PLACEMAKING RUANG BERMAIN ANAK DI TAMAN GARDU PANDANG KALIURANG, YOGYAKARTA

Adhelia Agustina Pertiwi[1], Rini Darmawati[2], dan Hilmi Nur Fauzi[3]
[1]Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
[1]Surel: 20512057@students.uii.ac.id

***ABSTRAK**: Placemaking merupakan sesuatu yang berkaitan erat dengan aktivitas yang di dalamnya terdapat proses terciptanya sebuah ruang (space) menjadi tempat (place). Placemaking yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah tempat yang dapat menggambarkan hubungan pelaku aktivitas terhadap tempat beraktivitas yang menyebabkan para pengguna memiliki kesan atau makna terhadap tempat tersebut. Aktivitas bermain merupakan sebuah aktivitas yang dapat menunjang perkembangan anak-anak secara kognitif, sosial, dan fisik. Selain itu, aktivitas bermain merupakan aktivitas yang dapat membuat anak-anak merasa senang saat masa proses pertumbuhannya, karena saat anak-anak bisa bermain, mereka akan merasa bebas dan gembira. Dalam Taman Gardu Pandang Kaliurang, Yogyakarta terdapat ruang bermain. Fasilitas bermain yang ada di sebuah taman sangat berpengaruh terhadap kenyamanan bermain anak itu sendiri. Tulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang dimana metode ini akan menemukan jawaban dari pelaku aktivitas dalam beraktivitas di sebuah tempat. Dalam proses mencari data penelitian ini dengan melakukan observasi langsung ke lapangan dan studi literatur.*

Kata kunci: *Aktivitas Bermain Anak*, *Placemaking, Ruang Bermain Anak*

PENDAHULUAN

Perkembangan seorang anak ditandai dengan adanya tahapan-tahapan yang bisa dilihat dari cara anak itu bermain, setiap tahapan tersebut tidak lepas dari yang namanya aktivitas bermain. Menurut Dudek (2005:19) dan Kuffner (2004: 3) menyatakan bahwa dalam kehidupannya, anak berkembang dalam hal sosial, intelektual, fisik, dan emosinya melalui proses bermain. Selain itu, bermain merupakan suatu kehidupan yang bebas sehingga dapat menjadi pusat kehidupan yang menyenangkan bagi mereka (Senda,1992). Aktivitas bermain adalah sebuah aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan anak-anak secara kognitif, sosial, dan fisik. Selain itu, bermain merupakan aktivitas anak yang dapat membuat anak-anak merasa senang, karena dengan bermain anak-anak dapat merasa bebas, senang dan gembira. Dengan adanya minat bermain anak yang tinggi, maka kebutuhan akan ruang bermain anak sangat dibutuhkan di setiap daerah, khususnya daerah yang ada di Indonesia. Perancangan ruang bermain anak jika tidak disertai dengan prinsip dan persyaratan yang baik, maka dapat menyebabkan kecelakaan bagi anak-anak yang sedang bermain. Oleh karena itu, dalam proses perancangan sebuah ruang bermain anak-anak memerlukan persyaratan dan prinsip yang benar agar tidak ada kecacatan dalam proses pembangunannya, terutama dalam fasilitas bermain anak.

Komponen pembentuk ruang peristiwa terbagi menjadi 3 komponen yaitu lokasi bermain, waktu bermain, dan aktivitas bermain anak itu sendiri (Sri Rahaju B.U. K & Nuryanto, 2007). Salah satu ruang terbuka yang di dalamnya terdapat ruang bermain anak adalah Taman Gardu Pandang Kaliurang. Taman ini merupakan bagian dari ruang terbuka hijau yang terletak di Kaliurang, Hargobinangun, Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikelola oleh pemerintah Sleman. Pada kawasan Taman Gardu Pandang Kaliurang memiliki fasilitas yang dapat menunjang bagi para pengunjung seperti, fasilitas gardu pandang, tempat ber swafoto, toilet, kios kuliner, serta fasilitas penunjang bagi anak-anak yaitu ruang bermain anak. Adanya fasilitas yang tersedia di dalam taman

tersebut dapat menciptakan interaksi sosial antar sesama pengunjung atau bahkan antar sesama penjual dan pembeli, oleh sebab itu dari adanya aktivitas yang diciptakan dapat menghidupkan suatu ruang. *Placemaking* merupakan sebuah tempat yang berkaitan erat dengan dengan aktivitas yang di mana terdapat proses terciptanya dari sebuah ruang (space) menjadi tempat (place). Selain itu, *Placemaking* juga dapat menciptakan ruang yang tidak bermakna menjadi bermakna dengan adanya jalinan antara manusia dengan lingkungannya, sehingga dengan tersedianya lingkungan yang baik dan menarik dapat menjadi tempat untuk bersosialisasi antar sesama manusia atau manusia dengan lingkungan (Lestari, 2016: 14).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses *placemaking* ruang bermain anak yang terjadi di Taman Gardu Pandang Kaliurang, Yogyakarta? Dan apa saja fasilitas bermain anak yang tersedia di taman tersebut?

KAJIAN PUSTAKA

- ***Aktivitas Bermain Anak***

Aktivitas bermain anak adalah sebuah aktivitas yang dapat mengembangkan kemampuan anak-anak secara sosial dan fisik. Selain itu, aktivitas bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak, karena dengan bermain anak-anak dapat merasa bebas, senang dan gembira. Secara ilmiah aktivitas bermain sangat menunjang bagi perkembangan anak-anak seperti belajar dan beradaptasi dengan perkembangan kemampuan inderanya (Rodger & Ziviani, 2006). Oleh karena itu, aktivitas bermain anak menjadi penunjang bagi anak untuk memenuhi hak perkembangan yang dibutuhkan saat tumbuh menjadi dewasa. Aktivitas bermain dapat dibagi menjadi dua golongan utama, yaitu bermain aktif dan bermain pasif (Hurlock, 1978). Bermain aktif adalah kegiatan bermain yang melibatkan gerak dan aktivitas fisik anak, seperti berlari, naik turun tangga, dan lainnya. Sebaliknya, bermain pasif memiliki sifat yang menghibur dan tidak melibatkan gerak tubuh anak, seperti mengamati anak lain bermain, menonton tv, dan bermain video games.

- ***Ruang Bermain Anak***

Ruang bermain anak merupakan sebuah ruang yang bersifat publik atau privat yang dibangun atau dirancang untuk memenuhi fasilitas anak-anak dalam melakukan aktivitas bermain. Di dalam ruang bermain, anak-anak diharapkan bisa bermain dengan bebas dan memperoleh kesenangan serta dapat menjadi sarana mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosinya. Ruang publik merupakan sebuah area yang digunakan oleh masyarakat untuk melakukan kontak sosial (Wayte linear dalam Carmona et.al, 2003). Ruang bermain anak yang berada di ruang publik merupakan taman bermain yang dikelola oleh pemerintah yang dapat diakses oleh siapa saja. Salah satu ruang publik yang terdapat di Kaliurang Yogyakarta yaitu Taman Gardu Pandang Kaliurang yang dimana terdapat banyak fasilitas publik seperti gardu pandang, taman bermain anak, toilet, mushola, parkiran, dan hal sebagainya.

Dalam merancang sebuah ruang bermain anak dibutuhkan perencanaan dan perancangan yang sesuai agar aktivitas bermain anak dapat memberikan *feedback* yang baik dan dapat menjadi sarana untuk perkembangan fisik dan mental anak. Fasilitas yang berada di sebuah ruang bermain anak harus memiliki standar yang telah ditentukan, yaitu harus memikirkan bagaimana keamanan dan kenyaman bagi para penggunanya khususnya anak-anak. Menurut Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal 22 mewajibkan Negara dan Pemerintah untuk memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan perlindungan anak seperti menyediakan sarana dan prasarana berupa ruang bermain untuk anak-anak bermain. Fasilitas yang disediakan dalam ruang bermain anak juga bukan hanya semata-mata untuk tempat bermain anak agar merasa

senang dan gembira, tetapi di dalam ruang bermain anak-anak juga dapat melatih perkembangannya baik itu secara fisik maupun mental.

- ***Placemaking***

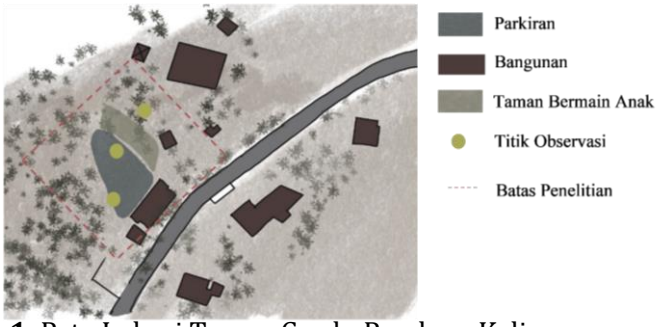
Placemaking merupakan sebuah tempat yang berkaitan erat dengan dengan aktivitas yang ada didalamnya, di mana terdapat proses terciptanya dari sebuah ruang (space) menjadi tempat (place). *Placemaking* secara tidak langsung menjadi sebuah ruang sosial yang dibentuk dari adanya aktivitas baik secara individu maupun kolektif (Henri Lefebre, 2000). Berdasarkan Madden (2000) dalam "Project for Public Spaces" terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah tempat adalah :

1. *Sociability* (Sosial)
   Suatu tempat atau kawasan yang dapat mendorong interaksi antar sesama manusia yang mengunjungi tempat tersebut.
2. *Uses & Activities* (User dan Kegiatan)
   Para pengguna dapat melakukan aktivitas di suatu kawasan yang dikunjungi seperti ruang publik.
3. *Comfort & image*
   Sebuah image yang menggambarkan suatu tempat sehingga memberi kesan terhadap pelaku aktivitas.
4. *Access & Linkage* (Kemudahan akses)
   Kemudahan akses atau aksesibilitas pada suatu kawasan yang baik dapat dilihat dari hubungan tempat dengan kegiatan yang ada suatu kawasan tersebut baik secara visual maupun fisik.

Pada kawasan placemaking ruang bermain anak dapat mencakup 4 hal yaitu, *Sociability* (Sosial), *Uses & Activities* (User dan Kegiatan), *Comfort & image,* dan *Access & Linkage* (Kemudahan akses). 4 hal ini sangat berpengaruh terhadap ruang bermain anak itu sendiri. Hal ini dikarenakan dalam proses perancangan ruang bermain anak banyak aspek-aspek yang harus diterapkan guna terciptanya ruang bermain anak yang layak untuk anak-anak bermain.

METODE PENELITIAN

Lokasi pada penelitian ini terletak pada Kawasan Taman Gardu Pandang Kaliurang yang berfokus pada area ruang bermain anak yang tersedia di taman tersebut. Batasan waktu penelitian tersebut yaitu pada pagi hari pukul 09.00 - 11.30 Wib dan sore hari pukul 15.30 - 16.30 Wib di hari kerja dan hari libur. Pada jam tersebut banyak terjadi aktivitas dan interaksi dari para pengunjung yang datang ke taman tersebut.



Gambar 1. Peta Lokasi Taman Gardu Pandang Kaliurang
Sumber: Observasi, 2022

Teknik dalam mengumpulkan data yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif yang di mana metode ini akan menemukan jawaban dari pelaku aktivitas dalam beraktivitas di

p-ISSN 2964-8483
Vol 6, No. 1, Juli 2023

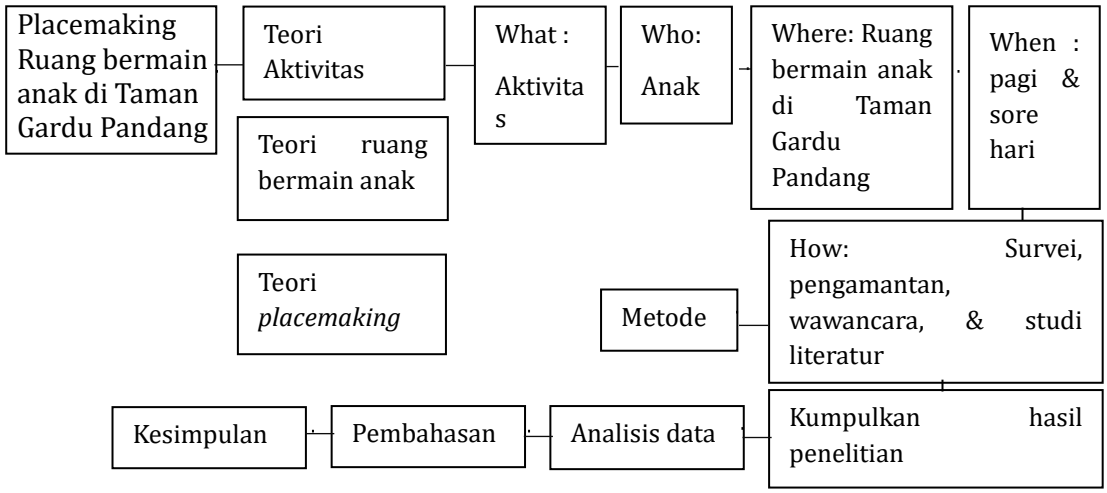
sebuah tempat. Metode kualitatif merupakan metode dengan hasil akhir yang terpaku terhadap makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono dalam Prasanti, 2018). Instrumen peneliti dalam mengumpulkan data adalah meneliti dan mengeksplorasi objek secara langsung dilapangan, sehingga data yang didapatkan langsung dari peneliti. Berdasarkan instrumen yang telah dijelaskan, maka variabel dan sub variabel dalam penelitian terinci dalam Tabel 1 yang merupakan dasar penyusun instrumen penelitian berdasarkan survei, pengamatan, dan wawancara.

Tabel 1. Variabel dan Sub Variabel Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Cara mencari data
Ruang bermain	Kondisi fisik ruang bermain Elemen alam Elemen buatan	Ruang bermain yang sesuai dengan prinsip dan elemen-elemen alam dan buatan yang berada di ruang bermain	Survei Pengamatan Wawancara Studi Literatur
Aktivitas bermain anak	Tata ruang berdasarkan aktivitas	Pembagian aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak	Survei Pengamatan Wawancara
Permainan	Ayunan Seluncuran Bersepeda	Dapat memperoleh kesenangan serta dapat menjadi sarana pengembangan dan pertumbuhan anak	Survei Pengamatan Wawancara

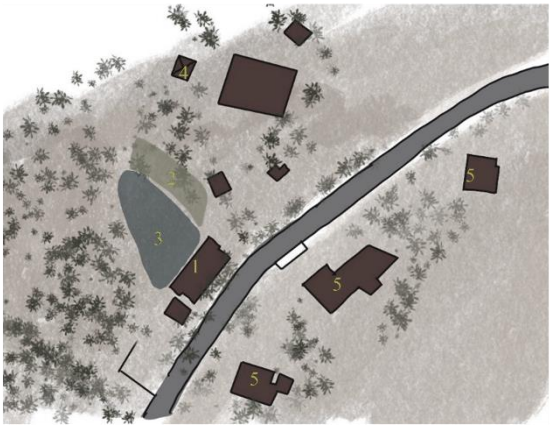
Sumber: Observasi, 2022

- **Analisis Awal**



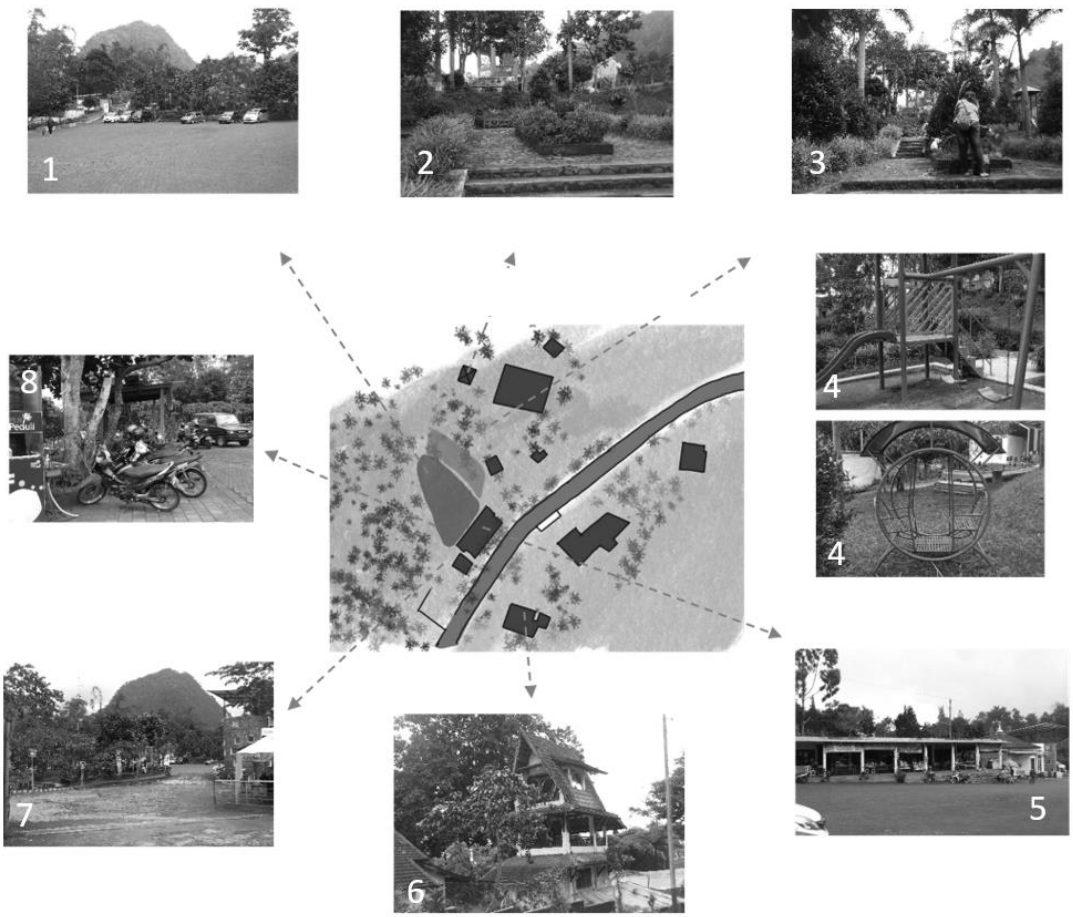
Gambar 2. Diagram Alur Penelitian
Sumber: Observasi, 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Situasi Taman Gardu Pandang Kaliurang
Sumber: Observasi, 2022

Taman Gardu Pandang Kaliurang merupakan ruang publik yang berada di Kaliurang, Hargobinangun, Kec. Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikelola oleh pemerintah kabupaten Sleman. Pada kawasan Taman Gardu Pandang Kaliurang terdapat fasilitas yang tersedia, yaitu sebagai berikut:



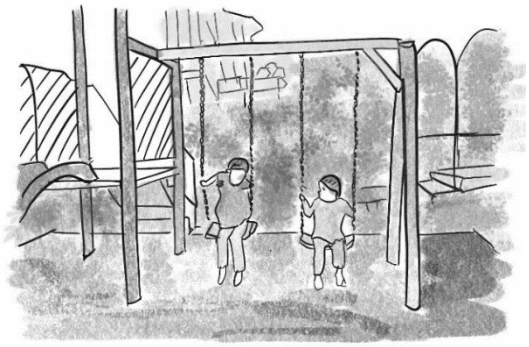
Gambar 3. Mapping Area Taman Gardu Pandang
Sumber: Observasi, 2022

Keterangan:
1. Parkiran mobil
2. Area gardu pandang
3. Sirkulasi ke taman bermain anak
4. Fasilitas bermain anak
5. Area kios
6. Area pervillaan
7. Sirkulasi memasuki daerah taman gardu pandang
8. Parkiran motor

Pada area kios yang terletak di dekat area taman bermain berfungsi untuk orang tua menunggu atau mengawasi anak-anaknya bermain ditaman. Letaknya yang bersebelahan juga membuat anak-anak merasa nyaman jika saat bermain mereka merasa lelah dan kehausan bisa langsung mendatangi orang tuanya di kios. Aktivitas bermain yang ada di Taman Gardu Pandang Kaliurang didominasikan pada hari libur, karena pada hari libur terdapat para pengunjung yang datang ke taman ini untuk berkreasi bersama keluarga. Tetapi biasanya pada hari kerja tertentu taman ini juga dikunjungi oleh beberapa sekolah-sekolah tk yang ada di Jogja untuk study tour. Untuk waktu di hari kerja taman ini ramai dikunjungi pada sore hari, namun untuk di hari libur biasa ramai dikunjungi dari pagi hingga sore hari.

Sesuai yang dijelaskan Madden (2000) dalam "Project for Public Spaces" terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah tempat. Berikut keterkaitan 4 hal tersebut dalam Taman Gardu Pandang Kaliurang Yogyakarta :

- Dalam suatu tempat terdapat aktivitas yang dapat mendorong adanya interaksi antar sesama manusia. Seperti yang ada di Taman Gardu Pandang Kaliurang, anak-anak yang datang baik itu bersama keluarga atau teman-temannya biasanya akan bermain di ruang bermain yang tersedia di taman ini. Adanya aktivitas bermain anak di taman ini membuat timbulnya interaksi antara sesama anak.



Gambar 4. Adanya interaksi sesama anak saat bermain
Sumber: Observasi, 2022

- Taman Gardu Pandang ini dapat digunakan oleh siapa saja, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, bahkan lansia. Banyaknya fasilitas yang disediakan di taman tersebut membuat para pengunjung tidak perlu khawatir akan aktivitas apa saja yang perlu dilakukan. Pada area kios yang terletak di dekat area taman bermain berfungsi untuk orang tua menunggu atau mengawasi anak-anaknya bermain ditaman. Letaknya yang bersebelahan juga membuat anak-anak merasa nyaman jika saat bermain mereka merasa lelah dan kehausan bisa langsung mendatangi orang

tuanya di kios. Sedangkan pada area taman bermain terdapat fasilitas untuk anak-anak bermain, seperti ayunan dan seluncuran.



Gambar 5. Anak-anak bermain seluncuran
Sumber: Hary Setiadi, 2022

Selain itu, anak-anak juga berlari-larian di area taman bermain. Untuk area parkir, khususnya di sore hari di hari kerja biasanya digunakan oleh anak-anak untuk bermain sepeda.



Gambar 6. Anak-anak bermain sepeda
Sumber: observasi, 2022

- Taman Gardu Pandang Kaliurang dikenal dengan pemandangan alam yang ada, yang di mana jika di pagi hingga sore hari kita dapat melihat pemandangan alam seperti perbukitan dan gunung merapi. Selain itu, taman ini juga terdapat banyak pepohonan serta tanaman hias yang ditanam sedemikian rupa untuk menarik para pengunjung datang ke taman tersebut.



Gambar 7. Pemandangan alam
Sumber: Observasi, 2022

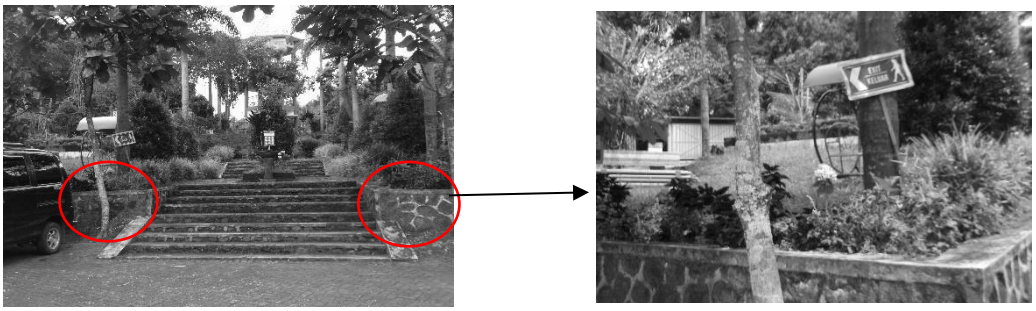
p-ISSN 2964-8483
Vol 6, No. 1, Juli 2023

Oleh sebab itu, untuk menunjang dari elemen alam yang tersedia, maka dari pemerintah sendiri membangun taman gardu pandang yang menyediakan berbagai macam fasilitas, seperti gardu pandang, taman bermain, toilet, mushola, parkiran, kios dan ruang bermain. Khusus fasilitas bermain anak yang terdapat di taman ini terbilang cukup bagus dan layak untuk digunakan.



Gambar 8. Ruang bermain anak
Sumber: Google, 2022

- Akses yang ada di Taman Gardu Pandang ini dibilang cukup mudah, pada area parkir mobil kita dapat langsung mengakses ke area ruko, taman hias, gardu pandang, toilet, dan mushola. Akses yang ada untuk menuju ke fasilitas yang disediakan cukup mudah dan nyaman. Akan tetapi pada area taman bermain dan area parkir terdapat pembatas berupa tembok yang terbuat dari beton dan betatuan setinggi kurang lebih 1 meter.



Gambar 9. Pembatas tembok beton
Sumber: Observasi, 2022

Hal ini perlu diwaspadai karena berbatasan langsung dengan taman bermain, sehingga bisa dibilang kurang aman untuk anak bermain di ruang bermain yang dekat dengan area parkir mobil, karena bisa saja saat bermain anak-anak tergelincir dan jatuh kebawah di area parkir. Oleh sebab itu, perlu adanya pembatas berupa pagar antara taman bermain dan area parkir agar anak-anak dapat bermain dengan aman.

Taman Gardu Pandang Kaliurang sebagai ruang publik yang memiliki elemen alam dan buatan. Ruangan yang ada di Taman Gardu Pandang tidak hanya menampilkan pemandangan elemen alam yang ada, tetapi juga terdapat elemen buatan seperti adanya fasilitas pendukung untuk mewadahi aktivitas pengguna, contohnya seperti fasilitas ruang

bermain anak yang difungsikan untuk anak-anak bermain saat mengunjungi taman ini dan masih ada banyak beberapa fasilitas pendukung lainnya. Oleh sebab itu, aktivitas yang ada di sebuah ruang baik itu terbuka atau tertutup dapat menjadi ruang tersebut sebagai tempat untuk penanda identitas dari wilayah tersebut.



Gambar 10 Taman Gardu Pandang
Sumber: Observasi, 2022

KESIMPULAN

Taman Gardu Pandang Kaliurang merupakan sebuah ruang terbuka yang berperan sebagai *place* karena di dalamnya terdapat aktivitas dari para pengunjung yang datang ke taman tersebut. Ruang bermain yang ada di taman ini memiliki lokasi penempatan yang cukup strategis dikarenakan letaknya berdekatan dengan area kios, sehingga para orang tua tidak perlu khawatir jika anaknya sedang bermain, karena para orang tua bisa langsung mengawasi anaknya saat bermain. Selain itu, adanya fasilitas yang tersedia untuk anak bermain membuat adanya aktivitas antar sesama anak yang menciptakan interaksi sosial antar sesama manusia dengan lingkungan. Namun ada hal yang perlu diperhatikan dalam ruang bermain yang ada di Taman Gardu Pandang Kaliurang ini yaitu, pada area pembatas antara ruang bermain dengan area parkir perlu adanya pembatas fisik seperti adanya penambahan pagar agar anak-anak terasa aman saat bermain dan perlu adanya penambahan fasilitas bermain anak agar anak-anak yang bermain dapat menggunakan fasilitas dengan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

Baskara, Medha. 2011. Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik. Jurnal lanskap Indonesia Vol.3, No. 1, Hal: 1.

Carmona, et al. 2003. Public Spaces – Urban Spaces, the dimension of urban design. Architectural press

Christine Wonoseputro, (2007). RUANG PUBLIK SEBAGAI TEMPAT BERMAIN BAGI ANAK ANAK Studi Kasus Pengembangan " The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura. Jurnal Faculty of Civil Engineering and Planning, UPT

Dudek, Mark, 2005, Children Spaces, Oxford: Architectural Press

Hurlock, Elizabeth B. 1978. Child Development. New York: McGraw-Hill

Kuffner, Trish, 2004, Play and Learn, 296

Lefebvre, Henri. 2000. *The Production of Space.* Georgetown University Press:NY

Lestari, T. A. (2016). Pusat Seni dan Budaya Nitiprayan Creative Placemaking Sebagai Faktor Penentu Perancangan (Doctoral dissertation, UII).

Madden. What Is Placemaking?" Project for Public Spaces, 2011

Prasanti, D. (2018). PENGGUNAAN MEDIA KOMUNIKASI BAGI REMAJA PEREMPUAN DALAM PENCARIAN INFORMASI KESEHATAN. LONTAR:Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(1), 13–21.

Rodger, S. & Ziviani, J. 2006. Occupational Therapy with Children: Understanding Children Occupations and Enabling Participation. Backwell Publishing Ltd. Oxford.

Rubianto, Navastara, A. (2018). Karakteristik Ruang Kampung Tambak Asri Berdasarkan Pendekatan Placemaking. Jurnal Teknik ITS, 7(2). https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i2.33680

Senda, Mitsuru. 1992. Design of Children's Play Environment. New York: McGraw Hill

Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pasal 22