Induk	499

PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya 2009



**FINAL PROJECT - PW 1381**

**THE DIRECTION OF PROVIDING WHERE  
CHILDREN PLAY IN THE COMPACT  
SETTLEMENT AREA IN BANYU URIP DISTRICT**

**FITRA FIRMANTI  
NRP 3604 100 052**

**Advisor Lecturer  
Ir. Heru Purwadio, MSP**

**URBAN AND REGIONAL PLANNING DEPARTMENT  
Faculty of Civil Engineering and Planning  
Sepuluh Nopember Institute of Technology  
Surabaya 2009**

## LEMBAR PENGESAHAN

### ARAHAN PENYEDIAAN TEMPAT BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERMUKIMAN PADAT DI KELURAHAN BANYU URIP

#### TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik  
pada

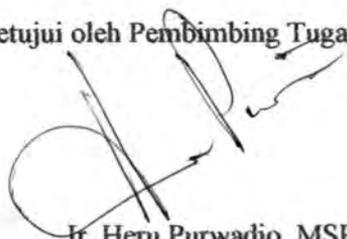
Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**FITRA FIRMANTI**

Nrp. 3604 100 052

Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir :



Ir. Heru Purwadio, MSP

NIP. 130 675 537



SURABAYA, Agustus 2009

## **ARAHAN PENYEDIAAN TEMPAT BERMAIN ANAK DI KAWASAN PERMUKIMAN PADAT DI KELURAHAN BANYU URIP**

**Nama Mahasiswa : Fitra Firmanti**  
**NRP : 3604 100 052**  
**Jurusan : Perencanaan Wilayah dan Kota ITS**  
**Dosen Pembimbing : Ir. Heru Purwadio, MSP**

### **Abstrak**

*Berdasarkan RTRW Kota Surabaya 2013, hampir seluruh kawasan permukiman di Kota Surabaya telah berkembang menjadi permukiman padat. Kelurahan Banyu Urip yang termasuk dalam Kecamatan Sawahan merupakan salah satu kawasan permukiman padat di Kota Surabaya dengan kepadatan penduduk mencapai 444 jiwa/Ha dan kepadatan bangunan yaitu 89 bangunan/Ha. Hal ini menyebabkan minimnya ruang terbuka sehingga berpengaruh pada berkurangnya tempat bermain anak di kelurahan tersebut. Padahal jumlah penduduk usia anak yaitu berusia 2 - 12 tahun mencapai 6728 jiwa (Profil Kelurahan Banyu urip). Disisi lain pemerintah tidak memiliki arahan dalam menyediakan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Studi ini mencari arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip berdasarkan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaannya.*

*Metodologi yang digunakan untuk menemukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama adalah menentukan stakeholders yang berpengaruh dan berkepentingan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dengan menggunakan Analisis Stakeholders. Tahapan kedua yaitu menentukan faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat*

*bermain anak di kawasan permukiman padat dengan menggunakan analisis Delphi. Tahap akhir dalam penelitian ini adalah merumuskan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip dengan menggunakan teknik analisis Delphi.*

*Berdasarkan analisis Delphi didapatkan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip berdasarkan faktor pertimbangan dalam penyediaannya : faktor ruang melalui penggunaan lapangan olah raga; faktor aksesibilitas yaitu disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain; faktor keamanan yaitu dibuat pagar pembatas pada tempat bermain yang cukup aman dan tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain; faktor sosial budaya yaitu partisipasi masyarakat secara aktif; dan faktor kelembagaan yaitu peningkatan komitmen pemerintah, pemberian insentif bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain, menjalin suatu hubungan kemitraan dengan pihak swasta, serta secara konsisten mengalokasikan anggaran.*

***Kata kunci : Penyediaan, Permukiman Padat, Tempat Bermain Anak***

## **THE DIRECTION OF PROVIDING WHERE CHILDREN PLAY IN THE COMPACT SETTLEMENT AREA IN BANYU URIP DISTRICT**

**Name** : Fitra Firmanti  
**NRP** : 3604 100 052  
**Department** : Urban and Regional Planning ITS  
**Advisor Lecturer** : Ir. Heru Purwadio, MSP

### **Abstract**

*Based on RTRW Surabaya City 2013, All settlement area of Surabaya City have rounded into high-density settlement area. Banyu Urip district is one of the high-density settlement area in the Surabaya City which have density of population until 444 jiwa/Ha and building density is 89 building/Ha. This cause the lack of open space so have effect on the lack of playground. Though, population of child age is 6728 people (Banyu urip district Profile). Other side, government don't have the direction of providing where children play in compact settlement. The purpose of this research is to get the direction of providing where children play in compact settlement in Banyu Urip.*

*The analitical method which used to find is the direction of providing where children play in compact settlement in Banyu Urip consists of three steps. The first step is to determine the influence and the important stakeholders in the providing playground in compact settlement by using stakeholders analysis. Second is to determine the consideration factor of providing where children play in compact settlement by using Delphi analysis to through the determined stakeholders. Finally the research is determine the direction of providing where children play to solve the problem by using Delphi analysis method.*

*Based on Delphi analysis, can be concluded that the direction of providing where children play d in compact settlement in Banyu Urip : space factors is usage of playing field, accessibilities factors is depend on ability of child, social culture*

factors is society participation actively, and institute factors is the make up of government commitment, giving incentive to side which share and also support providing of playground, braiding patner with private sector and consistently budget allocation.

**Keyword : Providing, Compact Settlement, Children's Playground**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kekuatan, kesabaran serta kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip”** dengan optimal. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah kepada Rasulullah Muhammad SAW atas rahmat yang diberikan.

Penulis sangat menyadari tanpa adanya dukungan baik material maupun spiritual dari berbagai pihak, tentunya Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini yaitu:

1. Bapak dan Ibu tersayang (ingat kalian, Semangat mewujudkan ini semua kembali bangkit), mas Mamat dan adek Lia (atas doa dan dukungannya).
2. Bapak Ir. Heru Purwadio, MSP, pembimbing sekaligus dosen wali pengganti Bapak Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg yang telah memberikan bimbingan, masukan berharga selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih kesabarannya menghadapi penulis selama asistensi maupun saat sidang.
3. Dosen penguji yang juga banyak memberi masukan : Pak Sardjito, Pak Rudy, Pak Bambang, Pak Cahyono, Pak Ardy.
4. Bapak dan Ibu dosen PWK ITS atas segala ilmu yang diberikan : Pak Eko, Bu Rima, Pak Aris, Pak Haryo, Pak Nanang, Pak Adjie, Pak Arwi, Bu Mira, Bu Fadiah, Bu Siti, dan Pak Sakti. Juga seluruh karyawan PWK ITS.
5. Sobat sehatIQ Abdiya, Eva “Mbah” (thanx udah selalu setia menemani), Dwi, Hera, Nyunyun (bersama kalian hidup lebih berwarna), Farida, Anik, Ayu, Pepeng (*we road to Graha ITS together*), Ipul & Yuli (thanx buat data-data dan infonya), Anggris (survei dadakan yang takkan terlupakan)

- serta anggota PL'04 lainnya (Ica, Yeni, Istiq, Enoq, Yuki, Vira, Shelly, Athul, Vivi, Iyuth, Mila, Restu, Lia, Tyas, Tresna, Indah, Neta, Ncen, Uke, Dhani, Mita, Tiwi, Surya, Tantra, Ucup, Ifan, Tarik, Haren, Dimas, Uya, Angga, Akhmar, Rio, Zaka, Pras, Pi'i, Wildha, Tedy, Fajar, Sindok, Hanif, Panji, Fahmi).
6. Erfina, Dian, Yunita, Mika, Asih, dan temen-temen PL'05 yang laen. Menyenangkan menghabiskan akhir masa kuliah bersama kalian.
  7. *My spirit* : J-Rocks, *especially* the song "Meraih Mimpi".
  8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu atas semua bantuannya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
  9. "Sebuah Keajaiban Lahir dari Keyakinan dan Kerja Keras".

Penulis berusaha menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Semoga penelitian ini dapat memberi manfaat sebesar-besarnya baik bagi penulis maupun pembaca. Saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan guna kesempurnaan dimasa mendatang.

Surabaya, Agustus 2009

Fitra Firmanti

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Lembar Pengesahan</b> .....	<b>iii</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>v</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>ix</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xv</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	7
1.4 Manfaat .....	7
1.5 Ruang Lingkup .....	8
1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah .....	8
1.5.2 Ruang Lingkup Pembahasan .....	9
1.6 Kerangka Pemikiran .....	15
1.7 Sistematika Penulisan .....	16
<b>BAB II     TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Ruang Terbuka .....	17
2.1.1 Pengertian Ruang Terbuka .....	17
2.1.2 Fungsi Ruang Terbuka .....	18
2.1.3 Macam-macam Bentuk Ruang Terbuka ditinjau dari Keegiatannya ...	19
2.2 Tempat Bermain Anak .....	20
2.2.1 Pengertian Tempat Bermain Anak ...	20
2.2.2 Pentingnya Penyediaan Tempat Bermain Anak .....	21
2.2.3 Bentuk Tempat Bermain Anak .....	23
2.2.4 Fasilitas Rekreasi Lingkungan .....	25

2.2.5	Kriteria dan Aspek yang harus dipenuhi dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak .....	26
2.3	Karakteristik Anak .....	33
2.3.1	Pengertian Anak .....	33
2.3.2	Pengertian Bermain bagi Anak .....	36
2.3.3	Kebutuhan Bermain Anak .....	40
2.4	Tinjauan Penyediaan Tempat Bermain Anak .....	43
2.4.1	Konsep Penyediaan Ruang Demokratik, Ruang Publik .....	43
2.4.2	Ruang Kota yang Berkeadilan Bagi Anak .....	44
2.4.3	Contoh Upaya Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	45
2.5	Sintesa Tinjauan Teori .....	48
2.5.1	Sintesa Faktor yang Menjadi Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	48
2.5.2	Sintesa Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	51

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Pendekatan Penelitian .....	55
3.2	Jenis Penelitian .....	55
3.3	Variabel Penelitian .....	57
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	59
3.4.1	Survey Data Primer .....	59
3.4.2	Survey Data Sekunder .....	60
3.5	Metode Pengambilan Sampel .....	61
3.6	Metode Analisis Data .....	62
3.6.1	Analisa Penentuan Stakeholders .....	62

3.6.2	Analisa Faktor yang menjadi Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	67
3.6.3	Analisa Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	71
3.7	Tahapan Penelitian .....	74
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Gambaran Umum Kelurahan Banyu Urip ...	77
4.1.1	Batas Administratif .....	77
4.1.2	Pola Penggunaan Lahan .....	77
4.1.3	Kondisi Sosial Ekonomi Kependudukan .....	81
4.1.4	Kondisi Fisik Kelurahan Banyu Urip	84
4.2	Karakteristik Anak dalam Bermain dan menggunakan Tempat Bermain .....	90
4.3	Pembahasan .....	97
4.3.1	Analisa Faktor Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	92
4.3.2	Analisa Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	103
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Kesimpulan .....	133
5.2	Kelemahan studi .....	135
5.3	Rekomendasi .....	135
<b>Daftar Pustaka .....</b>		<b>137</b>
<b>Lampiran A .....</b>		<b>143</b>
<b>Lampiran B .....</b>		<b>147</b>

<b>Lampiran C</b> .....	157
<b>Lampiran D</b> .....	169
<b>Lampiran E</b> .....	177
<b>Lampiran F</b> .....	181
<b>Lampiran G</b> .....	195
<b>Lampiran H</b> .....	211
<b>Biodata Penulis</b> .....	215

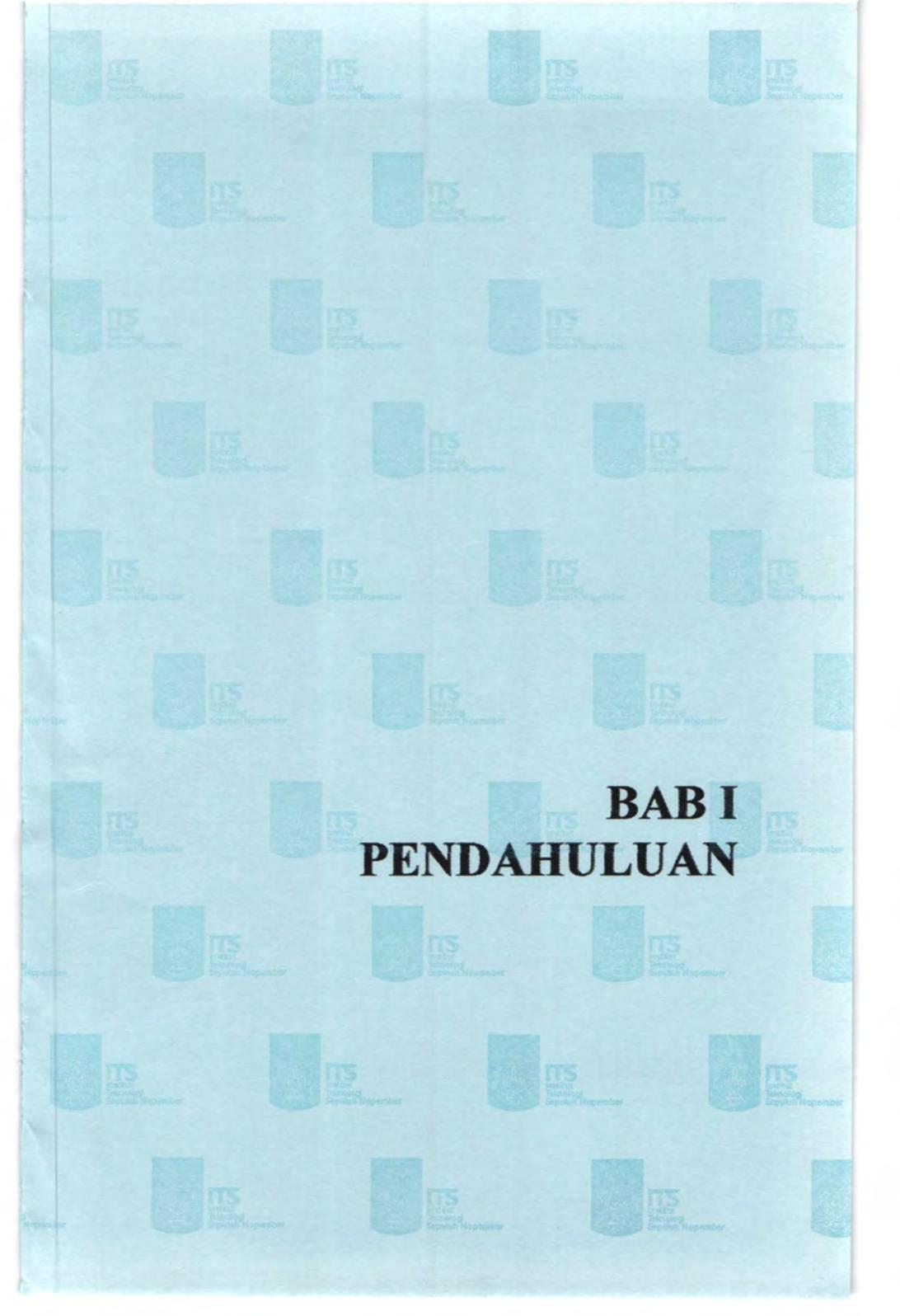
## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Klasifikasi Kawasan berdasarkan Kepadatan Bangunan .....	9
Tabel 1.2	Klasifikasi Kawasan berdasarkan Kepadatan Penduduk .....	10
Tabel 2.1	Tipologi Tempat Bermain ( <i>playground</i> ) .....	24
Tabel 2.2	Lima Kriteria Utama Penyediaan Sarana Bermain Anak pada Ruang Terbuka .....	32
Tabel 2.3	Sintesa Faktor yang menjadi Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	49
Tabel 2.4	Sintesa Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	51
Tabel 3.1	Variabel Penelitian .....	57
Tabel 3.2	Urutan Analisa .....	62
Tabel 3.3	Stakeholder yang Terlibat dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	65
Tabel 3.4	Pemetaan Stakeholders Menurut Kepentingan dan Pengaruh dalam Menentukan Faktor yang menjadi Pertimbangan dan Arahkan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	66
Tabel 4.1	Pola Penggunaan Lahan Kelurahan Banyu Urip .....	78
Tabel 4.2	Jumlah penduduk Kelurahan Banyu Urip berdasarkan Kelompok Usia Tahun 2008 .....	81
Tabel 4.3	Jumlah Penduduk berdasarkan Tingkat Kesejahteraan Penduduk Kelurahan Banyu Urip Tahun 2008 .....	82
Tabel 4.4	Struktur Penduduk menurut Mata Pencapaian Kelurahan Banyu Urip Tahun 2008 .....	82
Tabel 4.5	Bentuk Ruang Bermain yang digunakan Anak di Kelurahan Banyu Urip .....	90

Tabel 4.6	Karakteristik Bermain Anak berdasarkan Jarak dari Rumah ke Lokasi Tempat Bermain .....	91
Tabel 4.7	Faktor Pertimbangan Hasil Iterasi I .....	97
Tabel 4.8	Faktor Pertimbangan Hasil Iterasi II .....	101
Tabel 4.9	Arahan Penyediaan Hasil Iterasi I .....	111
Tabel 4.10	Arahan Penyediaan Hasil Iterasi II .....	122
Tabel 4.11	Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip .....	127

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Ruang Lingkup Wilayah .....	11
Gambar 1.2	Batas Wilayah Kelurahan Banyu Urip .....	13
Gambar 1.3	Kerangka Pemikiran .....	15
Gambar 3.1	Proses Analisis Stakeholders .....	64
Gambar 3.2	Tahapan Analisa Faktor yang menjadi Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	70
Gambar 3.3	Tahapan Analisa Arah-an Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat .....	73
Gambar 3.4	Tahapan Penelitian .....	76
Gambar 4.1	Peta Pola Penggunaan Lahan Kelurahan Banyu Urip .....	79
Gambar 4.2	Kondisi Permukiman di Kelurahan Banyu Urip .....	84
Gambar 4.3	Kondisi Permukiman di Kelurahan Banyu Urip .....	85
Gambar 4.4	Sekolah yang memiliki halaman bermain relatif sempit .....	86
Gambar 4.5	Lapangan Olah Raga .....	87
Gambar 4.6	Makam .....	88
Gambar 4.7	Lahan terbuka milik perorangan .....	88
Gambar 4.8	Taman baca "Lestari" RW IX Bukid IV .....	89

The page features a repeating pattern of the ITS logo, which consists of a shield with a book and a gear, followed by the text 'ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember'.

# **BAB I PENDAHULUAN**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan pertumbuhan penduduk kota merupakan faktor utama yang mempengaruhi perkembangan permukiman dan kebutuhan prasarana/sarana perkotaan. Ketersediaan lahan untuk permukiman di perkotaan yang semakin sempit sedangkan jumlah penduduk semakin meningkat dengan cepat menyebabkan kota-kota besar di Indonesia terdapat banyak kawasan permukiman padat. DKI Jakarta misalnya, saat ini terdapat lebih kurang 57 kawasan permukiman padat penduduk yang tersebar di 36 Kelurahan ([www.jakartautara.com](http://www.jakartautara.com), 2007). Kawasan permukiman padat tersebut berpenduduk sekitar 300 jiwa/Ha dengan tipologi lingkungan berupa permukiman yang beraturan dan bangunan rumah terletak berimpitan satu sama lain. Hal ini menyebabkan ruang terbuka yang tersisa semakin sedikit sehingga penyediaan ruang terbuka dalam lingkungan permukiman padat menjadi terabaikan (Putra, 2007). Padahal, dengan kepadatan yang tinggi tersebut sangat membutuhkan ruang terbuka yang lebih banyak bagi masyarakat. Tidak hanya dalam konteks tata ruang dan kualitas lingkungan, tetapi yang terpenting dalam kaitan dengan manfaat sosial seperti areal bersosial, bermain anak, rekreasi, santai, edukasi, dan kesehatan (Putra, 2007).

Keberadaan ruang terbuka merupakan bagian integral kegiatan pembangunan dan keberadaan suatu kawasan perkotaan. Dalam konteks penyediaan ruang terbuka maka hampir semua kota-kota besar di Indonesia mengalami *defisit* karena jumlah besaran/luas ruang terbuka yang disediakan oleh Pemerintah Kota tidak mampu menampung kebutuhan beberapa aktivitas sosial yang semestinya merupakan hak dari warga kotanya ([www.pu.go.id](http://www.pu.go.id), 2008). Tempat bermain anak khususnya di kawasan permukiman padat merupakan salah satu fasilitas publik yang semakin minim jumlahnya. Gejala ini dapat diamati dari

aktivitas sosial di beberapa kota besar utama di Indonesia seperti DKI Jakarta, Surabaya, dan Bandung. Sebagai contoh, di kawasan lampu merah Grogol di atas pukul 12 malam, saat cuaca cerah anak-anak yang tinggal di permukiman padat memanfaatkan lintasan busway sebagai tempat bermain. Hal serupa juga terjadi di banyak tempat, keinginan mereka untuk bermain telah melupakan mereka akan ancaman yang mungkin terjadi. Ancaman bagi anak-anak tidak hanya yang bersifat fisik tetapi yang jauh lebih parah adalah efek psikologis bagi anak. Kesempatan mereka untuk membangun kontak sosial dengan lingkungan juga akan berkurang (Apriansyah, 2008).

Ketersediaan ruang terbuka yang dapat dipergunakan anak-anak untuk bermain dan beraktivitas merupakan hak dasar anak yang harus dipenuhi. Tersedianya sarana bermain khususnya di sekitar lingkungan rumah mereka tentunya sangat membantu anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas di masa awal pertumbuhan mereka. Dari tempat bermain, anak itu belajar spontanitas, belajar interaksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya serta belajar disiplin dan mengembangkan kepribadiannya secara utuh. Untuk mewujudkan semua itu, tentu saja diperlukan ruang bermain yang luas, aman dan kondusif. Ruang bermain merupakan tempat di mana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya (Wilkinson dalam Syahrul, 2006). Di situlah kemudian mereka membuat kontak dan proses dengan lingkungan serta teman sebayanya. Selain itu, tempat bermain dapat membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan. Tempat bermain yang dimaksud dapat berupa tanah lapang atau taman bermain khusus yang disediakan oleh pemerintah kota yang kondusif bagi anak untuk bermain dengan bebas. Kondusif dalam arti aman dan menyenangkan serta jauh dari kebisingan maupun polusi. Sedemikian pentingnya bermain untuk anak, pemerintah mengakomodasi kebutuhan tersebut di dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Pasal 11 pada Undang-Undang itu mengatur bahwa setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu

luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.

Adanya tempat bermain untuk anak di kawasan permukiman padat sangatlah penting. Anak-anak memiliki energi untuk beraktivitas lebih besar dan lebih lama dibanding orang dewasa dalam hal bermain, maka wajar jika anak-anak membutuhkan ruang yang lebih luas. Namun, kenyataannya ruang terbuka yang cukup aman dan nyaman bagi anak-anak yang bertempat tinggal di kawasan permukiman padat saat ini lebih mirip sebagai barang kebutuhan mewah (Saragih, 2004). Sangat mahal dan sulit diperoleh dan semakin hari anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat akan semakin kehilangan tempat bermainnya. Ironisnya, ruang itu kadang tidak didapatkan di rumah, sekolah, maupun di tempat-tempat yang seharusnya disediakan oleh negara. Hal ini menimbulkan pertanyaan, di manakah sebenarnya anak-anak bermain bersama teman sebaya seperti sepak bola, petak umpet, lompat tali saat ini dan apakah ruang yang digunakan untuk bermain tersebut layak dan potensial untuk dikembangkan menjadi sebuah tempat bermain.

Dalam beberapa dasawarsa terakhir, Kota Surabaya mengalami perubahan kawasan yang sangat pesat akibat adanya perkembangan ekonomi dan letak kawasan yang cukup strategis yang berimplikasi pada pesatnya pertumbuhan jumlah penduduk kota. Seiring dengan perkembangan Kota Surabaya hampir seluruh kawasan permukiman telah berkembang menjadi permukiman yang relatif padat umumnya tingkat kepadatan yang tinggi terdapat di pusat kota sehingga pembangunan di Kota Surabaya terasa telah melebihi kapasitas karena nyaris menutup seluruh ruang terbuka. Hal itu menunjukkan pembangunan telah meninggalkan aspek manusiawi (Karyadi, 2006).

Kepadatan tinggi adalah sebuah karakteristik umum dari permukiman perkotaan, semakin tinggi populasi di suatu area kota semakin tinggi kepadatan bangunannya. Berdasarkan RTRW Kota Surabaya 2013, kawasan permukiman padat di Kota

Surabaya yaitu wilayah Kecamatan Simokerto, Sawahan, dan Bubutan dengan kepadatan penduduk yang tinggi antara 222-326 jiwa/Ha. Ada beberapa kemungkinan yang menyebabkan kecenderungan peningkatan kepadatan penduduk, di antaranya adalah pada wilayah atau kawasan tersebut intensitas pembangunannya cukup tinggi (hal ini ditandai dengan pesatnya berdirinya bangunan komersial, baik berupa pertokoan, jasa maupun hiburan) namun kurang memperhatikan bahwa luas wilayahnya kecil.

Dalam lingkup wilayah yang lebih kecil, Kelurahan Banyu Urip yang termasuk dalam Kecamatan Sawahan merupakan salah satu kawasan permukiman padat. Parameter kepadatan secara kuantitatif mengacu pada jumlah populasi per hektar. Kepadatan juga diukur dari jumlah bangunan per luas area (hektar) atau kondisi Koefisien Dasar Bangunan (KDB) per hektar (Sudiarso, 2003). Kepadatan penduduk Kelurahan Banyu Urip yaitu mencapai 444 jiwa/Ha, sedangkan kepadatan bangunan yaitu 89 bangunan/Ha dengan KDB 80 - 100% (RDTRK UP Wonokromo, 2006). Pola penggunaan lahan pada kelurahan ini sebagian besar adalah permukiman skala menengah ke bawah dengan kondisi rumah yang sangat berdekatan dan kurang tertata. Berdasarkan Profil Kelurahan Banyu Urip, penggunaan lahan di kelurahan ini yaitu lahan terbangun sekitar 93,25 % dan sekitar 6,75 % merupakan lahan tidak terbangun (lahan terbuka) yang meliputi lapangan olah raga dan makam.

Dengan kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi di Kelurahan Banyu Urip menyebabkan ketersediaan ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di Kelurahan Banyu Urip yang bersifat terprogram masih belum tersedia sehingga belum memenuhi kebutuhan penduduk usia anak di kelurahan tersebut. Tidak adanya tempat bermain anak yang bersifat terprogram antara lain tidak tersedianya tempat bermain anak dalam bentuk taman bermain (survey primer, 2009 dan data DKP Kota Surabaya tahun 2007). Padahal jumlah penduduk usia anak yaitu berusia 2 - 12 tahun mencapai 6728 jiwa (Profil Kelurahan Banyu

urip). Secara kuantitatif, mengacu dari SNI 03-1733-2004, Pemerintah telah membuat standar luasan minimum yang harus dipenuhi. Bila mengacu pada standar tersebut, terlihat bahwa tempat bermain anak disediakan di lingkungan masyarakat yang paling kecil (RT). Namun kenyataan yang ada mengingat keterbatasan lahan, hal tersebut tidak pernah terpenuhi di Kelurahan Banyu Urip.

Minimnya tempat bermain anak juga terlihat saat masuk gang-gang sempit yang nyaris tak ada rumah dengan halaman bermain anak karena kondisi pekarangan rumah yang sempit. Fasilitas pendidikan yang ada di Kelurahan Banyu Urip terutama TK maupun sekolah pada tingkat dasar, tidak semuanya menyediakan halaman bermain yang memadai. Sekolah-sekolah pun tidak dipersyaratkan secara ketat untuk memelihara halamannya sebagai tempat bermain anak. Dengan minimnya tempat bermain menyebabkan anak-anak bermain di tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain. Berdasarkan hasil survei, 2009, tempat yang biasanya digunakan anak-anak bermain di Kelurahan Banyu Urip antara lain lapangan olah raga terdapat 36 responden (40,45%). Padahal kondisi lapangan olah raga di Kelurahan Banyu Urip kurang terawat dengan baik dan digunakan untuk melakukan beragam kegiatan seperti berdagang oleh para PKL. Selain lapangan olah raga, terdapat ruang terbuka lain yang sering digunakan anak bermain namun cenderung membahayakan keselamatan anak serta tidak ada jaminan keamanan, seperti gang-gang yang berukuran  $\pm 2$  m, jalan lingkungan, tepi sungai dan lain-lain sebanyak 34 responden (38,20%) dan sebesar 19 responden (21,35%) menggunakan ruang terbuka yang dirasa sesuai untuk dijadikan sebuah sarana bermain, seperti halaman rumah.

Padatnya wilayah penelitian dengan bangunan rumah, dan terus bertambahnya jumlah kendaraan yang melintas di jalan-jalan lingkungan ikut menjadi faktor pembatas ruang gerak anak. Banyaknya anak-anak yang bermain di jalan lingkungan maupun bantaran sungai tentu dapat menimbulkan resiko. Bagaimanapun

jalur kendaraan (jalan) bukan tempat yang aman dan layak untuk bermain karena kondisi jalan lingkungan di Kelurahan Banyu Urip cukup ramai. Bermain lari-lari atau kejar-kejaran misalnya, menurut pendapat beberapa warga di kelurahan tersebut, pengendara harus ekstra hati-hati karena anak-anak yang bercanda di depan rumah sering kali menyeberang secara mendadak. Hal tersebut menyebabkan rawan terjadinya kecelakaan pada anak-anak. Bermain sepak bola di gang-gang juga dapat mengganggu kenyamanan warga yang lain, sebab pot-pot bunga milik warga pecah, tendangan bola mengenai kaca, tembok, dan pagar rumah warga karena permainan anak-anak tersebut.

Kebutuhan tempat bermain anak telah banyak dipahami, baik di kalangan para pakar, konsultan, dan bahkan para pengelola kota. Namun, penyediaannya belum dijadikan suatu prioritas program pembangunan meskipun semua pihak telah sepakat menyatakan akan pentingnya kehadiran tempat bermain yang manusiawi (Permadi, 2007). Dukungan dari kelembagaan yang ada (pemerintah, swasta dan masyarakat) masih terbatas dan masih rendahnya perhatian pemerintah dan perencanaan kota terhadap kebutuhan ruang yang aman dan nyaman bagi anak-anak. Hal ini menyebabkan tempat bermain yang ada di Kelurahan Banyu Urip masih belum memadai.

Oleh karena itu, diperlukan penyediaan tempat bermain anak yang memadai, aman dan nyaman di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Untuk mengatasi keterbatasan penyediaan tempat bermain anak tersebut lebih kompleks dan banyak hal yang harus dipertimbangkan. Pemerintah Kota belum memiliki arahan yang jelas dalam menyediakan tempat bermain anak khususnya di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Dengan demikian, penelitian ini perlu untuk memberikan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip sehingga anak-anak dapat memperoleh akses fasilitas tempat bermain yang layak dan dapat diakses seluruh anak.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Ketersediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip sangat minim dan terbatas serta tidak seimbang dengan kebutuhan. Hal ini menyebabkan anak-anak bermain di tempat-tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain seperti jalan lingkungan, gang-gang, lahan makam maupun tepi sungai tanpa memikirkan resiko maupun bahaya yang mungkin timbul. Sementara itu, hingga kini belum ada arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat tersebut.

Berkaitan dengan hal tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah faktor apa saja yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

## **1.3 Tujuan dan Sasaran**

Tujuan penelitian ini adalah merumuskan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka sasaran yang dilakukan yaitu :

1. Menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.
2. Menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.

## **1.4 Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan studi dan memperkaya arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

## 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu :

- a. Memberikan masukan kepada Pemerintah Kota Surabaya terkait pentingnya penyediaan tempat bermain yang kondusif bagi anak yang tinggal di kawasan permukiman padat sehingga anak dapat bermain dengan bebas dan aman.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

## 1.5 Ruang Lingkup

### 1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah yang menjadi obyek dalam penelitian ini yaitu Kelurahan Banyu Urip, Kecamatan Sawahan, Surabaya Selatan. Secara administrasi, luas wilayah penelitian 96 Ha dengan batas administrasi sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kelurahan Kupang Krajan
- Sebelah Timur : Kelurahan Dr. Soetomo
- Sebelah Selatan : Kelurahan Putat jaya
- Sebelah Barat : Kelurahan Simo Mulyo

Adapun pertimbangan dalam memilih wilayah penelitian yaitu :

1. Berdasarkan RDTRK UP Wonokromo 2006, Kelurahan Banyu urip termasuk kelurahan dengan tingkat kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi dan luas lahan berupa ruang terbuka yang sangat minim. Kepadatan penduduk kelurahan tersebut adalah 444 jiwa/Ha. Sedangkan kepadatan bangunan yaitu 89 bangunan/Ha dengan KDB 80-100%.
2. Wilayah penelitian memiliki jumlah anak cukup tinggi yaitu sebesar 6728 jiwa (Profil Kelurahan Banyu urip).

Untuk mengetahui peta lokasi Kelurahan Banyu Urip terhadap Kota Surabaya digambarkan pada **Gambar 1.1.**

Sedangkan untuk mengetahui peta batas wilayah Kelurahan Banyu Urip dapat dilihat pada **Gambar 1.2**.

### 1.5.2 Ruang Lingkup Pembahasan

Parameter kepadatan secara kuantitatif mengacu pada jumlah populasi per hektar. Kepadatan juga diukur dari jumlah bangunan per luas area (hektar) atau kondisi Koefisien Dasar Bangunan (KDB) per hektar (Sudiarso, 2003). Kepadatan bangunan juga dapat diketahui berdasarkan perbandingan luas lahan yang tertutup (bangunan dan prasarana serta lainnya seperti : jalan, perparkiran, dll) dalam tiap unit lingkungan dan atau kawasan dengan luas kawasan (*land coverage*). Kepadatan bangunan dikatakan padat jika jumlah bangunan mencapai 80 – 150 buildings per hektar. Dengan kata lain, Koefisien Dasar Bangunan mencapai > 75 % untuk hunian padat (**Tabel 1.1**).

**Tabel 1.1**

#### **Klasifikasi Kawasan Berdasarkan Kepadatan Bangunan**

<b>Klasifikasi Kawasan</b>	<b>Kepadatan Sangat Rendah</b>	<b>Kepadatan Rendah</b>	<b>Kepadatan Menengah (Sedang)</b>	<b>Kepadatan Tinggi</b>
Luas lahan Tertutup	30 %	30 - 45 %	45 - 60%	60 - 75%
KDB	> 5 %	5 - 20 %	20 - 50 %	> 75 %
Jumlah Bangunan	-	0 - 40 Unit/Ha	40 - 80 Unit/Ha	80 - 150 Unit/Ha

*Sumber : Keputusan Menteri Kimpraswil No. 327/KPTS/M/2002 tentang Pedoman Penyusunan Rencana Tata Ruang Kawasan Perkotaan, RTRW Kota Surabaya 2013, Sudiarso, 2003*

Sedangkan bila ditinjau dari kepadatan penduduk, suatu kawasan dikatakan memiliki kepadatan tinggi apabila kepadatan penduduk mencapai 201 – 400 jiwa/Ha dan kepadatan sangat tinggi jika kepadatan penduduk mencapai > 400 jiwa/Ha (**Tabel 1.2**).

**Tabel 1.2**  
**Klasifikasi Kawasan Berdasarkan Kepadatan Penduduk**

Klasifikasi Kawasan	Kepadatan Rendah	Kepadatan Sedang	Kepadatan Tinggi	Sangat Tinggi
Kepadatan Penduduk	< 150 jiwa/Ha	151 - 200 jiwa/Ha	201 - 400 jiwa/Ha	> 400 jiwa/Ha

*Sumber : Mahmudah, 2007*

Penelitian ini akan mengkaji lebih mendalam mengenai tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Yang dimaksud dengan tempat bermain anak dalam penelitian ini adalah area publik dan semi publik yang tersedia di lingkungan permukiman yang sengaja disediakan untuk digunakan oleh anak-anak sebagai sarana berkumpul dengan teman sebayanya dan menyalurkan kebutuhannya akan bermain di luar rumah, dengan waktu penggunaan tak terbatas dan tanpa dipungut biaya. Dalam penelitian ini, ruang lingkup pembahasan dibatasi pada pencarian faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat serta bagaimana arahan penyediaannya. Dalam penyusunan arahan, cakupannya meliputi aspek fisik dan non fisik.

Sedangkan yang dimaksud anak-anak dalam penelitian ini dibatasi dari usia 2-12 tahun. Menurut Yusuf, 2001, rentang usia ini mencakup masa anak-anak awal atau masa usia prasekolah (2-6 tahun) sampai masa anak-anak akhir atau masa usia sekolah dasar (7-12 tahun). Pada masa inilah bermain dianggap dapat memberi pengaruh yang penting bagi kehidupan anak di kemudian hari. Masa anak juga merupakan periode perkembangan yang cepat dan terjadi perubahan dalam banyak aspek perkembangan (Yusuf, 2001).

**Penyusunan Tugas Akhir  
Arahan Penyediaan  
Tempat Bermain Anak  
Di Kawasan Permukiman Padat**

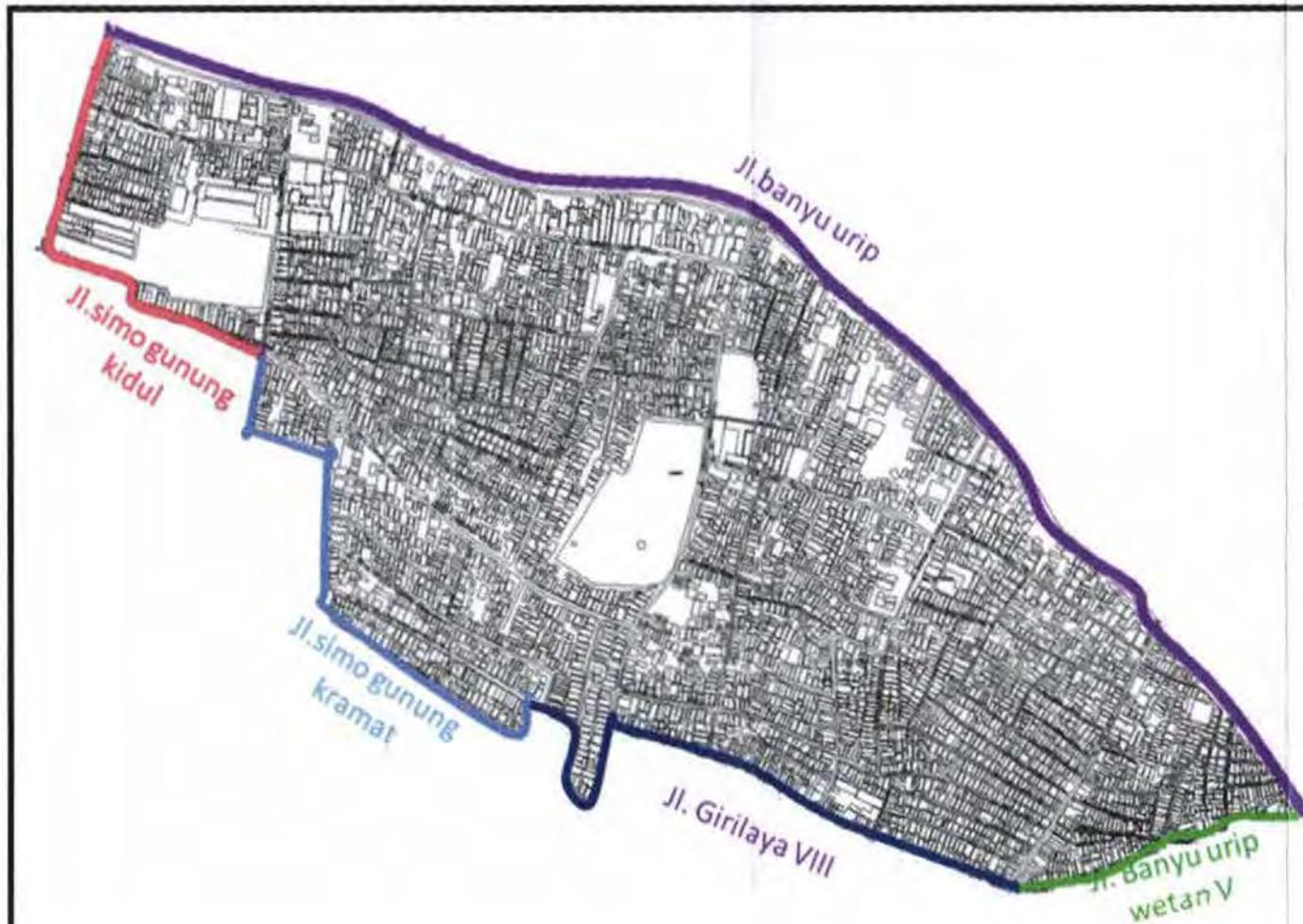
**Gambar 1.1  
Ruang Lingkup Wilayah**

**Keterangan:**

 **Wilayah penelitian**

**Sumber:  
RTRW Surabaya 2003**





PROGRAM STUDI  
PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL  
DAN PERENCANAAN

Penyusunan Tugas Akhir  
Arahan Penyediaan  
Tempat Bermain Anak  
Di Kawasan Permukiman Padat

**Gambar 1.2**  
**Batas Wilayah**  
**Kelurahan Banyu Urip**

**Keterangan:**

-  Jl. Banyu urip  
(batas utara)
-  Jl. Simo gunung kidul  
(batas barat)
-  Jl. Simo gunung kramat  
(batas selatan)
-  Jl. Girilaya VIII  
( batas selatan)
-  Jl. Banyu urip wetan V  
(batas timur)

**Sumber:**

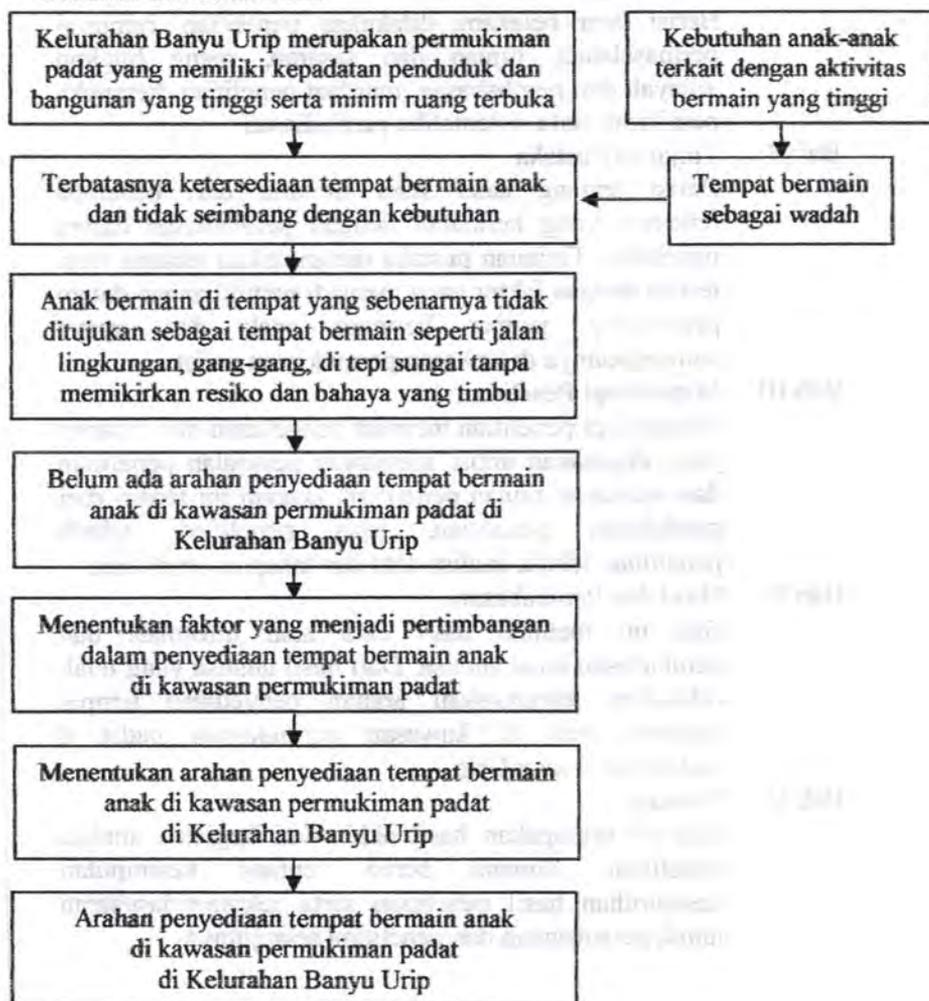
Survey primer dan profil  
Kelurahan Banyu Urip 2008

U



### 1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.3 berikut ini.



**Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran**

*(Sumber : Peneliti, 2009)*

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari:

- Bab I Pendahuluan  
Berisi latar belakang dilakukan penelitian, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup wilayah dan pembahasan, manfaat penelitian, kerangka pemikiran serta sistematika pembahasan.
- Bab II Tinjauan Pustaka  
Berisi tentang hasil studi literatur dari beberapa referensi yang berkaitan dengan pembahasan dalam penelitian. Tinjauan pustaka menguraikan tentang teori terkait dengan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak dan upaya penyediannya di kawasan permukiman padat.
- Bab III Metodologi Penelitian  
Metodologi penelitian memuat pendekatan dan tahapan yang digunakan untuk menjawab persoalan penelitian dan mencapai tujuan penelitian. Bagian ini terdiri dari pendekatan penelitian, jenis penelitian, teknik penelitian, teknik analisa data dan tahapan penelitian.
- Bab IV Hasil dan Pembahasan  
Bab ini memuat hasil data atau informasi dan pembahasan hasil analisa. Dari hasil analisa yang telah dilakukan, dirumuskan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat d Kelurahan Banyu Urip.
- Bab V Penutup  
Bab ini merupakan hasil akhir dari kegiatan analisa penelitian, dimana berisi tentang kesimpulan keseluruhan hasil penelitian serta rekomendasi/saran untuk perencanaan dan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

# **TINJAUAN PUSTAKA**

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Ruang Terbuka (*Open Space*)

##### 2.1.1 Pengertian Ruang Terbuka

Beberapa pengertian ruang terbuka antara lain :

1. Hamid Shirvani (1985) dalam *Urban Design Process*, menyatakan bahwa ruang terbuka adalah merupakan lansekap kota yang meliputi, jalan, trotoar, jalur pedestrian, taman dan kawasan rekreasi terbuka. Adapun elemen-elemen ruang terbuka antara lain terdiri dari taman, tempat parkir, lapangan olahraga dan ruang hijau kota. Keberhasilan perencanaan sebuah ruang terbuka tergantung sejauh mana suasana mampu ditimbulkan oleh ruang terbuka tersebut. Karena itu perencanaan ruang terbuka bukan semata pekerjaan ekonomis, teknis, dan fisik estetika semata tetapi harus pula mempertimbangkan pola tingkah laku manusia yang menggunakannya (Shirvani, 1985).
2. Menurut Dirjen PU, yang dimaksud dengan ruang publik dalam tata guna lahan atau pemanfaatan ruang wilayah/area perkotaan adalah ruang terbuka (*open space*) yang dapat diakses atau dimanfaatkan oleh warga kota secara cuma-cuma sebagai bentuk pelayanan publik dari pemerintah kota yang bersangkutan demi keberlangsungan beberapa aktivitas sosial (rekreasi, kebersihan, keindahan, keamanan dan kesehatan ) seluruh warganya.
3. Menurut Permendagri Nomor 1 tahun 2007 tentang Penataan RTH Kawasan Perkotaan, ruang terbuka adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur di mana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan.

### 2.1.2 Fungsi Ruang Terbuka

Menurut Rustam Hakim (1988) dalam buku "Unsur - Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lanskap", ada beberapa fungsi ruang terbuka, antara lain :

- Tempat bermain, berolah raga
- Tempat bersantai
- Tempat komunikasi sosial
- Tempat peralihan dan tempat menunggu
- Sarana ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar
- Sebagai sarana penghubung satu tempat dengan tempat yang lain
- Sebagai pembatas/ jarak diantara massa bangunan
- Fungsi ekologis yaitu antara lain : penyegaran udara, menyerap air hujan, pengendalian banjir, memelihara ekosistem, dan pelembut arsitektur.

Dari berbagai fungsi ruang terbuka, nilai ruang terbuka tersebut dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu nilai ekologi dan alam, nilai psikologi, nilai sosial dan budaya serta nilai estetika (Marcus & Francis, 1990).

1. Nilai ekologi dan alam; dimana ruang-ruang terbuka di dalam kota dan pinggiran kota dapat berfungsi sebagai paru-paru kota, yang menyaring debu polutan lainnya sehingga udara menjadi lebih bersih dan lingkungan menjadi lebih baik. Selain itu ruang-ruang terbuka yang cukup luas dapat mengurangi tingkat kebisingan yang disebabkan oleh kendaraan bermotor.
2. Nilai psikologis, pada konteks ini nilai ruang tidak hanya sebagai tempat untuk pertemuan sosial, keluarga dan tempat bermain anak-anak tetapi juga sebagai tempat bagi seseorang untuk menyendiri dan menikmati kesunyian. Ruang terbuka dapat dipakai sebagai tempat untuk melepas lelah sementara di siang hari sebelum seseorang mulai bekerja kembali dengan psikologis tubuh segar.

3. Nilai sosial dan budaya, Bradly dan Milward *dalam* Cahyaningtyas, 2008 mengatakan bahwa penduduk kota membutuhkan lebih banyak berhubungan dengan alam, karena hal ini merupakan bagian dari kehidupan urban. Penduduk *urban* hanya mempunyai tempat tinggal yang terbatas luasnya, karena mahalnya harga tanah di kota. Oleh karena itu, mereka membutuhkan ruang-ruang terbuka untuk interaksi sosial dengan tetangga, keluarga dan teman-temannya.
4. Nilai estetika, nilai ini dikandung oleh ruang terbuka karena kontribusinya kepada pemandangan atau lansekap kota. Lansekap yang bagus akan memacu tumbuhnya apresiasi bagi yang menikmatinya. Menikmati alam tidak lagi untuk alasan-alasan ekonomi dan sosial, tetapi suatu rasa menikmati kualitas alam. Dalam konteks ini intervensi manusia pada pengelolaan ruang terbuka akan menentukan nilai estetika ruang tersebut.

### **2.1.3 Macam-macam Bentuk Ruang Terbuka ditinjau dari Kegiatannya**

Menurut kegiatannya, ruang terbuka terbagi atas dua jenis, yaitu ruang terbuka aktif dan pasif :

1. Ruang terbuka aktif, adalah ruang terbuka yang mempunyai unsur-unsur kegiatan didalamnya misalkan, bermain, olahraga, jalan-jalan. Ruang terbuka ini dapat berupa plaza, lapangan olahraga, tempat bermain anak dan remaja, penghijauan tepi sungai sebagai tempat rekreasi.
2. Ruang terbuka pasif, adalah ruang terbuka yang didalamnya tidak mengandung unsur-unsur kegiatan manusia misalkan, penghijauan tepian jalur jalan, penghijauan tepian rel kereta api, penghijauan tepian bantaran sungai, ataupun penghijauan daerah yang bersifat alamiah. Ruang terbuka ini lebih berfungsi sebagai keindahan visual dan fungsi ekologis belaka.

Bentuk ruang terbuka dalam penelitian ini lebih cenderung merupakan ruang terbuka aktif yang berupa tempat bermain anak.

## 2.2 Tempat Bermain Anak

### 2.2.1 Pengertian Tempat Bermain Anak

Tempat bermain merupakan tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan kecerdasan, kepribadian, intelegensinya (Pearce *dalam* Sukawi, 2007). Tempat bermain anak yang dimaksud adalah tempat yang biasa digunakan anak-anak untuk bermain di luar rumah, yang berada di dalam area lingkungan permukiman. Tempat dimana mereka membuat kontak dan proses interaksi dengan lingkungan sosial, serta membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan yang akhirnya ikut membentuk karakter sang anak. Dari tempat bermain pula, anak belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya. Anak-anak berhak mendapat pelayanan fasilitas kota, sarana air bersih, pelayanan kesehatan, pendidikan murah, transportasi mudah, dan jaminan keamanan. Menurut C.B. Herman Edyanto *dalam* Putri, 2008, yang dimaksud dengan sarana fisik bermain adalah areal yang ditunjuk secara resmi yang disediakan untuk kegiatan bermain anak-anak dengan partisipasi aktif dan berada di luar rumah, dengan waktu penggunaan tak terbatas, tanpa dipungut biaya serta berada di dalam lingkungan permukiman.

Menurut SNI 03-6968-2003 mengenai standar spesifikasi fasilitas bermain di ruang terbuka lingkungan rumah susun sederhana, tempat bermain adalah area semi publik di ruang luar yang digunakan bagi anak-anak usia 1 sampai 5 tahun dan 6 sampai 12 tahun. Penutup permukaan dilengkapi dengan material keras maupun lunak, dilengkapi dengan perlengkapan bermain yang sesuai dengan usia dan keamanan penggunaan. Areal pengawasan untuk orang dewasa juga perlu ditambahkan bila diperlukan. Tempat bermain minimal dapat menampung aktivitas sebagai berikut :

1. Bermain bagi anak-anak usia 1-5 tahun, yaitu anak-anak usia prasekolah yang masih membutuhkan pengawasan langsung dari orang dewasa.
2. Bermain bagi anak-anak usia 6-12 tahun, yaitu anak-anak usia sekolah yang membutuhkan pengawasan tidak langsung dari orang tua.
3. Berinteraksi sosial, memperoleh kenyamanan alami, kontak dengan alam secara maksimal dan berolahraga.

Dari beberapa pengertian, dapat disimpulkan bahwa tempat (sarana) bermain anak adalah area publik dan semi publik yang tersedia di lingkungan permukiman yang sengaja disediakan untuk digunakan oleh anak-anak sebagai sarana berkumpul dengan teman sebayanya dan menyalurkan kebutuhannya akan bermain, dengan waktu penggunaan tak terbatas dan tanpa dipungut biaya. Namun, kenyataan yang ada saat ini menunjukkan masih sangat minimnya tempat (sarana) bermain anak yang tersedia di lingkungan permukiman.

### 2.2.2 Pentingnya Penyediaan Tempat Bermain Anak

Hak-hak anak atas tempat bermain semakin hari semakin sempit. Perlu diketahui bahwa, anak yang dibesarkan dalam lingkungan homogen lebih kecil kemampuannya mengembangkan rasa empati terhadap orang lain serta tidak siap hidup dalam masyarakat yang beragama (Carmona, et.al. dalam Sukawi, 2007). Beberapa masyarakat umum mengatakan bahwa bagi anak, ada tidaknya tempat bermain tidaklah begitu menjadi masalah sebab secara alami mereka telah memiliki kemampuan menemukan tempat bermainnya sendiri. Tetapi masalahnya, tempat bermain tersebut kondusif atau tidak adalah tanggung jawab orang dewasa.

Berikut ini pendapat yang menunjukkan bahwa tempat bermain anak merupakan satu hal yang penting untuk disediakan:

1. Miller, 1972 (dalam Ratna D dan Feriyanto C, 1987) mengatakan :

“...Jika anak merasa tempat bermainnya tidak memenuhi minatnya maka ia akan pergi ke tempat lain untuk mencari *excitement* dan tantangan lain dan seringkali mereka menemukan itu dalam kegiatan-kegiatan yang delinkuen dan anti sosial...”

2. Sementara itu Wilkinson, 1984 (dalam Ratna D dan Feriyanto C, 1987) juga mengatakan :

“...kalaupun terpaksa bermain di suatu tempat karena tidak ada pilihan lain, maka kebosanan yang dialami akan mendorong anak untuk mencoba variasi-variasi baru yang berbahaya...”

Menurut C.B. Herman Edyanto, 1981 (dalam Putri, 2008), tujuan mendasar dari penyediaan sarana bermain anak adalah untuk:

1. Pembinaan mental dan fisik anak,
2. Memupuk dan mengembangkan keterampilan / kreatifitas,
3. Memberikan kepuasan atau kesenangan dan kepercayaan diri sendiri pada anak,
4. Pembentukan kepribadian, sportifitas dan kejujuran.

Fungsi umum lainnya yang terkait dengan tujuan ini adalah:

1. Merupakan ruang kontak sosial yang dapat membina hubungan antar sesama.
2. Media pembentuk lingkungan yang sehat, dengan fungsinya sebagai “pernafasan lingkungan”.
3. Sebagai faktor pengikat lingkungan, untuk memperindah lingkungan permukiman pada khususnya dan lingkungan perkotaan pada umumnya.

Dalam buku berjudul “Play for All Guidelines” (1987), sebuah sarana bermain anak harus dapat mendukung anak dengan kesempatan pengembangan dirinya, antara lain:

1. peluang bagi pengembangan kemampuan motoriknya
2. peluang anak dalam mengambil keputusan
3. peluang untuk belajar
4. peluang untuk berfantasi dan melakukan permainan drama

5. peluang bagi pengembangan kemampuan sosialisasi anak
6. peluang untuk membuat bermain menjadi sesuatu yang menyenangkan

### 2.2.3 Bentuk-bentuk Tempat Bermain Anak

Bentuk tempat bermain anak dapat ditinjau dari berbagai aspek. Dilihat dari kepemilikannya, bentuk tempat bermain anak dibedakan menjadi:

- Bentuk tempat bermain di ruang pribadi (*private space*) adalah tempat yang penggunaannya terbatas pada pemiliknya saja, seperti ruangan-ruangan yang ada di dalam unit hunian, teras dan halaman.
- Bentuk tempat bermain untuk penggunaan bersama (*public space*) adalah tempat yang dapat dimanfaatkan oleh umum atau masyarakat secara bersama-sama, seperti taman bermain, lapangan olah raga, dan ruang terbuka lainnya.

Selain membedakan tempat bermain menjadi tempat bermain publik dan privat, terdapat juga tempat bermain yang berada diantara keduanya, yaitu tempat yang bersifat semi publik ataupun semi privat. Tempat bermain anak yang bersifat semi publik, contohnya adalah lapangan olah raga sekolah yang setelah sekolah usai dapat digunakan oleh siapapun yang membutuhkannya (masyarakat sekitar), bukan hanya dimanfaatkan oleh murid-murid sekolah tersebut. Selain itu, tanah kosong milik warga yang belum dibangun dan dapat dimanfaatkan publik atau masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan dengan seijin pemiliknya juga dapat dikategorikan sebagai ruang semi publik.

Kenyataan yang ada saat ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya bermain pada tempat-tempat atau sarana yang telah disediakan. Menurut Gede Budi Suprayoga (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "Citra Anak Terhadap Lingkungan Bermukim Sebagai Pertimbangan dalam Penyediaan Sarana Bermain di Kelurahan Sukamiskin", jenis lokasi bermain anak dapat dibedakan menjadi dua bagian besar yaitu:

- **Ruang yang terprogramkan**  
Misalnya taman lingkungan, taman/lapangan bermain (*playground*) yang memang dirancang dan disediakan khusus untuk anak-anak.
- **Ruang yang tak terprogramkan**  
Misalnya tanah kosong, lapangan olah raga, jalan lingkungan, gang-gang, bantaran sungai. Ruang bermain yang tak terprogramkan merupakan ruang yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak, namun pada kenyataannya seringkali digunakan anak untuk bermain.

Menurut Stephen Carr (1992), tipologi tempat bermain (*playground*) dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter yaitu:

1. Tempat bermain (*playground*)  
Ruang publik ini berlokasi di lingkungan permukiman, dilengkapi dengan peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat duduk untuk dewasa, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan.
2. Halaman sekolah (*schoolyard*)  
Ruang publik halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.

**Tabel 2.1**  
**Tipologi Tempat Bermain (*playground*)**

Tipe	Karakter
Tempat bermain ( <i>playground</i> )	Berlokasi di lingkungan permukiman, dilengkapi dengan peralatan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat duduk untuk dewasa. Kadang-kadang dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan
Halaman sekolah ( <i>schoolyard</i> )	Berlokasi di halaman sekolah, yang kadang kadang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang berkomunikasi

Sumber : Stephen Carr (1992)

#### 2.2.4 Fasilitas Rekreasi Lingkungan

Menurut Gallion and Eisner (1997), ruang terbuka dalam kota biasanya dianggap sebagai kawasan rekreasi, dan memang demikian seharusnya. Walaupun demikian, ruang ini termasuk ke dalam beberapa kategori. Ada ruang yang diperuntukkan terutama bagi tempat bermain yang aktif untuk anak-anak, pemuda dan orang dewasa, dan ada juga ruang untuk kegiatan santai yang pasif bagi orang dewasa. Ada tiga kategori ruang terbuka kota (ruang rekreasi) yang darinya distribusi serta jumlah lahan merupakan faktor penting, yaitu (1) halaman bermain, (2) tempat bermain lingkungan dan (3) lapangan bermain (Butler *dalam* Gallion and Eisner, 1997).

Halaman bermain diperuntukkan bagi anak-anak usia prasekolah. Dalam kawasan yang tidak padat, fasilitas ini ekuivalen dengan halaman belakang rumah. Ruang ini biasanya cukup memadai bila sistem jalan dirancang sedemikian rupa sehingga lalu lintas terusan bisa dicegah atau dihilangkan. Akan tetapi dalam kawasan perkotaan yang padat, halaman bermain memegang fungsi yang penting. Seharusnya terdapat satu halaman bermain untuk setiap kelompok keluarga yang berjumlah antara 30 sampai 60 keluarga. Ukuran masing-masing halaman harus seluas antara 1500 sampai 2500 kaki persegi, dan masing-masing harus diletakkan di dalam pandangan yang jelas dari semua rumah yang dilayaninya. Halaman bermain harus dilengkapi dengan sarana-sarana seperti ayunan, luncuran, kotak pasir, dan ruang untuk berlari dan permainan melingkar. Semua peralatan harus dirancang dan diatur untuk anak kecil, para ahli telah menunjukkan kesenangan anak kecil akan obyek-obyek seperti tembok rendah, kayu bulat, dan bentuk-bentuk biasa lain seperti parit atau bukit kecil. Beberapa bentuk penutup semak atau pagar sekeliling halaman bermain lebih dianjurkan dan bangku-bangku untuk ibu-ibu harus disediakan.

Tempat bermain lingkungan adalah tempat bermain yang dirancang untuk anak-anak berumur 6 sampai 14 tahun dan merupakan pusat kegiatan rekreasi lingkungan. Sedangkan

lapangan bermain merupakan fasilitas yang dirancang untuk remaja dan orang dewasa dan memberikan berbagai kegiatan rekreasi.

### 2.2.5 Kriteria dan Aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak

Menurut Kepmen PU No.378/KPTS/1987, ruang terbuka yang antara lain lapangan olah raga dan tempat bermain anak, termasuk ke dalam fasilitas sosial. Sarana bermain anak sebagai fasilitas sosial mempunyai fungsi, ukuran dan tingkat pelayanan yang berlainan tergantung pada besar kecil, serta luasnya fungsi dan peranan suatu lingkungan tertentu.

Banyak penelitian telah berhasil merumuskan kriteria penyediaan sarana bermain anak pada ruang terbuka, terutama dari segi desain dan aspek-aspek eksternal lainnya yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kriteria desain tempat bermain anak pada ruang terbuka menurut Robin C. Moore (1987) dalam *Play for All Guidelines*. Pada dasarnya, kriteria sarana bermain anak ini dibuat berdasarkan beberapa prinsip, antara lain:

1. Semua anak mempunyai hak untuk bermain karena bermain merupakan proses belajar seorang anak, kualitas yang baik dari penyediaan kesempatan bermain akan berpengaruh sangat besar bagi perkembangan anak.
2. Anak dengan keterbatasan fisik, mental, emosi dan sosial mempunyai hak yang sama untuk bermain, seperti anak-anak normal lainnya
3. Integrasi dari anak yang memiliki kemampuan berbeda terbentuk berdasarkan konsep dari aksesibilitas yang mengacu kepada lingkungan fisik dan sosial
4. Strategi manajemen resiko dan manajemen kebijakan untuk melindungi kualitas dan nilai dari *children's settings*.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dibuatlah lima kriteria utama penyediaan sarana bermain anak pada ruang terbuka, yaitu:

1. Aksesibilitas
  - Lokasi yang baik harus mudah diakses oleh sasaran penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak, sebagai sasaran utama penyediaan sarana, harus dapat mencapai lokasi dengan aman.
  - Kriteria lain yang lebih spesifik mengenai aksesibilitas yang disediakan desain setting dan manajemen yaitu:
    - Area bermain harus dilokasikan di tempat yang mempunyai potensi kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas.
    - Jalan masuk ke tempat bermain harus dapat jelas terlihat dari perumahan terdekat dan harus mengarahkan pejalan kaki anak-anak melalui rute yang aman untuk mencapai lokasi.
2. Tersedianya tantangan yang aman dan memperhatikan keselamatan
  - Area bermain harus menyediakan *setting* yang penuh dengan tantangan, dengan beragam permainan yang dapat berguna bagi pertumbuhan fisik anak, keseimbangan dan koordinasi tanpa melakukan sesuatu yang berbahaya.
  - Tantangan yang dimaksud di sini adalah suatu resiko yang dapat disadari oleh anak-anak sehingga anak dapat memutuskan akan mengambil tantangan tersebut atau tidak dengan kesadarannya sendiri.
3. Tersedianya variasi permainan
  - Keberagaman dari jenis permainan yang tersedia pada suatu area bermain dapat memicu timbulnya kreativitas anak.
4. Tersedianya tantangan yang sesuai bagi usia anak-anak
  - *Setting* tempat bermain harus menyediakan aktivitas dengan rentang tantangan dan level yang meningkat dari keberanian anak segala usia untuk mengambil resiko.
5. Fleksibilitas
  - Elemen fisik yang dapat dengan mudah dirubah dan dipindahkan sangat dibutuhkan. Anak berkembang secara

kontinyu, jadi mereka membutuhkan perubahan selama mereka belajar dan berkembang.

- Untuk mengakomodasi kebutuhan akan perubahan tersebut, ruang yang ada juga harus memiliki potensi untuk terjadinya perubahan. Dengan perencanaan yang baik, ruang yang ada dapat “dirubah” secara kontinyu tanpa memerlukan waktu dan biaya tinggi untuk renovasi.

Menurut *Hambleton District Council Supplementary Planning Guidance for Public Outdoor Playing Space*, 1995 (dalam Putri, 2008), area bermain harus memenuhi syarat yaitu:

1. Berlokasi di ruang terbuka dengan aksesibilitas tinggi.
2. Terpisah dari lalu lintas padat dan aksesibel bagi rute pejalan kaki.
3. Berlokasi di tanah dan ruang yang sesuai atau cocok bagi jenis permainan apapun.
4. Dapat dilihat dan terjangkau pandangan dari rumah ataupun dari rute pejalan kaki.
5. Aksesibel dengan adanya jalur pejalan kaki yang lebar dan terbuat dari permukaan tanah yang keras.

Hal senada juga disampaikan oleh Hendricks, 2002 (dalam Saragih, 2008), tempat bermain dalam masyarakat modern mempunyai peranan yang amat penting dalam hidup dan kebudayaan anak. Dalam hubungannya dengan permukiman, Carr et. All (1992) mengatakan bahwa tempat bermain (*playground*) memiliki beberapa karakteristik diantaranya :

1. Berada di lingkungan permukiman
2. Umumnya permainan yang dilakukan adalah permainan tradisional
3. Adanya beberapa fasilitas pendukung

Sebuah penelitian yang dilakukan J.F. Bobby Saragih, mengungkap beberapa hal penting dari sebuah tempat bermain anak, untuk menciptakan tempat bermain yang sehat dan aman bagi anak maka hal yang perlu diperhatikan adalah :

1. Keselamatan menuju dan saat bermain

Beberapa hal yang menjadi ketakutan dari para orang tua umumnya adalah faktor keselamatan, khususnya keselamatan dari kecelakaan kendaraan. Pemenuhan akan unsur keamanan yang dimiliki oleh ruang terbuka, menyebabkan orang tua yakin walaupun tidak dapat mengontrol anaknya secara langsung akibat jarak rumah yang relatif jauh dari ruang terbuka, mereka yakin masyarakat sekitarnya pasti melakukan kontrol terhadap anaknya yang sedang bermain di tempat tersebut.

Faktor keselamatan menuju tempat bermain merupakan hal yang utama dari sebuah tempat bermain. Sheridan Barlett (2002), seorang Perencana kota *dalam* Saragih, 2008 menyebutkan bahwa perlu adanya unsur pengamanan dan pengawasan terhadap tempat bermain anak agar anak dapat bermain dengan tenang. Upaya untuk mengantisipasi ketakutan dari para orang tua tersebut adalah melalui perencanaan yang matang dari sebuah tempat bermain, hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh Elizabeth C dan George I, Perencana kota, *dalam* Paul F. Wikilson (1980), yang melakukan penelitian tentang *Outdoor Play in Housing Area* mengatakan bahwa tempat bermain anak sebaiknya mempunyai persyaratan berikut:

a. Kemudahan pencapaian

- Kemudahan pencapaian dari segi fisik. Tempat bermain haruslah dapat di capai dengan mudah dan aman oleh anak.
- Kemudahan pencapaian dari segi pandangan. Tempat bermain haruslah terjangkau oleh penglihatan orang tua.
- Kemudahan pencapaian dari segi suara. Tempat bermain harus mudah di jangkau oleh suara orang tua pada saat memanggil anak.

b. Terhindar dari persinggungan

Tempat bermain harus meminimumkan persinggungan antara orang dan barang.

## 2. Zoning

Selain faktor keselamatan, masalah fungsi ruang terbuka yang sangat memungkinkan untuk melakukan beragam kegiatan juga menjadi perhatian anak, banyaknya kegiatan (olahraga, tempat bermain dan kegiatan lain) membuat kebutuhan bermain anak pada ruang tersebut menjadi prioritas yang terakhir. Beragamnya kegiatan pada ruang terbuka membuat anak kehilangan kesempatan bermain. Dampak dari hal tersebut, anak cenderung mencari alternatif tempat lain umumnya mereka bermain di jalur kendaraan, halaman rumah, halaman masjid atau bermain dengan permainan pasif seperti *play station*.

Bila ditinjau dari sisi perencanaan ruang, perlu adanya zoning yang jelas dari sebuah ruang terbuka. Anita Rui Olds (2000) dalam bukunya *Childs Care Design Giude* menjelaskan bahwa perlu zona tempat bermain, tidak hanya pembatasan kegiatan dewasa dan anak, namun perlu ada pembatasan tempat bermain anak sesuai dengan kategori usia. Hal ini untuk menghindari kejahatan emosi maupun fisik dari yang kuat kepada yang lemah. Sebagaimana halnya yang terjadi di lapangan, anak-anak juga mengharapkan adanya pemisahan yang jelas di ruang terbuka agar kegiatan bermain anak tidak diganggu oleh usia di atasnya.

## 3. Jarak antara tempat bermain dengan rumah tinggal

Faktor jarak menuju ruang terbuka dengan fungsi taman bermain dan tempat olah raga ternyata mempunyai pengaruh yang besar, hal ini tercermin dari anak-anak yang bermain di ruang terbuka umumnya didominasi oleh anak-anak yang tinggal di sekitar ruang terbuka. Rendahnya anak yang tinggal dengan jarak relatif jauh dari ruang terbuka tersebut mengakibatkan mereka memilih untuk bermain di ruang terbuka dengan fungsi lain (misal: jalur kendaraan, halaman rumah) yang lokasinya dekat dengan rumah.

Hal tersebut sesuai dengan hasil dari penelitian Stichting Ruimte, sebuah pusat pengembangan fasilitas sosial dan budaya bagi anak-anak dan orang dewasa di area permukiman, pada tahun 1974, mengungkapkan fakta bahwa :

- Anak-anak dibawah umur 6 tahun cenderung bermain pada daerah sekitar rumah dan paling jauh sekitar 100 m dari jarak rumah.
- Anak yang memiliki umur 6-12 tahun cenderung bermain pada jarak sekitar 300-500 m dari rumah.

#### 4. Tekstur

Anita Rui Olds (2000) dalam bukunya *Childs Care Design Guide*, ada baiknya tempat bermain dilengkapi dengan tata lansekap yang baik, yang didalamnya terdapat pohon, tanaman pembatas (diusahakan tanaman yang tidak berbahaya) dan tidak menggunakan material untuk permukaan yang menyebabkan anak mudah untuk cidera.

Selain itu, di Indonesia juga pernah dilakukan beberapa penelitian mengenai kriteria tempat bermain anak pada ruang terbuka. Salah satunya adalah Nani Zara, 2002 (*dalam Putri, 2008*). Berdasarkan hasil penelitiannya, kriteria desain tempat bermain anak di lingkungan perumahan sederhana sebaiknya memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Dapat dilihat dari berbagai sisi sehingga terjamin keamanannya (*Visual Accesibility*).
2. Dapat dijangkau dengan mudah dan terjamin keselamatannya dari gangguan kendaraan (*Physical Accesibility*).
3. Dimensi yang cukup dan finishing yang membantu kenyamanan (*Comfortibility*).
4. Pemisahan zona yang jelas antar jenis permainan anak dan pemisahan tempat kegiatan lainnya (*Dissocation activity*).

Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan Rezanía Ady Putri (2008), terdapat lima kriteria utama yang harus



diperhatikan dalam penyediaan sarana bermain anak pada ruang terbuka. **Tabel 2.2** berikut akan menjelaskan kelima kriteria tersebut.

**Tabel 2.2**  
**Lima Kriteria Utama Penyediaan**  
**Sarana Bermain Anak Pada Ruang Terbuka**

Syarat Yang Harus Dipenuhi Dalam Penyediaan Sarana Bermain Anak pada Ruang Terbuka	Kriteria
Aksesibilitas	Aksesibilitas
Aksesibilitas visual	
Aksesibilitas fisik	
Berada di tengah-tengah lingkungan permukiman <i>Visible</i>	Keamanan
Terpisah dari Lalu Lintas	Keselamatan
Jalur pejalan kaki yang aman dan nyaman	
Tidak terdapat benda-benda tajam dan berbahaya	
Tersedia pepohonan dan vegetasi	Kenyamanan
Permukaan tanah yang sesuai	
Pemisahan aktivitas	
Kesehatan lingkungan fisik	
Kebersihan lingkungan	
Tersedia tantangan yang aman	Kesesuaian fungsi
Luas Areal yang Memadai	
Variasi jenis permainan	
Tersedia tantangan yang sesuai bagi usia anak	
Fleksibilitas	

*Sumber : Putri, 2008*

Rezania Ady Putri (2008) juga mengungkapkan bahwa kualitas tempat bermain yang ada harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Tersedianya alat permainan yang tidak membahayakan keselamatan anak
2. Tidak dipisahkan oleh topografi dan jalan yang menyulitkan anak
3. Tersedianya jalur pejalan kaki yang memadai
4. Memiliki luas ideal untuk menampung berbagai aktivitas permainan anak
5. Tersedianya permainan yang dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan motorik, sosial, emosi dan kognitif anak
6. Tidak terjadinya penggabungan aktivitas

## 2.3 Karakteristik Anak

### 2.3.1 Pengertian Anak

Berikut adalah beberapa pengertian anak:

- Berdasarkan data pada kantor statistik, anak adalah penduduk usia 0-14 tahun dan belum pernah kawin.
- Berdasarkan Konvensi Hak-Hak Anak yang disetujui Majelis Umum PBB 1989, anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah 18 tahun.
- Menurut Singgih D. Gunarsa (1983), masa anak adalah usia 10 bulan-14 tahun, terbagi menjadi masa anak dini, pra sekolah dan menjelang remaja.
- Menurut Elizabeth Hurlock pada bukunya *Development Psychology*, 1980 (dalam Putri, 2008), masa anak-anak dimulai setelah melewati masa bayi (2 tahun) sampai saat anak matang secara seksual.

Desmita dalam bukunya Psikologi Perkembangan (2005), membagi masa anak-anak menjadi masa anak-anak awal (2-6 tahun) dan masa anak-anak akhir (7-12 tahun), sedangkan Papalia dan Olds (1987), dikutip dari Psikologi Perkembangan Anak karangan Reni Akbar (2001) membagi masa kanak-kanak dalam lima tahap:

1. Masa Prenatal, yaitu diawali dari masa persepsi sampai masa lahir

2. Masa Bayi dan Tatih, yaitu saat usia 18 bulan pertama kehidupan (masa bayi) dan di atas 18 bulan sampai dengan tiga tahun (masa tatih)
3. Masa Kanak-Kanak Pertama, yaitu rentang usia 3-6 tahun
4. Masa Kanak-Kanak Kedua, yaitu usia 6-12 tahun
5. Masa Remaja, yaitu rentang usia 12-18 tahun

Banyak psikolog anak mengatakan bahwa tahun-tahun pra sekolah, dari usia sekitar 2-5 tahun merupakan periode diletakkannya dasar struktur perilaku kompleks yang dibangun sepanjang kehidupan anak. Lingkungan tempat anak hidup selama tahun-tahun pembentukan awal hidupnya mempunyai pengaruh kuat pada kemampuan bawaan mereka. Usia 3-6 tahun atau masa kanak-kanak awal merupakan masa bermain. Pada rentang usia ini pula, anak-anak mulai belajar menjalin kontak sosial dengan orang-orang yang ada di luar rumah, terutama dengan anak sebayanya. Usia 5-8 tahun, menurut Charlotte Buhler, dalam Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja karangan Dr. Singgih D. Gunarsa (1983), merupakan masa sosialisasi anak. Pada saat ini, anak mulai memasuki masyarakat luas. Misalnya, taman kanak-kanak, pergaulan dengan kawan-kawan sepermainan dan sekolah rendah. Anak-anak mulai belajar mengenal dunia sekitar secara obyektif. Karakteristik anak menurut Benjamin Spock, 1982 (*dalam* Putri, 2008) dibedakan berdasarkan

#### 1. Karakteristik Fisik

Terdiri dari struktur fisiologi, anatomis dan kesehatan. Anak dengan kondisi anatomi tubuh serta kebutuhan area gerak dari kegiatannya, membutuhkan dimensi dan besaran tertentu bagi fasilitas penunjang kegiatannya.

#### 2. Karakteristik Psikologis

Terdiri dari karakter intelektual, emosional, sosial, moral dan kepribadian. Psikologis anak berbeda dengan orang dewasa, yang nantinya akan berubah sesuai dengan perkembangan umur.

Penentuan karakter psikologis dilihat dari kegiatan sehari-hari seperti bermain. Anak adalah pribadi yang bebas, dinamis, aktif, penuh fantasi, kreatif, gembira dan santai. Karakteristik anak yang bebas, aktif dan penuh fantasi merupakan ekspresi dari perkembangan jiwa anak pada usianya. Sedangkan karakteristik anak sesuai dengan usia perkembangannya menurut Havighurst kutipan dari Elizabeth B Hurlock (*dalam Putri, 2008*) adalah sebagai berikut :

**A. Usia 0-6 tahun**

- Belajar berjalan
- Belajar berbicara
- Belajar mengatur dan mengurangi gerak tubuh yang tidak penting
- Belajar mengenali perbedaan jenis kelamin dan ciri-ciri
- Membentuk konsep sederhana tentang realitas sosial dan fisik
- Melibatkan diri secara emosional dengan orang tua, saudara, dan orang lain
- Belajar membedakan yang benar dan salah serta mengembangkan nurani

**B. Usia 7-12 tahun**

- Belajar kemampuan fisik yang diperlukan untuk permainan anak
- Membentuk sikap tertentu pada diri sendiri sebagai organisme yang tumbuh berkembang
- Belajar bergaul dengan teman seumur
- Mengembangkan kemampuan dasar membaca, berhitung dan menulis
- Mengembangkan nurani moralitas, skala nilai kebebasan pribadi
- Membentuk sikap terhadap sosial
- Mengembangkan konsep yang diperlukan sehari-hari

Berdasarkan pengertian dan karakteristik anak yang telah dipaparkan, maka yang dimaksud anak-anak dalam penelitian ini

dibatasi dari usia 2-12 tahun. Rentang usia ini mencakup masa anak-anak awal atau masa usia prasekolah (2-6 tahun) sampai masa anak-anak akhir atau masa usia sekolah dasar (7-12 tahun). Pada masa inilah bermain dianggap dapat memberi pengaruh yang penting bagi kehidupan anak dikemudian hari. Oleh karena itu, untuk menunjang kebutuhan mereka akan bermain diperlukan sebuah sarana dan tempat yang memadai untuk bertemu dengan kelompok bermainnya di luar rumah.

### 2.3.2 Pengertian Bermain bagi Anak

Menurut Sukawi (2007) secara alamiah, dunia anak adalah dunia belajar dan bermain, bukan dunia bekerja mencari uang. Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain merupakan salah satu aspek yang penting dimana memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan psikososial seorang anak. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak sebab anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah, bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Oleh karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan. Berikut adalah beberapa pengertian bermain.

- Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. (Elizabeth B. Hurlock *dalam* Putri, 2008)
- Bermain adalah kegiatan yang dilakukan semata-mata untuk menimbulkan kesenangan. Bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. (Piaget *dalam* Akbar, 2001)
- *Play is what we do when we do whatever we want to do.* (Friederich Wilhelm Froebel *dalam* Novianti, 2006)
- Bermain merupakan kesibukan rekreatif, lawan dari kerja dan keseriusan hidup. (Teori Rekreasi - Schaller dan Lazarus *dalam* Kartono, 1979)

- Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak, yang mendatangkan kesenangan dan tidak mementingkan ujunnya (menang atau kalah). (Dr. Juke R. Siregar M.Pd dalam Putri, 2008)

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan semata, tidak mengikuti pola rutinitas tertentu dan tidak untuk memenuhi tuntutan orang dewasa, namun banyak membawa manfaat bagi perkembangan anak. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Hetherington dan Parke (1979) dikutip dari Psikologi Perkembangan, Desmita (2005), menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu:

#### 1. Fungsi Kognitif

Melalui bermain, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Piaget (1962) percaya bahwa struktur-struktur kognitif anak perlu dilatih, dan bermain merupakan setting yang sempurna bagi latihan ini. Bermain memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan.

#### 2. Fungsi Sosial

Bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

#### 3. Fungsi Emosi

Bermain memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Bermain memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam.

Bermain memberi manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Setidaknya ada 11 manfaat yang dapat diraih dari kegiatan bermain bagi anak. Manfaat-manfaat tersebut antara lain:

1. Perkembangan fisik

Bermain dapat merangsang perkembangan motorik seorang anak. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk menyalurkan energi yang berlebihan pada anak, yang bila terus terpendam akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

2. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

3. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Seorang anak bisa menjadi siapapun yang ia inginkan ketika bermain. Ia mampu mewujudkan keinginannya menjadi seorang dokter, tentara maupun seorang pemimpin pasukan yang belum dapat mereka wujudkan dalam kehidupan nyata.

5. Sumber belajar

Melalui bermain, seorang anak dapat mempelajari banyak hal, yang tidak selalu mereka peroleh di institusi pendidikan formal. Mereka belajar tentang arti bekerjasama, sportivitas, menyenangkannya sebuah kemenangan maupun kesedihan ketika mengalami kekalahan.

6. Rangsangan bagi kreatifitas  
Bermain membuat seorang anak belajar untuk mengembangkan daya kreatifitas dan imajinasinya.
7. Perkembangan wawasan diri  
Melalui bermain, seorang anak dapat mengetahui kemampuan teman-teman sepermainannya, kemudian membandingkannya dengan kemampuan yang ia miliki. Ia akan berusaha meningkatkan kemampuannya, jika ternyata ia jauh tertinggal dibandingkan teman-teman sepermainannya.
8. Belajar bermasyarakat  
Kegiatan bermain menjadikan proses bersosialisasi terbangun dengan cara yang wajar dan menyenangkan. Tidak jarang timbul beberapa masalah ketika anak-anak bermain. Mereka belajar untuk menghadapi dan memecahkan persoalan yang timbul dalam sebuah permainan secara bersama-sama.
9. Standar moral  
Kecurangan dan sikap tidak sportif yang ditunjukkan oleh seorang anak dalam sebuah permainan, tidak jarang menyebabkan lahirnya sanksi sosial yang membuatnya jera. Di sini ia belajar untuk selalu mematuhi standar moral yang telah disepakati oleh kelompok bermainnya.
10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin  
Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan  
Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

Hal yang senada juga dikemukakan oleh Drs. Zulkifli L. dalam bukunya Psikologi Perkembangan (1992). Menurutnya, beberapa faedah permainan adalah:

1. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat
2. Mampu mengenal kekuatan diri sendiri

3. Berlatih menempa perasaannya
4. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya
5. Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan
6. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku

Sedemikian pentingnya bermain pada anak, sehingga Pemerintah mengakomodirnya didalam UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada Pasal 11 : Setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdaannya demi pengembangan diri. Disamping itu untuk memenuhi hak tersebut, pada Pasal 56 ayat 1 butir d, e dan f, disebutkan bahwa Pemerintah dalam menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan wajib mengupayakan dan membantu anak, agar anak dapat:

- bebas berserikat dan berkumpul.
- bebas beristirahat, bermain, berkreasi, berekreasi dan berkarya seni budaya.
- memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dan memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak. Dari beberapa manfaat yang dijelaskan, terlihat bahwa bermain lebih difokuskan pada bermain bersama teman-teman sebaya, bukan bermain seorang diri dengan mainan. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan ruang untuk bermain dengan teman-temannya. Mereka butuh sarana untuk memenuhi kebutuhannya bermain bersama teman sebayanya.

### **2.3.3 Kebutuhan Bermain Anak**

Pada hakekatnya, proses belajar pada diri anak adalah proses bermain. Untuk kebanyakan orang dewasa dan anak, permainan merupakan alat pengekspresi jiwa yang paling efisien dan tinggi nilainya karena di dalam permainan terdapat

dimensi pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan. Bermain berbeda dengan bekerja. Tujuan dari bermain terletak di dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Pada dasarnya bermain berdasarkan aktivitas fisik dan sumber kesenangan dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

#### A. Bermain Aktif

Menurut Seto Mulyadi, seorang Psikolog, bermain aktif adalah bentuk permainan yang sumber kegembiraannya berasal dari apa yang dilakukan oleh anak itu sendiri, misalnya seorang anak yang melompat dan berlari, menyusun balok, dan lain-lain. Sementara itu, menurut E. Hurlock (1998) seorang Psikolog *dalam* Saragih, 2008, bermain aktif dapat dijabarkan lagi menjadi jenis-jenis bermain yang lebih terperinci :

- Bermain bebas, spontan : anak akan bermain sekehendak hatinya selama kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan. Dalam bermain bebas ini tidak ada aturan dan ketentuan, sifatnya terutama eksploratif.
- Bermain peran : anak melalui tingkah laku dan bahasa mengulang ataupun menciptakan situasi sehari-hari yang baru.
- Berkhayal : seperti bermain peran, anak mengkhayal situasi-situasi yang pernah dilihatnya ataupun menciptakan situasi-situasi baru, tetapi berkhayal sifatnya hanya melibatkan kegiatan mental dan tidak melibatkan unsur fisik.
- Bermain konstruktif : kegembiraan anak dalam bermain ini diperoleh karena sesuatu yang dihasilkan atau dibuatnya (misalnya menyusun balok-balok, puzzle, dsb).
- Bermain musik : akan merupakan bermain aktif jika anak menyanyi, memainkan alat atau membuat musik sendiri.
- Mengumpulkan : dalam bermain ini anak tidak bermotivasi mengumpulkan sesuatu kemudian mempergunakannya, melainkan lebih karena kegembiraan yang diperoleh dalam proses pengumpulan itu sendiri.

- Permainan games dan olah raga : jenis bermain ini ditandai dengan adanya aturan yang disetujui dan persyaratan yang harus diikuti oleh pemainnya.

#### B. Bermain Pasif

Bermain pasif disebut juga hiburan adalah bentuk permainan yang tidak menuntut anak melakukan suatu kegiatan yang menonjol. Anak melakukan kegiatan dengan sedikit menggunakan aktifitas fisik dan sumber rasa senangnya diperoleh dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Beberapa jenis permainan pasif adalah membaca, melihat komik, menonton film, pertunjukan, mendengarkan radio, mendengarkan musik.

Selain itu, ada beberapa macam permainan anak yaitu sebagai berikut (Ahmadi *dalam* Yusuf, 2002) :

1. Permainan Fungsi (permainan gerak), seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-larian, bermain tali, dan bermain bola.
2. Permainan Fiksi, seperti menjadikan kursi sebagai kuda, main sekolah-sekolahan, perang-perangan dan lain-lain.
3. Permainan Reseptif atau Apresiatif, seperti mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar, melihat orang melukis dan lain-lain.
4. Permainan Membentuk (konstruksi), seperti membuat kue dari tanah liat, membuat gunung pasir, membuat kapal-kapalan dari kertas dan lain-lain.
5. Permainan Prestasi, seperti sepak bola, bola voli, tennis meja, maupun bola basket.

Penggolongan jenis permainan juga digolongkan pada permainan diluar ruang (*out door play*) dan di dalam ruang (*in door play*). *Out door play* lebih banyak menuntut gerakan tubuh dan lebih dekat dengan lingkungan alamiah, misalnya perosotan, ayunan, kasti dan lain-lain. Sementara itu, *in door play* selain dilakukan di dalam ruang juga tidak membutuhkan terlalu banyak gerakan-gerakan tubuh misalnya bermain musik, membaca, dan lain-lain.

## 2.4 Tinjauan Upaya Penyediaan Tempat Bermain Anak

### 2.4.1 Konsep Penyediaan Ruang Demokratik, Ruang Publik

Wijanarka (2004) dalam tulisannya "Ruang Demokratik, Ruang Publik dan Taman Kota", menyatakan bahwa suatu kota dapat dikatakan demokratis apabila dalam desainnya dihadirkan ruangan yang disebut ruang publik (*publik space*). Umumnya, lahan yang telah dipatok oleh pemerintah, dalam kebijaksanaan tata ruang kotanya, dilanggar sendiri dengan mengubah ruang publik tersebut menjadi bangunan-bangunan. Oleh karenanya, kini, ruang-ruang publik kota yang berupa lapangan terbuka maupun taman kota, lama kelamaan menghilang. Akibatnya, masyarakat kota akan terbelenggu dalam hiruk-pikuk kepadatan bangunan. Anak-anak kota akan bermain sepak bola di lorong-lorong jalan, karena tidak lagi disediakan lapangan terbuka.

Untuk mengatasi keterbatasan penyediaan ruang publik maupun taman di perkotaan, menurut Wijanarka (2004), hal itu dapat dibedakan berdasarkan kepadatan kota. Untuk kota yang terlanjur terbangun padat tentunya lebih kompleks ketimbang kota baru yang akan dibangun. Untuk membongkar bangunan-bangunan yang dibangun pada area ruang publik tentunya juga sulit, lebih-lebih bila bangunan tersebut telah memberikan nilai tambah yang lebih ketimbang ruang publik bagi pemerintah kota. Untuk kota yang terlanjur terbangun padat, ruang publik dapat dihadirkan kembali melalui konsep *public space in private property* (ruang publik dalam ruang privat) yaitu menjadikan halaman-halaman muka bangunan yang berhubungan dengan jalan yang merupakan lahan milik pribadi sebagai ruang publik. Oleh karenanya, lahan muka bangunan yang terkena konsep ini tidak diperbolehkan menghadirkan pagar sebagai pembatas tepi damija (daerah milik jalan) dengan tepi lahannya. Lahan yang tetap menjadi hak milik pribadi yang bersangkutan, dalam konsepnya dibentuk menjadi ruang publik yang mungkin dalam desainnya digunakan untuk pedestrian

way dengan dipercantik oleh taman-taman kota. Untuk mewujudkan hal ini, mungkin memerlukan waktu yang cukup lama, karena harus diawali dengan sosialisasi pemerintah kepada pemilik lahan.

Halaman kantor-kantor pemerintah juga dapat dipergunakan sebagai ruang publik. Halaman kantor pemerintah yang bila pagi hingga siang hari umumnya digunakan sebagai area parkir, sore harinya dapat diubah menjadi ruang publik untuk ruang gerak olah raga bagi anak-anak. Sedangkan untuk kota yang akan dibangun, dengan belajar dari pengalaman implementasi rencana tata ruang kota, mungkin akan lebih berhasil bila ruang publik dihadirkan dalam damija (daerah milik jalan) atau pada persimpangan-persimpangan damija atau dihadirkan bersamaan dengan bangunan-bangunan penting kota. Dengan meletakkan ruang publik pada tiga elemen tersebut, tentunya akan lebih memudahkan pemerintah dalam mewujudkan ruang publik yang akhirnya ruang publik ini sangat aneh bila kelak didirikan bangunan-bangunan oleh pemerintah yang bersangkutan. Dengan konsep ini, diharapkan akan memaksimalkan kembali hadirnya ruang publik.

#### **2.4.2 Ruang Kota yang Berkeadilan bagi Anak**

Idealnya, kebutuhan anak bermain mendapatkan perhatian sama pentingnya dengan kebutuhan yang sama dengan orang dewasa. Berdasarkan data dari UNICEF, penduduk di perkotaan di negara sedang berkembang lebih banyak dihuni oleh anak-anak (atau sekitar 33 persen). Sayangnya, hal tersebut tidak berarti kuantitas dan kualitas ruang kota telah memenuhi tuntutan kebutuhan anak. Perencanaan kota yang lebih berkeadilan tentu saja dibutuhkan. Pemerintah kota harus mampu menyediakan ruang bermain di lingkungan permukiman yang dapat diakses dengan mudah bagi anak. Selain itu, keamanan dan keselamatan anak turut diperhitungkan. Hal ini membutuhkan perencanaan skala makro dan mikro.

Dalam skala makro, RTRW Kota diperlukan arahan yang jelas mengenai proporsi luas lahan kota yang diperuntukkan

bagi ruang bermain. Dengan demikian, terdapat alokasi yang jelas bagi peruntukan lahan bermain, sehingga diperhatikan sama pentingnya dengan peruntukan lainnya. Langkah ini dapat dipandang sebagai *affirmative action*, yang sering ditujukan bagi kelompok-kelompok yang selama ini terpinggirkan secara politis.

Dalam skala mikro, seperti RTRK, blok-blok peruntukan telah memuat mengenai dimensi yang jelas ruang bermain anak. Pedoman-pedoman perihal prasarana dan sarana permukiman yang dikeluarkan selama ini masih kurang mengikat pengembang maupun pemerintah dalam menyediakan ruang bermain, sehingga langkah ini perlu dilakukan. Dalam implementasinya, RTRK mampu mengikat pemanfaatan ruang dan mendorong bagi penyediaan lahan bermain anak. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan komitmen yang jelas dan tegas untuk memperhatikan penyediaan ruang bermain. Mandat UU tentang Perlindungan Anak harus diwujudkan dengan konkret dalam bentuk ruang kota yang lebih berkeadilan bagi anak.

#### **2.4.3 Contoh Upaya Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

Ada pemikiran yang menarik dari Walikota Bogor H Diani Budiarto, yang memperluas Ruang Terbuka Hijau yang didalamnya ada taman bermain anak-anak, dengan membebaskan lahan 1000 meter<sup>2</sup> di setiap pemukiman penduduk yang padat di Kota Bogor. Karena kondisi lahan di Kota Bogor sudah tidak memungkinkan, untuk memperluas Ruang Terbuka Hijau perlu membebaskan lahan di setiap pemukiman penduduk yang padat. Pihak pemerintah Kota Bogor menginginkan penduduk Kota Bogor yang menempati pemukiman padat, lahannya bisa dibebaskan dan mereka dipindahkan ke Rusunawa (Rumah Susun Sewa) yang sedang dibangun di Perumahan Menteng Asri Bogor. Dengan demikian, kedepannya di setiap pemukiman padat, lahannya bisa dibebaskan 1000 meter<sup>2</sup> untuk dijadikan ruang terbuka

hijau dimana salah satu didalamnya ada taman untuk bermain untuk anak-anak.

Selain itu, menurut Themmy Putra, 2007 untuk wilayah DKI Jakarta saat ini terdapat lebih kurang 57 kawasan permukiman padat penduduk tersebar di 36 Kelurahan. Dengan kepadatan yang tinggi berarti membutuhkan ruang untuk berinteraksi yang lebih banyak bagi masyarakat. Apalagi bila dikaitkan dengan struktur demografi penduduk berupa piramida yang berarti jumlah penduduk berusia muda (anak-anak) paling banyak. Penduduk dewasa membutuhkan RTH sebagai tempat berinteraksi, rekreasi, maupun tempat olah raga. Sedangkan anak-anak membutuhkan RTH juga sebagai tempat bermain. Tersedianya tempat bermain akan membantu mengurangi jumlah anak-anak yang bermain ke jalan serta akan memberikan ruang untuk berekreasi. Oleh karena itu, upaya penyediaannya perlu dilakukan secara terus menerus yang didukung secara penuh oleh masyarakat mulai tahap perencanaan sampai dengan pemanfaatan. Tempat bermain yang disediakan haruslah dibangun sesuai dengan kebutuhan, tipologi lingkungan dan kegiatan pada setiap kawasan, fungsi dan manfaatnya betul-betul optimal. Luasnya di setiap kawasan tentu akan berbeda sesuai dengan kebutuhan. Standar taman/tempat bermain di kawasan permukiman padat perlu dibuat (direvisi) secara hati-hati dan memasukkan kepentingan masyarakat pengguna sebagai pertimbangan utamanya. Pengadaan lahan maupun pembangunannya dapat dilakukan secara bertahap sesuai dengan kemampuan. Dukungan masyarakat untuk usaha tersebut perlu diberikan secara terus menerus agar kualitas lingkungan kawasan permukiman padat penduduk dan kualitas penduduknya menjadi lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rezanisa Ady Putri (2008), untuk mengoptimalkan penyediaan tempat bermain anak terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain :

1. Peran Pemerintah sangat diperlukan dalam usaha memenuhi kebutuhan anak-anak akan tersedianya tempat

bermain yang berkualitas. Hal ini dapat dilakukan, salah satunya dengan berusaha membina kerja sama yang baik dengan pemilik tanah, yaitu dengan membeli lahan kosong yang tersedia, sehingga statusnya menjadi ruang publik. Hal ini didukung oleh adanya informasi bahwa tanah yang puluhan tahun tak terbangun dikarenakan ketidakmampuan pemilik tanah untuk membangun serta tidak lakunya tanah tersebut untuk dijual. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menjembatani tercapainya hal tersebut adalah perlu ditingkatkannya kemitraan antara Dinas Pertamanan dan Pemakaman dengan pihak Kelurahan.

2. Optimasi fungsi dan kualitas tempat bermain yang saat ini telah sering digunakan anak-anak akan lebih efektif daripada membangun sebuah tempat bermain baru. Oleh karena itu, Pemerintah sebaiknya berusaha memanfaatkan ruang-ruang yang ada saat ini untuk dikembangkan menjadi sebuah tempat bermain terprogramkan yang berkualitas.
3. Bila ditinjau dari penggunaan ruang, umumnya anak-anak memanfaatkan tempat bermain yang ada untuk melakukan permainan fisik, seperti bermain bola, bersepeda, kejar-kejaran, dan lain-lain. Hal ini mendorong diperlukannya sebuah tempat bermain yang fleksibel dan alat permainan yang sifatnya tidak permanen direkomendasikan untuk mendukung fungsi dari tempat bermain.
4. Perlunya meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya sebuah tempat bermain yang layak dan memadai bagi anak-anak. Jika kesadaran ini telah berkembang dari lingkup yang paling kecil, setidaknya akan ada usaha untuk mengoptimalkan kualitas dari tempat bermain yang ada saat ini. Dengan adanya kesadaran tersebut, masyarakat akan lebih memberikan perhatian pada pemeliharaan tempat bermain. Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mencapainya adalah sosialisasi mengenai manfaat yang dapat diterima dari tersedianya tempat

- bermain yang berkualitas, di lingkup-lingkup organisasi terkait seperti BKB (Bina Keluarga Balita).
- 5. Mengoptimalkan fungsi dari tempat bermain tak terprogramkan dapat dilakukan dengan cara pembagian waktu penggunaan ruang ataupun pembagian ruang dalam melakukan aktivitas, terutama untuk ruang yang memiliki luas memadai, seperti lapangan olah raga.

## **2.5 Sintesa Tinjauan Teori**

### **2.5.1 Sintesa faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.**

Berdasarkan beberapa teori mengenai kriteria dan aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam penyediaan tempat bermain anak yang telah dipaparkan pada sub bab 2.2.5 diatas, maka sintesa faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada **Tabel 2.3**.

**Tabel 2.3**  
**Sintesa Faktor yang menjadi Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak**

Aspek	Sumber								Sintesa
	Gede Budi Suprayoga	Rezania Ady Putri	Robin C. Moore	Hambleton District Council	Carr et. All	J.F. Bobby Saragih	Anita Rui Olds	Nani Zara	
Ruang	Dalam skala makro, RTRW Kota diperlukan arahan yang jelas mengenai proporsi luas lahan kota yang diperuntukkan bagi ruang bermain	Kualitas ruang bermain harus memenuhi kriteria yaitu memiliki luas ideal untuk menampung berbagai aktivitas permainan anak	-	Area bermain harus berada di tanah dan ruang yang sesuai bagi jenis permainan apapun	-	Dimensi merupakan hal yang penting untuk dapat menampung aktivitas kegiatan bermain anak	-	Tempat bermain anak sebaiknya memiliki dimensi yang cukup dan finishing yang membantu kenyamanan	Perlu luas areal yang memadai untuk menampung kegiatan bermain anak
Aksesibilitas	-	Tidak dipisahkan oleh topografi dan jalan yang menyulitkan anak	Lokasi tempat bermain yang baik harus mudah diakses oleh sasaran penggunaanya	Area bermain harus memenuhi syarat yaitu berlokasi di ruang terbuka dengan aksesibilitas tinggi, aksesibel bagi rute pejalan kaki	Ruang bermain harus berlokasi di lingkungan permukiman	Faktor jarak menuju ruang terbuka dengan fungsi ruang bermain dan tempat olah raga ternyata mempunyai pengaruh yang besar	-	Tempat bermain harus dapat dijangkau dengan mudah	Dalam penyediaan tempat bermain anak, harus dipertimbangkan faktor lokasi dan jarak dari tempat bermain
Keamanan	-	Tersedianya alat permainan yang tidak membahayakan keselamatan anak	Area bermain harus dilokasikan di tempat yang mempunyai potensi kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas	Area bermain harus terpisah dari lalu lintas padat	Ruang bermain ( <i>playground</i> ) memiliki karakteristik yaitu adanya beberapa fasilitas pendukung yang aman	Perlu adanya unsur pengamanan dan pengawasan terhadap tempat bermain anak agar anak dapat bermain dengan tenang	-	Tempat bermain harus dapat dilihat dari berbagai sisi sehingga terjamin keamanannya dan terjamin keselamatan dari gangguan kendaraan	Faktor keamanan saat bermain dan menuju tempat bermain menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak

Aspek	Sumber								Sintesa
	Gede Budi Suprayoga	Rezania Ady Putri	Robin C. Moore	Hambleton District Council	Carr et. All	J.F. Bobby Saragih	Anita Rui Olds	Nani Zara	
Sosial Budaya	Penyediaan tempat bermain perlu memasukkan kepentingan masyarakat pengguna sebagai pertimbangan utamanya.	-	-	-	-	Anak yang mendiami rumah yang sempit, cenderung melakukan aktifitas bermain di luar rumah	-	-	Penyediaan tempat bermain anak perlu mempertimbangkan sosial budaya masyarakat
Kelembagaan	Peran Pemerintah sangat diperlukan dalam usaha memenuhi kebutuhan anak akan tersedianya tempat bermain yang berkualitas	Pemerintah perlu memprioritaskan anggaran terkait kebutuhan anak akan tempat bermain	-	-	-	-	-	-	Dukungan pemerintah mutlak harus dipertimbangkan

Sumber : Hasil sintesa penulis dari berbagai sumber, 2009

### 2.5.2 Sintesa Penyediaan Tempat Bermain Anak Di Kawasan Permukiman Padat

Berdasarkan beberapa teori dan studi kasus mengenai upaya penyediaan tempat bermain anak yang telah dipaparkan, maka sintesa penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4**  
**Sintesa Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

<b>Referensi</b>	<b>Upaya Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat</b>	<b>Sintesa</b>
Putri, 2008	Pembagian waktu penggunaan ruang ataupun pembagian ruang dalam melakukan aktivitas bermain, terutama untuk ruang yang memiliki luas memadai	Pembagian ruang dan waktu
	Alat permainan yang sifatnya tidak permanen sangat direkomendasikan untuk mendukung fungsi dari tempat bermain	Peralatan permainan
	Dengan adanya kesadaran, masyarakat akan lebih memberikan perhatian pada penyediaan dan pengaturan tempat bermain anak	Pengaturan
Wijanarka, 2004	Halaman kantor-kantor pemerintah juga dapat dipergunakan sebagai ruang publik	Pemanfaatan ruang potensial

Referensi	Upaya Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat	Sintesa
	Untuk kota yang terlanjur terbangun padat, ruang publik dapat dihadirkan kembali melalui konsep <i>public space in private property</i> (ruang publik dalam ruang privat)	
Putri, 2008	Membeli lahan kosong yang tersedia, sehingga statusnya menjadi ruang publik	
Saragih, 2004	Posisi tempat bermain sebaiknya dapat dijangkau dengan mudah, ( <i>Physical Accesibility</i> ). Sebaiknya tempat bermain dapat dijangkau dengan mudah dan dapat di pantau oleh orang tua ( <i>Visual Accesibility</i> ).	Lokasi mudah dijangkau bagi anak
Carr et. All, 1992	Untuk menyediakan ruang bermain, sebaiknya berada di lingkungan permukiman	Berada di lingkungan permukiman
Robin C. Moore, 1987	Area bermain berada di tempat yang mempunyai potensi kontak yang sangat kecil antara anak dan lalu lintas	Terpisah dari lalu lintas
	Pembatas yang ditempatkan di sekitar area tempat bermain, sangatlah berguna untuk menjaga agar anak-anak tidak keluyuran keluar dari tempat bermain	Pembatas

Referensi	Upaya Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat	Sintesa
Kirmanto, 2005	Memberi insentif bagi pihak yang dapat menyediakan ruang terbuka lebih luas di lokasi bangunan atau di daerah permukiman padat	Insentif
	Diperlukan bentuk dan mekanisme kemitraan/kerja sama pemerintah dengan stakeholders lain dalam upaya penyediaan tempat bermain anak	Kemitraan/ kerjasama
Suprayoga, 2008	Sangat dibutuhkan komitmen pemerintah yang jelas dan tegas untuk memperhatikan penyediaan ruang bermain	Komitmen

Sumber : Hasil sintesa dari berbagai sumber, 2009

# **BAB III**

# **METODOLOGI PENELITIAN**

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian "Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip". Hal-hal yang akan dibahas meliputi pendekatan penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis, metode penelitian, dan tahapan penelitian.

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini berlandaskan pada paradigma rasionalistik dengan pelaksanaan penelitian di lapangan dan studi literatur. Berpikir Rasionalistik adalah konstruksi pemaknaan empirik sensual, logik, dan etik dengan menggunakan argumentasi dan pemaknaan atas empiri dengan menggunakan metode kualitatif.

Pertama-tama, dalam persiapan penelitian, terlebih dulu dirumuskan konseptualisasi teoritik sebagai konsep dasar penelitian yang berkaitan dengan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat melalui pendekatan teori kriteria dan aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam penyediaan tempat bermain anak berdasarkan literatur dan hasil penelitian yang pernah dilakukan. Dari teori tersebut akan diuji di lapangan sehingga diketahui faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Kemudian pada tahap akhir dilakukan perumusan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat melalui eksplorasi kepada pakar dan disesuaikan dengan kondisi empiris yang ada di Kelurahan Banyu Urip.

#### **3.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode eksploratif, deskriptif dan perskriptif. Penelitian

eksploratif bertujuan untuk menemukan atau mendapatkan hal yang baru, guna menemukan sesuatu yang sebelumnya belum ada. Dalam studi ini dilakukan suatu eksplorasi terhadap faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat melalui pendekatan faktor dan variabel yang telah disintesis sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut dibuat/disusun desain kuisioner dan desain wawancara berkaitan dengan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memaparkan, menuliskan, dan melaporkan suatu peristiwa. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Selain itu, ada juga yang menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu (Travers, 1978 dalam Dewi, 2007). Analisis deskriptif digunakan dalam memaparkan fakta-fakta yang menjelaskan ketersediaan ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Analisis deskriptif dilakukan pada penyusunan hasil pengisian kuisioner dan diharapkan dapat dijadikan dasar preskriptif. Sedangkan tujuan penelitian preskriptif adalah memberikan solusi penyelesaian permasalahan yang terjadi.

Pendekatan preskriptif digunakan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu merumuskan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip berdasarkan faktor pertimbangan dalam penyediaannya.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka sasaran yang harus dicapai adalah :

1. Menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.
2. Menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah faktor atau hal yang diteliti dan memiliki ukuran, baik ukuran yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif (Lestari *dalam* Cahyaningtyas, 2008). Variabel dalam penelitian ini terdapat pada **Tabel 3.1**.

**Tabel 3.1**  
**Variabel Penelitian**

Aspek	Faktor Pertimbangan	Definisi Operasional	Upaya Penyediaan	Definisi Operasional
Ruang	Luasan	Ukuran yang dapat menampung kegiatan bermain anak	Pemanfaatan ruang potensial	Memanfaatkan ruang yang bisa dijadikan tempat bermain anak
			Pembagian ruang dan waktu	Pembagian ruang dan waktu dalam melakukan aktivitas bermain
Aksesibilitas	Lokasi	Kemudahan dalam menjangkau tempat bermain	Lokasi mudah diakses dan dijangkau bagi anak	Lokasi mudah diakses dan dijangkau bagi anak
	Jarak pencapaian	Jarak tempat tinggal dan tempat bermain		
Keamanan	Saat menuju tempat bermain	Kondisi keamanan saat menuju tempat bermain	Terpisah dari lalu lintas	Kondisi terlindung dari kemungkinan terjadinya kecelakaan pada anak
	Saat bermain	Kondisi keamanan anak saat bermain di tempat bermain	Peralatan permainan	Ketersediaan peralatan permainan yang dapat digunakan anak bermain

Aspek	Faktor Pertimbangan	Definisi Operasional	Upaya Penyediaan	Definisi Operasional
			Pagar pembatas	Elemen fisik yang digunakan untuk membatasi tempat bermain
Sosial Budaya	Jenis permainan	Aktivitas/kegiatan bermain yang dapat dilakukan anak	Bentuk tempat bermain	Bentuk tempat bermain yang dapat menampung jenis permainan anak
	Partisipasi Masyarakat	Keterlibatan dan peran aktif masyarakat dalam penyediaan tempat bermain anak	Pengaturan	Wujud partisipasi masyarakat dalam penyediaan tempat bermain anak
Kelembagaan	Dukungan Pemerintah	Dukungan yang diberikan pemerintah dalam penyediaan tempat bermain bagi anak	Komitmen	Komitmen pemerintah dalam penyediaan tempat bermain
	Biaya	Biaya yang diperlukan dalam penyediaan tempat bermain anak	Insentif	Pemberian dorongan bagi pihak penyedia tempat bermain
			Kemitraan	Kerjasama pemerintah dengan pihak yang berperan terkait

Aspek	Faktor Pertimbangan	Definisi Operasional	Upaya Penyediaan	Definisi Operasional
				penyediaan tempat bermain anak

Sumber : Hasil Sintesa Peneliti, 2009

### 3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan dan sasaran penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik survey data sekunder dan primer.

#### 3.4.1 Survey Data Primer

Survey primer merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung (observasi lapangan), wawancara, serta pengukuran-pengukuran langsung di wilayah penelitian. Pengumpulan data primer bertujuan untuk mendapatkan gambaran kondisi lingkungan dan perubahan-perubahan yang terjadi dengan melihat dan mendengar fakta yang ada tanpa harus mengambil sampel ataupun dengan mengambil sample. Teknik pengumpulan data primer pada penelitian ini terdiri dari :

##### 1) Observasi Lapangan

Pengumpulan data dan informasi dengan cara observasi langsung atau pengamatan langsung menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tertentu (Nazir, 2003). Pengamatan langsung dilakukan secara terstruktur yaitu subyek atau peneliti telah mengetahui aspek apa dari aktivitas yang diamatinya, sesuai dengan masalah serta tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Nazir, 2003). Perolehan data dan informasi dengan cara observasi yaitu dengan cara melihat langsung karakteristik lokasi penelitian, karakteristik tempat bermain anak. Berdasarkan hasil observasi lapangan ini kemudian

didapatkan gambaran umum dan informasi mengenai kondisi tempat bermain anak di wilayah penelitian.

2) Kuisisioner

Kuisisioner berisi daftar pertanyaan yang sudah disiapkan dengan jawaban yang terbatas atau diarahkan. Metode ini digunakan untuk memperoleh kesepakatan dari para pakar. Daftar pertanyaan berasal dari review penelitian dan studi literatur dan persepsi stakeholder.

3) Wawancara

Pengumpulan data dan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden. Bentuk wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Menurut Denzin (1994), wawancara semi terstruktur dapat dilakukan secara formal maupun informal, tergantung kepada lapangan dan responden yang dihadapi. Wawancara ini dilakukan untuk menggali informasi terkait dengan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat kepada pihak yang ahli dibidangnya.

### 3.4.2 Survey Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder dilakukan untuk mendapatkan data-data penunjang yang diperoleh dari suatu instansi. Yang perlu diperhatikan dalam pengumpulan data sekunder adalah keakuratan data dan validitas sumber data. Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui :

1) Tinjauan pustaka dari perpustakaan dan instansional

Data – data sekunder yang diperoleh diambil dari referensi buku yang diperoleh dari perpustakaan untuk studi empirik, dan data dari instansional yang memiliki relevansi dengan pembahasan serta tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu terkait dengan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

## 2) Tinjauan Media

Informasi – informasi lain yang diperoleh sebagai input dalam penelitian ini diperoleh dari internet, media cetak dan media elektronik. Informasi yang diperoleh dalam tinjauan ini merupakan tambahan dari teori dan wacana empirik yang menjadi acuan untuk penentuan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.

### 3.5 Metode Pengambilan Sampel

Populasi diartikan sebagai keseluruhan satuan analisis yang merupakan sasaran penelitian. Dalam hal ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 2-12 tahun di Kelurahan Banyu Urip dengan jumlah 6728 jiwa. Selanjutnya yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi (Nazir, 2003). Untuk memperoleh sampel yang benar-benar *representatif*, maka teknik sampling yang digunakan harus sesuai.

Adapun pengampilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Metode ini digunakan untuk penentuan sampel anak yang berusia 2-12 tahun Kelurahan Banyu Urip dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik pengguna dan penggunaan tempat bermain di kawasan permukiman padat Kelurahan Banyu Urip, dimana untuk memilih sampel dari populasi dengan cara sedemikian rupa sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama besar untuk diambil sebagai sampel (Sugiarto, 2003).

$$n = N / (1 + N.e^2)$$

Dimana :

n = jumlah responden

N = jumlah populasi

e = besarnya toleransi yang digunakan (0,1)

Sehingga, sampel total responden (n) adalah:

$$n = 6728 / (1 + 6728 * 0,01) \\ = 99$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan di atas, maka jumlah responden yaitu 99 responden yang akan diproporsikan dalam wilayah penelitian.

### 3.6 Metode Analisis Data

Metode analisis digunakan untuk mengolah data-data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data primer dan sekunder untuk mencapai tujuan penelitian. Analisis digunakan untuk memberikan pemahaman yang luas akan suatu konsep yang akan dijalankan, juga membantu dalam memberikan pilihan terbaik dari kondisi nyata yang ada. Alat analisis yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.2 sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Urutan Analisa**

Macam analisa	Tujuan analisa	Alat analisa
Analisa faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat	Menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat	Delphi
Analisa arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat	Menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat	Delphi

Sumber : Hasil kajian peneliti, 2009

#### 3.6.1 Analisa Penentuan Stakeholders

Penelitian ini melibatkan beberapa *stakeholders* di dalam proses analisisnya. untuk dapat memperoleh informasi yang

interpretatif maka diperlukan *stakeholders* utama yang memiliki kapasitas dan kompetensi di dalam lingkup penataan ruang. Oleh karena itu diperlukan suatu analisis *stakeholders* untuk dapat mengidentifikasi *stakeholders* utama yang layak dijadikan sebagai narasumber.

*Stakeholders* adalah orang, kelompok atau institusi yang dikenai dampak dari suatu intervensi program (baik positif maupun negatif) atau pihak-pihak yang dapat mempengaruhi dan atau dipengaruhi hasil intervensi tersebut (Mc. Cracken, 1998 dalam Suparyanti, 2008), dalam penelitian ini, *stakeholders* yang dimaksud cukup banyak. Analisis *stakeholders* merupakan alat yang penting untuk memahami konteks sosial dan institusional dari suatu program, proyek ataupun kebijaksanaan. Alat ini dapat menyediakan informasi awal dan mendasar tentang:

- a) Siapa yang akan **terkena dampak** dari suatu program (dampak positif maupun negatif);
- b) Siapa yang **dapat mempengaruhi** program tersebut (positif maupun negatif);
- c) Individu atau kelompok mana yang **perlu dilibatkan** dalam program tersebut,
- d) **Bagaimana caranya**, serta **kapasitas siapa yang perlu dibangun** untuk memberdayakan mereka dalam berpartisipasi.

Penentuan sampling dilakukan setelah *stakeholders* utama yang menjadi obyek penelitian dapat teridentifikasi. Pemilihan sampling yang dinilai diharapkan dapat merepresentasikan masing-masing kelompok *stakeholders* utama tersebut. Obyek yang menjadi sampling adalah obyek yang memiliki kapasitas dan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan terkait menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Dalam penentuan sampling kualitatif tidak ada aturan mengenai ukuran atau sampel (Patton, 1990).

Identifikasi *stakeholders* dapat diperoleh melalui informasi dan peraturan perundangan yang berlaku, dokumen rencana, media cetak, dan survei primer. Berdasarkan sumber tersebut akan diperoleh daftar *stakeholders* beserta kepentingan dampak kepentingan terhadap program, serta penilaian terhadap tingkat kepentingan (*importance*) dan pengaruh (*influence*) berdasarkan skala tertentu. Selanjutnya skala kepentingan dan pengaruh tersebut dipetakan berlawanan satu dengan yang lainnya.

Untuk dapat menentukan tingkat kepentingan dan pengaruh dari proses evaluasi dilakukan pemetaan *stakeholders*. Pemetaan ini bermanfaat untuk menentukan prioritas *stakeholders* yang harus dilibatkan didalam menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan arahan penyediaannya. Berdasarkan pemetaan ini diperoleh *stakeholders* kunci. Tahapan proses analisis *stakeholders* dapat dilihat pada **Gambar 3.1**.



**Gambar 3.1**  
Proses Analisis *Stakeholders*

Di dalam penelitian ini, populasi yang dapat merepresentasikan informasi adalah pihak regulator yang terkait dengan rencana penyediaan tempat bermain anak diantaranya Bappeko Kota Surabaya, Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang, Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya. Dari pihak swasta adalah PT. Telkom dan Pertamina sebagai pihak yang bekerja sama dengan pihak regulator dalam penyediaan tempat bermain. Sedangkan dari pihak masyarakat adalah akademisi dan tokoh masyarakat. Stakeholder yang terlibat dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yang teridentifikasi dapat dilihat pada **Tabel 3.3**.

**Tabel 3.3**  
**Stakeholder yang Terlibat dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

No	Komponen	Stakeholder
1	Pemerintah (Birokrat)	Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota
		Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang
		Dinas Kebersihan dan Pertamanan
2	Pihak Swasta selaku Penyelenggara dan Pendukung	PT. Telkom
		Pertamina
3	Masyarakat	Tokoh masyarakat
4	Akademisi	Akademisi

Sumber : Hasil Identifikasi, 2009

Dari identifikasi pelaku tersebut selanjutnya disusun tabel analisa penilaian terhadap tingkat kepentingan, dan pengaruh dari *stakeholders* dalam menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Tabel terlampir pada **Lampiran B**. Dari identifikasi, selanjutnya dilakukan pemetaan *stakeholders* berdasarkan pengaruh, dan kepentingannya seperti pada **Tabel 3.4**. Berdasarkan pemetaan diperoleh *stakeholders* kunci.

**Tabel 3.4**  
**Pemetaan Stakeholders Menurut Kepentingan dan Pengaruh**  
**dalam Menentukan Faktor yang menjadi Pertimbangan dan Arahannya Penyediaan Tempat**  
**Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

Pengaruh <i>Stakeholders</i> terhadap penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat	Pentingnya aktivitas <i>stakeholders</i> yang mempengaruhi penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat					
	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PT Telkom</li> <li>• Pertamina</li> </ul>			
3						
4						Tokoh Masyarakat
5					Akademisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang</li> <li>• Bappeko Surabaya</li> <li>• Dinas Kebersihan dan Pertamanan</li> </ul>

Sumber : Hasil Analisis Stakeholders, 2009

 : Stakeholders kunci

Pentingnya aktivitas *stakeholders* yang mempengaruhi penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

- 0 = Kepentingannya tidak diketahui
- 1 = Kecil/ Tidak Penting
- 2 = Agak Penting
- 3 = Penting
- 4 = Sangat penting
- 5 = Sangat penting sekali

Pengaruh *Stakeholders* terhadap penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

- 0 = Tidak diketahui Pengaruhnya
- 1 = Agak Berpengaruh
- 2 = Pengaruhnya kecil/tidak ada
- 3 = Berpengaruh
- 4 = Sangat berpengaruh
- 5 = Sangat Berpengaruh sekali

### **3.6.2 Analisa Faktor yang menjadi Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

Analisa ini bertujuan untuk menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan opini/pendapat para pakar/*stakeholders* dengan menggunakan variabel yang diperoleh dari hasil sintesa tinjauan teori. Dalam analisa untuk menentukan faktor pertimbangan ini menggunakan alat analisa Delphi yaitu suatu usaha untuk memperoleh konsensus *groups/expert* yang dilakukan secara kontinu sehingga diperoleh konvergansi opini (Piercy dalam Tarigan, 2001). Penerapan teknik Delphi ini sesuai dengan tujuan dari proses menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Responden yang digunakan dalam menentukan faktor

yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat merupakan responden dari hasil analisis *stakeholders* berdasarkan kepentingan dan pengaruhnya terhadap penyediaan tempat bermain anak.

Dalam metode Delphi, ada beberapa tahap yang dilakukan, yaitu :

a) Wawancara *Stakeholders* untuk Eksplorasi Faktor Pertimbangan

Untuk menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat maka dilakukan eksplorasi faktor terhadap *stakeholders*/informan kunci melalui wawancara. Berdasarkan tujuan tersebut, maka wawancara yang dilakukan teknik wawancara semi terstruktur. Menurut Denzin (1994), wawancara semi terstruktur dapat dilakukan secara formal maupun informal, tergantung kepada lapangan dan responden yang dihadapi. Pertanyaan wawancara berupa pernyataan mengenai faktor yang telah dirumuskan berdasarkan hasil identifikasi literatur, serta pertanyaan terbuka yang dapat berkembang untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap.

b) Reduksi dan Tampilan Data Hasil Wawancara

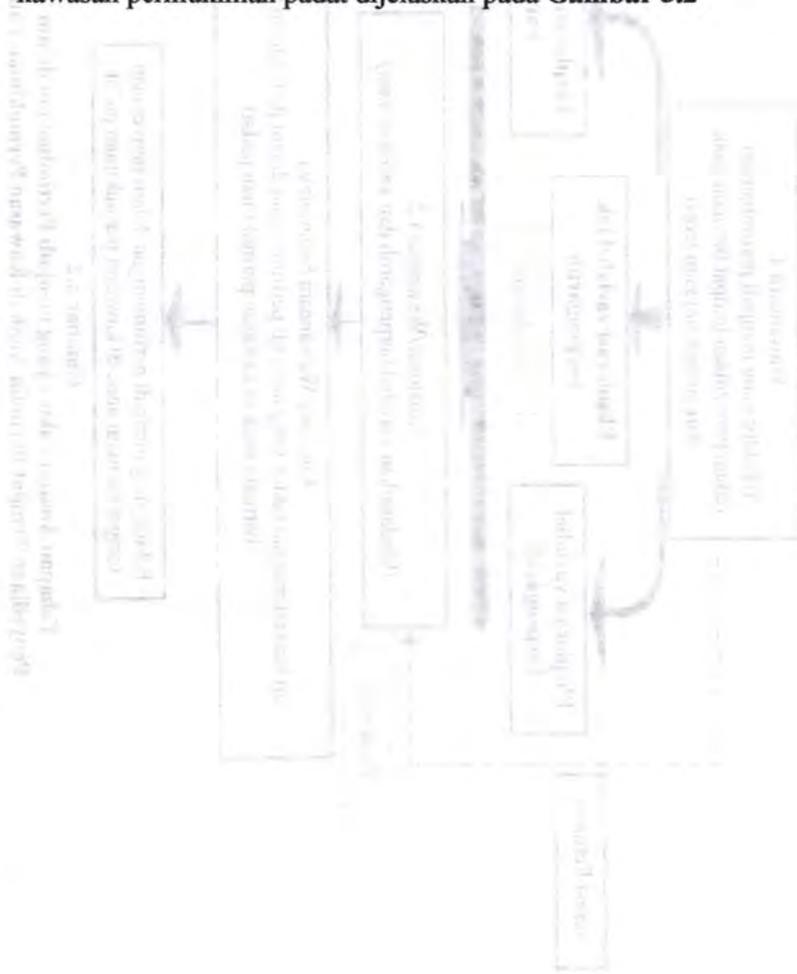
Reduksi data merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, meringkas dan mentransformasikan data dari transkrip hasil wawancara eksplorasi dengan *stakeholders*. Dari ringkasan hasil wawancara dan proses reduksi, akan didapatkan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan opini masing-masing responden. Faktor tersebut kemudian dijadikan masukan bagi tahap berikutnya; iterasi.

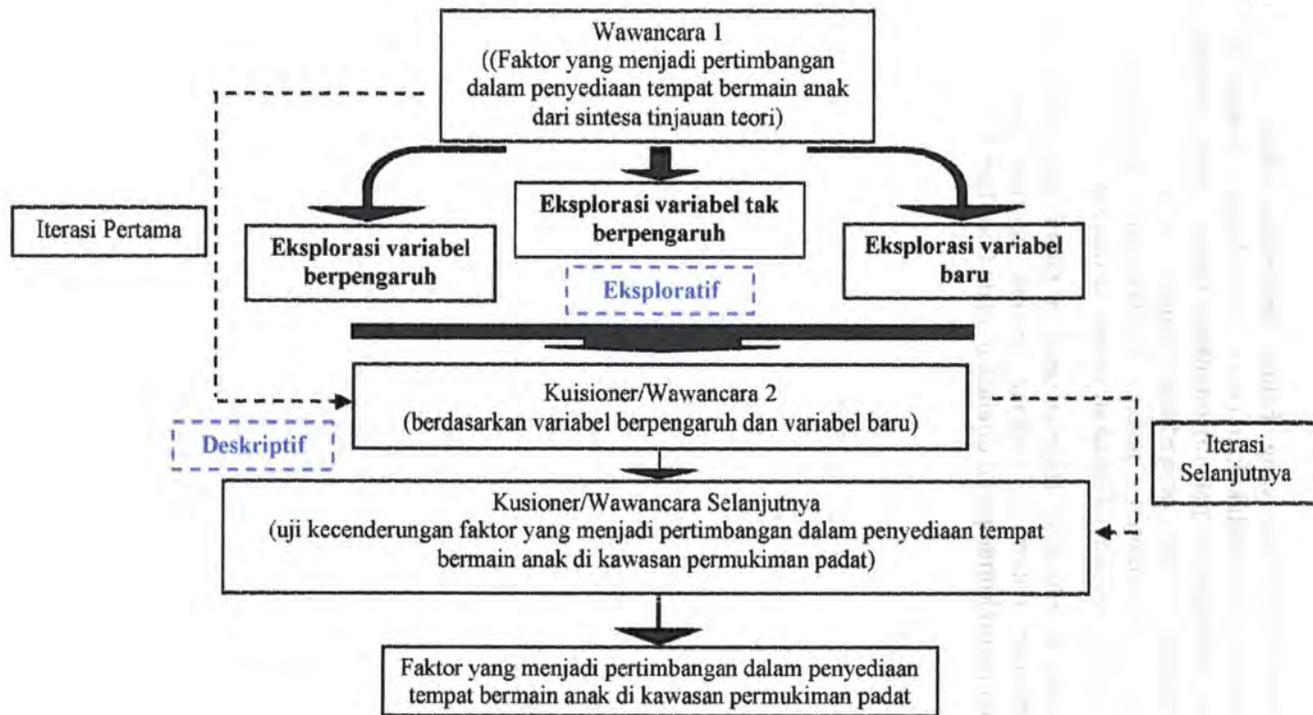
c) Iterasi dan Penarikan Kesimpulan

Iterasi ditujukan untuk memastikan (*cross check*), apakah faktor hasil ringkasan wawancara sesuai dengan maksud yang diberikan oleh masing-masing *stakeholders*. Dari hasil identifikasi faktor berdasarkan opini tiap-tiap *stakeholders* tersebut, kemudian dikelompokkan secara substansial.

Terhadap faktor lain yang belum disebutkan oleh semua *stakeholders*, akan dilakukan *cross check* kepada responden lainnya. Sehingga dapat disimpulkan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan kesepakatan responden. Iterasi akan dilakukan sebanyak dua kali.

Secara keseluruhan tahapan analisa faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dijelaskan pada **Gambar 3.2**





**Gambar 3.2**  
**Tahapan Analisa Faktor yang menjadi Pertimbangan dalam**  
**Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

### 3.6.3 Analisa Arahana Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip

Analisa ini bertujuan untuk menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan opini/pendapat para pakar/stakeholders dengan menggunakan variabel yang diperoleh dari hasil sintesa tinjauan teori. Dalam analisa untuk menentukan arahan penyediaan ini menggunakan alat analisa Delphi yaitu suatu usaha untuk memperoleh konsensus groups/expert yang dilakukan secara kontinu sehingga diperoleh konvergansi opini (Piercy dalam Tarigan, 2001). Penerapan teknik Delphi ini sesuai dengan tujuan dari proses menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Responden yang digunakan dalam menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat merupakan responden dari hasil analisis stakeholders berdasarkan kepentingan dan pengaruhnya terhadap penyediaan tempat bermain anak. Dalam metode Delphi, ada beberapa tahap yang dilakukan, yaitu :

a) Wawancara *Stakeholders* untuk Eksplorasi Faktor Pertimbangan

Untuk menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat maka dilakukan eksplorasi arahan terhadap *stakeholders/informan* kunci melalui wawancara. Berdasarkan tujuan tersebut, maka wawancara yang dilakukan teknik wawancara semi terstruktur. Menurut Denzin (1994), wawancara semi terstruktur dapat dilakukan secara formal maupun informal, tergantung kepada lapangan dan responden yang dihadapi. Pertanyaan wawancara berupa pernyataan mengenai arahan yang telah dirumuskan berdasarkan hasil identifikasi literatur, serta pertanyaan terbuka yang dapat berkembang untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap.

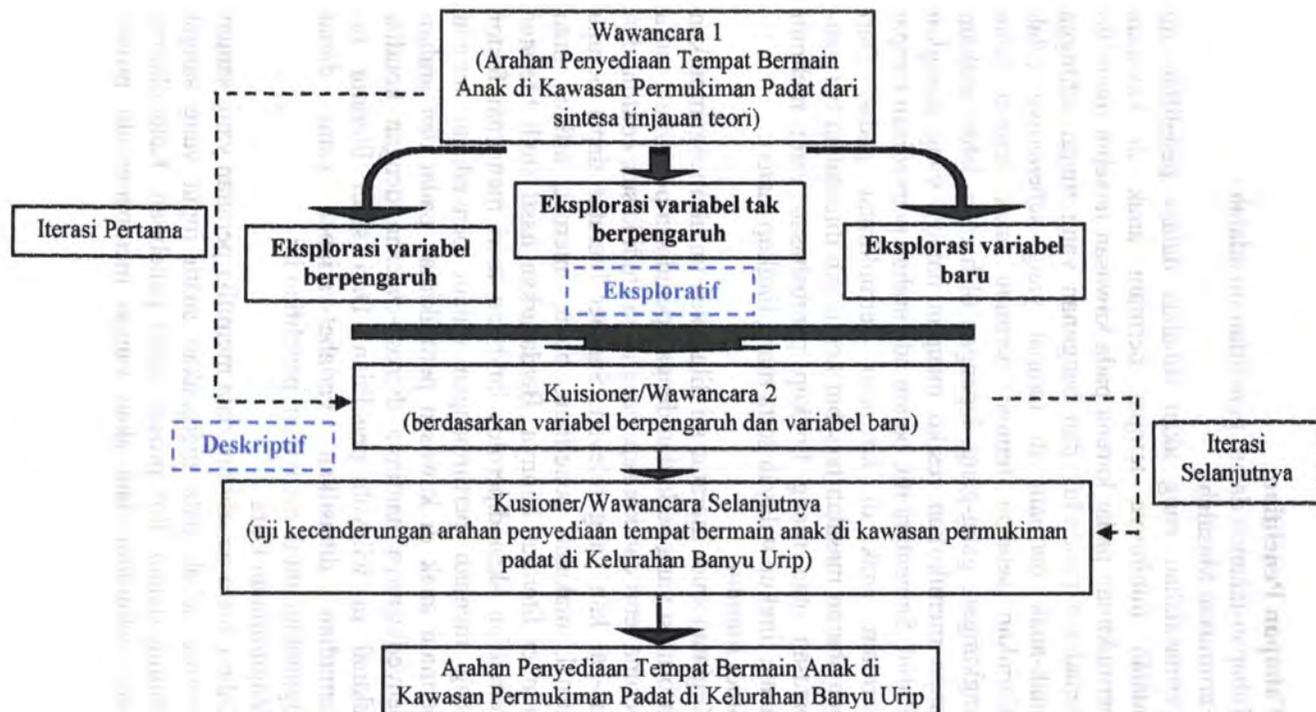
b) Reduksi dan Tampilan Data Hasil Wawancara

Reduksi data merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, meringkas dan mentransformasikan data dari transkrip hasil wawancara eksplorasi dengan *stakeholders*. Dari ringkasan hasil wawancara dan proses reduksi, akan didapatkan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan opini masing-masing responden. Arahan tersebut kemudian dijadikan masukan bagi tahap berikutnya; iterasi.

c) Iterasi dan Penarikan Kesimpulan

Iterasi ditujukan untuk memastikan (*cross check*), apakah arahan hasil ringkasan wawancara sesuai dengan maksud yang diberikan oleh masing-masing *stakeholders*. Dari hasil menentukan arahan berdasarkan opini tiap-tiap *stakeholders* tersebut, kemudian dikelompokkan secara substansial. Terhadap arahan lain yang belum disebutkan oleh semua *stakeholders*, akan dilakukan *cross check* kepada responden lainnya. Sehingga dapat disimpulkan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan kesepakatan responden. Iterasi akan dilakukan sebanyak dua kali.

Secara keseluruhan tahapan analisa arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dijelaskan pada **Gambar 3.3**



**Gambar 3.3**  
**Tahapan Analisa Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip**

### 3.7 Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah minimnya tempat bermain anak di kawasan permukiman padat karena pada kawasan tersebut memiliki kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi sehingga anak-anak bermain di tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak seperti jalan lingkungan, gang-gang, lapangan olah raga, lahan makam tanpa memikirkan resiko maupun bahaya yang mungkin timbul. Sementara itu, belum ada arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Dari penjabaran masalah tersebut kemudian ditentukan batasan-batasan atau ruang lingkup pembahasan yang meliputi ruang lingkup wilayah serta ruang lingkup materi.

#### 2. Studi literatur

Kegiatan studi literatur ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penulisan penelitian, yaitu berupa teori dan konsep, penerapan studi kasus, contoh, dan hal-hal lain yang relevan. Sumber literatur dapat berupa jurnal, makalah penelitian, buku, internet, artikel, atau sumber literatur lainnya. Berdasarkan hasil studi literatur kemudian akan diperoleh landasan teori mengenai faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan arahan penyediaannya nantinya dicross-check dengan kondisi faktual di wilayah penelitian. Dari studi literatur ini kemudian dihasilkan variabel-variabel yang dapat digunakan untuk menyusun penelitian ini.

#### 3. Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, data memiliki peranan yang sangat penting sebab data merupakan suatu input yang sangat penting dalam alur proses suatu penelitian. Kelengkapan dan keakuratan data akan sangat mempengaruhi proses

analisa dan hasil penelitian. Dalam pengumpulan data harus memperhatikan instrumen pengumpulan data yang digunakan dan validitas instrumen tersebut. Selain itu, kebutuhan data juga harus disesuaikan dengan proses analisis dan variabel yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan jenis datanya, analisa yang dilakukan adalah analisa kualitatif ditujukan untuk mengetahui ketersediaan ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di kawasan permukiman padat Kelurahan Banyu Urip.

#### 4. Analisa

Dalam penulisan ini, terdapat beberapa tahapan analisa untuk mencapai tujuan akhir penelitian yaitu:

1. Analisa faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat
2. Analisa arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.

#### 5. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah tahapan terakhir dalam penelitian ini, yaitu menentukan jawaban atas rumusan permasalahan yang ditentukan pada awal penelitian berdasarkan hasil dari proses analisa yang telah dilakukan. Dalam proses penarikan kesimpulan ini, diharapkan dapat tercapai tujuan akhir penelitian, yaitu rekomendasi arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Secara skematik, tahapan-tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada **Gambar 3.4**.

- Kelurahan Banyu Urip merupakan permukiman padat yang memiliki kepadatan penduduk dan bangunan yang tinggi serta minim ruang terbuka yaitu tempat bermain anak
- Tidak adanya tempat bermain menyebabkan anak-anak bermain pada tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain anak seperti jalan lingkungan, gang-gang, tepi sungai, lahan makam
- Belum ada arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

### Pendahuluan

Rumusan masalah

Tujuan Penelitian

Studi literatur tentang kriteria dan aspek yang harus dipenuhi dalam penyediaan tempat bermain anak

Studi literatur tentang upaya penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

### Pengumpulan Data dan Analisa

Perumusan variabel

Gambaran umum wilayah penelitian dan Pengumpulan data

Analisa Delphi

Menentukan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

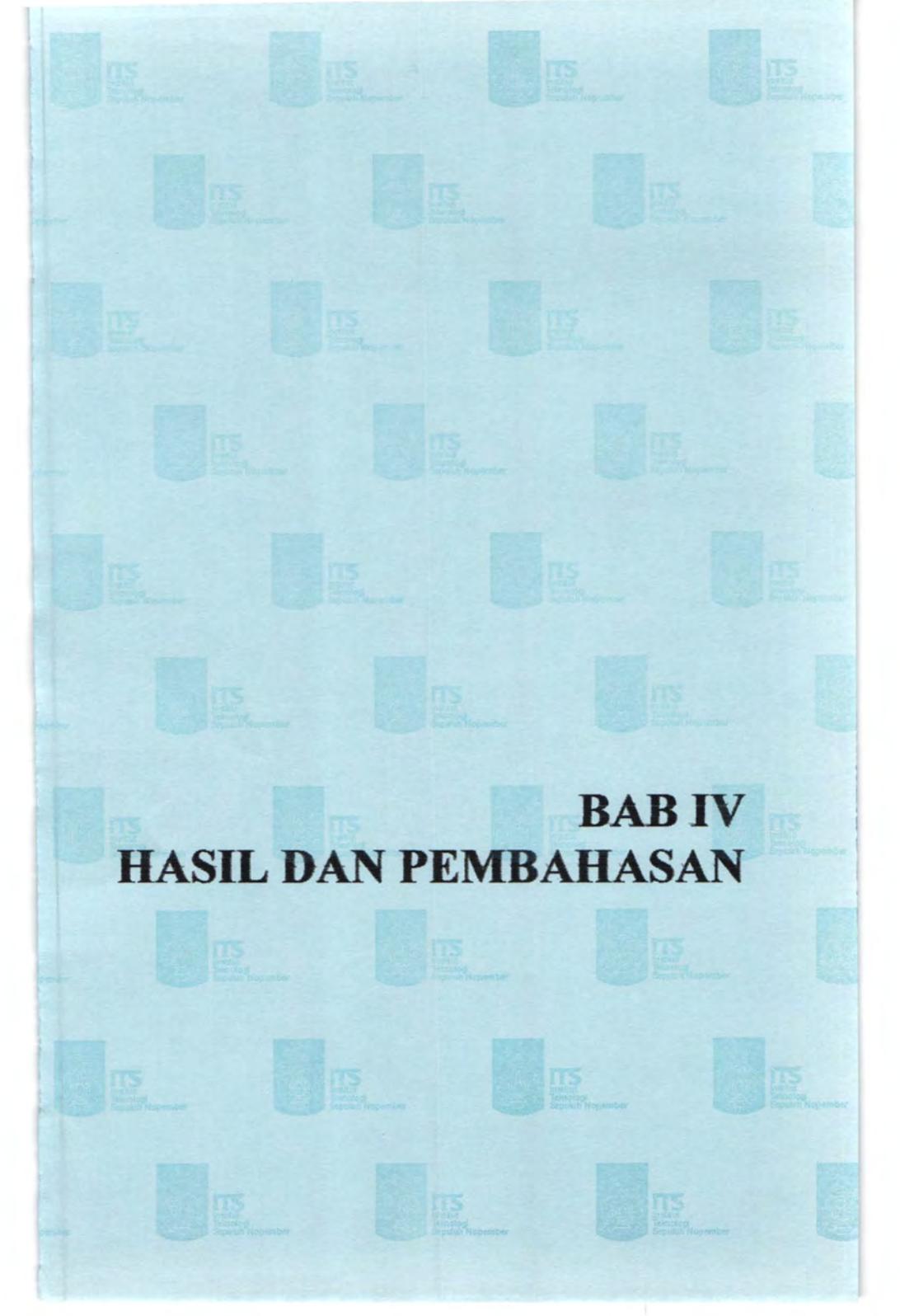
Analisa Delphi

Menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip

### Penutup

Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip

**Gambar 3.4**  
**Tahapan Penelitian**

The background of the page is a repeating pattern of the ITS logo, which consists of a blue shield with a white 'S' and the text 'ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember' below it. The logos are arranged in a grid-like pattern across the entire page.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Kelurahan Banyu Urip**

##### **4.1.1 Batas Administratif**

Kawasan Kelurahan Banyu Urip merupakan bagian dari Kecamatan Sawahan yang terletak pada kawasan Surabaya Selatan. Secara administrasi, luas wilayah Kelurahan Banyu Urip adalah 96 Ha yang memiliki batas administrasi sebagai berikut:

- Utara : Kel. Kupang Krajan (Jl. Banyu Urip)
- Selatan : Kel. Putat Jaya (Jl. Girilaya VIII & Jl. Simo Gunung Kramat)
- Barat : Kel. Simo Mulyo ( Jl. Simo Gunung Kidul)
- Timur : Kel. Dr. Soetomo (Jl. Banyu Urip Wetan V)

##### **4.1.2 Pola Penggunaan Lahan**

Berdasarkan Profil Kelurahan Banyu urip, pola penggunaan lahan di kelurahan ini yaitu lahan terbangun sekitar 93,25 % dimana sebagian besar merupakan permukiman dengan skala menengah ke bawah. Permukiman Kelurahan Banyu Urip memiliki kondisi rumah yang sangat berdekatan dan kurang tertata serta banyaknya rumah yang berada di gang-gang sempit. Sedangkan sisanya sekitar 6,75 % merupakan lahan tidak terbangun (lahan terbuka). Dengan demikian ketersediaan lahan terbuka sangat minim hanya sebatas lapangan sepak bola dan makam.

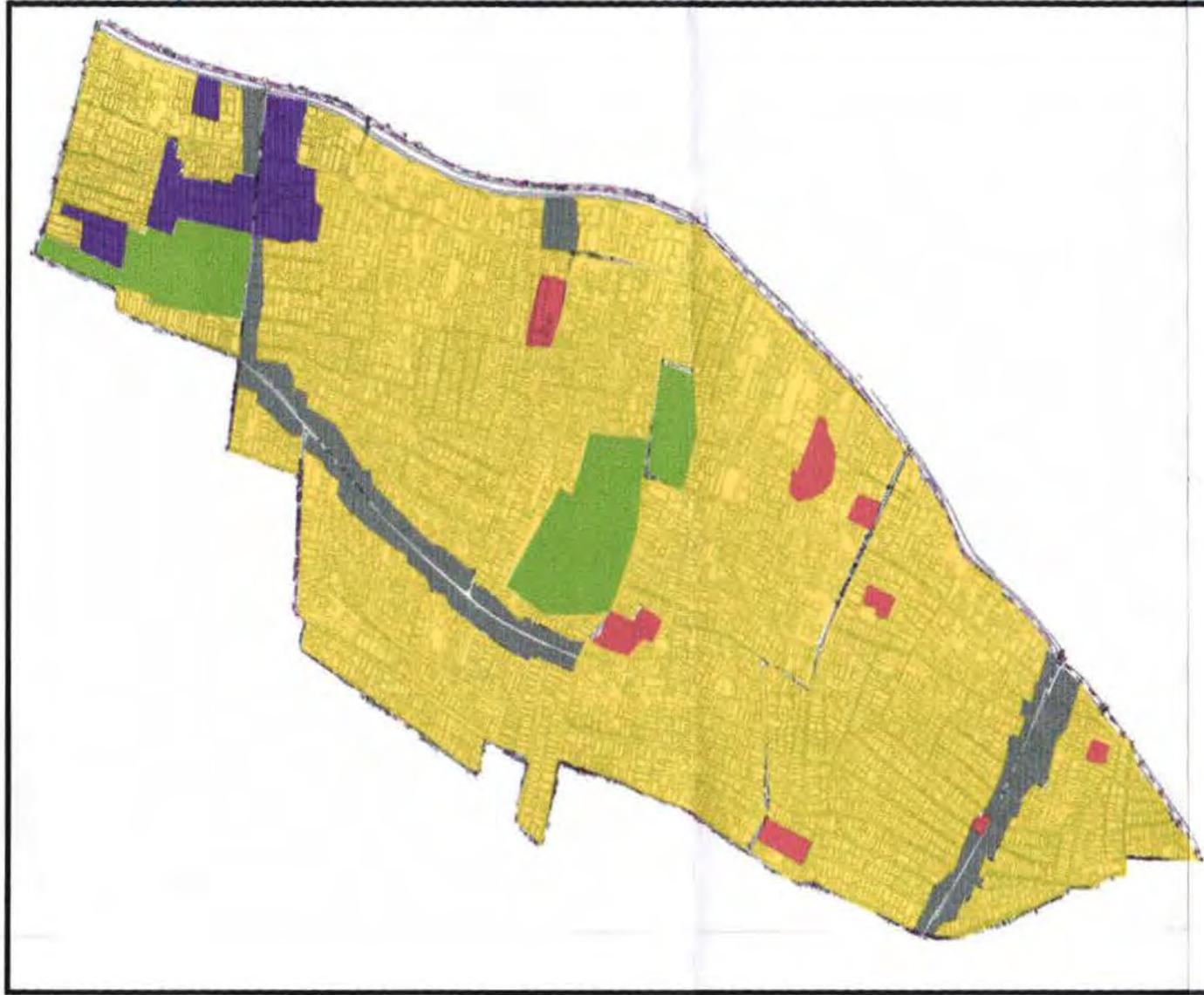
Kelurahan Banyu Urip merupakan permukiman padat dengan kepadatan bangunan dan penduduk yang tinggi. Kepadatan penduduk Kelurahan Banyu Urip yaitu mencapai 444 jiwa/Ha, sedangkan kepadatan bangunan yaitu 89 bangunan/Ha dengan KDB 80 - 100% (RDTRK UP Wonokromo, 2006). Berdasarkan daftar isian data dasar profil Kelurahan, penggunaan lahan Kelurahan Banyu Urip adalah sebagai berikut (lihat **Tabel 4.1**):

**Tabel 4.1**  
**Pola Penggunaan Lahan Kelurahan Banyu Urip**

Penggunaan Lahan	Luasan (Ha)	Prosentase (%)
Permukiman umum	68,9	71,77
Perkantoran/industri	2	2,08
Sekolahan	6	6,25
Pertokoan	6	6,25
Pasar	1.62	1,69
Jalan	5	5,21
Lapangan olah raga	0,88	0,92
Makam	5,6	5,83
<b>Jumlah</b>	<b>96</b>	<b>100</b>

*Sumber: Daftar Isian Data Dasar Profil Kelurahan, 2008*

Berdasarkan **Tabel 4.1** dapat dilihat bahwa ruang terbuka yang tersedia hanya berupa lapangan olah raga dan makam. Adanya keterbatasan dalam ketersediaan lahan terbuka tersebut berpengaruh juga terhadap tidak tersedianya tempat bermain anak khususnya yang bersifat terprogram seperti taman bermain anak (*playground*) sehingga menyebabkan anak-anak bermain di tempat yang sebenarnya tidak ditujukan sebagai tempat bermain yaitu gang-gang yang berukuran  $\pm 2$  m, jalan lingkungan, di pinggir sungai. Untuk mengetahui lebih jelas pola penggunaan lahan di Kelurahan Banyu Urip dapat dilihat pada **Gambar 4.1**.



PROGRAM STUDI  
PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL  
DAN PERENCANAAN

**Penyusunan Tugas Akhir  
Arahan Penyediaan  
Tempat Bermain Anak  
Di Kawasan Permukiman Padat**

**Gambar 4.1  
Peta Pola Penggunaan Lahan  
Kelurahan Banyuwangi**

- Keterangan:**
- Permukiman**
  - Industri**
  - Ruang terbuka**
  - Perdagangan dan jasa**
  - Fasilitas umum**

**Sumber :**  
**Survey Primer, 2009**



#### 4.1.3 Kondisi Sosial Ekonomi Kependudukan

Masyarakat yang tinggal di Kelurahan Banyu Urip merupakan masyarakat yang majemuk atau heterogen, yaitu masyarakat yang berasal dari berbagai daerah dan suku sehingga memiliki sosial budaya (kultur) yang berbeda. Untuk penyediaan tempat bermain anak-anak yang tinggal di Kelurahan Banyu Urip tidak lepas dari latar belakang sosial ekonomi kependudukan. Jumlah anak usia 2–12 tahun di Kelurahan Banyu Urip cukup tinggi yaitu sebesar 6728 orang. Besarnya jumlah anak usia 2-12 tahun berpengaruh pada besarnya kebutuhan tempat bermain anak. Pada **Tabel 4.2**, dapat dilihat jumlah penduduk di Kelurahan Banyu Urip tahun 2008 berdasarkan kelompok umur.

**Tabel 4.2**  
**Jumlah Penduduk Kelurahan Banyu Urip**  
**Berdasarkan Kelompok Umur Tahun 2008**

No	Usia (Tahun)	Jumlah (Jiwa)
1	0 - 1	909
2	2 - 12	6728
3	13 - 18	4016
4	19 - 25	4930
5	26 - 57	22009
6	>58	4028
<b>Jumlah</b>		<b>42620</b>

*Sumber: Daftar Isian Data Dasar Profil Kelurahan, 2008*

Kelurahan Banyu Urip juga memiliki tingkat kesejahteraan yang relatif rendah. Tingkat kesejahteraan yang rendah dengan asumsi golongan ini masih terbatas aksesnya untuk memenuhi kebutuhan anak-anak mereka untuk bermain. Golongan masyarakat dengan tingkat kesejahteraan rendah lebih perlu mendapatkan perhatian, sedangkan golongan masyarakat dengan kesejahteraan tinggi dianggap dapat memenuhi kebutuhan anak-anak dalam bermain dengan berbagai pilihan tempat bermain yang tersedia.

**Tabel 4.3**  
**Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Kesejahteraan**  
**Penduduk Kelurahan Banyu Urip Tahun 2008**

No	Keterangan	Jumlah
1	Keluarga pra sejahtera	41 Orang
2	Keluarga sejahtera I	4714 Orang
3	Keluarga sejahtera II	2201 Orang
4	Keluarga sejahtera III	1126 Orang
5	Keluarga sejahtera III Plus	192 Orang

*Sumber: Daftar Isian Data Dasar Profil Kelurahan, 2008*

Berdasarkan jumlah penduduk menurut tingkat kesejahteraan penduduk Kelurahan Banyu Urip pada **Tabel 4.3**, Jumlah keluarga sejahtera I Kelurahan Banyu Urip mencapai 4714 orang, dimana keluarga sejahtera I adalah keluarga-keluarga yang telah dapat memenuhi kebutuhan dasarnya secara minimal, tetapi belum dapat memenuhi kebutuhan sosial - psikologisnya, seperti kebutuhan akan pendidikan, KB, hubungan timbal balik dengan lingkungan tempat tinggal, transportasi, begitu pula kebutuhan anak-anak mereka untuk bermain.

Masyarakat Kelurahan Banyu Urip sebagian besar adalah masyarakat dengan status ekonomi menengah ke bawah. Hal ini dapat diketahui berdasarkan struktur mata pencaharian penduduk di Kelurahan Banyu Urip yang sebagian besar bekerja sebagai pegawai swasta yang mencapai 10263 jiwa. Selain itu juga sebagai ibu rumah tangga dan wiraswasta. Struktur penduduk menurut mata pencaharian dapat dilihat pada **Tabel 4.4**.

**Tabel 4.4**  
**Struktur Penduduk Menurut Mata Pencaharian**  
**Kelurahan Banyu Urip Tahun 2008**

No	Mata Pencaharian	Jumlah (Jiwa)
1	Pedagang	328

No	Mata Pencaharian	Jumlah (Jiwa)
2	PNS	840
3	Pegawai Swasta	10263
4	Pensiunan	284
5	Wiraswasta	1514
6	Buruh	194
7	Ibu Rumah Tangga	7876
8	Dokter	36
9	Guru/Dosen	311
10	Tenaga Medis Lain	33
11	Lain-Lain	930

Sumber: *Potensi Kelurahan, 2008*

Kondisi yang ada, mengingat sebagian besar masyarakat yang tinggal di kawasan permukiman padat Kelurahan Banyu Urip memiliki tingkat pendapatan menengah ke bawah. Hal ini berpengaruh pada kebutuhan tempat bermain dimana bukan merupakan kebutuhan langsung yang dapat dipenuhi sehingga menimbulkan ketidakpedulian terhadap ada atau tidak adanya penyediaan tempat bermain anak. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat Kelurahan Banyu Urip masih sangat kurang dalam memahami pentingnya sebuah tempat bermain yang layak dan memadai bagi anak-anak.

Untuk kondisi sosial masyarakatnya, terdapat kebiasaan umum dari masyarakat yang tinggal di gang-gang sempit, dimana tingkat kekeluargaan dan sosialisasi antar masyarakat terjalin erat, hal ini terlihat dengan seringnya masyarakat berkumpul di luar rumah untuk sekedar melepas lelah dan melakukan aktivitas sosial lainnya secara non formal termasuk juga aktivitas yang dilakukan anak-anak dalam hal bermain. Sedangkan secara formal, masyarakat Kelurahan Banyu Urip memiliki kader-kader yang dibina oleh petugas pembina dan LSM (Lembaga Sosial Masyarakat) yang turut serta dalam pengembangan masyarakat (*community development*). Kader

masyarakat yang dibina oleh kelurahan meliputi kader kesehatan, kader lingkungan, dan kader sosial. Pelatihan dan penyuluhan untuk para kader ini dilakukan minimal sebulan sekali dan dapat pula dilakukan pada saat-saat tertentu atau bersifat kondisional. Mayoritas kader-kader bentukan ini beranggotakan ibu-ibu yang juga tergabung dalam ibu-ibu PKK. Namun tidak menutup kemungkinan dalam kader ini juga terdapat para bapak-bapak yang juga terlibat didalamnya, namun tidak sesering para ibu yang memang lebih sering berada di rumah. Selain itu, perkumpulan masyarakat yang ada adalah karang taruna di tiap-tiap RT/RW dan juga karang taruna tingkat kelurahan, sehingga hubungan antar RW dapat terjalin melalui para kader dan remaja yang terlibat dalam karang taruna tingkat kelurahan.

#### 4.1.4 Kondisi Fisik Kelurahan Banyu Urip

Pada sub bab ini akan membahas kondisi fisik eksisting Kelurahan Banyu Urip. Kondisi fisik Kelurahan Banyu Urip dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Permukiman Umum

Kondisi permukiman di Kelurahan Banyu Urip sebagian besar merupakan kelas menengah ke bawah. Hal ini terlihat dari kondisi permukiman yang sangat berdekatan satu sama lain (jarak antar bangunan yang rapat) dan memiliki pola yang kurang tertata terdiri dari gang-gang yang menghubungkan jalan utama dengan kelompok bangunan rumah dengan intensitas ruang yang tinggi. Selain itu, sebagian besar kondisi pekarangan rumah juga sempit. Kondisi permukiman di Kelurahan Banyu Urip dapat dilihat pada **Gambar 4.2 dan Gambar 4.3**



**Gambar 4.2**  
Kondisi permukiman  
di Kelurahan Banyu Urip



**Gambar 4.3**  
Kondisi permukiman di Kelurahan Banyu Urip

## 2. Jalan

Penggunaan lahan untuk jalan di Kelurahan Banyu Urip tidak begitu luas, terdiri dari jalan dengan lebar terbesar yaitu Jalan Banyu Urip dengan lebar 5 meter yang merupakan jalan kolektor primer Surabaya. Sedangkan jalan di dalam kawasan Kelurahan Banyu Urip lainnya kebanyakan berupa koridor dengan gang-gang kecil dan sempit, yang menyebabkan mobil sulit untuk melaluinya. Bahkan di beberapa gang mesin sepeda motor harus dimatikan karena kondisinya terlalu sempit untuk dilewati.

Pada jam-jam sibuk, di beberapa titik terutama kawasan perdagangan dan jasa di jalan utama seperti Jalan Girilaya sering terjadi tundaan, hal ini diakibatkan minimnya kapasitas jalan, aktifitas keluar masuk dan pejalan kaki (menyeberang jalan). Selain itu, jumlah bukaan jalan (gang atau pertigaan) ataupun perempatan pada jalan-jalan utama juga memberikan pengaruh terhadap arus lalu lintas, karena jumlah bukaan yang ada begitu banyak dan arus kendaraan yang keluar masuk juga begitu besar.

## 3. Fasilitas Pendidikan

Fasilitas pendidikan yaitu bangunan sekolahan tersebar hampir merata di kawasan Kelurahan Banyu Urip. Fasilitas sekolahan tidak semuanya berada di jalan besar, ada juga

bangunan sekolah yang berada di dalam gang dengan lebar kurang lebih 2 meter. Hal ini menyebabkan kondisi sekolah yang ada di Kelurahan Banyu Urip terutama TK maupun sekolah pada tingkat dasar, tidak semuanya menyediakan halaman bermain yang memadai. Sekolah-sekolah pun tidak dipersyaratkan secara ketat untuk memelihara halamannya sebagai tempat bermain anak. Kelengkapan permainan juga sulit untuk dapat dinikmati. Kondisi sekolah yang ada di Kelurahan Banyu Urip terutama yang memiliki halaman bermain yang masih kurang memadai dapat dilihat pada **Gambar 4.4.**



**Gambar 4.4**

Sekolah yang memiliki halaman bermain relatif sempit

#### 4. Ruang Terbuka

Ruang terbuka yang tersedia di Kelurahan Banyu Urip antara lain berupa:

##### A) Lapangan olah raga

Ketersediaan ruang terbuka dalam bentuk lapangan olah raga yang terletak di depan kantor Kelurahan Banyu Urip merupakan fasilitas olahraga utama dan menjadi pusat kegiatan olahraga yang berskala lingkungan di wilayah penelitian dengan luas 0,88 Ha. Lapangan tersebut adalah lapangan sepak bola. Fungsi awal dari didirikannya lapangan olah raga di lingkungan permukiman ini adalah sebagai fasilitas publik untuk memenuhi kebutuhan penduduk sekitar dalam

berolahraga. Pada kenyataannya, selain sebagai fasilitas olah raga, lapangan tersebut juga multi fungsi untuk melakukan beragam kegiatan. Keberadaan pasar di depan lapangan tersebut menyebabkan sebagian pedagang menggunakan lahan lapangan untuk berdagang (seperti pada **Gambar 4.5**).

Lapangan olah raga di Kelurahan Banyu Urip juga merupakan salah satu ruang yang juga digunakan anak-anak untuk bermain. Lapangan olah raga merupakan bentuk ruang yang sangat potensial untuk dikembangkan sebagai tempat bermain anak khusus yang sifatnya lebih terprogram. Hal ini disebabkan karena situasi dan karakteristik ruang yang sesuai, sehingga anak-anak sering menggunakan lapangan olah raga untuk bermain terutama untuk permainan yang membutuhkan ruang gerak yang besar. Namun, kondisi lapangan olah raga yang terdapat di Kelurahan Banyu Urip tersebut, kurang terawat dengan baik. Tanah permukaan lapangan yang gersang dan vegetasi seperti rerumputan sudah mulai berkurang menyebabkan ketidaknyamanan bagi anak dalam bermain. Terkadang juga adanya beragam kegiatan membuat beberapa anak merasa terganggu.



**Gambar 4.5**

- a. Lapangan olah raga dimanfaatkan untuk kegiatan PKL
- b. Lapangan olah raga dimanfaatkan untuk kegiatan bermain

#### B) Makam

Ruang terbuka pada kawasan Kelurahan Banyu Urip yang paling besar adalah berupa makam/kuburan. Makam terdapat di

Jalan Simo Gunung Kuburan (**Gambar 4.6**) dan Jalan Simo Gunung Kidul. Meskipun makam adalah ruang terbuka, namun pada kenyataannya tidak cocok dan tidak potensial dikembangkan untuk tempat bermain anak. Hal ini mengurangi potensi ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di Kelurahan Banyu Urip.



**Gambar 4.6** Makam

### C) Lahan milik perorangan

Ada bentuk ruang terbuka lain yaitu lahan milik perorangan dimana masih belum terbangun namun lahan tersebut dibiarkan ditumbuhi pohon seperti pohon pisang. Bila ditinjau dari kepemilikannya, ruang tersebut bersifat privat. Lahan yang tidak terbangun dalam kurun waktu yang cukup lama seperti ini, kemungkinan pemiliknya tidak mempunyai cukup biaya untuk membangun atau memanfaatkan lahan miliknya tersebut. Lahan ini sebenarnya merupakan ruang yang cukup potensial



**Gambar 4.7**

Lahan terbuka milik perorangan

untuk dijadikan tempat bermain anak (lihat **Gambar 4.7**). Penggunaan lahan tersebut sebagai areal tempat bermain akan lebih efektif penggunaannya bila status penggunaan areal-areal tersebut telah resmi dikelola sebagai sarana bagi kegiatan bermain anak sehingga sifatnya tidak lagi sementara.

Namun, kepemilikan ruang yang bersifat privat membuat ketersediaan ruang bermain menjadi kurang potensial untuk dikembangkan.

#### 5. Taman Baca

Di Kelurahan Banyu Urip terdapat sebuah taman baca “Lestari” yang berlokasi di RW IX RT 13 (lihat **Gambar 4.8**). Taman baca ini merupakan bangunan berlantai dua yang didalamnya ada perpustakaan kecil untuk anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak pengelola yang juga merupakan sekretaris RW, tempat bermain tersebut setiap hari dikunjungi anak-anak khususnya yang tinggal di lingkungan RW pada sore hari (15.00-18.00). Taman baca ini berada di dalam gang dengan lebar 3,9 m dan tidak memiliki halaman sehingga anak-anak memanfaatkan jalan gang depan taman baca sebagai tempat bermain. Sebenarnya taman baca ini merupakan fasilitas yang cukup potensial untuk dikembangkan sebagai tempat bermain, namun ada beberapa hal yang menjadi kendala antara lain: keterbatasan dana dalam pengelolaan karena selama ini dana diperoleh dari swadaya masyarakat sedangkan masyarakat di lingkungan tersebut memiliki tingkat pendapatan menengah ke bawah sehingga berpengaruh pada minimnya ketersediaan fasilitas untuk bermain.



**Gambar 4.8**  
Taman baca “Lestari” RW IX Bukid IV

#### 4.2 Karakteristik Anak dalam Bermain dan menggunakan Tempat Bermain

Karakteristik bermain dari anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat Kelurahan Banyu Urip tidak lepas dari latar belakang sosial ekonomi kependudukan. Hasil survey 2009, menyatakan bahwa 89 responden yang berada di Kelurahan Banyu Urip lebih memilih untuk bermain di luar rumah (hampir 90%) daripada di dalam rumah. Hal ini dapat disebabkan beberapa faktor, antara lain:

- Sebagian besar kondisi rumah di Kelurahan Banyu Urip dirasa tidak sesuai dan tidak nyaman digunakan untuk bermain, terutama jenis permainan fisik.
- Anak membutuhkan interaksi sosial untuk bertemu dengan teman-teman bermainnya di luar rumah.

Hal ini menunjukkan bahwa bermain di luar rumah adalah sebuah kebutuhan bagi anak dan kebutuhan tersebut harus dipenuhi. Untuk itu, diperlukan sebuah ruang bermain di luar rumah yang memadai dan sesuai untuk anak, agar kemampuan motorik dan interaksi sosialnya dapat tersalurkan. Sebagai gambaran awal, **Tabel 4.5** menampilkan bentuk ruang bermain anak yang sering digunakan/dipilih untuk bermain di luar rumah.

**Tabel 4.5**  
**Bentuk Ruang Bermain yang digunakan Anak**  
**Di Kelurahan Banyu Urip**

Bentuk Ruang Bermain yang digunakan Anak	Jumlah	Prosentase (%)
Lapangan olah raga	36	40,45
Ruang terbuka lain	19	21,35
Lain-lain	34	38,20
<b>Jumlah</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

*Sumber : Hasil Survey, Mei 2009*

Berdasarkan **Tabel 4.5**, dari 89 responden yang memilih bermain di luar rumah, terdapat 36 responden (40,45%) yang

menggunakan lapangan olah raga sebagai tempat bermain. Untuk ruang terbuka lain sebesar 19 responden (21,35%). Bentuk “ruang terbuka lain” disini adalah ruang terbuka yang dirasa sesuai untuk dijadikan sebuah sarana bermain, seperti halaman rumah. Sedangkan bentuk ruang bermain lain-lain sebanyak 34 responden (38,20%). Bentuk ruang bermain “lain-lain” adalah ruang terbuka lain yang tidak sesuai sebagai ruang bermain dan cenderung membahayakan keselamatan anak serta tidak ada jaminan keamanan, seperti gang-gang, jalan lingkungan, tepi sungai dan lain-lain. Dengan demikian anak-anak di Kelurahan Banyu Urip cenderung menggunakan tempat bermain yang bersifat tidak terprogram. Hal ini dikarenakan tidak tersedianya tempat bermain yang bersifat terprogram.

Untuk jarak dari rumah ke lokasi bermain, terdapat 18 responden (20,23%) bermain pada daerah sekitar rumah dengan jarak paling jauh sekitar 100 m dari jarak rumah. Dapat diketahui pula bahwa bermain pada jarak tersebut biasanya cenderung dilakukan anak usia 2 – 3 tahun. Bermain dengan jarak 100 – 200 m dari rumah ke lokasi bermain sebanyak 31 responden (34,83%) yang cenderung merupakan anak usia 4 - 5 tahun. Sedangkan 40 responden (44,94%) bermain pada jarak 200-500 m dari rumah ke lokasi bermain dan cenderung merupakan anak yang memiliki usia 6 - 12 tahun. Data dapat di lihat pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6**

**Karakteristik Bermain Anak**

**Berdasarkan Jarak dari Rumah ke Lokasi Tempat Bermain**

Jarak dari Rumah ke Lokasi Bermain	Jumlah	Prosentase (%)
< 100 m	18	20,23
100 – 200 m	31	34,83
200 – 500 m	40	44,94
<b>Jumlah</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil Survey, Mei 2009

Sedangkan untuk karakteristik bermain anak berdasarkan jenis permainan, dapat diketahui bahwa anak yang tinggal di Kelurahan Banyu Urip mengenal jenis permainan aktif. Berdasarkan survei, 2009 dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara jenis kelamin dan usia pengguna dengan jenis permainan yang dilakukannya. Anak-anak usia 2 - 6 tahun, baik anak laki-laki maupun perempuan, cenderung suka bermain lari-lari dan kejar-kejaran, petak umpet, ataupun bermain peran, bermain permainan reseptif atau apresiatif (mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar), permainan membentuk (konstruksi) seperti membuat kue dari tanah liat, membuat kapal-kapalan dari kertas, menyusun balok-balok/puzzle, perosotan, ayunan, jungkat jungkit. Sedangkan anak-anak usia 7-12 tahun sudah melakukan permainan yang lebih beragam dan lebih membutuhkan ruang yang lebih besar. Jenis permainan yang biasa dilakukan anak laki-laki dan perempuan pun sudah mulai terlihat perbedaannya. Jenis permainannya antara lain bermain bola, layang-layang, bersepeda, bermain lompat tali, bermain peran/drama, bermain kasti, badminton, gobak sodor. Untuk dapat menampung kegiatan tersebut maka diperlukan tempat bermain yang mampu mewadahi kegiatan bermain anak.

Namun tempat bermain yang tersedia di Kelurahan Banyu Urip masih sangat terbatas, sehingga 78,83% responden menyatakan bahwa di Kelurahan Banyu Urip sangat diperlukan adanya penyediaan tempat bermain. Sedangkan 21,17% responden menyatakan perlu adanya penyediaan tempat bermain anak di Kelurahan Banyu Urip.

### **4.3 Pembahasan**

#### **4.3.1 Analisa faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat**

Setelah melakukan analisis stakeholder dan menemukan stakeholders kunci (**Lampiran B**), maka dalam melakukan penentuan faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, langkah analisis yang harus

dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap eksplorasi, umpan balik tahap I dan umpan balik tahap II.

#### **A. Eksplorasi Faktor Pertimbangan**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah penggalian (eksplorasi) pendapat dari para responden tentang faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Metode yang dilakukan untuk mendapatkan faktor tersebut adalah melalui wawancara semi terstruktur (**Lampiran C**).

#### **Hasil Pengolahan Eksplorasi Faktor Pertimbangan**

Berdasarkan wawancara semi terstruktur untuk mengidentifikasi faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat maka hasil penggalian pendapat dari responden tentang faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, diperoleh pandangan yaitu:

##### **1. Ruang**

Para responden berpendapat bahwa ruang merupakan faktor yang menjadi pertimbangan utama dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Hal ini disebabkan karena setiap kegiatan membutuhkan ruang. Luas ruang minimal yang dibutuhkan harus dapat menampung aktivitas/kegiatan bermain anak sehingga anak bisa berkreaitivitas dan bergerak dengan leluasa. Pada umumnya luas ruang yang dibutukan untuk tempat bermain akan berbeda-beda tergantung jumlah pemakai, jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan luas lahan yang ada di kawasan permukiman padat. Semakin besar kegiatan bermain anak, maka luasannya yang dibutuhkan akan semakin besar. Idealnya tempat bermain berupa ruang terbuka sehingga membutuhkan lahan kosong. Namun, untuk kawasan permukiman padat, jika sulit diperoleh lahan kosong maka dapat berupa tempat bermain tertutup yang dapat berada di dalam ruangan/bangunan.

## 2. Aksesibilitas

Para responden berpendapat bahwa aksesibilitas perlu dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat karena sangat berpengaruh pada peletakan posisi tempat bermain. Aksesibilitas yang dipertimbangkan terkait :

- Lokasi tempat bermain, ada tiga hal yang perlu diperhatikan:
  - a. Kemudahan pencapaian dari segi fisik
  - b. Kemudahan pencapaian dari segi pandangan
  - c. Kemudahan pencapaian dari segi suara
- Jarak pencapaian ke tempat bermain, dimana hal ini sangat mempengaruhi tingkat kunjungan anak ke tempat bermain.

## 3. Keamanan

Para responden berpendapat bahwa faktor keamanan merupakan hal utama yang harus dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain anak. Faktor keamanan menjadi faktor yang sangat penting dan wajib dipenuhi oleh sebuah tempat bermain sebab pengguna adalah anak-anak yang memerlukan lingkungan yang terjamin keamanan dan keselamatannya serta untuk mengurangi resiko bahaya yang mungkin terjadi pada anak saat menuju ke tempat bermain sehingga tempat bermain sebisa mungkin terhindar dari lalu lintas yang ramai. Selain itu, keamanan saat bermain juga perlu dipertimbangkan yaitu terkait penyediaan fasilitas bermain di tempat bermain seperti alat permainan, dimana tergantung dengan luas lahan.

## 4. Sosial Budaya

Para responden berpendapat bahwa partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat sangat penting karena masyarakat merupakan faktor kontrol sosial dalam penyediaan, pengelolaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak yang aman dan memadai. Adanya kesadaran dan pemahaman dalam diri masyarakat akan pentingnya sebuah tempat bermain akan lebih

timbul rasa memiliki dan keinginan untuk memberikan partisipasi dan perhatian pada penyediaan tempat bermain anak dan menggunakan sesuai fungsinya. Selain itu, terkait faktor sosial budaya, maka pola bermain (jenis permainan) anak yang tinggal di kawasan permukiman padat juga penting dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain di permukiman padat karena pola bermain (jenis permainan) yang berbeda akan berdampak pada luasan yang berbeda pula dan akan mempengaruhi perlu atau tidaknya ruang bermain.

#### 5. Kelembagaan

Para responden berpendapat bahwa dukungan pemerintah perlu dipertimbangkan karena sangat mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Dukungan pemerintah mutlak dibutuhkan dalam merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan yang mengatur penyediaan tempat bermain anak. Perlu dibedakan tempat bermain dengan ruang terbuka hijau (RTH). Pemerintah juga harus menyediakan biaya untuk sarana prasarana sebagai bagian dari kebijakan yang telah dibuat.

#### 6. Faktor Lain :

Untuk penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat Kelurahan Banyu Urip tidak lepas dari latar belakang sosial ekonomi kependudukan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan terkait aspek tersebut adalah kebutuhan pengguna tempat bermain, dalam hal ini anak-anak masyarakat kelas bawah yang berbeda dengan kebutuhan kelas menengah ke atas. Faktor tersebut termasuk dalam aspek sosial budaya.

### **Kesimpulan Hasil Pengolahan Eksplorasi Faktor Pertimbangan**

Berdasarkan hasil penggalian pendapat stakeholders kunci seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil eksplorasi faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, adalah sebagai berikut:

1. Ruang  
Penyediaan tempat bermain membutuhkan ruang untuk dapat menampung aktivitas/kegiatan bermain anak. Untuk kawasan permukiman padat, luasan yang digunakan tempat bermain relatif tergantung dari jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan lahan yang ada di permukiman padat.
2. Aksesibilitas  
Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim.
3. Keamanan  
Perlu dipertimbangkan faktor keamanan saat menuju ke tempat bermain sehingga tempat bermain sebisa mungkin terhindar dari lalu lintas yang ramai, dan keamanan saat anak bermain terkait dengan fasilitas bermain di tempat bermain yang dapat disediakan.
4. Sosial Budaya  
Perlu dipertimbangkan partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat dan juga pola bermain yang mencakup jenis permainan/aktivitas bermain anak. Selain itu, perlu dipertimbangkan kebutuhan pengguna tempat bermain, dalam hal ini anak-anak masyarakat kelas bawah yang tinggal di kawasan permukiman padat.
5. Kelembagaan  
Dukungan pemerintah perlu dipertimbangkan karena sangat mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dalam hal merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan yang mengatur penyediaan tempat bermain anak dan penyediaan biaya/anggaran.

Selanjutnya dari hasil kesimpulan eksplorasi di atas, akan dilakukan tahap iterasi untuk mencari konsensus dari pendapat para responden.

### B. Umpan Balik Tahap I

Setelah mendapatkan informasi dari responden yang lain dalam bentuk kusioner, responden memberikan pendapat terhadap masing-masing faktor pertimbangan yang dirangkum menjadi suatu kesimpulan hasil pengolahan umpan balik tahap I dengan menilai hasil kesepakatan dan hal-hal lain yang perlu dicatat dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.7, sedangkan desain wawancara dan hasil dapat lihat pada Lampiran D.

**Tabel 4.7**  
**Faktor Pertimbangan Hasil Iterasi I**

No	Faktor Pertimbangan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
1	<b>Ruang</b> Penyediaan tempat bermain membutuhkan ruang untuk dapat menampung aktivitas/kegiatan bermain anak. Untuk kawasan permukiman padat, luasan yang digunakan tempat bermain relatif tergantung dari jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan luas lahan yang ada di kawasan permukiman padat	S	S	S	S	S	S	S
2	<b>Aksesibilitas</b> Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim	S	S	T S	S	S	S	S
3	<b>Keamanan</b> Perlu dipertimbangkan faktor keamanan saat menuju ke tempat bermain sehingga tempat bermain sebisa mungkin	S	S	S	S	S	S	S



	terhindar dari lalu lintas yang ramai, dan keamanan saat anak bermain terkait dengan fasilitas bermain di tempat bermain yang dapat disediakan							
4	<b>Sosial Budaya</b> Perlu dipertimbangkan partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan juga pola bermain yang mencakup jenis permainan/aktivitas bermain anak. Selain itu, perlu dipertimbangkan kebutuhan pengguna tempat bermain, dalam hal ini anak-anak masyarakat kelas bawah yang tinggal di kawasan permukiman padat	S	S	S	S	S	S	S
5	<b>Kelembagaan</b> Dukungan pemerintah perlu dipertimbangkan karena sangat mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dalam hal merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan yang mengatur penyediaan tempat bermain anak dan penyediaan biaya/anggaran	S	S	S	S	S	S	S

Sumber: Hasil Analisis, 2009

#### Keterangan Hasil Analisa

S : Sependapat / TS : Tidak Sependapat

#### Keterangan Responden :

1 : Staff Bidang Tata Ruang  
Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya

- 2 : Staff Bidang Fisik dan Prasarana  
Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya
- 3 : Kepala Bidang Pertamanan  
Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya
- 4 : Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap
- 5 : Tokoh masyarakat 1 (Kepala Kelurahan)
- 6 : Tokoh masyarakat 2 (Ketua RW 3)
- 7 : Tokoh masyarakat 3 (Sekretaris RW 9)

### **Hasil Pengolahan Faktor Pertimbangan Tahap Iterasi I**

Berdasarkan wawancara pendapat responden terhadap faktor hasil eksplorasi diatas, sehingga dapat disimpulkan hasil dari tahap iterasi 1, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Ruang  
Semua responden sepakat bahwa penyediaan tempat bermain membutuhkan ruang untuk dapat menampung aktivitas/kegiatan bermain anak. Untuk kawasan permukiman padat, luasan yang digunakan tempat bermain relatif tergantung dari jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan luas lahan yang ada di permukiman padat.
2. Aksesibilitas  
Hampir semua responden sepakat bahwa penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim. Namun, terdapat satu responden yang tidak sepakat karena di kawasan permukiman padat sulit mencari lokasi yang tepat dan aksesibel untuk tempat bermain
3. Keamanan  
Semua responden sepakat bahwa Perlu dipertimbangkan faktor keamanan saat menuju ke tempat bermain sehingga tempat bermain sebisa mungkin terhindar dari lalu lintas yang ramai, dan keamanan saat anak bermain terkait dengan fasilitas bermain di tempat bermain yang dapat disediakan

#### 4. Sosial Budaya

Semua responden sepakat bahwa perlu dipertimbangkan partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan juga pola bermain yang mencakup jenis permainan/aktivitas bermain anak. Selain itu, perlu dipertimbangkan kebutuhan pengguna tempat bermain, dalam hal ini anak-anak masyarakat kelas bawah yang tinggal di kawasan permukiman padat.

#### 5. Kelembagaan

Semua responden sepakat bahwa dukungan pemerintah perlu dipertimbangkan karena sangat mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dalam hal merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan yang mengatur penyediaan tempat bermain anak dan penyediaan biaya/anggaran.

### **Kesimpulan Faktor Pertimbangan Tahap Iterasi I**

Berdasarkan pengolahan wawancara tahap II, maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari iterasi pertama faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yang telah disepakati oleh semua responden antara lain :

1. Aspek Ruang
2. Aspek Keamanan :
  - Saat menuju tempat bermain
  - Saat bermain
3. Aspek Sosial Budaya :
  - Jenis permainan
  - Partisipasi masyarakat
  - Kebutuhan pengguna
4. Kelembagaan :
  - Dukungan pemerintah
  - Biaya

Sedangkan faktor yang masih membutuhkan iterasi apakah faktor tersebut merupakan faktor pertimbangan dalam penyediaan

tempat bermain anak di kawasan permukiman padat atau bukan merupakan faktor penyediaan adalah aksesibilitas.

### C. Umpan Balik Tahap II

Setelah melakukan umpan balik tahap I dan mendapatkan informasi atau pendapat dari responden terhadap masing-masing faktor, selanjutnya dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Dari kesimpulan terdapat faktor yang telah disepakati dan faktor yang belum disepakati menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat. Dari faktor yang belum disepakati oleh semua responden, dilakukan pengolahan wawancara tahap III. Hasil pengolahan wawancara tahap III dapat dilihat pada **Tabel 4.8**, sedangkan desain wawancara tahap III dan hasil dapat dilihat di **Lampiran E**.

**Tabel 4.8**  
**Faktor Pertimbangan Hasil Iterasi II**

Faktor Pertimbangan	Pendapat Responden						
	1	2	3	4	5	6	7
Aksesibilitas Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim. Namun jika sulit mencari lokasi yang tepat maka lokasi yang paling memadai dimanapun yang merupakan ruang terbuka bisa dijadikan tempat bermain	S	S	S	S	S	S	S

Sumber: Hasil Analisis, 2009

Keterangan Hasil Analisa

S : Sependapat / TS : Tidak Sependapat

### **Hasil Pengolahan Tahap Iterasi II**

Berdasarkan wawancara pendapat responden pada tahap iterasi II terhadap faktor pertimbangan yang belum disepakati pada tahap iterasi I diatas, maka hasil wawancara tahap iterasi II dapat disimpulkan, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Aksesibilitas

Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim. Namun jika sulit mencari lokasi yang tepat maka lokasi yang paling memadai dimanapun yang merupakan ruang terbuka bisa dijadikan tempat bermain

### **Kesimpulan Faktor Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

Dari hasil wawancara tahap III, didapatkan beberapa faktor yang disepakati oleh seluruh responden. Faktor inilah yang menjadi rekomendasi sebagai faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aspek Ruang
2. Aspek Aksesibilitas
3. Aspek Keamanan :
  - Saat menuju tempat bermain
  - Saat bermain
4. Aspek Sosial Budaya :
  - Jenis permainan
  - Partisipasi masyarakat
  - Kebutuhan pengguna
5. Kelembagaan :
  - Dukungan pemerintah
  - Biaya/anggaran

### **4.3.2 Analisa Arahana Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip**

Berdasarkan hasil dari eksplorasi faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat kepada responden, maka selanjutnya akan dilakukan analisis untuk menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip, langkah analisis yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut :

#### **A. Eksplorasi Arahana Penyediaan**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah penggalian (eksplorasi) pendapat dari para responden tentang arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Metode yang dilakukan untuk mendapatkan arahan penyediaan tersebut adalah melalui wawancara semi terstruktur. Desain wawancara tahap I dan hasil (eksplorasi arahan penyediaan) dapat dilihat pada **Lampiran F**.

#### **Hasil Pengolahan Eksplorasi Arahana Penyediaan**

Berdasarkan wawancara semi terstruktur dengan responden untuk menentukan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan yang telah dipaparkan maka diperoleh pandangan hasil penggalian pendapat dari responden tentang arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, yaitu:

##### **a. Aspek Ruang**

Arahana penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek ruang yaitu :

- Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola) namun perlu diperhatikan adanya pembagian

zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa. Di samping itu, berdasarkan kondisi lapangan olah raga yang ada sekarang, maka perlu perbaikan seperti penambahan vegetasi elemen alami yang berupa rerumputan terbuka yang dapat digunakan sebagai tempat untuk berlarian, permainan aktif dan permainan informal lainnya. Karena area rerumputan ini dapat digunakan untuk kegiatan yang beragam dan dapat menciptakan pengalaman bermain yang unik bagi anak dengan kreativitas mereka sendiri. Selain itu, lapangan olah raga juga harus dikondisikan agar bersih dari PKL (Pedagang Kaki Lima) agar tidak mengganggu gerak anak saat bermain.

- Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial yang ada di kawasan permukiman padat yang memiliki luas yang memadai, seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai, maka halaman sekolah tersebut dapat dimanfaatkan menjadi arena bermain anak setelah kegiatan belajar mengajar selesai, yang mudah didapat bagi lingkungan sekitarnya.

#### b. Aspek Aksesibilitas

Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek aksesibilitas yaitu :

- Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat sehingga posisinya mudah diakses dan dijangkau oleh anak.

- Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m. Untuk itu, agar anak merasa nyaman saat berjalan kaki menuju tempat bermain maka perlu adanya jalur pejalan kaki atau sepeda yang memadai dimana jalur pejalan kaki atau sepeda tersebut tidak bergabung dengan jalur kendaraan bermotor, tersedia beberapa alternatif jalan masuk (lebih dari satu) dan tidak dipisahkan topografi atau jalan yang menyulitkan bagi anak.

c. Aspek Keamanan

Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek keamanan yaitu :

- Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi.
- Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka yang perlu dilakukan untuk meminimalkan potensi kontak antara anak dan lalu lintas yaitu dibuat pagar pembatas yang aman, berupa pagar yang terbuat dari material (alami/buatan) yang kuat maupun tanaman dengan ketinggian minimal setinggi orang dewasa normal ( $\pm 150$  cm) dan dapat terlihat dari luar. Bentuk sedemikian rupa sehingga tidak mudah dipanjat namun tidak terkesan mengungkung.
- Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain sehingga dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak yang sedang bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan secara bergantian di tempat bermain agar anak dapat bermain dengan tenang.
- Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak sehingga anak dapat

mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut. Peralatan bermain anak yang disediakan juga harus kuat dengan material/bahan dan design yang kuat pula serta tidak mengandung sudut-sudut yang tajam, didudukkan pada pondasi yang kuat dan pelapis yang aman.

d. Aspek Sosial Budaya

Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek sosial budaya yaitu :

- Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mewadahi jenis permainan anak tersebut. Untuk jenis permainan yang membutuhkan ruang untuk gerak tubuh dan lebih dekat dengan lingkungan alamiah yaitu permainan games dan olah raga (bermain bola, kasti, badminton), maka kebutuhan tempat bermain yang harus disediakan yaitu ruang terbuka yang memiliki luas yang memadai ( $\geq 250 \text{ m}^2$ ). Ruang terbuka tersebut berupa lapangan olah raga. Jenis permainan anak seperti perosotan, ayunan, jungkat jungkit, bermain lompat tali, bermain peran/drama, lari-lari dan kejar-kejaran, petak umpet, kebutuhan ruang yang dapat disediakan untuk tempat bermain yaitu halaman fasilitas sosial (halaman sekolah). Untuk jenis permainan reseptif atau apresiatif (mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar), permainan membentuk (konstruksi) seperti membuat kue dari tanah liat, membuat kapal-kapalan dari kertas, menyusun balok-balok/puzzle kebutuhan ruang yang dapat disediakan untuk tempat bermain yaitu balai RW, lantai dua taman baca.

- Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat untuk menghindari peralihan fungsi dan perawatan
- Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam dengan menggali dan menampung aspirasi anak sehingga tempat bermain yang disediakan nantinya sesuai keinginan mereka. Namun, diperlukan kehatian-hatian perencana untuk menggali aspirasi anak disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka dan melalui teknik yang *accessible* bagi anak.

e. Aspek Kelembagaan

Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek kelembagaan yaitu :

- Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Selama ini penyediaan tempat bermain khususnya di kawasan permukiman padat cenderung belum terprogram dengan baik karena pemerintah lebih memprioritaskan program pembangunan yang telah ditetapkan. Jika program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat telah ditetapkan maka dalam pelaksanaannya dilakukan secara bertahap. Perlu juga SK

Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat.

- Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.
- Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimultan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak).
- Menjalani suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR (*Corporate Social Responsibility*), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak.

#### **Kesimpulan Hasil Pengolahan Eksplorasi Arahan Penyediaan**

Berdasarkan hasil penggalian pendapat stakeholders kunci seperti yang dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil eksplorasi arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, adalah sebagai berikut:

- a. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek ruang yaitu :
  - Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola) namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa.
  - Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-

aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai.

- b. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek aksesibilitas yaitu :
- Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat.
  - Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m.
- c. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek keamanan yaitu :
- Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi.
  - Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman.
  - Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang.
  - Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut.

- d. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek sosial budaya yaitu :
- Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mcwadahi jenis permainan anak tersebut.
  - Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat
  - Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam.
- e. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek kelembagaan yaitu :
- Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat.

- Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.
- Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimulan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak).
- Menjalani suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR (*Corporate Social Responsibility*), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak.

Selanjutnya dari hasil kesimpulan eksplorasi di atas, akan dilakukan tahap iterasi untuk mencari konsensus dari pendapat para responden.

#### B. Umpan Balik Tahap I

Setelah mendapatkan informasi dari responden yang lain dalam bentuk kusioner, responden memberikan pendapat terhadap masing-masing arahan penyediaan yang dirangkum menjadi suatu kesimpulan hasil pengolahan umpan balik tahap I dengan menilai hasil kesepakatan dan hal-hal lain yang perlu dicatat dan hasilnya dapat dilihat pada **Tabel 4.9**, sedangkan desain wawancara dan hasil dapat lihat pada **Lampiran G**.

**Tabel 4.9**  
**Arahan Penyediaan Hasil Iterasi I**

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
Ruang	Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau	S	S	S	S	S	S	S

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
	<p>ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa.</p> <p>Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai</p>							
		S	S	S	S	T S	T S	S
Aksesibilitas	Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman	S	S	S	S	S	S	S

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
	padat.							
	Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m	S	S	S	S	S	S	S
Keamanan	Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi	S	S	S	S	S	S	S
	Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman	S	S	S	S	S	S	S
	Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang	S	S	S	S	S	S	S
	Penyediaan peralatan							

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
	untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut							
Sosial Budaya	Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat <i>physically active</i> (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mewadahi jenis permainan anak tersebut	S	S	S	S	S	S	S
	Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan	S	S	S	S	S	S	S

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
	memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat							
	Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam	S	S	T S	S	S	T S	S
Kelembagaan	Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain)	S	S	S	S	S	S	S

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
	bukan termasuk ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat							
	Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di permukiman padat.	S	S	S	S	S	S	S
	Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimulan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak)	S	S	S	S	S	S	S
	Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR ( <i>Corporate Social Responsibility</i> ), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak	S	S	S	S	S	S	S

Sumber: Hasil Analisis, 2009

#### Keterangan Hasil Analisa

S : Sependapat / TS : Tidak Sependapat

#### Keterangan Responden :

- 1 : Staff Bidang Tata Ruang  
Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya
- 2 : Staff Bidang Fisik dan Prasarana  
Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya

- 3 : Kepala Bidang Pertamanan  
Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya
- 4 : Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap
- 5 : Tokoh masyarakat 1 (Kepala Kelurahan)
- 6 : Tokoh masyarakat 2 (Ketua RW 3)
- 7 : Tokoh masyarakat 3 (Sekretaris RW 9)

### **Hasil Pengolahan Arahan Penyediaan Tahap Iterasi I**

Berdasarkan wawancara pendapat responden terhadap arahan hasil eksplorasi diatas, sehingga dapat disimpulkan hasil dari tahap itcrasi 1, diantaranya adalah sbagai bcrikut :

- a. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek ruang yaitu :
  - Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola) namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena untuk mendapat lahan kosong di kawasan permukiman padat yang diperuntukkan khusus untuk tempat bermain sangat susah. Sekalipun ada, lahan tersebut bersifat privat dimana sulit untuk dikembangkan sebagai tempat bermain.
  - Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial

seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai. Hampir semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini, namun terdapat dua reponden tidak sepakat dengan arahan ini karena jika menggunakan halaman kantor kelurahan dan halaman fasilitas pendidikan dikhawatirkan dapat mengganggu aktivitas tempat tersebut dan kurang aman.

- b. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek aksesibilitas yaitu :
- Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena anak lebih mudah dipantau dan mudah menuju tempat bermain.
  - Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena untuk memudahkan anak mencapai lokasi tempat bermain.
- c. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek keamanan yaitu :
- Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena dengan jauh dari lalu lintas padat maka anak-anak dapat tenang dalam bermain dan merasa nyaman tanpa gangguan.
  - Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman. Semua responden

- sepakat dengan arahan penyediaan ini kerana dapat mengurangi potensi kontak antara anak dan kenderaan.
  - Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini kerana dapat melakukan kontrol terhadap anak saat sedang bermain.
  - Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini kerana penyediaan peralatan dapat menjadi daya tarik buat anak untuk memanfaatkan tempat bermain.
- d. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek sosial budaya yaitu :
- Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu memudahkan jenis permainan anak tersebut. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini.
  - Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini kerana masyarakat

lebih mengetahui lokasi yang tepat untuk tempat bermain di wilayahnya sehingga penggunaan lokasi menjadi lebih teratur.

- Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam. Hampir semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini, namun terdapat dua responden yang tidak sepakat dengan arahan penyediaan ini karena sulit menjadikan anak-anak sebagai obyek wawancara.
- e. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek kelembagaan yaitu :
- Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena adanya dukungan pemerintah melalui program-programnya merupakan kewajiban yang harus dipenuhi sehingga anak juga terpenuhi kebutuhannya terkait tempat bermain.
  - Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena demi terealisasinya tempat bermain yang aman bagi anak

- Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimulan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak). Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena dapat dijadikan sebagai pendorong/stimulan yang mendukung penyediaan tempat bermain.
- Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR (*Corporate Social Responsibility*), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak. Semua responden sepakat dengan arahan penyediaan ini karena dapat mendukung agar penyediaan tempat bermain dapat benar-benar diwujudkan.

### **Kesimpulan Arahan Penyediaan Tahap Iterasi I**

Berdasarkan pengolahan wawancara tahap II, maka dapat disimpulkan bahwa hampir semua hasil dari iterasi pertama mengenai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat telah disepakati oleh semua responden. Namun, terdapat arahan yang masih belum disepakati dan membutuhkan iterasi apakah arahan tersebut merupakan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat atau bukan merupakan arahan penyediaan adalah sebagai berikut :

- Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai. Namun, perlu memperhatikan faktor keamanan tempat tersebut dari tindakan yang tidak diinginkan seperti pencurian.

- Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam.

### C Umpan Balik Tahap II

Setelah melakukan umpan balik tahap I dan mendapatkan informasi atau pendapat dari responden terhadap masing-masing arahan, selanjutnya dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Dari kesimpulan terdapat arahan yang telah disepakati dan arahan yang belum disepakati sebagai arahan penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat. Dari arahan yang belum disepakati oleh semua responden, dilakukan pengolahan wawancara tahap III. Hasil pengolahan wawancara tahap III dapat dilihat pada **Tabel 4.10**, sedangkan desain wawancara tahap III dan hasil dapat dilihat di **Lampiran H**.

**Tabel 4.10**  
**Arahan Penyediaan Hasil Iterasi II**

No	Arahan Penyediaan	Pendapat Responden						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang	S	S	S	S	T	T	S
						S	S	

	memadai. Namun, perlu memperhatikan faktor keamanan tempat tersebut dari tindakan yang tidak diinginkan seperti pencurian							
2	Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam	S	S	T S	S	S	T S	S

Sumber: Hasil Analisis, 2009

Keterangan Hasil Analisa

S : Sependapat / TS : Tidak Sependapat

### **Hasil Pengolahan Tahap Iterasi II**

Berdasarkan wawancara pendapat responden pada tahap iterasi II terhadap arahan penyediaan yang belum disepakati pada tahap iterasi I diatas, maka hasil wawancara tahap iterasi II dapat disimpulkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai. Namun, perlu memperhatikan faktor keamanan tempat tersebut dari tindakan yang tidak diinginkan seperti pencurian. Terdapat dua responden yang belum sepakat dengan arahan penyediaan ini karena kurang sesuai dijadikan

tempat bermain anak. Dengan demikian arahan ini tidak dijadikan sebagai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.

2. Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam. Terdapat dua responden yang masih belum sepakat dengan arahan penyediaan ini sehingga arahan penyediaan ini tidak dijadikan sebagai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.

#### **Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat Menurut Pakar**

Dari hasil wawancara tahap III, didapatkan beberapa arahan penyediaan yang disepakati oleh seluruh responden. Arahan penyediaan tersebut yang menjadi rekomendasi sebagai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, yaitu sebagai berikut :

- a. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek ruang yaitu : Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola dan lapangan voli) namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa.
- b. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek aksesibilitas yaitu :

- Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat.
  - Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu  $< 500$  m.
- c. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek keamanan yaitu :
- Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi.
  - Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman.
  - Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang.
  - Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut.
- d. Arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek sosial budaya yaitu :
- Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mewadahi jenis permainan anak tersebut.

- Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat.
- e. Arahannya penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan faktor pertimbangan dalam aspek kelengkapan yaitu :
- Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di permukiman padat.
  - Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.
  - Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimulan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak).
  - Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR (*Corporate Social Responsibility*), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak.

Setelah menentukan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat melalui analisis delphi, maka hasil analisis tersebut dapat disintesa berdasarkan aspek yang telah teridentifikasi dan disesuaikan dengan kondisi faktual Kelurahan Banyu Urip. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada **Tabel 4.11**.

**Tabel 4.11**  
**Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak**  
**di Kawasan Permukiman Padat di Kelurahan Banyu Urip**

Aspek	Arahan	Penjelasan Arahan Penyediaan Tempat Bermain di Kawasan permukiman Padat
Ruang	Pemanfaatan ruang potensial	<p>Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain anak lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia di Kelurahan Banyu Urip. Berdasarkan kondisi eksisting Kelurahan Banyu Urip, ruang potensial yang dapat dijadikan tempat bermain yaitu penggunaan lapangan olahraga, lapangan olah raga yang terdapat di Kelurahan Banyu Urip berupa lapangan sepak bola dan lapangan voli. Lapangan olah raga ini dapat digunakan untuk tempat bermain anak karena situasi dan karakteristik ruang yang sesuai namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak-anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa.</p> <p>Berdasarkan kondisi lapangan sepak bola Kelurahan Banyu Urip yang ada sekarang, maka perlu perbaikan seperti penambahan vegetasi elemen alami yang berupa rerumputan terbuka yang dapat digunakan sebagai tempat untuk berlarian, permainan aktif dan permainan informal lainnya. Karena area rerumputan ini dapat digunakan untuk kegiatan yang beragam dan dapat menciptakan pengalaman bermain yang unik bagi anak</p>

Aspek	Arahan	Penjelasan Arahan Penyediaan Tempat Bermain di Kawasan permukiman Padat
		<p>dengan kreativitas mereka sendiri. Selain itu, lapangan sepak bola Kelurahan Banyu Urip harus dikondisikan agar bersih dari PKL (Pedagang Kaki Lima) karena lapangan olah raga tersebut seringkali digunakan oleh PKL untuk berdagang. Dengan begitu tidak mengganggu gerak anak saat bermain</p>
Aksesibilitas	Lokasi	<p>Dalam penyediaan tempat bermain anak, lokasinya berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip sehingga posisinya mudah diakses dan dijangkau oleh anak yang tinggal di Kelurahan Banyu Urip</p> <p>Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu &lt; 500 m. Untuk itu, agar anak merasa nyaman saat berjalan kaki menuju tempat bermain maka perlu adanya jalur pejalan kaki atau sepeda yang memadai dimana jalur pejalan kaki atau sepeda tersebut tidak bergabung dengan jalur kendaraan bermotor, tersedia beberapa alternatif jalan masuk (lebih dari satu) dan tidak dipisahkan topografi atau jalan yang menyulitkan bagi anak</p>
Keamanan	Pagar pembatas	Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi. Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan

Aspek	Arahan	Penjelasan Arahan Penyediaan Tempat Bermain di Kawasan permukiman Padat
		yang memiliki lalu lintas padat, maka yang perlu dilakukan untuk meminimalkan potensi kontak antara anak dan lalu lintas yaitu dibuat pagar pembatas yang aman, berupa pagar yang terbuat dari material (alami/buatan) yang kuat maupun tanaman dengan ketinggian minimal setinggi orang dewasa normal ( $\pm 150$ cm) dan dapat terlihat dari luar. Bentuk sedemikian rupa sehingga tidak mudah dipanjat namun tidak terkesan mengungkung
	Tenaga keamanan	Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain sehingga dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak yang sedang bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat Kelurahan Banyu Urip setempat untuk melakukan pengawasan secara bergantian di tempat bermain agar anak dapat bermain dengan tenang dan aman
	Peralatan permainan	Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak sehingga anak dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia di Kelurahan Banyu Urip dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut. Peralatan bermain anak yang disediakan juga harus kuat dengan material/bahan dan design yang kuat pula serta tidak mengandung sudut-sudut yang tajam, didudukkan pada pondasi yang

Aspek	Arahan	Penjelasan Arahan Penyediaan Tempat Bermain di Kawasan permukiman Padat
Sosial Budaya	Bentuk tempat bermain	<p>kuat dan pelapis yang aman</p> <p>Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat tersebut lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat <i>physically active</i> (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mawadahi jenis permainan anak tersebut. Untuk jenis permainan yang membutuhkan ruang untuk gerak tubuh dan lebih dekat dengan lingkungan alamiah yaitu permainan games dan olah raga (bermain bola, kasti, badminton), maka kebutuhan tempat bermain yang harus disediakan yaitu ruang terbuka yang memiliki luas yang memadai (<math>\geq 250 \text{ m}^2</math>). Ruang terbuka tersebut berupa lapangan olah raga (lapangan sepak bola maupun lapangan voli).</p> <p>Jenis permainan anak seperti perosotan, ayunan, jungkat jungkit, bermain lompat tali, bermain peran/drama, lari-lari dan kejar-kejaran, petak umpet, kebutuhan ruang yang dapat disediakan untuk tempat bermain yaitu halaman fasilitas sosial (halaman sekolah) yang digunakan setelah kegiatan belajar mengajar selesai, yang mudah didapat bagi lingkungan sekitarnya.</p> <p>Untuk jenis permainan reseptif atau apresiatif (mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar), permainan</p>

Aspek	Arahan	Penjelasan Arahan Penyediaan Tempat Bermain di Kawasan permukiman Padat
		membentuk (konstruksi) seperti membuat kue dari tanah liat, membuat kapal-kapalan dari kertas, menyusun balok-balok/puzzle, kebutuhan ruang yang dapat disediakan untuk tempat bermain yaitu lantai dua taman baca "Lestari" RW IX Bukid IV
	Partisipasi masyarakat	Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip yaitu pengaturan/pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip untuk menghindari peralihan fungsi dan perawatan
Kelembagaan	Komitmen	Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Selama ini penyediaan tempat bermain khususnya di kawasan permukiman padat cenderung belum terprogram dengan baik karena pemerintah lebih memprioritaskan program pembangunan yang telah ditetapkan. Jika program penyediaan tempat bermain anak di kawasan

Aspek	Arahan	Penjelasan Arahan Penyediaan Tempat Bermain di Kawasan permukiman Padat
		permukiman padat telah ditetapkan maka dalam pelaksanaannya dilakukan secara bertahap. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat
	Insentif	Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimultan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Insentif berupa bebas PBB (pajak) dan realisasinya
	Kemitraan	Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR ( <i>Corporate Social Responsibility</i> ) maupun program-program pemberdayaan masyarakat yang lebih peduli kepada anak-anak, dapat juga menjalin kerjasama dengan LSM yang peduli di bidang anak
	Alokasi Anggaran	Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip

Sumber: Hasil Analisis, 2009

The page features a repeating watermark of the ITS logo, which consists of a stylized 'ITS' acronym above the text 'Institut Teknologi Sepuluh Nopember'.

# **BAB V**

# **KESIMPULAN DAN SARAN**

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab satu sampai dengan bab empat, maka dapat diperoleh kesimpulan yaitu : faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak antara lain ruang, aksesibilitas, keamanan, sosial budaya, dan kelembagaan.

Rumusan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip berdasarkan faktor tersebut yaitu :

- a. Faktor ruang :
  1. Penyediaan tempat bermain dengan memanfaatkan dan mengoptimalkan ruang potensial yang tersedia di Kelurahan Banyu Urip. Berdasarkan kondisi eksisting Kelurahan Banyu Urip, ruang potensial yang dapat dijadikan tempat bermain anak yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola dan voli) dengan pembagian zona bermain khusus bagi anak, perbaikan seperti penambahan vegetasi elemen alami dan melarang PKL berdagang di lapangan olah raga tersebut agar tidak mengganggu gerak anak saat bermain.
- b. Faktor aksesibilitas :
  1. Lokasi tempat bermain berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip.
  2. Tempat bermain dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m.
- c. Faktor keamanan :
  1. Tempat bermain yang disediakan terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi.

2. Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas pada tempat bermain yang cukup aman.
  3. Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain dan perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat Kelurahan Banyu Urip setempat untuk melakukan pengawasan.
  4. Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak.
- d. Faktor sosial budaya :
1. Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat tersebut lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mewadahi jenis permainan anak tersebut.
  2. Partisipasi masyarakat secara aktif yaitu pengaturan/pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain untuk menghindari peralihan fungsi dan perawatan
- e. Faktor kelembagaan
1. Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan tempat bermain.
  2. Pemberian insentif bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip,
  3. Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta maupun LSM yang peduli di bidang anak

4. Secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip

## 5.2 Kelemahan studi

Dalam penelitian arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat ini, terdapat beberapa kelemahan antara lain:

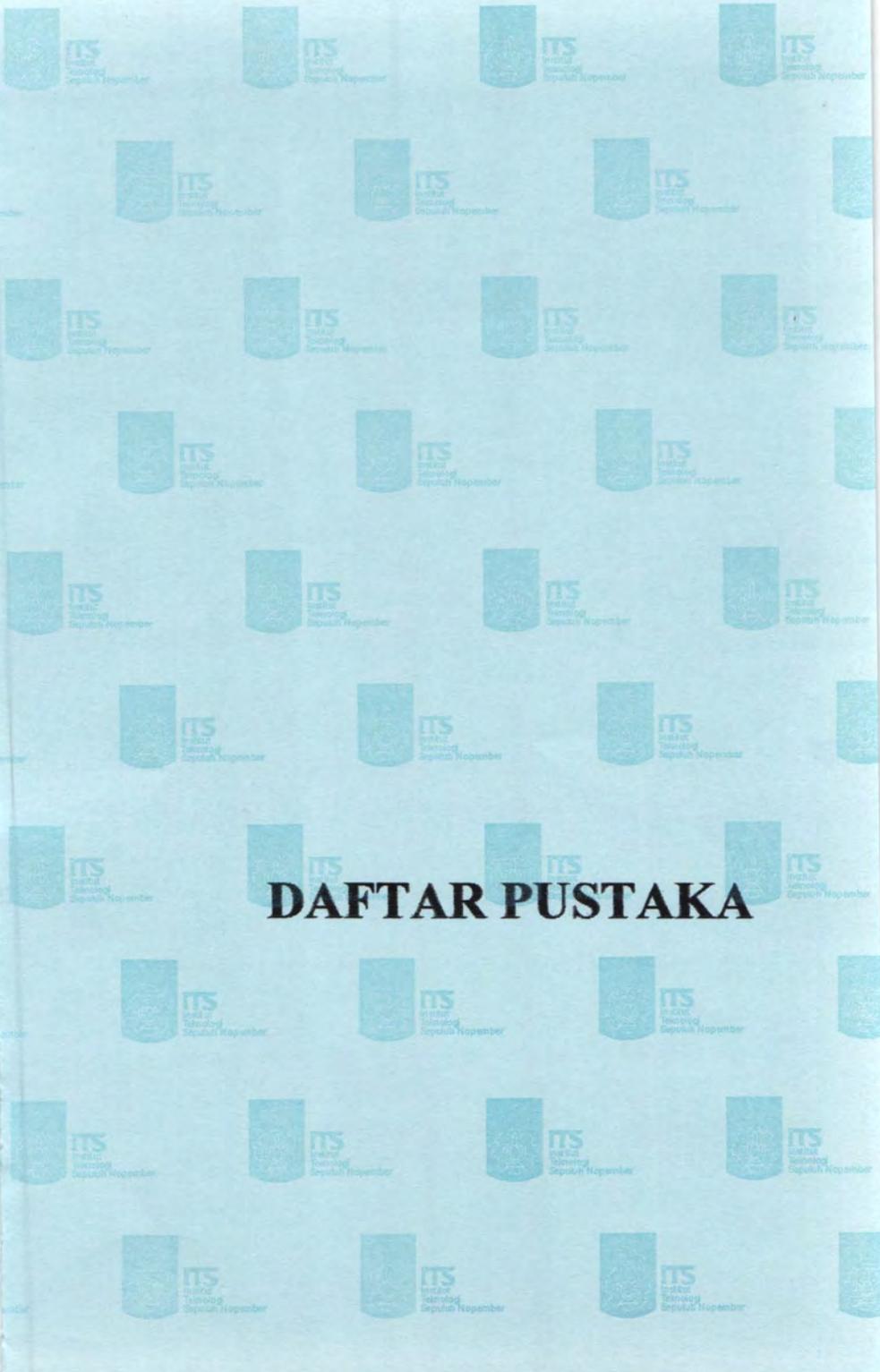
1. Penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan preferensi anak dalam penelitian ini belum dibahas secara mendalam dan hanya berfungsi sebagai data pendukung saja.
2. Penelitian ini hanya mengambil wilayah studi dengan tingkat kepadatan bangunan dan penduduk yang tinggi di satu kelurahan saja. Dengan demikian, sebagai bahan perbandingan, dapat dilakukan penelitian sejenis di wilayah lain dengan tingkat kepadatan bangunan dan penduduk yang tinggi namun berbeda karakteristiknya dengan Kelurahan Banyu Urip.

## 5.3 Rekomendasi

Penelitian ini merumuskan beberapa usulan arahan yang sederhana dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, sehingga dapat dimungkinkan untuk dilaksanakan, mengingat dalam menentukan arahan penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat pada penelitian ini melihat potensi-potensi yang ada dalam kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Berdasarkan penelitian ini, maka rekomendasi yang dapat diberikan antara lain:

1. Diperlukan pelibatan stakeholders secara menyeluruh dalam penyediaan maupun perawatan dan pengelolannya agar nantinya penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat ini benar-benar optimal.

2. Penyediaan tempat bermain seharusnya dibedakan dengan penyediaan ruang terbuka hijau, sebab pada dasarnya ruang terbuka hijau seperti taman dan tempat bermain memiliki fungsi utama yang berbeda. Selama ini penyediaan tempat bermain belum tercantum secara jelas dalam Rencana Detail Tata Ruang Kota, padahal seharusnya penyediaan tempat bermain anak tercakup di dalamnya.
3. Diperlukan studi lanjutan mengenai penentuan lokasi tempat bermain di kawasan permukiman padat yang dapat menerapkan arahan yang telah dirumuskan.
4. Studi lain yang membahas secara detail penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan preferensi anak karena dalam penelitian ini hanya berdasarkan pada faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak.

The page features a repeating pattern of the ITS logo, which consists of a stylized 'ITS' acronym above the text 'Institut Teknologi Sepuluh Nopember'. The logos are rendered in a light blue color and are distributed across the entire page as a background watermark.

# DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku dan Referensi

- Akbar, Reni dan Hawadi, 2001. **Psikologi Perkembangan Anak, Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak.** Jakarta: Grasindo.
- Carr, Stephen Et, all. 1992. **Public Space.** New York : Cambridge University.
- Darmawan, Edy. 2005. **Analisa Ruang Publik Arsitektur kota.** Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Desmita. 2005. **Psikologi Perkembangan.** Bandung : Rosda.
- Gallion, B.A., and Eisner, Simon. 1997. **Pengantar Perancangan Kota : Edisi Kelima : Jilid 2.** Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Gunarsa, Singgih D. 1983. **Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.** Jakarta : BPK Gunung Mulia.
- Hakim, Rustam. 1988. **Unsur – Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap.** Jakarta : Bina Aksara.
- Marcus, C.C, and Francis, Carolyn. 1990. **People Place: Design Guidelines for Urban Open Space.** New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Moore, R. C. 1992. **Play for All Guidelines, Planning, Design, and Management for Outdoor Play Settings for Children 2<sup>nd</sup> Edition.** California: MIG Communications.

Nazir, Mohammad. 2003. **Metode Penelitian**. Jakarta : Ghalia Indonesia.

Shirvani, Hamid. 1985. **Urban Design Process**, 2<sup>nd</sup> Ed. New York : Van Nostrand Reinhold Company.

Yusuf, Syamsul. 2002. **Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

### **Dokumen Rencana Tata Ruang dan Publikasi (Terbitan) Terbatas**

Daftar Isian Data Dasar Profil Kelurahan Banyu Urip, Kecamatan Sawahan, Surabaya, 2008.

Keputusan Menteri Kimpraswil No. 327/KPTS/M/2002 Tentang **Pedoman Penyusunan Rencana Tata Ruang Kawasan Perkotaan**.

Permendagri Nomor 1 Tahun 2007 Tentang **Penataan RTH Kawasan Perkotaan**.

RDTRK Unit Pengembangan Wonokromo. 2006. Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya.

RTRW Kota Surabaya 2013. Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya.

SNI 03-1733-2004 Tentang **Tata Cara Perencanaan Lingkungan Perumahan di Perkotaan**.

### **Tugas Akhir, Karya Ilmiah dan Penelitian**

- Cahyaningtyas, Anggrista. 2008. **Konsep Pengembangan Potensi Ruang Terbuka Hijau**. Tugas Akhir Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Suprayoga, Gede Budi. 2007. **Citra Anak Terhadap Lingkungan Bermukim sebagai Pertimbangan dalam Penyediaan Sarana Bermain di Kelurahan Sukamiskin**. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Putri, Rezania. 2008. **Identifikasi Ketersediaan Dan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak Di Kelurahan Cigending Kecamatan Ujung Berung Kota Bandung**. Tugas Akhir Jurusan Planologi, Institut Teknologi Bandung.
- Rachmatullah, Fulsun, 2009. **Konsep Pengendalian Bahaya Kebakaran Di Permukiman Padat (Studi Kasus Kelurahan Banyu Urip)**. Tugas Akhir Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Rui Olds, Anita. 2000. **Child Care Design Guide**. New York : Mc Graw Hill.
- Saragih, B. J. F. 2008. "Menciptakan Tempat Bermain Anak yang Nyaman dan Aman di Permukiman Rumah Sederhana". **Proceedings of NURI International Symposium (Architecture, Development and Urbanization: Toward Sustainable Cities in**

Nusantara). Sumatra Utara, 14 – 15 Mei. Dipublikasikan oleh Nusantara Urban Research Institute.

Sukawi. 2007. **Pelajaran Mahal Minimnya Ruang Bermain**. Semarang: Laboratorium Perancangan Kota dan Permukiman. Teknik Arsitektur, Universitas Diponegoro.

Suparyanti, Yoeli. 2008. **Arahan Pengembangan Taman Untuk Anak Usia Prasekolah Di Kota Surabaya**. Tugas Akhir Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Wijanarka. 2004. **Ruang Demokratik, Ruang Publik dan Taman Kota**. Bandung: Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Parahyangan.

Wilkinson, Paul. F. 1980. **Inovation in Play Environments**. London : Croom Helm.

#### **Internet dan Artikel**

Anna. 2006. **Anak Indonesia Kekurangan Tempat Bermain**. Jakarta : [www2.kompas.com/ver1/Dikbud/0607/22/150719.htm](http://www2.kompas.com/ver1/Dikbud/0607/22/150719.htm).

Budiarto, Diani. 2007. **Bebaskan Pemukiman Padat Untuk Ruang Terbuka Hijau**. Bogor : [www.bogornews.com](http://www.bogornews.com).

Faisal, Joni. 2001. **Kota Tanpa Ruang Bermain**. <http://www.pu.go.id/humas/media%20massa/maret/kp2103013.htm>.

- Handriansyah, Handri. 2009. **Adakah Tempat Bermain yang Aman**. Bandung : <http://pr.qiandra.net.id/prprint.php?mib=beritadetail&id=32192>.
- Patilima, Hamid. 2006. **Gampong Ramah Anak**. Nanggroe Aceh Darussalam : <http://www.indosiar.com/news/kata/53977/gampong-ramah-anak-iii>.
- Peranan Departemen Pekerjaan Umum dalam Penyediaan Ruang Publik di Perkotaan. PUSTRA, KK, 2007. Departemen Pekerjaan Umum Website. <http://www.pu.go.id>.
- Putra, Themmy. 2007. **Penataan Taman Di Lingkungan Kawasan Permukiman Padat Penduduk Jakarta** : [www.jakartautara.com/modules/news/article.php?storyid=3296](http://www.jakartautara.com/modules/news/article.php?storyid=3296).
- Suprayoga, Gede Budi. 2008. **Hak Anak untuk Bermain dan Keadilan Ruang di Perkotaan**. <http://gedebudi.wordpress.com/2008/07/14/hak-anak-untuk-bermain-dan-keadilan-ruang-di-perkotaan>.
- Syahrul, F. Fitriani. 2006. **Anak-anak Dalam Perencanaan Kota**. Jakarta: [http://rielakelinci.multiply.com/journal/item/130/Anak\\_Anak\\_dalam\\_Perencanaan\\_Kota\\_Tema\\_Kenkyuuku](http://rielakelinci.multiply.com/journal/item/130/Anak_Anak_dalam_Perencanaan_Kota_Tema_Kenkyuuku).
- Utami, Ruth. 2008. **Ketika Ibu Kota Kehilangan Tempat Bermain**. Jakarta : [www.sinarharapan.co.id/berita/0204/10/jab04.html](http://www.sinarharapan.co.id/berita/0204/10/jab04.html).

The page features a repeating pattern of the ITS logo watermark. Each logo consists of a blue shield with a white emblem, followed by the text 'ITS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER' in a blue, sans-serif font.

# LAMPIRAN

**Lampiran A**  
**Kuesioner Survey**  
**Karakteristik Bermain Anak dan Penggunaan Tempat Bermain**

*Dengan hormat,*

Kuesioner ini merupakan bagian dari Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat Kelurahan Banyu Urip yang diperlukan untuk penyelesaian Tugas Akhir (TA) sebagai syarat kelulusan Sarjana Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota. Jawaban anda begitu berarti bagi penyusunan TA ini. Terima kasih atas kesediaan Anda untuk meluangkan waktu dengan mengisi kuesioner.

Hormat saya,

**Fitra Firmanti (3604100052)**

Isilah identitas anda pada kolom jawaban (kolom sebelah kanan)

<b>IDENTITAS RESPONDEN</b>	
Nama Orang Tua	
Nama Anak	
Tempat Tinggal	
Usia/Jenis kelamin Anak	
Pendidikan Anak	Belum sekolah, Playgroup, TK (taman kanak-kanak), SD

Pilihlah jawaban sesuai pertanyaan (kolom sebelah kiri) dengan memberi tanda "X" pada abjad jawaban (kolom sebelah kanan)

Apakah anda mempunyai anak berusia 2 - 12 tahun?	a. Ya, 2 - 6 tahun (L/P)
	b. Ya, 7 - 12 tahun ( L/P)
Menurut pandangan anda, anak anda lebih senang bermain di dalam atau di luar rumah?	a. Di dalam rumah
	b. Di luar rumah
Dengan siapa biasanya anak anda bermain di luar rumah?	a. Teman sebaya
	b. Kakak atau adik
	c. Orang tua
	d. Lain-lain, ...
Dimana tempat anak-anak anda biasanya bermain di luar rumah?	a. Lapangan olah raga
	b. Tanah kosong
	c. Ruang terbuka lain. Bentuk: ...
	d. Lain-lain, ...
Jarak dari rumah ke lokasi bermain?	a. < 100 m
	b. 100 - 200 m
	c. 200 - 500 m
Pada jam berapa biasanya anak anda bermain ke luar rumah?	a. Pagi (08.00-10.59)
	b. Siang (11.00-14.59)
	c. Sore (15.00-17.59)
	d. Malam (18.00 ke atas)

Jenis permainan apakah yang biasanya anak anda lakukan di tempat bermain tersebut?	a. Bermain bola
	b. Lari-lari/kejar-kejaran/petak umpet
	c. Bermain layang-layang
	d. Bermain sepeda
	e. Bermain peran/drama
	f. Lain-lain,...
Menurut anda, apakah selama ini kondisi tempat bermain anak yang tersedia di lingkungan anda sudah memadai?	a. Belum memadai
	b. Cukup memadai
	c. Memadai
	d. Sangat memadai
Apakah menurut anda, perlu adanya penyediaan tempat bermain anak di lingkungan anda?	a. Sangat perlu
	b. Perlu
	c. Belum perlu
	d. Tidak perlu

## Lampiran B : Analisis Stakeholders

### Penentuan Stakeholders sebagai Responden Penelitian

Dalam menentukan stakeholders untuk penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat menggunakan analisis stakeholders. Analisis stakeholders merupakan instrumen awal sebagai alat untuk memahami konteks sosial dan kelembagaan dari sebuah program atau kebijakan (Mc Cracken dalam Suparyanti, 2008). Lebih lanjut dikatakan bahwa alat ini dapat menyediakan informasi awal dan mendasar tentang siapa yang berkepentingan dalam suatu program (dampak positif maupun negatif); siapa yang dapat mempengaruhi program tersebut (positif maupun negatif); individu atau kelompok mana yang perlu dilibatkan dalam program tersebut, bagaimana caranya, serta kapasitas siapa yang perlu dibangun untuk memberdayakan mereka dalam berpartisipasi. Dengan demikian, analisis stakeholdes menyediakan sebuah landasan dan struktur untuk perencanaan partisipatif, implementasi, dan monitoring.

Berdasarkan tahapan proses analisis stakeholders, maka stakeholder yang sudah teridentifikasi pada Bab III **Tabel 3.3**, selanjutnya disusun tabel kepentingan, dan pengaruh dari stakeholders terhadap penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat. Hasilnya dapat dilihat pada **Tabel B.1** (Lampiran B). Dari identifikasi tersebut, selanjutnya dilakukan pemetaan stakeholders berdasarkan pengaruh, dan kepentingannya seperti pada **Tabel B.2** (Lampiran B).

**TABEL B.1**  
**Interest, Kepentingan (*Importance*), dan Pengaruh (*Influence*)**  
**terhadap Penentuan Faktor yang menjadi Pertimbangan dan arahan dalam Penyediaan Tempat**  
**Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

Kelompok Stakeholders	Kepentingan ( <i>Interest/importance</i> ) Stakeholders terhadap Program	Pengaruh ( <i>influence</i> ) Stakeholders terhadap Program	Dampak Program Terhadap <i>Interest</i> (+) (0) (-)	Kepentingan Stakeholders terhadap Kesuksesan Program 1 = little/no importance 2 = some importance 3 = moderate importance 4 = very importance 5 = critical player	Pengaruh Stakeholders terhadap Program 1 = little/no influence 2 = some influence 3 = moderate influence 4 = significant influence 5 = very influential
<b>A. PEMERINTAH</b>					
Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merumuskan kebijaksanaan teknis di bidang tata kota dan permukiman</li> <li>• Menyusun rencana program dan petunjuk teknis di bidang tata ruang,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terlibat dalam pemberian ijin dan penentuan lokasi</li> <li>• Terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan serta pengawasan pengembangan permukiman (tata ruang)</li> </ul>	+	5	5

Kelompok Stakeholders	Kepentingan (Interest/importance) Stakeholders terhadap Program	Pengaruh (influence) Stakeholders terhadap Program	Dampak Program Terhadap Interest (+) (0) (-)	Kepentingan Stakeholders terhadap Kesuksesan Program 1 = little/no importance 2 = some importance 3 = moderate importance 4 = very importance 5 = critical player	Pengaruh Stakeholders terhadap Program 1 = little/no influence 2 = some influence 3 = moderate influence 4 = significant influence 5 = very influential
	<p>termasuk rencana tata guna tanah untuk keperluan ruang terbuka</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengendalian pemanfaatan ruang berdasarkan peruntukan dan perijinan</li> <li>Penyusunan program dan pelaksanaan di bidang permukiman</li> </ul>				

Kelompok Stakeholders	Kepentingan (Interest/importance) Stakeholders terhadap Program	Pengaruh (influence) Stakeholders terhadap Program	Dampak Program Terhadap Interest (+) (0) (-)	Kepentingan Stakeholders terhadap Kesuksesan Program 1 = little/no importance 2 = some importance 3 = moderate importance 4 = very importance 5 = critical player	Pengaruh Stakeholders terhadap Program 1 = little/no influence 2 = some influence 3 = moderate influence 4 = significant influence 5 = very influential
Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengoptimalkan pemanfaatan ruang kota dengan merumuskan rencana tata ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkoordinasi pemanfaatan dan pengendalian penggunaan lahan kota</li> <li>Merumuskan kebijaksanaan umum perencanaan pembangunan dan pengendalian</li> </ul>	+	5	5
Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan pembangunan dan pemeliharaan, pengawasan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkoordinasi kerjasama dengan lembaga dan instansi lain dalam</li> </ul>	+	5	5

<b>Kelompok Stakeholders</b>	<b>Kepentingan (Interest/importance) Stakeholders terhadap Program</b>	<b>Pengaruh (influence) Stakeholders terhadap Program</b>	<b>Dampak Program Terhadap Interest (+) (0) (-)</b>	<b>Kepentingan Stakeholders terhadap Kesuksesan Program</b> 1 = little/no importance 2 = some importance 3 = moderate importance 4 = very importance 5 = critical player	<b>Pengaruh Stekholders terhadap Program</b> 1 = little/no influence 2 = some influence 3 = moderate influence 4 = significant influence 5 = very influencial
	<p>pengendalian taman, lapangan olah raga, jalur hijau, sarana dan prasarana RTH yang dikelola Pemerintah Kota</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengakomodasi kebutuhan masyarakat dalam penyediaan ruang terbuka kota</li> <li>• Menyiapkan bahan penyusunan program dalam pemeliharaan</li> </ul>	<p>pemeliharaan sarana dan prasarana</p>			

Kelompok Stakeholders	Kepentingan (Interest/importance) Stakeholders terhadap Program	Pengaruh (influence) Stakeholders terhadap Program	Dampak Program Terhadap Interest (+) (0) (-)	Kepentingan Stakeholders terhadap Kesuksesan Program 1 = little/no importance 2 = some importance 3 = moderate importance 4 = very importance 5 = critical player	Pengaruh Stakeholders terhadap Program 1 = little/no influence 2 = some influence 3 = moderate influence 4 = significant influence 5 = very influential
	sarana prasarana				
<b>B. SWASTA/DUNIA USAHA</b>					
PT. Telkom	Melakukan kerjasama dengan pemerintah dalam bentuk penyediaan prasarana tempat bermain anak	Terlibat dalam kerjasama pendanaan untuk penyediaan tempat bermain anak	+/-	2	2
Pertamina	Melakukan kerjasama dengan pemerintah dalam bentuk penyediaan prasarana tempat bermain anak	Terlibat dalam kerjasama pendanaan untuk penyediaan tempat bermain anak	+/-	2	2
<b>C. MASYARAKAT</b>					
Akademisi	Mengetahui secara	Dapat memberi	+	4	5

Kelompok Stakeholders	Kepentingan (Interest/importance) Stakeholders terhadap Program	Pengaruh (influence) Stakeholders terhadap Program	Dampak Program Terhadap Interest (+) (0) (-)	Kepentingan Stakeholders terhadap Kesuksesan Program 1 = little/no importance 2 = some importance 3 = moderate importance 4 = very importance 5 = critical player	Pengaruh Stakeholders terhadap Program 1 = little/no influence 2 = some influence 3 = moderate influence 4 = significant influence 5 = very influential
	teoritis mengenai unsur - unsur atau kriteria dalam penyediaan tempat bermain anak	masukannya dalam rencana penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat			
Tokoh Masyarakat	Mengetahui kondisi fasilitas tempat bermain anak di wilayah penelitian	Memberikan aspirasi terhadap rencana penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat berdasarkan kebutuhan dan kecenderungannya	+	5	4

Sumber : Hasil Analisis, 2009

**Tabel B.2**  
**Pemetaan Stakeholders menurut Kepentingan dan Pengaruh**  
**dalam Menentukan Faktor yang menjadi Pertimbangan dan Arahkan Penyediaan Tempat**  
**Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat**

Pengaruh <i>Stakeholders</i> terhadap penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat	Pentingnya aktivitas <i>stakeholders</i> yang mempengaruhi penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat					
	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2			<ul style="list-style-type: none"> <li>• PT Telkom</li> <li>• Pertamina</li> </ul>			
3						
4						Tokoh Masyarakat
5					Akademisi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang</li> <li>• Bappeko Surabaya</li> <li>• Dinas Kebersihan dan Pertamanan</li> </ul>

Sumber : Hasil *Analists Stakeholders*, 2009

: Stakeholders kunci

Pentingnya aktivitas *stakeholders* yang mempengaruhi penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

- 0 = Kepentingannya tidak diketahui
- 1 = Kecil/ Tidak Penting
- 2 = Agak Penting
- 3 = Penting
- 4 = Sangat penting
- 5 = Sangat penting sekali

Pengaruh *Stakeholders* terhadap penentuan faktor yang menjadi pertimbangan dan arahan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

- 0 = Tidak diketahui Pengaruhnya
- 1 = Agak Berpengaruh
- 2 = Pengaruhnya kecil/tidak ada
- 3 = Berpengaruh
- 4 = Sangat berpengaruh
- 5 = Sangat Berpengaruh sekali

Dari analisis yang dilakukan pada **Tabel B.1** dan **Tabel B.2** (Lampiran B), maka didapatkan lima *stakeholders* kunci. Agar penelitian ini lebih efisien dan tidak mengurangi efektivitasnya, maka dilakukan representasi terhadap *stakeholders* tersebut. Adapun kelompok *stakeholders* kunci dan representasinya adalah sebagai berikut:

1. Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya (direpresentasikan sesuai disposisi pada saat survey).
2. Bappeko Surabaya (direpresentasikan sesuai disposisi pada saat survey).
3. Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya (direpresentasikan sesuai disposisi pada saat survey)
4. Tokoh Masyarakat
5. Akademisi

Dengan demikian, maka pihak-pihak yang menjadi responden wawancara untuk analisis delphi dapat dilihat pada **Tabel B.3**.

**Tabel B.3**  
**Responden Analisis Delphi**

<i>Stakeholders</i>	<i>Posisi Stakeholders</i>	<i>Kepakaran</i>
Bappeko Surabaya	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Bagian dari Bappeko yang membawahi masalah program pengembangan dan perencanaan pemanfaatan ruang di Kota Surabaya
Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya	Staff Bidang Tata Ruang	Bagian dari Dinas Tata Kota dan Permukiman yang menangani perencanaan tata ruang dan pengembangannya di Kota Surabaya
Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya	Kepala Bidang Pertamanan	Bagian dari Dinas Kebersihan dan Pertamanan yang memahami perkembangan dan kendala dalam penyediaan tempat bermain anak
Tokoh masyarakat	Kepala Kelurahan	Orang yang mengetahui kondisi ketersediaan tempat bermain anak di wilayah penelitian
	Ketua RW	
	Sekretaris RW	
Akademisi	Dosen Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Orang yang faham terhadap penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat

Sumber : Hasil Analisis, 2009

**Lampiran C : Desain Wawancara Eksplorasi Faktor  
Pertimbangan dan Hasil**

**Lampiran C.1**

**KUESIONER EKSPLOKASI**

**Faktor Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain  
Anak di Kawasan Permukiman Padat**

**Tugas Akhir Prodi PWK – ITS**

Dengan Hormat,

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat dari para pakar atau stakeholder terkait mengenai faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip Surabaya. Untuk itu, saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu sekalian untuk bersedia kami wawancarai atau mengisi kuisisioner dengan seksama untuk mengetahui data sebenarnya. Saya juga berharap Bapak/Ibu dapat membantu dan memberikan masukan terhadap saya sesuai dengan kompetensi Bapak/Ibu dibidang ini. Atas bantuan dan kesediaan waktunya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya

**Fitra Firmanti (3604 100 052)**

**A. Identitas Responden**

<b>Nama Responden</b>	
<b>Jabatan Responden</b>	
<b>Alamat / No. Telp</b>	

## B. Eksplorasi Pendapat Responden

1. Menurut anda, faktor apa saja yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat? Berikan alasan?
2. Daftar faktor secara teoritis :

Aspek	Faktor Pertimbangan	Definisi Operasional
Ruang	Luasan	Ukuran yang dapat menampung kegiatan bermain anak
Aksesibilitas	Lokasi	Kemudahan dalam menjangkau tempat bermain
	Jarak pencapaian	Jarak tempat tinggal dan tempat bermain
Keamanan	Saat menuju tempat bermain	Kondisi keamanan saat menuju tempat bermain
	Saat bermain	Kondisi keamanan anak saat bermain di tempat bermain
Sosial Budaya	Jenis permainan	Aktivitas/kegiatan bermain yang dapat dilakukan anak
	Partisipasi Masyarakat	Keterlibatan dan peran aktif masyarakat dalam penyediaan tempat bermain anak
Kelembagaan	Dukungan Pemerintah	Dukungan yang diberikan pemerintah dalam penyediaan tempat bermain bagi anak
	Biaya	Biaya yang diperlukan dalam penyediaan tempat bermain anak

Demikian wawancara eksplorasi ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan bapak/ibu atas kesediaannya dalam mengisi form wawancara ini.

## Lampiran C.2

### Hasil Wawancara Eksplorasi Faktor Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain Anak di Kawasan Permukiman Padat

#### Di Kelurahan Banyu Urip

#### 1. Responden dari Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya

Nama : Responden 1

Jabatan : Staff Bidang Tata Ruang

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Dalam penyediaan tempat bermain anak, faktor ruang merupakan hal yang penting dipertimbangkan. Untuk menampung suatu kegiatan bermain membutuhkan ruang/lahan dengan luas minimal yang dapat menampung aktivitas bermain tersebut. Tetapi untuk kawasan permukiman padat, mengingat kondisi lahan didominasi oleh penggunaan untuk kegiatan permukiman yang menyebabkan lahan untuk ruang terbuka semakin terbatas, maka lebih kepada memanfaatkan lahan atau ruang yang ada atau ruang yang masih tersedia dengan luas yang ada
Aksesibilitas	Aksesibilitas sangat penting dipertimbangkan berkaitan dengan keselamatan anak dalam menjangkau tempat bermain. Sebenarnya sulit sekali menentukan lokasi tempat bermain yang sesuai mengingat keterbatasan lahan yang ada di kawasan permukiman padat dikaitkan dengan jarak pemukiman. Dalam SNI, tempat bermain harus mudah diakses oleh anak dan berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya serta sudah diatur minimal jarak dari pemukiman, tetapi kebanyakan sulit diterapkan di kawasan permukiman padat

Variabel	Faktor Pertimbangan
Keamanan	Faktor keamanan sangat penting dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain anak dan wajib dipenuhi oleh sebuah tempat bermain sebab pengguna adalah anak-anak yang memerlukan lingkungan yang terjamin keamanan dan keselamatannya serta untuk mengurangi resiko bahaya yang mungkin terjadi pada anak-anak saat menuju ke tempat bermain maupun saat bermain. Sebisa mungkin tempat bermain jauh dari lalu lintas padat untuk menghindari kecelekaan pada anak. Kalaupun tidak bisa dihindari kontak dengan lalu lintas, dapat dibuat pembatas yang dapat mengurangi kontak tersebut
Sosial Budaya	<p>Terkait jenis permainan yang dilakukan anak-anak di kawasan permukiman padat berdasarkan sosial budaya di kawasan tersebut juga perlu dipertimbangkan. Macam aktivitas bermain anak di kawasan pemukiman padat akan berpengaruh perlu tidaknya penyediaan tempat bermain dan luasannya dan macam fasilitas tempat bermain yang perlu disediakan. Terdapat kegiatan bermain anak yang tidak banyak membutuhkan ruang yang luas yaitu kegiatan bermain yang dilakukan anak usia dibawah 6 tahun. Adapula permainan yang membutuhkan ruang yang luas seperti bermain bola, kasti, bermain layang-layang</p> <p>Sosial budaya masyarakat yang tinggal di kawasan permukiman padat perlu dipertimbangkan terkait partisipasi aktif dari masyarakat karena sangat mendukung keberhasilan dalam penyediaan tempat bermain anak. Masyarakat merupakan faktor kontrol sosial dalam penyediaan, pengelolaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak</p>
Kelembagaan	Faktor kelembagaan menjadi pertimbangan terkait dukungan pemerintah melalui kebijakan yang mudah diterapkan di wilayah penelitian dalam penyediaan tempat bermain

## 2. Responden dari Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya

Nama : Responden 2

Jabatan : Staff Bidang Fisik dan Prasarana

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Ruang merupakan pertimbangan utama dalam penyediaan tempat bermain anak. Apabila tidak tersedia ruang terbuka yang luas untuk tempat bermain di kawasan permukiman padat karena keterbatasan lahan yang ada maka akan dicari ruang lain yang mampu menampung aktivitas bermain anak. Untuk luasnya tidak harus besar yang penting mudah diakses oleh anak
Aksesibilitas	Aksesibilitas perlu diperhatikan, karena ini sangat berpengaruh pada perletakan posisi tempat bermain. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan: <ol style="list-style-type: none"> <li>Kemudahan pencapaian dari segi fisik</li> <li>Kemudahan pencapaian dari segi pandangan</li> <li>Kemudahan pencapaian dari segi suara</li> </ol>
Keamanan	Memang seharusnya tempat bermain sebisa mungkin memiliki kontak yang sangat kecil dengan lalu lintas yang ramai. Namun untuk kawasan permukiman padat, apabila sulit terealisasi lebih baik dibuat pagar pembatas sehingga faktor keamanan tempat bermain tetap diperhatikan. Sedangkan yang perlu dipertimbangkan untuk alat permainan terkait variasi dan faktor keamanan
Sosial Budaya	Hal yang perlu dipertimbangkan adalah peran aktif masyarakat di kawasan permukiman padat dalam penyediaan tempat bermain terutama melalui pemberdayaan masyarakat dalam segi kesadaran dan adanya pemahaman bahwa ruang bermain anak itu penting karena pada dasarnya anak-anak memiliki kebutuhan bermain Jenis permainan/kegiatan bermain yang dilakukan anak di kawasan permukiman padat tentunya lebih

Variabel	Faktor Pertimbangan
	beragam sehingga hal ini perlu menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain.
Kelembagaan	Dukungan pemerintah mutlak harus ada dan merupakan faktor yang penting, karena keberhasilan penyediaan tempat bermain didasarkan pada kekonsistensian pemerintah. Penerapan dan komitmen pemerintah dalam menyediakan sarana prasarana sebagai bagian dari kebijakan pemerintah

### 3. Responden dari Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya

Nama : Responden 3

Jabatan : Kepala Bidang Pertamanan

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Luas ruang/lahan yang dibutuhkan untuk menyediakan tempat bermain anak tergantung jumlah pemakai, jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan lahan yang ada di kawasan permukiman padat. Luasnya cukup lapang namun tidak berlebihan
Aksesibilitas	Dalam hal aksesibilitas, faktor yang menjadi pertimbangan adalah terkait lokasi dalam penyediaan tempat bermain. Untuk kawasan permukiman padat, sulit memilih lokasi yang tepat mengingat hampir seluruh kawasan terbangun sehingga untuk lokasi dimanapun yang merupakan ruang terbuka bisa dijadikan tempat bermain namun yang paling memadai dan sesuai untuk dibuat tempat bermain
Keamanan	Hal-hal yang perlu dipertimbangkan sehubungan dengan faktor keamanan yaitu terkait keamanan pada saat anak-anak bermain sehingga dalam penyediaan tempat bermain sebaiknya terdapat pagar pembatas dengan jalan apabila dalam penyediaan tempat bermain lokasi yang ada dekat

Variabel	Faktor Pertimbangan
	dengan jalan raya dan lalu lintas padat
Sosial Budaya	Jenis permainan anak perlu dipertimbangkan terkait tingkat ekonomi masyarakat kawasan permukiman padat. Dilihat dari tingkat ekonomi tersebut dapat diketahui jenis permainan yang biasa dilakukan anak. Selain itu, faktor usia anak berpengaruh pada jenis kegiatan bermain yang biasa dilakukan anak Faktor sosial budaya menjadi pertimbangan terkait dengan tingkat kesadaran masyarakat yang tinggal di kawasan permukiman padat akan pentingnya penyediaan tempat bermain anak. Selain itu, perlu juga diperhatikan tingkat ekonomi masyarakatnya
Kelembagaan	Dukungan pemerintah dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yang perlu dipertimbangkan adalah penganggaran untuk pembuatan sarana bermain

#### 4. Responden dari pihak perwakilan akademisi

Nama : Responden 4

Jabatan : Dosen Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Ruang/lahan merupakan hal yang sangat penting dalam penyediaan tempat bermain anak karena setiap kegiatan bermain membutuhkan ruang/lahan. Pada umumnya luas ruang/lahan yang dibutuhkan untuk tempat bermain akan berbeda-beda. Luasan yang dibutuhkan bergantung pada bentuk tempat bermain yang akan disediakan dan ukuran yang bisa diterapkan di kawasan permukiman padat
Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu diperhatikan radius pelayanan suatu <i>place</i> tertentu → ukuran</li> <li>• Untuk anak balita lokasi tempat bermain harus mudah dijangkau dan dipantau orang tua</li> </ul>

Variabel	Faktor Pertimbangan
Keamanan	Perlu diminimalkan potensi kontak antara anak dan lalu lintas karena memang seharusnya tempat bermain sebisa mungkin memiliki kontak yang sangat kecil dengan lalu lintas yang ramai. Namun untuk kawasan permukiman padat, apabila sulit terealisasi lebih baik dibuat pagar pembatas sehingga faktor keamanan tempat bermain tetap diperhatikan
	Adanya fasilitas tergantung dengan kelas ekonomi masyarakat sekitar/pemakai. Fasilitas yang tersedia juga memiliki faktor ketertarikan atau kesenangan anak
Sosial Budaya	Perlu dipertimbangkan partisipasi masyarakat karena berhubungan dengan rasa memiliki dan berkaitan dengan <i>maintenance</i> . Dengan begitu, penyediaan tempat bermain anak akan menjadi lebih optimal
	Jenis permainan anak yang tinggal di kawasan permukiman padat juga penting untuk dipertimbangkan karena anak-anak cenderung bermain di luar rumah mengingat kondisi rumah yang dirasa tidak sesuai dan tidak nyaman digunakan untuk bermain, terutama jenis permainan fisik
Kelembagaan	Penting dipertimbangkan mengingat pemerintah merupakan pihak yang merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan terkait penyediaan sarana prasarana kota
Faktor lain yang belum disebutkan	Perlu dipertimbangkan kebutuhan masyarakat kelas bawah. Keinginan anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat akan tempat bermain

#### 5. Responden dari pihak perwakilan tokoh masyarakat

Nama : Responden 5

Jabatan : Kepala Kelurahan

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Faktor yang pertama kali dipertimbangkan dalam menyediakan tempat bermain anak adalah ada atau tidaknya lahan yang tersedia di kawasan permukiman padat yang dapat dimanfaatkan untuk tempat bermain tersebut. Apabila tidak ditemukan lahan di kawasan permukiman padat yang mampu menampung kegiatan bermain anak maka akan dicari ruang yang potensial. Ketersediaan ruang/lahan juga akan diperhitungkan luasannya. Luasan ruang/lahan berbeda-beda tergantung pada jenis permainan anak
Aksesibilitas	Aksesibilitas merupakan faktor yang menjadi pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak karena perlu kemudahan bagi anak untuk menuju ke lokasi tempat bermain. Terkait hal tersebut, lokasi tempat bermain sebaiknya mudah dijangkau dan dekat dengan rumah sehingga mudah di akses oleh anak-anak. Namun perlu diperhatikan kondisi kawasan permukiman padat, apakah ada lokasi yang sesuai untuk tempat bermain anak terkait faktor aksesibilitas tersebut
Keamanan	Yang perlu dipertimbangkan terkait faktor keamanan adalah penyediaan lahan untuk tempat bermain lebih baik jangan dekat dengan jalan raya dengan lalu lintas yang ramai. Namun, jika lahan yang tersedia dekat dengan lalu lintas yang ramai maka perlu dilakukan pembuatan pagar pembatas untuk meminimalkan persinggungan anak dengan kendaraan.
Sosial Budaya	Perlu diperhatikan pola bermain anak yang tinggal di kawasan permukiman padat, karena pola yang berbeda akan berdampak pada luasan dan peralatan/fasilitas bermain yang berbeda pula. Selain itu, jenis permainan/pola bermain akan mempengaruhi perlu atau tidaknya ruang bermain.

Variabel	Faktor Pertimbangan
	Penyediaan tempat bermain sebaiknya melibatkan masyarakat, juga dalam hal pengelolaan untuk menghindari peralihan fungsi dan perawatan tempat bermain
Kelembagaan	Dukungan pemerintah dibutuhkan khususnya untuk penyediaan lahan khusus Ruang Bermain Dalam hal ini perlu dibedakan Ruang bermain dengan RTH (Ruang Terbuka Hijau) karena pada dasarnya keduanya memiliki fungsi yang berbeda

#### 6. Responden dari pihak perwakilan tokoh masyarakat

Nama : Responden 6

Jabatan : Ketua RW 3

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Ruang merupakan sebuah faktor mutlak yang dibutuhkan untuk penyediaan tempat bermain. Dapat berupa tempat bermain terbuka yang membutuhkan ruang terbuka (lahan kosong) ataupun tempat bermain tertutup yang dapat berada di dalam ruangan/bangunan. Luasan ruang/lahan yang dibutuhkan akan bergantung pada pola bermain anak. Semakin besar kegiatan bermain anak, maka luasan lahan yang dibutuhkan akan semakin besar
Aksesibilitas	Faktor aksesibilitas menjadi pertimbangan karena untuk menuju ke lokasi tempat bermain harus memudahkan anak mencapainya. Terkait hal tersebut, lokasi dalam menyediakan tempat bermain harus mudah di akses dan dijangkau anak-anak. Dengan memperhatikan jarak rumah dan tempat bermain. Namun juga perlu diperhatikan kondisi kawasan permukiman padat, apakah ada lokasi yang sesuai untuk tempat bermain anak
Keamanan	Hal yang menjadi ketakutan dari para orang tua pada umumnya adalah faktor keamanan. Tempat

Variabel	Faktor Pertimbangan
	bermain yang biasa digunakan anak-anak bermain di kawasan permukiman padat sebagian besar kurang memenuhi syarat dari segi keamanan. Oleh karena itu, faktor keamanan sangat penting dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain. Hal ini terkait dengan keamanan saat menuju tempat bermain dan keamanan saat anak-anak bermain
	Untuk fasilitas tempat bermain penting dipertimbangkan, karena akan mempengaruhi minat anak untuk bermain pada tempat bermain yang telah disediakan. Apalagi bila fasilitas yang disediakan lebih bervariasi, hal ini dapat mengurangi anak yang bermain di jalan raya
Sosial Budaya	Tingkat kesadaran masyarakat di kawasan permukiman padat harus diperhatikan karena sebagian besar masyarakatnya masih kurang peduli akan pentingnya tempat bermain bagi anak. Partisipasi masyarakat juga perlu dipertimbangkan karena masyarakat adalah pihak yang berperan besar dalam terwujudnya tempat bermain yang kondusif bagi anak
	Jenis permainan anak/pola kegiatan bermain anak akan mempengaruhi jumlah luasan ruang bermain
Kelembagaan	Faktor kelembagaan dalam hal ini dukungan pemerintah sangat perlu dipertimbangkan karena mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak. Pemerintah yang mengatur dan merencanakan, kebijakan dibuat pemerintah sehingga aplikasinya pun harus konsisten

#### 7. Responden dari pihak perwakilan tokoh masyarakat

Nama : Responden 7

Jabatan : Sekretaris RW 9

Menurut responden, faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu :

Variabel	Faktor Pertimbangan
Ruang	Diperlukan luasan ruang/lahan yang memadai untuk menyediakan tempat bermain sehingga dapat menampung kegiatan bermain anak-anak dan berkreativitas/bergerak dengan leluasa. Luasan lahan yang dibutuhkan bergantung pada bentuk tempat bermain yang akan dibangun nantinya dan jenis kegiatan bermain anak. Semakin besar kegiatan bermain anak maka ruang/lahan yang dibutuhkan akan semakin luas
Aksesibilitas	Lokasi tempat bermain sebisa mungkin memiliki jarak yang dekat dengan rumah, ini terkait dengan faktor keamanan, semakin dekat lokasi bermain anak maka orang tua dapat memantau ataupun menemani anaknya bermain
Keamanan	Tempat bermain yang sering digunakan anak-anak bermain di kawasan permukiman padat sebagian besar kurang memenuhi syarat dari segi keamanan. Oleh karena itu, faktor keamanan sangat penting dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain. Hal ini terkait dengan keamanan saat menuju tempat bermain dan keamanan saat anak-anak bermain
Sosial Budaya	Partisipasi masyarakat terkait dengan pemeliharaan dan pengelolaan fasilitas dan penyediaan lahan yang ada. Jika tempat bermain terpelihara dengan baik anak-anak akan nyaman bermain Di Kelurahan Banyu Urip, anak-anak lebih suka bermain di luar rumah seperti di gang-gang maupun di jalan lingkungan. Pola bermain anak tersebut dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain
Kelembagaan	Dukungan pemerintah dalam penyediaan tempat bermain di wilayah ini sangat penting karena keterbatasan ruang bermain anak membawa dampak yang buruk bagi keselamatan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, dukungan pemerintah dibutuhkan khususnya untuk penyediaan lahan khusus tempat bermain anak

**Lampiran D : Desain Wawancara Faktor Pertimbangan  
Tahap I dan Hasil**

**Lampiran D.1**

**KUESIONER UMPAN BALIK TAHAP I**

**Faktor Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain  
Anak di Kawasan Permukiman Padat**

**Tugas Akhir Prodi PWK – ITS**

Dengan Hormat,

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat dari para pakar atau stakeholder terkait mengenai faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip Surabaya. Untuk itu, saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu sekalian untuk bersedia kami wawancarai atau mengisi kuisisioner dengan seksama untuk mengetahui data sebenarnya. Saya juga berharap Bapak/Ibu dapat membantu dan memberikan masukan terhadap saya sesuai dengan kompetensi Bapak/Ibu dibidang ini. Atas bantuan dan kesediaan waktunya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya

**Fitra Firmanti (3604 100 052)**

**A. Identitas Responden**

<b>Nama Responden</b>	
<b>Jabatan Responden</b>	
<b>Alamat / No. Telp</b>	

**B. Pertanyaan**

Faktor apa yang disepakati sebagai faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat?

No	Faktor Pertimbangan	Pendapat		Catatan/ Alasan
		S	TS	
1	<b>Ruang</b> Penyediaan tempat bermain membutuhkan ruang untuk dapat menampung aktivitas/kegiatan bermain anak. Untuk kawasan permukiman padat, luasan yang digunakan tempat bermain relatif tergantung dari jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan luas lahan yang ada di kawasan permukiman padat			
2	<b>Aksesibilitas</b> Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim			
3	<b>Keamanan</b> Perlu dipertimbangkan faktor keamanan saat menuju ke tempat bermain sehingga tempat bermain sebisa mungkin terhindar dari lalu lintas yang ramai, dan keamanan saat anak bermain terkait dengan fasilitas bermain di tempat bermain yang dapat disediakan			
4	<b>Sosial Budaya</b> Perlu dipertimbangkan			

	partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan juga pola bermain yang mencakup jenis permainan/aktivitas bermain anak. Selain itu, perlu dipertimbangkan kebutuhan pengguna tempat bermain, dalam hal ini anak-anak masyarakat kelas bawah yang tinggal di kawasan permukiman padat		
5	<b>Kelembagaan</b> Dukungan pemerintah perlu dipertimbangkan karena sangat mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dalam hal merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan yang mengatur penyediaan tempat bermain anak dan penyediaan biaya/anggaran		

**Keterangan :**

- S : Sependapat
- TS : Tidak sependapat

Demikian wawancara ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan bapak/ibu atas kesediaannya dalam mengisi form wawancara ini.

**Lampiran D.2**  
**RANGKUMAN HASIL KUESIONER UMPAN BALIK**  
**TAHAP I**

**1. Ruang**

Penyediaan tempat bermain membutuhkan ruang untuk dapat menampung aktivitas/ kegiatan bermain anak. Untuk kawasan permukiman padat, luasan yang digunakan tempat bermain relatif tergantung dari jenis aktivitas bermain anak dan ketersediaan luas lahan yang ada di kawasan permukiman padat			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Untuk menampung suatu kegiatan bermain dibutuhkan luas lahan minimal yang dapat menampung aktivitas bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Kawasan permukiman padat memiliki luas ruang terbuka yang sangat terbatas sehingga dimensi lahan yang digunakan tempat bermain relatif tergantung dari pola bermain anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Kawasan permukiman padat memiliki kondisi ruang khusus yang perlu diperhatikan
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Setiap kegiatan terutama kegiatan bermain membutuhkan ruang/lahan
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Pertama apakah ada lahan, kedua apakah luasannya cukup
6	Ketua RW 3	Sependapat	Pertimbangannya apakah lahan yang akan digunakan

			mencukupi atau tidak untuk menyediakan tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Luas lahan bermain sangat penting untuk dapat menampung anak-anak bermain dan berkeaktivitas/bergerak dengan leluasa

## 2. Aksesibilitas

Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Memudahkan akses anak-anak ke tempat bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Akses yang baik itu penting bagi anak-anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Tidak Sependapat	Di kawasan permukiman padat sulit mencari lokasi yang tepat dan aksesibel untuk tempat bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Demi kenyamanan anak menjangkau tempat bermain
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Semakin dekat lokasi bermain anak maka orang tua dapat memantau ataupun menemani anaknya bermain
6	Ketua RW 3	Sependapat	Perlu untuk dipertimbangkan akses yang baik menuju tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Berpengaruh pada perletakan posisi tempat bermain

### 3. Keamanan

Perlu dipertimbangkan faktor keamanan saat menuju ke tempat bermain sehingga tempat bermain sebisa mungkin terhindar dari lalu lintas yang ramai, dan keamanan saat anak bermain terkait dengan fasilitas bermain di tempat bermain yang dapat disediakan

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Anak-anak lebih tenang dalam bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Demi keselamatan anak saat bermain
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Sangat penting agar anak dapat bermain dengan aman
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Mengurangi resiko bahaya yang mungkin terjadi pada anak-anak
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Semakin nyaman dan aman tempat bermain maka semakin besar peluang untuk anak melakukan aktivitas bermain
6	Ketua RW 3	Sependapat	Tempat bermain menjadi tempat yang nyaman untuk anak jika tidak ada gangguan lalu lintas
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Agar anak terhindar dari kecelakaan lalu lintas maupun kecelakaan saat menggunakan alat bermain

### 4. Sosial Budaya

Perlu dipertimbangkan partisipasi masyarakat dalam mendukung upaya penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dan juga pola bermain yang mencakup jenis permainan/aktivitas bermain anak. Selain itu, perlu dipertimbangkan kebutuhan pengguna tempat bermain, dalam hal ini anak-anak masyarakat kelas bawah yang tinggal di kawasan permukiman padat

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Peran aktif masyarakat perlu lebih ditingkatkan
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Pelibatan masyarakat sangat perlu untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penyediaan tempat bermain
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Pihak yang banyak terlibat adalah masyarakat
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Berhubungan dengan rasa memiliki dan berkaitan dengan <i>maintenance</i>
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Masyarakat harus lebih aktif kerjasama dengan stakeholder lain seperti LSM, maupun pemerintah
6	Ketua RW 3	Sependapat	Kesadaran dan pemahaman masyarakat lebih ditingkatkan lagi
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Untuk menghindari peralihan fungsi dan perawatan tempat bermain

### 5. Kelembagaan

Dukungan pemerintah perlu dipertimbangkan karena sangat mempengaruhi keberhasilan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dalam hal merumuskan petunjuk teknis dari kebijakan yang mengatur penyediaan tempat bermain anak dan penyediaan biaya/anggaran

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Sudah seharusnya pemerintah memberi perhatian lebih pada tersedianya kebutuhan anak terkait tempat bermain
2	Staff Bidang	Sependapat	Mutlak diperlukan sebagai

	Fisik dan Prasarana		bagian dari kerja pemerintah
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Dalam penyediaan tempat bermain butuh bantuan dana dari pemerintah
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Dukungan pemerintah dapat berupa: - Bebas PBB (pajak) - Penerangan malam hari
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Keterbatasan ruang bermain anak membawa dampak yang buruk bagi keselamatan dan perkembangan anak
6	Ketua RW 3	Sependapat	Demi keberhasilan penyediaan tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Perlu penyediaan lahan khusus untuk tempat bermain yang disediakan pemerintah

**Lampiran E : Desain Wawancara Eksplorasi Faktor  
Pertimbangan Tahap II dan Hasil**

**Lampiran E.1**

**KUESIONER UMPAN BALIK TAHAP II**

**Faktor Pertimbangan dalam Penyediaan Tempat Bermain  
Anak di Kawasan Permukiman Padat**

**Tugas Akhir Prodi PWK – ITS**

Dengan Hormat,

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat dari para pakar atau stakeholder terkait mengenai faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip Surabaya. Untuk itu, saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu sekalian untuk bersedia kami wawancarai atau mengisi kuisisioner dengan seksama untuk mengetahui data sebenarnya. Saya juga berharap Bapak/Ibu dapat membantu dan memberikan masukan terhadap saya sesuai dengan kompetensi Bapak/Ibu dibidang ini. Atas bantuan dan kesediaan waktunya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya

**Fitra Firmanti (3604 100 052)**

**A. Identitas Responden**

<b>Nama Responden</b>	
<b>Jabatan Responden</b>	
<b>Alamat / No. Telp</b>	

**B. Pertanyaan :**

Faktor apa yang disepakati sebagai faktor pertimbangan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat?

No	Faktor Pertimbangan	Pendapat		Catatan/Alasan
		S	TS	
1	Aksesibilitas Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim. Namun jika sulit mencari lokasi yang tepat maka lokasi yang paling memadai dimanapun yang merupakan ruang terbuka bisa dijadikan tempat bermain			

**Keterangan :**

- S : Sependapat
- TS : Tidak sependapat

Demikian wawancara ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan bapak/ibu atas kesediaanya dalam mengisi form wawancara ini.

**Lampiran E.2**  
**RANGKUMAN HASIL KUESIONER UMPAN BALIK**  
**TAHAP II**

**1. Aksesibilitas**

<p>Penyediaan tempat bermain harus mempertimbangkan kemudahan dalam menjangkau tempat bermain dari segi fisik, pandangan dan suara serta memiliki jarak tempat bermain dan lingkungan permukiman yang minim. Namun jika sulit mencari lokasi yang tepat maka lokasi yang paling memadai dimanapun yang merupakan ruang terbuka bisa dijadikan tempat bermain</p>			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Memudahkan akses anak-anak ke tempat bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Akses yang baik itu penting bagi anak-anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Aksesibilitas penting dipertimbangkan dalam penyediaan tempat bermain anak
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Demi kenyamanan anak menjangkau tempat bermain
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Semakin dekat lokasi bermain anak maka orang tua dapat memantau ataupun menemani anaknya bermain
6	Ketua RW 3	Sependapat	Perlu untuk dipertimbangkan akses yang baik menuju tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Berpengaruh pada perletakan posisi tempat bermain

**Lampiran F : Desain Wawancara Eksplorasi Arahan  
Penyediaan dan Hasil**

**Lampiran F.1**

**KUISIONER WAWANCARA  
Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak  
Di Kawasan Permukiman Padat  
Di Kelurahan Banyu Urip**

**Tugas Akhir Prodi PWK – ITS**

Dengan Hormat,

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat dari para pakar atau stakeholder terkait mengenai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Untuk itu, saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu sekalian untuk bersedia kami wawancarai atau mengisi kuisisioner dengan seksama untuk mengetahui data sebenarnya. Saya juga berharap Bapak/Ibu dapat membantu dan memberikan masukan terhadap saya sesuai dengan kompetensi Bapak/Ibu dibidang ini. Atas bantuan dan kesediaan waktunya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya

**Fitra Firmanti (3604 100 052)**

**A. Identitas Responden**

<b>Nama Responden</b>	
<b>Jabatan Responden</b>	
<b>Alamat / No. Telp</b>	

## B. Eksplorasi Pendapat Responden

1. Menurut anda, arahan apa saja yang dapat digunakan sebagai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat? Berikan alasan?
2. Daftar faktor secara teoritis

Aspek	Faktor Pertimbangan	Upaya Penyediaan	Definisi Operasional
Ruang	Luasan	Pemanfaatan ruang potensial	Memanfaatkan ruang yang bisa dijadikan tempat bermain anak
		Pembagian ruang dan waktu	Pembagian ruang dan waktu dalam melakukan aktivitas bermain
Aksesibilitas	Lokasi	Lokasi mudah diakses dan dijangkau bagi anak	Lokasi mudah diakses dan dijangkau bagi anak
	Jarak pencapaian		
Keamanan	Saat menuju tempat bermain	Terpisah dari lalu lintas	Kondisi terlindung dari kemungkinan terjadinya kecelakaan pada anak
	Saat bermain	Peralatan permainan	Ketersediaan peralatan permainan yang dapat digunakan anak bermain
		Pagar pembatas	Elemen fisik yang digunakan untuk membatasi tempat bermain
Sosial Budaya	Jenis permainan	Bentuk tempat bermain	Bentuk tempat bermain yang dapat menampung jenis permainan anak

Aspek	Faktor Pertimbangan	Upaya Penyediaan	Definisi Operasional
	Partisipasi Masyarakat	Pengaturan	Wujud partisipasi masyarakat dalam penyediaan tempat bermain anak
Kelembagaan	Dukungan Pemerintah	Komitmen	Komitmen pemerintah dalam penyediaan tempat bermain
	Biaya	Insentif	Pemberian dorongan bagi pihak penyedia tempat bermain
		Kemitraan	Kerja sama pemerintah dengan pihak yang berperan terkait penyediaan tempat bermain anak

Demikian wawancara eksplorasi ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan bapak/ibu atas kesediaannya dalam mengisi form wawancara ini.

**Lampiran F.2**  
**Hasil Wawancara Eksplorasi**  
**Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak**  
**Di Kawasan Permukiman Padat**  
**Di Kelurahan Banyu Urip**

**1. Responden dari Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya**

Nama : Responden 1

Jabatan : Staff Bidang Tata Ruang

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	<p>Untuk kawasan permukiman padat, mengingat kondisi luas lahan untuk ruang terbuka terbatas, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang yang tersedia, antara lain : bisa memanfaatkan fasilitas umum yang ada seperti balai RW, fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai, maka halaman sekolah tersebut dapat dimanfaatkan menjadi arena bermain anak setelah kegiatan belajar mengajar selesai, yang mudah didapat bagi lingkungan sekitarnya</p> <p>Penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat lebih kepada penggunaan ruang multi fungsi : Ruang Terbuka Hijau./ruang rekreasi = Lapangan Olahraga = Area bermain = Ruang Sosialisasi/Ruang Bersama. Namun, perlu pembagian ruang mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa</p>
Aksesibilitas	<p>Penyediaan tempat bermain berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya sehingga mudah diakses oleh anak</p> <p>Penyediaan tempat bermain di sekitar lingkungan permukiman kawasan permukiman padat dengan jarak minimal anak merasa nyaman untuk berjalan yaitu sekitar &lt; 500 m</p>

Aspek	Arahan Penyediaan
Keamanan	<p>Penyediaan tempat bermain lebih baik berada di lingkungan permukiman dan jauh dari lalu lintas padat. Kalaupun tidak bisa dihindari kontak dengan lalu lintas, dapat dibuat "batas" yang dapat mengurangi kontak tersebut. Batas tersebut dapat berupa pagar yang terbuat dari material (alami/buatan) yang kuat namun tidak terkesan mengungkung</p> <p>Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak sehingga anak dapat mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia</p>
Sosial Budaya	<p>Anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka jenis permainan yang membutuhkan ruang untuk gerak tubuh dan lebih dekat dengan lingkungan alamiah yaitu permainan games dan olah raga (sepak bola, bola voli, kasti) maka bentuk ruang terbuka yang dapat digunakan yaitu lapangan olahraga. Sedangkan untuk jenis permainan reseptif atau apresiatif (mendengarkan cerita atau dongeng, melihat gambar), permainan membentuk (konstruksi) seperti membuat kue dari tanah liat, membuat kapal-kapalan dari kertas, menyusun balok-balok/puzzle, bermain musik, dan lain-lain, bentuk ruang terbuka yang dapat digunakan yaitu ruang yang tidak begitu luas antara lain taman baca</p> <p>Penyediaan tempat bermain sebaiknya sesuai dengan keinginan atau aspirasi anak-anak, oleh karena itu perlu diketahui perilaku anak dalam bermain dan penggunaan tempat bermain</p>
Kelembagaan	Menyusun program penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat di dalam rencana pembangunan kota. Selama ini penyediaan tempat bermain khususnya di kawasan permukiman padat cenderung belum terprogram dengan baik karena pemerintah lebih memprioritaskan pembangunan

Aspek	Arahan Penyediaan
	dari program yang telah ditetapkan. Jika program itu telah ditetapkan maka dalam pelaksanaannya dilakukan secara bertahap
	Pemberian insentif bagi sektor swasta yang bersedia menyediakan tempat bermain anak dimana pemberian insentif ini dapat dijadikan pendorong atau stimulan bagi sektor swasta agar berperan serta dalam penyediaan tempat bermain bagi anak
	Menjalin suatu hubungan kemitraan dengan perusahaan besar (pihak swasta) melalui pengembangan program CSR ( <i>Corporate Social Responsibility</i> )

## 2. Responden dari Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya

Nama : Responden 2

Jabatan : Staff Bidang Fisik dan Prasarana

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	Penyediaan tempat bermain dengan memanfaatkan ruang yang masih ada yang potensial dikembangkan sebagai tempat bermain, misalnya dapat memanfaatkan bangunan sosial yang ada di kawasan permukiman padat yang memiliki luas yang memadai, dapat juga memanfaatkan aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/bangunan pemerintah seperti halaman kantor kelurahan bisa dimanfaatkan sebagai tempat bermain namun perlu juga memperhatikan faktor keamanan dari kantor kelurahan tersebut
Aksesibilitas	Tempat bermain yang akan disediakan sebaiknya berada pada posisi yang bisa dan mudah diakses oleh anak-anak. Misalnya berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke tempat bermain

Aspek	Arahan Penyediaan
Keamanan	Tempat bermain yang akan disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat sekitar tempat bermain apabila lokasi yang diperuntukkan untuk tempat bermain tidak sesuai dengan syarat yang perlu dipertimbangkan. Perlu juga ada pagar pembatas ( <i>barriers</i> ) untuk melindungi anak saat bermain
Sosial Budaya	<p>Pelibatan secara aktif masyarakat yang tinggal di kawasan permukiman padat yaitu berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat untuk menghindari peralihan fungsi dan perawatan tempat bermain yang akan disediakan</p> <p>Tempat bermain yang akan disediakan dapat mewadahi jenis permainan anak yang tinggal di kawasan permukiman padat Kelurahan Banyu Urip. Untuk jenis permainan fungsi (permainan gerak), seperti melompat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-larian, bermain tali, perosotan, ayunan, permainan fiksi seperti menjadikan kursi sebagai kuda, main sekolah-sekolahan, perang-perangan. Jenis permainan yang dilakukan termasuk permainan di luar ruang (<i>out door play</i>), ruang yang dapat digunakan yaitu halaman fasilitas sosial. Fasilitas bermain yang disediakan juga terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut, dapat dengan mendesain sedemikian rupa sarana yang ada sehingga menjadi multi guna</p>
Kelembagaan	<p>Komitmen pemerintah diwujudkan dengan mengalokasikan anggaran khusus bagi penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.</p> <p>Dalam penyediaan tempat bermain anak perlu kerjasama antara lembaga pemerintah dengan pihak swasta, masyarakat (orang tua anak) maupun dengan LSM dalam hal pendanaan</p>

### 3. Responden dari Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Surabaya

Nama : Responden 3

Jabatan : Kepala Bidang Pertamanan

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	Idealnya tempat bermain adalah ruang terbuka. Ruang yang tersedia di kawasan permukiman padat sekecil apapun bisa dimanfaatkan untuk tempat bermain, misalnya lahan tidak produktif, lapangan, aglomerasi fasilitas. Bisa juga melakukan ekstensifikasi lahan melalui cara yang tidak konvensional yaitu membeli lahan milik warga namun cara seperti ini sangat sulit dilakukan
Aksesibilitas	Untuk pemilihan lokasi dalam menyediakan tempat bermain sifatnya fleksibel, seadanya tempat karena terbatasnya ruang yang ada. Namun, juga harus memberi kemudahan akses misalnya pemisahan jalur pejalan kaki dan kendaraan bermotor
Keamanan	Perlu disediakan tenaga keamanan di tempat bermain
	Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain sehingga dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak yang sedang bermain
	Peralatan bermain anak yang disediakan harus kuat dengan material/bahan dan design yang kuat pula serta tidak mengandung sudut-sudut yang tajam, didudukkan pada pondasi yang kuat dan pelapis yang aman, dipertimbangkan pula untuk semua usia
	Untuk memenuhi unsur keamanan dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu apabila lokasi yang ada untuk tempat bermain dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dapat dibuat pagar pembatas yang cukup aman dengan ketinggian minimal setinggi orang dewasa normal ( $\pm 150$ cm)

Aspek	Arahan Penyediaan
	dan dapat terlihat dari luar. Bentuk sedemikian rupa sehingga tidak mudah dipanjat
Sosial Budaya	Untuk menyediakan tempat bermain anak, partisipasi masyarakat melalui manajemen partisipasi masyarakat dalam pengelolaan terkait dengan pengaturan untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal
	Berperan dalam hal keamanan tempat bermain yaitu melakukan pengawasan secara bergantian
	jenis permainan di kawasan permukiman padat antara lain jenis permainan yang dapat mendukung perkembangan terhadap : motorik kasar seperti ayunan, jungkat-jungkit, tangga setengah lingkaran, futsal dll) dan motorik halus pengembangan kognitif (bahasa dan bicara) sosioemosional (kemampuan bekerjasama dengan teman sebaya). Oleh karena itu, penyediaan tempat bermain anak harus mampu mewadahi jenis permainan tersebut
Kelembagaan	Pemerintah secara konsisten menganggarkan untuk membantu pembangunan maupun pemeliharaan tempat bermain
	Pemerintah secara aktif mencari pihak-pihak yang bersedia menyediakan tempat bermain anak seperti pihak swasta

#### 4. Responden dari pihak perwakilan akademisi

Nama : Responden 4

Jabatan : Dosen Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	Untuk kawasan permukiman padat yang memiliki keterbatasan lahan untuk ruang terbuka, maka penyediaan tempat bermain dapat dengan mengoptimalkan lahan yang ada
Aksesibilitas	Penyediaan tempat bermain untuk anak balita, lokasi tempat bermain harus mudah dijangkau dan

Aspek	Arahan Penyediaan
	dipantau orang tua dengan jarak pencapaian ke lokasi tempat bermain sedekat mungkin dengan lingkungan permukiman (< 500 m)
Keamanan	Dalam penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat perlu diminimalkan potensi kontak antara anak dan lalu lintas sehingga anak aman menuju tempat bermain
Sosial Budaya	<p>Pendidikan kesadaran publik akan pentingnya ketersediaan tempat bermain anak yang aman dan memadai perlu diberikan kepada masyarakat. Lembaga pendidikan, Pemerintah, dan media mempunyai peranan penting untuk meningkatkan kesadaran publik</p> <p>Terkait dengan jenis permainannya, maka untuk menyediakan tempat bermain harus mewadahi permainan aktif yang biasa dilakukan anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat. Misalnya untuk jenis permainan fungsi (permainan gerak), seperti bermain tali, perosotan, ayunan, permainan fiksi seperti menjadikan kursi sebagai kuda, main sekolah-sekolahan, perang-perangan. Jenis permainan yang dilakukan termasuk permainan di luar ruang (<i>out door play</i>)</p>
Kelembagaan	<p>Komitmen pemerintah dapat diwujudkan dengan penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat dengan bebas PBB (pajak), bisa juga dengan memberi penerangan malam hari</p> <p>Pemberian insentif bagi pihak penyedia tempat bermain anak di kawasan permukiman padat agar dapat dijadikan sebagai pendorong atau stimulan</p> <p>Penyediaan tempat bermain harus mendapat dukungan dari masyarakat melalui kerja sama dengan swasta untuk mendapatkan sponsor</p>

#### 5. Responden dari pihak perwakilan tokoh masyarakat

Nama : Responden 5

Jabatan : Kepala Kelurahan

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	Di RW yang memiliki lapangan olah raga dapat dijadikan tempat bermain anak. Mengingat penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat lebih kepada penggunaan ruang multi fungsi maka perlu dilakukan pembagian zona/ruang bermain khusus bagi anak. Penting dibedakan secara jelas antara tempat bermain dengan tempat olah raga
Aksesibilitas	Lokasi yang cocok untuk tempat bermain adalah di sekitar lingkungan permukiman sehingga mudah diawasi oleh orang tua dan mudah dijangkau oleh anak itu sendiri
Keamanan	Terkait faktor keamanan, maka perlu pengawasan misalnya adanya tenaga keamanan di tempat bermain anak agar anak dapat bermain dengan tenang, sehingga meskipun lokasi yang ada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat maka kecelakaan terhadap anak dapat diminimalkan
Sosial Budaya	Partisipasi masyarakat dalam penyediaan tempat bermain anak terkait masalah dana. Masyarakat harus mengupayakan dana untuk biaya pembangunan, pengelolaan maupun pemeliharaan tempat bermain antara lain melalui iuran/swadaya dari masyarakat
	Tempat bermain yang akan disediakan sebaiknya kembali pada pola bermain aktif seperti jenis permainan fungsi (permainan gerak), seperti meloncat-loncat, naik dan turun tangga, berlari-larian, bermain tali, perosotan, ayunan. Penyediaan ruang bermain anak harus disediakan secara spesifik dalam artian ruang yang tersedia sesuai untuk jenis permainan apa, bentuk bebas namun perlu diperhatikan permukaan finishing ruang bermain. Anak lebih menyukai tempat bermain yang menggunakan rumput atau pasir Menampung keinginan atau aspirasi anak-anak akan

Aspek	Arahan Penyediaan
	tempat bermain yang disukai sehingga dapat disediakan tempat bermain yang cocok untuk anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat
Kelembagaan	Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program yang dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Selain itu, perlu adanya koordinasi antar elemen pemerintahan yang berkaitan dalam penyediaan tempat bermain

#### 6. Responden dari pihak perwakilan tokoh masyarakat

Nama : Responden 6

Jabatan : Ketua RW 3

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	Dapat menggunakan lapangan olah raga sebagai tempat bermain. Namun, mengingat kondisi lapangan olah raga yang ada sekarang, maka perlu perbaikan seperti penambahan vegetasi elemen alami yang berupa rerumputan terbuka yang dapat digunakan sebagai tempat untuk berlarian, permainan aktif dan permainan informal lainnya. Karena area rerumputan ini dapat digunakan untuk kegiatan yang beragam dan dapat menciptakan pengalaman bermain yang unik bagi anak dengan kreativitas mereka sendiri
Aksesibilitas	Tempat bermain yang disediakan sebaiknya berada pada posisi yang bisa dan mudah diakses oleh anak dan aman dari gangguan kecelakaan lalu lintas. Kalau menurut saya, lokasi yang paling cocok adalah di sekitar lingkungan permukiman penduduk
Keamanan	Agar memenuhi syarat keamanan pada saat anak bermain maka perlu dibuat pelindung di tempat bermain dapat berupa tanaman (alami/buatan),

Aspek	Arahan Penyediaan
	peralatan bermain harus didesign sedemikian rupa sehingga aman untuk anak
	Penyediaan fasilitas dan alat bermain harus aman dari kemungkinan kecelakaan selama anak bermain. Juga disesuaikan dengan permainan yang biasa dilakukan anak yang tinggal di kawasan permukiman padat
Sosial Budaya	Memberdayakan ibu-ibu PKK dalam pengaturan tempat bermain sehingga didapatkan lokasi tempat bermain yang ideal di kawasan permukiman padat
Kelembagaan	Seharusnya pemerintah lebih memberikan support dalam penyediaan tempat bermain bagi anak yang aman dan memadai

#### 7. Responden dari pihak perwakilan tokoh masyarakat

Nama : Responden 7

Jabatan : Sekretaris RW 9

Menurut responden, arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat, antara lain:

Aspek	Arahan Penyediaan
Ruang	Penyediaan tempat bermain dengan memanfaatkan ruang yang masih ada seperti taman baca, dimana lantai dua dari bangunan tersebut dapat dikembangkan lagi menjadi tempat bermain dengan penambahan luas ruang
Aksesibilitas	Penyediaan tempat bermain anak mengacu pada SNI yang sudah ada. Selain itu, terjangkau oleh mata dan suara, bila memungkinkan berada di tengah lingkungan permukiman
Keamanan	Tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi, alangkah lebih baik bila sisi jalan dari tempat bermain, hanya bisa dilalui oleh pejalan kaki atau sepeda
Sosial Budaya	Partisipasi masyarakat dalam penyediaan, pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat untuk menghindari peralihan

Aspek	Arahan Penyediaan
	<p>fungsi dan perawatan</p> <p>Menampung keinginan atau aspirasi anak-anak akan tempat bermain yang disukai sehingga dapat disediakan tempat bermain yang cocok untuk anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat</p>
Kelembagaan	<p>Komitmen pemerintah diwujudkan dalam bentuk SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat</p>

**Lampiran G : Desain Wawancara Arahan Penyediaan Tahap I dan Hasil**

**Lampiran G.1**

**KUISIONER UMPAN BALIK TAHAP I**  
**Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak**  
**Di Kawasan Permukiman Padat**  
**Di Kelurahan Banyu Urip**

**Tugas Akhir Prodi PWK – ITS**

Dengan Hormat,

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat dari para pakar atau stakeholder terkait mengenai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Untuk itu, saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu sekalian untuk bersedia kami wawancarai atau mengisi kuisisioner dengan seksama untuk mengetahui data sebenarnya. Saya juga berharap Bapak/Ibu dapat membantu dan memberikan masukan terhadap saya sesuai dengan kompetensi Bapak/Ibu dibidang ini. Atas bantuan dan kesediaan waktunya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya

**Fitra Firmanti (3604 100 052)**

**A. Identitas Responden**

<b>Nama Responden</b>	
<b>Jabatan Responden</b>	
<b>Alamat / No. Telp</b>	

**B. Pertanyaan**

Arahan apa saja yang disepakati sebagai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat?

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat		Catatan/ Alasan
		S	TS	
Ruang	Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola) namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa.			
	Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai			
Aksesibilitas	Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang			

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat		Catatan/ Alasan
		S	TS	
	memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat.			
	Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/ pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m			
Keamanan	Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi			
	Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman			
	Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang			
	Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan di ruang tersebut			
Sosial Budaya	Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka			

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat		Catatan/ Alasan
		S	TS	
	anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat <i>physically active</i> (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu mewadahi jenis permainan anak tersebut			
	Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/ pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat			
	Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam			
Kelembagaan	Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan			

Aspek	Arahan Penyediaan	Pendapat		Catatan/ Alasan
		S	TS	
	dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di permukiman padat			
	Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat.			
	Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimultan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak)			
	Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR ( <i>Corporate Social Responsibility</i> ), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak			

**Keterangan :**

- S : Sependapat
- TS : Tidak sependapat

Demikian wawancara eksplorasi ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan bapak/ibu atas kesediaanya dalam mengisi form wawancara ini.

**Lampiran G.2**  
**RANGKUMAN HASIL KUESIONER UMPAN BALIK**  
**TAHAP I**

**1. Ruang**

Mengingat adanya keterbatasan luas lahan untuk ruang terbuka di kawasan permukiman padat, maka penyediaan tempat bermain lebih kepada memanfaatkan dan mengoptimalkan lahan yang masih ada atau ruang potensial yang tersedia yaitu penggunaan lapangan olahraga (lapangan sepak bola) namun perlu diperhatikan adanya pembagian zona bermain khusus bagi anak mengingat lapangan olahraga tidak hanya digunakan anak-anak tetapi juga orang dewasa.

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Ruang yang digunakan cukup memenuhi untuk tempat bermain anak
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Karena susah mendapatkan lahan khusus untuk tempat bermain di kawasan permukiman padat
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Sebagai alternatif untuk menyediakan tempat bermain yang aman
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Untuk mengoptimalkan lahan yang ada
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Di kawasan tersebut sudah tidak ada lahan kosong
6	Ketua RW 3	Sependapat	Sulit mencari lahan kosong
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Tidak ada lahan kosong yang khusus untuk tempat bermain

Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor

kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Mengingat kawasan padat, jadi ruang multi fungsi sangat dianjurkan
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Perlu untuk pemakaian ruang multi fungsi
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Dapat dimanfaatkan menjadi tempat bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Karena lahan terbuka yang cukup memadai adalah lapangan olah raga
5	Kepala Kelurahan	Tidak Sependapat	Halaman kantor kelurahan kurang memadai untuk tempat bermain anak
6	Ketua RW 3	Tidak Sependapat	Dapat mengganggu aktivitas di kantor kelurahan
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Minimnya lahan terbuka sehingga alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan lapangan olah raga

## 2. Aksesibilitas

Dalam penyediaan tempat bermain anak yaitu berdekatan dengan lingkungan yang memanfaatkannya yaitu di tengah lingkungan kawasan permukiman padat.

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Untuk keselamatan khususnya anak usia 2-5 tahun karena mereka butuh pengawasan lebih dalam bermain
2	Staff Bidang Fisik dan	Sependapat	Anak-anak usia 2-12 tahun lebih suka bermain disekitar

	Prasarana		tempat tinggal mereka
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Anak mudah menuju tempat bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Demi keselamatan anak dalam bermain
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Agar tidak terlalu jauh dari rumah
6	Ketua RW 3	Sependapat	Demi keselamatan anak dalam bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Anak mudah menuju tempat bermain
Tempat bermain berada di lokasi yang dapat diakses dengan berjalan kaki yang disesuaikan dengan kemampuan jarak tempuh/pencapaian bagi anak ke lokasi tempat bermain yaitu < 500 m			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Memudahkan anak-anak mencapai tempat bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Akses yang baik itu penting bagi anak-anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Memberi kemudahan pada anak menuju tempat bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Demi kenyamanan anak menjangkau tempat bermain
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Anak-anak mudah mencapai lokasi tempat bermain
6	Ketua RW 3	Sependapat	Demi kenyamanan anak menjangkau tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Untuk kemudahan pada anak menuju tempat bermain

### 3. Keamanan

Tempat bermain yang disediakan lebih baik terhindar dari lalu lintas padat atau tidak berada pada sisi jalan utama atau jalan dengan tingkat lalu lintas tinggi

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Memberi kenyamanan anak dalam bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Memberi rasa tenang pada anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Mengurangi tingkat kecelakaan pada anak saat bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Mengurangi gangguan dari kendaraan
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Memberi rasa aman dan nyaman pada anak dalam bermain
6	Ketua RW 3	Sependapat	Memberi rasa aman dan nyaman pada anak dalam bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Untuk keamanan dan keselamatan pada anak

Apabila lokasi yang tersedia untuk tempat bermain anak berada dekat dengan jalan yang memiliki lalu lintas padat, maka dibuat pagar pembatas yang aman

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Mengurangi potensi kontak antara anak dengan kendaraan
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Menjamin keselamatan anak saat bermain
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Meminimalkan terjadinya kecelakaan pada anak

4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Mengurangi potensi kontak antara anak dengan kendaraan
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Untuk kamanan dan keselamatan anak
6	Ketua RW 3	Sependapat	Terjamin keselamatan anak saat bermain dan menuju tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Terjamin keselamatan anak saat bermain

Tempat bermain yang disediakan minimal dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi tempat bermain. Selain itu, perlu disediakan tenaga keamanan dari masyarakat setempat untuk melakukan pengawasan agar anak dapat bermain dengan tenang

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak yang sedang bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Untuk pengawasan anak saat bermain
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak yang sedang bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Dapat melakukan kontrol terhadap anak-anak yang sedang bermain
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Agar anak ada yang mengawasi
6	Ketua RW 3	Sependapat	Terjamin keselamatan anak saat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Ada pengawasan saat anak bermain

Penyediaan peralatan untuk bermain bervariasi sesuai standar keamanan dan usia anak. Namun juga disesuaikan dengan luas lahan yang tersedia dan terkait dengan jenis permainan yang bisa dilakukan

di ruang tersebut

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Agar anak tidak mengalami kebosanan di tempat bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Agar anak bisa berkreativitas sesuai dengan keinginan
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Agar anak bisa berkreativitas sesuai dengan keinginan
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Untuk kesenangan anak saat bermain
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Untuk mengembangkan kreativitas anak
6	Ketua RW 3	Sependapat	Sangat diperlukan
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Lebih baik seperti itu

#### 4. Sosial Budaya

Berdasarkan sosial budaya dan tingkat ekonomi masyarakat di kawasan permukiman padat, maka anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat lebih suka bermain di luar rumah dan cenderung jenis permainannya bersifat *physically active* (jenis permainan aktif), sehingga tempat bermain yang akan disediakan harus mampu memwadahi jenis permainan anak tersebut

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Untuk mengatur penyediaan tempat bermain yang sesuai untuk jenis permainan anak yang tinggal di kawasan permukiman padat
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Untuk menampung pola bermain anak yang tinggal di kawasan permukiman padat
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Perlu dilakukan pengaturan

4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Untuk mengatur bentuk tempat bermain yang sesuai dengan jenis permainan yang biasa dilakukan anak-anak yang tinggal di kawasan permukiman padat
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Agar jenis permainan anak memiliki tempat bermain yang sesuai
6	Ketua RW 3	Sependapat	Untuk mengembangkan kreativitas anak
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Sebagai wadah agar jenis permainan anak tertampung sesuai tempatnya

Partisipasi masyarakat secara aktif dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat yaitu pengaturan/pengorganisasian untuk mendapatkan lokasi tempat bermain yang ideal berdasarkan usulan masyarakat dan memberdayakan ibu-ibu PKK. Masyarakat juga berperan dalam pemeliharaan dan pengelolaan tempat bermain di kawasan permukiman padat

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Masyarakat tidak hanya menyediakan tetapi juga mengelola tempat bermain
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Sangat penting jika ada yang mengelola
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Agar tempat bermain berfungsi dengan baik
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Fungsi tempat bermain dapat terjaga dengan baik
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Untuk menjaga tempat bermain agar berfungsi sebagaimana mestinya
6	Ketua RW 3	Sependapat	Diperlukan untuk menjaga fungsi tempat bermain

7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Agar tempat bermain terkelola dengan baik
Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Tempat bermain yang disediakan sesuai harapan anak
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Mendukung penyediaan tempat bermain anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Tidak Sependapat	Sulit dilakukan pada anak usia 2-6 tahun
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Mengakomodasi kebutuhan anak
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Keinginan anak tersalurkan
6	Ketua RW 3	Tidak Sependapat	Kurang bisa dilakukan di lapangan
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Mengetahui keinginan anak akan tempat bermain yang disukai

### 5. Kelembagaan

Peningkatan komitmen pemerintah dalam upaya pemenuhan kebutuhan anak akan sarana bermain. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk program-program penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat dimana program tersebut dijadikan sebagai prioritas dalam pembangunan kota. Perlu SK Walikota untuk peruntukan khusus ruang bermain (lahan bermain) bukan termasuk ruang terbuka hijau di kawasan permukiman padat

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Karena memang kewajiban pemerintah dalam menyediakan fasilitas bermain anak
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Dengan adanya komitmen tersebut, pemerintah menjadi lebih memperhatikan pentingnya penyediaan tempat bermain
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Pemerintah memberi perhatian lebih terkait masalah tempat bermain
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Karena memang kewajiban pemerintah dalam menyediakan fasilitas bermain bagi anak
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Pemerintah harus mendukung secara optimal
6	Ketua RW 3	Sependapat	Pemerintah harus mendukung secara optimal
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Ada perhatian yang diberikan pemerintah akan tempat bermain di kawasan permukiman padat
Pemerintah secara konsisten mengalokasikan anggaran untuk membantu penyediaan maupun pemeliharaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Agar penyediaan tempat bermain mudah terwujud
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Untuk mendukung penyediaan tempat bermain
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Sangat mendukung penyediaan tempat bermain

4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Penyediaan tempat bermain lebih mudah terealisasi
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Sangat diperlukan
6	Ketua RW 3	Sependapat	Untuk mendukung penyediaan tempat bermain
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Sangat diperlukan

Pemberian insentif sebagai pendorong atau stimultan bagi pihak yang berperan serta dan mendukung penyediaan tempat bermain bagi anak di kawasan permukiman padat. Insentif berupa bebas PBB (pajak)

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Untuk mendorong terealisasinya penyediaan tempat bermain anak
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Mendukung agar penyediaan tempat bermain benar-benar dapat diwujudkan
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Insentif terkadang sulit terealisasi
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Sebagai stimulan untuk meningkatkan peran serta stakeholder
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Memang dibutuhkan
6	Ketua RW 3	Sependapat	Memang dibutuhkan
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Menjadi pendorong agar pihak lain ikut berperan serta dalam penyediaan

Menjalin suatu hubungan kemitraan (kerja sama) dengan pihak swasta melalui pengembangan program CSR (Corporate Social Responsibility), dapat juga dengan LSM yang peduli dibidang anak

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Meringankan biaya penyediaan oleh Pemerintah

2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Karena anggaran pemerintah masih kurang memadai
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Jika hanya anggaran pendapatan daerah saja kurang memenuhi
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Dapat meringankan anggaran dari pemerintah
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Membantu pemerintah dalam hal pendanaan penyediaan tempat bermain
6	Ketua RW 3	Sependapat	Tidak cukup jika hanya mengandalkan biaya pemerintah saja
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Anggaran dari pemerintah masih kurang memenuhi

## Lampiran H : Desain Wawancara Arahan Penyediaan Tahap II dan Hasil

### Lampiran H.1

#### **KUISIONER UMPAN BALIK TAHAP II** **Arahan Penyediaan Tempat Bermain Anak** **Di Kawasan Permukiman Padat** **Di Kelurahan Banyu Urip**

#### **Tugas Akhir Prodi PWK – ITS**

Dengan Hormat,

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengeksplorasi pendapat dari para pakar atau stakeholder terkait mengenai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat di Kelurahan Banyu Urip. Untuk itu, saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu sekalian untuk bersedia kami wawancarai atau mengisi kuisisioner dengan seksama untuk mengetahui data sebenarnya. Saya juga berharap Bapak/Ibu dapat membantu dan memberikan masukan terhadap saya sesuai dengan kompetensi Bapak/Ibu dibidang ini. Atas bantuan dan kesediaan waktunya saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Hormat saya

**Fitra Firmanti (3604 100 052)**

#### **A. Identitas Responden**

<b>Nama Responden</b>	
<b>Jabatan Responden</b>	
<b>Alamat / No. Telp</b>	

**B. Pertanyaan**

Arahan apa saja yang disepakati sebagai arahan penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat?

Arahan Penyediaan	Pendapat		Catatan/ Alasan
	S	TS	
yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai. Namun, perlu memperhatikan faktor keamanan tempat tersebut dari tindakan seperti pencurian			
Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di permukiman padat dalam bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam			

**Keterangan :**

- S : Sependapat
- TS : Tidak sependapat

Demikian wawancara eksplorasi ini, saya ucapkan terima kasih atas bantuan bapak/ibu atas kesediaannya dalam mengisi form wawancara ini.

**Lampiran H.2**  
**RANGKUMAN HASIL KUESIONER UMPAN BALIK**  
**TAHAP II**

Apabila tidak tersedia ruang yang memadai untuk tempat bermain maka penyediaan tempat bermain di kawasan permukiman padat yaitu melalui penggunaan ruang multi fungsi dengan memanfaatkan fasilitas umum maupun aset-aset milik pemerintah/tanah pemerintah/ bangunan pemerintah yang ada seperti fasilitas balai RW, halaman kantor kelurahan, dapat memanfaatkan bangunan sosial seperti fasilitas pendidikan yang mempunyai halaman yang memadai. Namun, perlu memperhatikan faktor keamanan tempat tersebut dari tindakan yang tidak diinginkan seperti pencurian

No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Lebih efisiensi tempat di kawasan permukiman padat
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Perlu untuk pemakaian ruang multi fungsi
3	Kepala Bidang Pertamanan	Sependapat	Sebagai alternatif karena adanya keterbatasan lahan
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Untuk mengoptimalkan lahan di kawasan permukiman padat
5	Kepala Kelurahan	Tidak Sependapat	Halaman kantor kelurahan kurang memadai untuk tempat bermain anak
6	Ketua RW 3	Tidak Sependapat	Dapat mengganggu aktivitas di kantor kelurahan
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Karena minimnya lahan kosong, maka perlu penggunaan ruang multi fungsi

Terkait kebutuhan pengguna, maka dalam penyediaan tempat bermain anak di kawasan permukiman padat perlu mengetahui karakteristik dan perilaku anak yang tinggal di kawasan permukiman padat dalam

bermain dan penggunaan tempat bermain disesuaikan dengan tingkat ekonominya secara lebih mendalam			
No	Responden	Pendapat	Catatan/Alasan
1	Staff Bidang Tata Ruang	Sependapat	Tempat bermain yang disediakan sesuai harapan anak
2	Staff Bidang Fisik dan Prasarana	Sependapat	Mendukung penyediaan tempat bermain anak
3	Kepala Bidang Pertamanan	Tidak Sependapat	Sulit dilakukan pada anak usia 2-6 tahun
4	Akademisi Jurusan Arsitektur Bidang Lansekap	Sependapat	Mengakomodasi kebutuhan anak
5	Kepala Kelurahan	Sependapat	Keinginan anak tersalurkan
6	Ketua RW 3	Tidak Sependapat	Kurang bisa dilakukan di lapangan
7	Sekretaris RW 9	Sependapat	Mengetahui keinginan anak akan tempat bermain yang disukai

## BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Sidoarjo, 19 Januari 1986, anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal di TK Dharmawanita Wonoayu, SDN Popoh Wonoayu, SLTPN 1 Krian dan SMUN 1 Sidoarjo. Setelah lulus dari SMU tahun 2004, penulis mengikuti SPMB dan diterima di Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota FTSP-ITS tahun 2004 dengan Nrp. 3604100052. Selain kesibukan kuliah, penulis pernah aktif dalam

kegiatan mahasiswa seperti Kajian Jurusan As-Saabiquun. Penulis juga cukup aktif pada kegiatan non akademik lainnya seperti mengikuti beberapa kegiatan seminar yang diadakan Himpunan Mahasiswa Planologi ITS maupun Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota.