

**KEAMANAN DAN KESELAMATAN ANAK PADA RUANG PUBLIK
TERPADU RAMAH ANAK KALIJODO DI JAKARTA**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM SAINS DAN TEKNOLOGI BANGUNAN**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



LADIRA APRILIA TARIGAN

NIM. 115060507111037

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK

MALANG

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**KEAMANAN DAN KESELAMATAN ANAK PADA RUANG PUBLIK
TERPADU RAMAH ANAK KALIJODO DI JAKARTA**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM SAINS DAN TEKNOLOGI BANGUNAN**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



**LADIRA APRILIA TARIGAN
NIM. 115060507111037**

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 24 Juli 2018

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur**

Ir. Heru Sufianto, M.Arch.St., Ph.D.
NIP. 19650218 199002 1 001

Dosen Pembimbing

Wasiska Iyati, ST., MT.
NIK. 201304 870504 2 001

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Ladira Aprilia Tarigan
Nim : 115060507111037
Judul Skripsi : Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan, dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam naskah skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini terdapat unsur-unsur penjiplakan yang dapat dibuktikan, maka saya bersedia menerima pembatalan atas skripsi dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh serta menjalani proses peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan Pasal 70).

Malang, 23 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Ladira Aprilia Tarigan

NIM. 115060507111037

Tembusan:

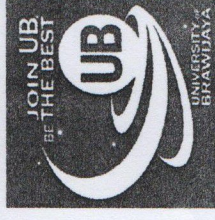
1. Kepala Laboratorium Dokumentasi dan Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FT-UB
2. Dosen Pembimbing Skripsi yang bersangkutan
3. Dosen Penasehat Akademik yang bersangkutan



TURNITIN



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM SARJANA**



SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

Nomor : 700 /UN10. F07.15/TU/2018

Sertifikat ini diberikan kepada :

LADIRA APRILIA TARIGAN

Dengan Judul Skripsi :

**KEAMANAN DAN KESELAMATAN ANAK PADA RUANG PUBLIK TERPADU
RAMAH ANAK KALIJODO DI JAKARTA**

Telah dideteksi tingkat plagiasinya dengan kriteria toleransi $\leq 20\%$, dan dinyatakan Bebas dari Plagiasi pada tanggal **25 Juli 2018**



Ketua Jurusan Arsitektur

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Dr. Eng. Herry Santosa, ST., MT
NIP. 19730525 200003 1 004

Ir. Heru Sufianto, M.Arch, St., Ph.D
NIP. 19650218 199002 1 001

RINGKASAN

Ladira Aprilia Tarigan, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, Juli 2018, *Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta*, Dosen Pembimbing: Wasiska Iyati.

Anak seringkali menjadi yang paling dirugikan pada saat-saat terpuruk, seperti bencana alam, krisis ekonomi, dan degradasi lingkungan. Oleh karena itu, Menteri Pemberdayaan dan Perlindungan Perempuan dan Anak Indonesia menyatakan Kebijakan Kota Layak Anak (KLA) untuk melangkah lebih jauh sejak Deklarasi Dunia Layak Anak. Kota Layak Anak berdasarkan Peraturan Menteri Pemberdayaan dan Perlindungan Anak (PERMENPPPA) No. 11 Tahun 2011 adalah kabupaten atau kota yang memiliki sistem pembangunan berbasis anak. Secara umum tujuan dari Kota Layak Anak adalah untuk memenuhi hak dan melindungi anak. Berdasarkan hasil kajian UNICEF, Indonesia belum memiliki satupun kota yang berpredikat Kota Layak Anak. Pembangunan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) yang memenuhi aspek keamanan dan keselamatan anak ialah salah satu bentuk perwujudan pemenuhan indikator KLA. RPTRA Kalijodo yang terletak di perbatasan Jakarta Barat dan Jakarta Utara, menjadi salah satu rptra terbesar dan sukses sebagai solusi peremajaan kawasan, dan merupakan objek studi pada penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengevaluasi bagaimana penerapan aspek keamanan dan keselamatan anak pada RPTRA Kalijodo. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-evaluatif dengan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi lapangan, wawancara, serta penyebaran kuisioner. Analisis data bersifat evaluatif terhadap variabel penelitian dengan metode deskriptif pada pemaparan analisis. Sintesis data menggunakan metode deskriptif-naratif yang memuat kesimpulan, kondisi aspek yang diteliti, kemudian diberikan rekomendasi ideal berdasarkan studi literatur dan teori terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek keamanan dan keselamatan anak pada RPTRA Kalijodo belum diterapkan sepenuhnya, seperti pada area bermain tidak ditemukannya penanda yang menunjukkan instruksi usia berapa saja yang dapat bermain, permukaan area bermain menggunakan material keras, dan tidak adanya pagar pembatas antara ruang bermain dengan ruang fungsi lainnya. Kurangnya pemahaman mengenai aspek keamanan dan keselamatan anak, dan tidak adanya ruang tunggu bagi orangtua atau pendamping anak di sekitar area bermain juga menjadi permasalahan yang dapat menyebabkan anak mengalami kecelakaan karena orangtua atau pendamping lengah saat mengawasi anak bermain.

Kata kunci: RPTRA, keamanan dan keselamatan, anak

SUMMARY

Ladira Aprilia Tarigan, Department of Architecture, Faculty of Engineering, University of Brawijaya, July 2018, *Child Safety and Security in Kalijodo Child-Friendly Integrated Public Space in Jakarta*, Academic Supervisor: Wasiska Iyati.

Children are frequently being the most disadvantaged party in miserable situations; natural disasters, economic crisis and environmental degradation. Regarding this case, The Ministry of Women Empowerment and Child Protection of the Republic of Indonesia declares Children-Friendly-City Policy (KLA) to go further since the World Fit for Children Declaration. Children-Friendly-City based on Minister of Empowerment and Child Protection Regulation (PERMENPPPA) No. 11 Year 2011 is a district or city that has a child-based development system. In general the objective of the Children-Friendly-City is to fulfill the rights and protect the child. Based on the result of UNICEF study, Indonesia does not yet have a city with a predicate of Child-Friendly-City (KLA). Child Friendly Integrated Community Development (RPTRA) that meets the aspect of child safety and safety is one form of realization of KLA indicator fulfillment. RPTRA Kalijodo located on the border of West Jakarta and North Jakarta, being one of the largest and successful RPTRA as a solution of rejuvenation of the region, and become the object in this study. Purpose of this study is to understand and evaluate how the application of child safety and security aspects in RPTRA Kalijodo. This research uses descriptive-evaluative method with qualitative approach. Method for collecting data were field observation, interview, and questionnaire distribution. Data analysis is evaluative to variable research with descriptive method on exposure analysis. Synthesis data using descriptive-narrative method that contains conclusions, conditions of examined aspect, then given the ideal recommendations based on studies literature and related theories. Results research show that aspect of security and child safety on RPTRA Kalijodo has not been fully implemented, as in the play area the absence of a marker showing any age instruction can play, the surface of the play area using hard material, and the absence of a guardrail between the play room and the other function room. A lack of understanding of the safety and security aspects of children, and the lack of waiting areas for parents or chaperones around the play area are also problems that can cause a child to have an accident because the parent or caretaker is unaware while watching the child play.

Keywords: RPTRA, safety and security, child

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta”. Laporan skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan pihak yang sudah membantu dan memberi dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan kedua kakak perempuan saya yang selalu memberikan doa, dorongan, semangat, serta kasih sayang yang tak terhingga agar skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Ibu Wasiska Iyati, ST., MT. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat serta senantiasa sabar dalam membimbing setiap perjalanan penyusunan skripsi ini,
3. Bapak Ir. Heru Sufianto, M.Arch.St., Ph.D. dan Bapak Jono Wardoyo, ST., MT., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang terbaik untuk skripsi ini.
4. Ibu Ir. Rinawati P. Handajani, MT., selaku dosen penasihat akademik yang terus memberikan perhatiannya dan selalu memberi semangat atas perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya yang telah memberikan pelajaran serta bantuan selama kegiatan perkuliahan berlangsung,
6. Teman-teman seperjuangan Jurusan Arsitektur Angkatan 2011, Anggi, Alin, Damalia, Fira, Rachman, Defi, Ida, Jaclyn, Trila, Vida, Yunita, Arlia, dan Nurina, yang selalu mendoakan, menyemangati serta membantu segala kegiatan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman Rumah Bala-Bala, mbak Ric, mbak Sar, mbak Ning, mbak Dib, mbak Wid, mbak Rim, yang senantiasa menemani dalam suka dan duka.
8. Teman-teman baik saya, Lia, Noni, Bamby, Dian, Icha, Mutia, yang terus mendoakan dari jauh agar cepat menyelesaikan skripsi ini.

9. Sahabat terdekat saya, Ajeng Indri Hastuti dan Tresna Annisa, yang sudah saya anggap sebagai keluarga sendiri, yang selalu mendoakan dan menyemangati untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh teman dan rekan lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dan mendukung proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Adapun kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar penulisan kedepannya dapat lebih baik. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada seluruh pihak yang membutuhkan dan nantinya dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu di masa mendatang.

Malang, Juli 2018

Penulis



DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
RINGKASAN	vi
SUMMARY	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Kabupaten/kota Layak Anak	1
1.1.2 Ruang Publik Terpadu Ramah Anak	2
1.1.3 Keamanan dan Keselamatan RPTRA Kalijodo	3
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Sistematika Pembahasan	5
1.8 Kerangka Pemikiran	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Ruang Publik (<i>Public Space</i>)	9
2.1.1 Definisi	9
2.1.2 Jenis-jenis	9
2.1.3 Fungsi	10
2.2 Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA)	11

2.3	Taman Bermain Anak	16
2.4	Anak	18
2.4.1	Definisi	18
2.4.2	Perkembangan Anak	19
2.4.3	Jenis Permainan Anak	21
2.5	Keamanan	23
2.6	Keselamatan	24
2.6.1	Keselamatan pada Perilaku Anak	24
2.6.2	Faktor Penentu Keselamatan	25
2.6.3	Jenis-jenis Tindakan Keselamatan	26
2.6.4	Keselamatan Anak Dalam Ruangan (<i>Safety Indoor</i>)	27
2.6.5	Keselamatan Anak Luar Ruangan (<i>Safety Outdoor</i>)	29
2.6.6	Alat-Alat Permainan di Area Kegiatan Luar Ruangan	29
2.6.7	Keselamatan pada Taman Bermain	31
2.7	Arena Olahraga <i>BMX</i> dan <i>Skatepark</i> (<i>Skateboard</i> dan <i>In-line Skate</i>).....	39
2.7.1	<i>BMX</i> (<i>Bicycle Motorcross</i>)	40
2.7.2	<i>Skateboard</i> (papan luncur)	41
2.7.3	<i>In-Line Skate</i>	42
2.7.4	<i>Skatepark</i>	43
2.7.5	Lintasan <i>BMX</i>	45
2.8	Tinjauan Studi Terdahulu	50
2.8.1	Jurnal Komparasi	50
2.9	Kerangka Teori	51
BAB III METODE PENELITIAN		53
3.1	Metode Umum	53
3.2	Lokasi, Objek, dan Subjek Penelitian	53
3.2.1	Lokasi penelitian	53
3.2.2	Objek penelitian	55
3.2.3	Subjek penelitian	55
3.3	Instrumen Penelitian	56
3.4	Variabel Penelitian	56

3.5	Metode Pengumpulan Data	58
3.5.1	Data Primer	58
3.5.2	Data Sekunder	60
3.6	Metode Pengolahan Data.....	61
3.6.1	Analisis Data	61
3.6.2	Sintesis Data	61
3.7	Kerangka Penelitian	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Lokasi dan Kondisi Eksisting Objek Penelitian	63
4.2	Analisis Kondisi Eksisting Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo	65
4.2.1	Zona RPTRA	65
4.2.2	Zona <i>BMX</i> dan <i>skateboard</i>	68
4.2.3	Zona terbuka	69
4.3	Analisis Hasil Penyebaran Kuisisioner Keamanan dan Keselamatan Anak	69
4.3.1	Data Responden	70
4.3.2	Zona RPTRA	73
4.3.3	Zona <i>BMX</i> dan <i>Skateboard</i>	77
4.3.4	Zona Terbuka	80
4.3.5	Pertanyaan Terbuka	82
4.4	Analisis Rekomendasi Desain	84
4.4.1	Zona RPTRA	84
4.4.2	Zona <i>BMX</i> dan <i>skateboard</i>	91
4.4.3	Zona terbuka.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Hal.
Gambar 1.1	Diagram kerangka pemikiran	8
Gambar 2.1	RPTRA Kampung Benda	11
Gambar 2.2	Berbagai fasilitas di RPTRA Kampung Benda	12
Gambar 2.3	RPTRA Sungai Bambu.....	12
Gambar 2.4	Beberapa fasilitas di RPTRA Sungai Bambu	13
Gambar 2.5	Berbagai kegiatan di RPTRA Sungai Bambu.....	13
Gambar 2.6	RPTRA Cililitan	14
Gambar 2.7	Berbagai fasilitas di RPTRA Cililitan	14
Gambar 2.8	RPTRA Penjaringan Indah	15
Gambar 2.9	Berbagai fasilitas di RPTRA Penjaringan Indah	15
Gambar 2.10	Museum Tubuh Bagong Batu.....	17
Gambar 2.11	Taman Nasional Gubung Pancar Bogor	17
Gambar 2.12	Disneyland Paris dan Taman Impian Jaya Ancol	18
Gambar 2.13	Tahapan bermain berdasarkan usia anak	20
Gambar 2.14	Permainan Fisik Anak.....	21
Gambar 2.15	Permainan Kreatif Anak	22
Gambar 2.16	Permainan Sosial Anak.....	22
Gambar 2.17	Permainan Indra Anak	23
Gambar 2.18	Permainan memanjat	30
Gambar 2.19	Area bermain pasir	30
Gambar 2.20	Contoh alat bermain di luar ruangan	31
Gambar 2.21	Contoh ayunan untuk usia di bawah 3 tahun (kiri) dan untuk usia 3-4 tahun (kanan)	33
Gambar 2.22	Contoh seluncuran anak untuk usia kurang dari 2 tahun (kiri) dan untuk usia 4-6 tahun (kanan)	33
Gambar 2.23	Penempatan alat permainan	34
Gambar 2.24	Contoh <i>signage</i> yang berarti larangan bagi anak usia 0-3 tahun	34
Gambar 2.25	Contoh alat bermain anak sesuai kategori usia anak	35

Gambar 2.26	Contoh zona bermain menggunakan permukaan <i>rubber mats</i> dan <i>rubber tiles</i>	36
Gambar 2.27	Permukaan zona bermain yang dianjurkan dan yang tidak	36
Gambar 2.28	Contoh mur atau baut yang ditutup	37
Gambar 2.29	Alat permainan dengan menggunakan bahan pelapis aman	37
Gambar 2.30	Alat permainan dengan menggunakan material kayu yang telah dilapisi	38
Gambar 2.31	Contoh pemasangan yang benar dan tidak	38
Gambar 2.32	<i>BMX</i> , <i>skateboard</i> , dan <i>in-line skate</i>	40
Gambar 2.33	Berbagai atraksi <i>BMX</i>	40
Gambar 2.34	Berbagai atraksi dengan <i>skateboard</i>	41
Gambar 2.35	Permainan dengan <i>in-line skate</i>	43
Gambar 2.36	Lintasan <i>BMX</i>	45
Gambar 2.37	<i>Start ramp</i> ukuran 8m	46
Gambar 2.38	<i>Start ramp</i> ukuran 5m	47
Gambar 2.39	<i>Start gate</i>	48
Gambar 2.40	Jalur <i>straights</i>	48
Gambar 2.41	<i>Turn</i>	48
Gambar 2.42	Area <i>finish</i>	49
Gambar 2.43	Diagram kerangka teori	51
Gambar 3.1	Denah RTH dan RPTRA Kalijodo sebagai lokasi penelitian	53
Gambar 3.2	Lingkup batasan penelitian	54
Gambar 3.3	Batasan masing-masing zona	54
Gambar 3.4	Diagram kerangka pemikiran.....	62
Gambar 4.1	Lokasi RPTRA Kalijodo	63
Gambar 4.2	Pembagian zona ada RPTRA Kalijodo.....	64
Gambar 4.3	Beberapa ruang bermain anak pada RTRA Kalijodo.....	65
Gambar 4.4	Dasar permukaan ruang bermain	66
Gambar 4.5	Kondisi alat permainan yang masih cukup baik	66
Gambar 4.6	Kondisi alat permainan yang kurang baik.....	66
Gambar 4.7	Kondisi lapangan rumput dan pagar pembatas	67

Gambar 4.8	Kawat penyangga tiang listrik dan tempat sampah pada area lapangan rumput	67
Gambar 4.9	Berbagai fasilitas pada RPTRA	68
Gambar 4.10	Fasilitas pada zona BMX dan <i>Skateboard</i>	68
Gambar 4.11	Aktifitas dan fasilitas pada zona terbuka	69
Gambar 4.12	Rekomendasi pos jaga pada zona rptra	85
Gambar 4.13	Lokasi area bermain	86
Gambar 4.14	Rekomendasi pembatas pagar pada area bermain No. 2	86
Gambar 4.15	Rekomendasi penutup atap pada area bermain No. 3	87
Gambar 4.16	Kondisi eksisting desain permainan jungkat-jungkit	88
Gambar 4.17	Rekomendasi perletakkan penanda atau <i>signages</i>	89
Gambar 4.18	Rekomendasi instruksi/petunjuk permainan	89
Gambar 4.19	Rekomendasi tempat duduk	90
Gambar 4.20	Zonasi pada area RPTRA	91
Gambar 4.21	Rekomendasi <i>ramp</i> pada area bermain	91
Gambar 4.22	Rekomendasi perletakkan pos jaga zona <i>bm</i> x dan <i>skateboard</i>	92
Gambar 4.23	Tanaman jenis kembang sepatu	93
Gambar 4.24	(Kiri ke kanan) Tanaman jenis kirai payung, ketapang brazil, dan angsana	93
Gambar 4.25	Rekomendasi penataan vegetasi pada zona <i>bm</i> x dan <i>skatepark</i>	93
Gambar 4.26	Zonasi area <i>bm</i> x dan <i>skatepark</i>	94
Gambar 4.27	Tanaman jenis <i>Monstera</i> (kiri) dan <i>Philodendron</i> (kanan)	94
Gambar 4.28	Tanaman jenis <i>bamboo palm</i>	95
Gambar 4.29	Rekomendasi perletakkan vegetasi	95



DAFTAR TABEL

No.	Judul	Hal.
Tabel 2.1	Tinjauan Studi Terdahulu.....	50
Tabel 3.1	Variabel penelitian zona playground	57
Tabel 4.1	Hasil kuisisioner bagian Data Responden	70
Tabel 4.2	Hasil kuisisioner bagian Zona RPTRA	73
Tabel 4.3	Hasil kuisisioner bagian Zona <i>BMX</i> dan <i>Skateboard</i>	77
Tabel 4.4	Hasil kuisisioner bagian Zona Terbuka	80



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Kabupaten/kota layak anak

Kabupaten/kota layak anak berdasarkan Peraturan Menteri Pemberdayaan dan Perlindungan Anak (PERMENPPPA) No. 11 Tahun 2011 merupakan kabupaten/kota yang mempunyai sistem pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat dan dunia usaha, dan media massa yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin pemenuhan hak dan perlindungan khusus anak. Secara umum tujuan Kota Layak Anak (KLA) ialah untuk memenuhi hak dan melindungi anak. Sementara tujuan khusus KLA untuk membangun inisiatif pemerintahan kabupaten/kota yang mengarah pada upaya transformasi Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child*) dari kerangka hukum ke dalam definisi, strategi dan intervensi pembangunan, dalam bentuk: kebijakan, program dan kegiatan pembangunan yang ditujukan untuk pemenuhan hak dan perlindungan anak (PHPA), pada suatu wilayah kabupaten/kota. Dengan jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 258 juta jiwa pada tahun 2016, sepertiga diantaranya (32,24 persen) adalah anak-anak (www.kemenpppa.go.id., 2017), maka perwujudan KLA dikatakan sangat penting mengingat anak merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keberlangsungan hidup manusia dan keberlangsungan hidup bernegara. Berdasarkan hasil kajian UNICEFF, Indonesia belum memiliki satu pun kota yang berpredikat Kota Ramah Anak atau Kota Layak Anak. Hanya 4 dari 109 kota yang mendekati status Kota Layak Anak di Indonesia, yaitu Solo, Surabaya, Denpasar dan Bandung, menurut Kementerian Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak pada tahun 2013.

Berdasarkan PERMENPPPA No. 11 Tahun 2011, indikator KLA adalah variabel yang membantu dalam mengukur dan memberikan nilai terhadap pemerintah daerah dalam

mengupayakan terpenuhi hak anak untuk terwujudnya kabupaten/kota layak anak. Dalam pemenuhan indikator KLA, salah satunya dengan pembangunan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) sebagai sarana pemenuhan hak anak untuk bermain, belajar, dan berinteraksi. Menurut Peraturan Gubernur No.196 Tahun 2015, Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah tempat dan/atau ruang terbuka yang memadukan kegiatan dan aktivitas warga dengan mengimplementasikan 10 (sepuluh) program Pokok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga untuk mengintegrasikan dengan program Kota Layak Anak.

1.1.2 Ruang Publik Terpadu Ramah Anak di Jakarta

Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta) ialah salah satu kawasan perkotaan terpadat di dunia. Metropolitan Jakarta adalah kota terbesar di Asia Tenggara. Dengan luas 662,33 km² dan berpenduduk 10,2 juta jiwa, ruang terbuka publik sangat terbatas luasan dan jumlahnya terutama di daerah padat/kumuh. Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Jakarta hanya 9,8 persen dari total luasan Jakarta atau sama dengan 64,95 km². Proporsi ini berkurang dari 77,8 persen dari total luas kota tahun 1973.

Minimnya ruang publik yang berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat dan kawasan evakuasi bencana untuk mitigasi bencana, mendasari diputuskannya pengembangan ruang publik yang berfungsi lebih dari sekedar RTH dengan sebutan RPTRA. Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) merupakan Ruang Terbuka Hijau yang didesain dengan konsep modern yang ramah anak dan dilengkapi berbagai sarana prasarana pendukung. Dengan visi menuju masyarakat harmonis dan misi menjadi kota layak anak, RPTRA berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat, penyediaan sarana pelayanan dan kegiatan terpadu dari bayi sampai lansia, penyediaan fasilitas terpadu anak di luar sekolah termasuk disabilitas, ruang terbuka hijau dan penyerapan air tanah, serta kawasan evakuasi bencana.

Perkembangan RPTRA di Jakarta mengalami kemajuan pesat. Sebanyak 289 lokasi RPTRA telah diresmikan di tahun 2017, dan 150 lokasi RPTRA akan dibangun di tahun 2018. Dengan tingkat kepuasan mencapai 99% (survei 19 Januari 2017), serta kunjungan terendah sebanyak 125 orang dan tertinggi mencapai 852 orang per hari, RPTRA berkontribusi terhadap pemenuhan 18 dari total 24 indikator KLA, menurut Oswar M. Mungkasa sebagai Deputi gubernur DKI Bidang Tata Ruang dan Lingkungan Hidup.

RPTRA Kalijodo yang diresmikan pada tanggal 22 Februari 2017 menjadi salah satu rptra terbesar dan sukses sebagai solusi peremajaan kawasan yang sebelumnya adalah kawasan kumuh dengan berbagai transaksi ilegal, termasuk transaksi narkoba dan *human trafficking*. RPTRA Kalijodo yang bergabung dengan RTH Kalijodo memiliki luas 5.489 m² dan mencakup 1.468 m² bangunan. Berbagai macam fasilitas yang tersedia di RTH dan RPTRA Kalijodo mewadahi hampir seluruh kalangan masyarakat, seperti arena *BMX* dan *Skate Park*, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), ruang serbaguna, *PKK-Mart*, toilet umum dan difabel, ruang laktasi, perpustakaan, serta Posko Pengaduan Kekerasan pada Rumah Tangga. Memiliki berbagai fasilitas bermain bagi anak-anak tidak berarti fasilitas itu kemudian ramah anak.

1.1.3 Keamanan dan Keselamatan Anak di RPTRA Kalijodo

Fasilitas yang terdapat di RTH dan RPTRA Kalijodo memiliki fungsinya masing-masing. Salah satu fasilitasnya, Arena *BMX* dan *Skate Park*, menjadi salah satu daya tarik pada RTH dan RPTRA Kalijodo yang harus memiliki tingkat keamanan dan keselamatan yang tinggi. Dengan banyaknya para pengunjung yang ingin melihat permainan para pemain *BMX* dan *skateboard*, menyebabkan banyak area bermain *BMX* dan *skateboard* yang dilewati oleh pengunjung menjadikan para pemain sedikit terganggu. Belum adanya petugas yang dapat memberitahu dan menertibkan para pengunjung agar berhati-hati di sekitar arena *BMX* dan *skateboard* juga menjadi salah satu kekurangan dalam hal keselamatan dan keamanan. Kesadaran diri para pemain juga masih terbilang rendah dilihat dari banyaknya pemain, yang sebagian besar masih remaja, yakni tidak menggunakan alat keselamatan standar seperti helm dan pelindung lutut dan siku. Tidak sedikit pula beberapa pemain *BMX* dan *skateboard* yang mengalami cedera akibat beberapa kesalahan yang dilakukan. Sedangkan pada area bermain anak-anak di RPTRA Kalijodo, terlihat sudah adanya beberapa bentuk material yang aman bagi anak-anak, seperti permukaan area bermain diganti dengan karet mats atau *rubber flooring* yang memiliki tekstur lebih lembut dan tidak keras.

Berbagai fasilitas bermain anak-anak yang tersedia pada rptra tersebut bila tidak disertai dengan perancangan dan perencanaan yang matang, dapat menimbulkan resiko kecelakaan bahkan kematian bagi pengguna khususnya anak-anak. Holtzman., Debra S. (2009), penulis buku *Safety Expert, Advokat Keselamatan Anak dan Ahli Kesehatan*, dan *Gaya Hidup*, berpendapat bahwa taman bermain idealnya dibuat sedemikian rupa agar dapat memenuhi kaidah atau aturan

bermain yang berlaku guna meminimalisir adanya kecelakaan. Peralatan bermain anak-anak merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dan harus memenuhi standar keamanan agar setidaknya mampu mengurangi tingkat kecelakaan serta adanya peningkatan kesadaran para pengguna yaitu anak-anak dan orang tua dalam hal keselamatan.

Oleh karena itu, penelitian terhadap keselamatan dan keamanan bagi anak-anak pada RPTRA Kalijodo menjadi alasan utama dari skripsi ini. Diharapkan dengan mengetahui bagaimana tingkat keselamatan dan keamanan bagi anak-anak di RPTRA Kalijodo mampu memperbaiki kualitas yang kurang dan mampu memenuhi kualitas keselamatan dan keamanan sesuai dengan kebutuhan pengguna rptra, mulai dari lokasi zona bermain, permukaan zona bermain, fasilitas bermain, tata letak fasilitas bermain, material alat permainan, serta konstruksi alat permainan, seperti perakitan dan pemasangan.

1.2 Identifikasi Masalah

Perolehan identifikasi masalah dalam penelitian ini didasari latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka identifikasi masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Banyaknya pengunjung yang belum paham akan aspek keamanan dan keselamatan bagi anak yang mengakibatkan tidak sedikitnya anak-anak yang bermain menjadi terluka atau cedera.
2. Kurangnya kesadaran akan keamanan dan keselamatan diri pada pengguna area bermain.
3. Pemenuhan aspek keamanan dan keselamatan anak pada area bermain masih belum maksimal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah ialah:

Bagaimana penerapan konsep keselamatan dan keamanan bagi anak di RPTRA Kalijodo?

1.4 Batasan Masalah

Untuk memperjelas arah penelitian agar tidak meluas dan terfokus, maka lingkup pembahasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lokasi penelitian dilakukan di seluruh kawasan RPTRA Kalijodo sampai dengan area *bmX* dan *skatepark* pada kawasan RTH Kalijodo.
2. Aspek keamanan dan keselamatan anak pada taman bermain yang dikaji mengacu pada U.S. Consumer Product Safety Commision, sedangkan pada area *bmX* dan *skatepark* mengacu pada Union Cycliste Internationale.
3. Anak adalah seseorang yang belum berusia 15 tahun.

1.5 Tujuan Penelitian

Memahami dan mengevaluasi bagaimana penerapan aspek keamanan dan keselamatan bagi pengguna anak pada RPTRA Kalijodo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna
 - a. Dapat memahami aspek keamanan dan keselamatan yang ada pada RPTRA Kalijodo
 - b. Dapat lebih waspada akan keselamatan dan keamanan anak dalam bermain pada RPTRA Kalijodo
 - c. Anak-anak dapat bermain dengan aktif dengan aman dan nyaman
2. Bagi Akademisi atau Peneliti
 - a. Dapat dijadikan sebagai literatur studi dan kajian pustaka pada penelitian terkait
 - b. Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta dapat dijadikan perbandingan antara ilmu yang sudah dipelajari
3. Bagi Pemerintahan
 - a. Dapat menjadi evaluasi tersendiri dalam merancang suatu RPTRA kedepannya
 - b. Membantu program pemerintahan dalam mewujudkan Kota Layak Anak (KLA) dengan mewadahi keperluan ruang interaksi bagi anak-anak

1.7 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini memiliki sistematika pembahasan dengan terbagi atas 5 bab, yaitu: pendahuluan; tinjauan pustaka; metode penelitian; hasil dan pembahasan; serta kesimpulan dan saran. Uraian pembahasan disusun dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, lingkup dan pembahasan, tujuan penelitian, kerangka alur pemikiran, serta sistematika pembahasan. Pada latar belakang menjelaskan tentang isu yang dipilih dalam penelitian sehingga muncul suatu rumusan masalah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Meliputi tentang tinjauan literatur dari pustaka maupun sumber lainnya yang berkaitan dengan objek penelitian yang memiliki tema, isu, dan permasalahan serupa. Literatur yang digunakan seperti teori-teori, hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya, peraturan dan kebijakan yang terkait, dan standar pedoman yang berhubungan.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi mengenai metode umum yang digunakan, tahapan kajian, lokasi penelitian, objek penelitian, dan variabel penelitian. Serta penjelasan tentang metode pengumpulan data dan metode analisa-sintesa untuk mencapai hasil penelitian dengan rekomendasi desain.

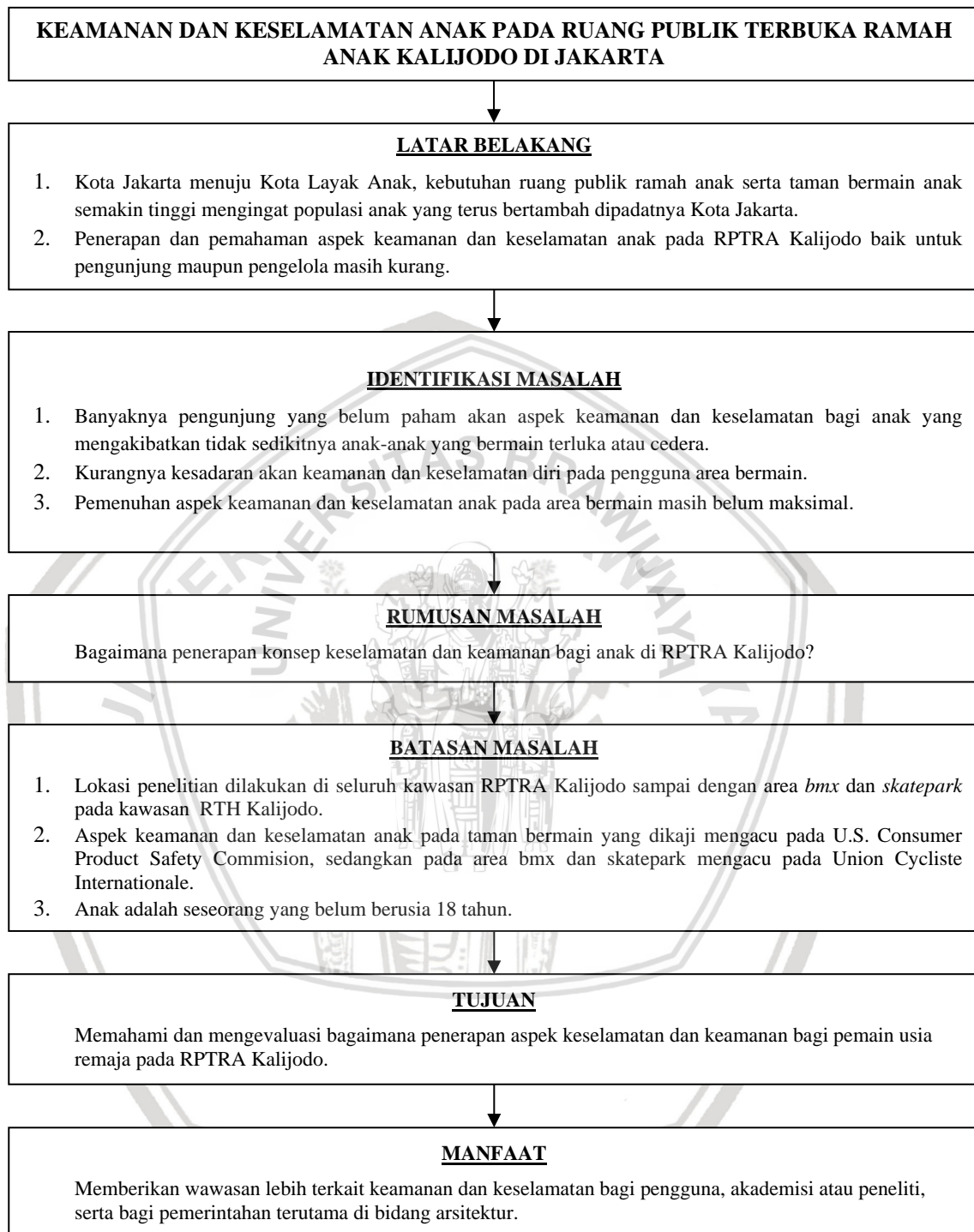
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang hasil analisis dan evaluasi dari pembahasan penelitian yang selanjutnya akan diperoleh suatu sintesis terhadap tema bahasan yaitu mengenai aspek keamanan dan keselamatan anak pada ruang publik terpadu ramah anak. Kemudian sintesis yang didapat akan dikembangkan menjadi rekomendasi desain sebagai hasil akhir dari penelitian ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil dari analisis dan evaluasi sesuai ruang lingkup batasan masalah, serta kontribusi dan saran pengembangan mengenai tema bahasan terkait.

1.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Diagram kerangka pemikiran



Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ruang Publik (*Public Space*).

2.1.1 Definisi

Ruang publik ialah ruang yang diperuntukkan sebagai sebuah ruang kota yang dapat digunakan secara bersama-sama baik secara individu maupun berkelompok dan cuma-cuma tanpa mengambil keuntungan oleh masyarakat kota dari berbagai lapisan (Shirvani, 1985). Sedangkan ruang publik yang dimaksud secara umum pada sebuah kota, menurut *Project for Public Space in New York* tahun 1984, adalah bentuk ruang yang digunakan manusia secara bersama-sama berupa jalan, pedestrian, taman-taman, plaza, fasilitas transportasi umum (halte) dan museum.

Ruang publik sebagai salah satu komponen tata ruang kota yang vital pada umumnya adalah ruang terbuka yang mampu menampung kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Dikatakan vital karena kebanyakan bangunan di perkotaan dalam beberapa tahun terakhir ini, melupakan perlu adanya ruang publik untuk masyarakat, yang berpotensi menciptakan kesenjangan antar lapisan masyarakat. Dengan begitu, ruang ini memungkinkan terjadinya pertemuan antar manusia untuk saling berinteraksi. Karena pada ruang ini sering kali timbul berbagai kegiatan bersama, maka ruang-ruang terbuka ini dikategorikan sebagai ruang umum.

2.1.2 Jenis-jenis

Meskipun sebagian ahli mengatakan umumnya ruang publik adalah ruang terbuka, Rustam Hakim (1987) mengatakan bahwa, ruang umum pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakatnya, baik secara individu

maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan. Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1. Ruang publik tertutup
Ruang publik yang terdapat di dalam suatu bangunan.
2. Ruang publik terbuka
Ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering juga disebut ruang terbuka (*open space*).

Lain halnya dengan Fazri (2015) yang mengatakan bahwa dilihat dari sifatnya, ruang publik terbagi menjadi 3 macam, yakni:

1. Ruang Publik Privat
Ruang publik ini memiliki batas waktu tertentu untuk mengaksesnya karena kepemilikannya bersifat pribadi, seperti halaman gedung atau halaman rumah tinggal.
2. Ruang Publik Semi Privat
Ruang publik yang kepemilikannya pribadi dan biasanya tidak gratis/berbayar, namun dapat diakses langsung oleh masyarakat, contohnya Taman Safari dan Taman Impian Jaya Ancol.
3. Ruang Publik Umum
Ruang publik umum yang kepemilikannya oleh pemerintah dan bisa diakses langsung oleh masyarakat tanpa batas waktu tertentu dan bebas biaya. Beberapa contoh ruang publik umum ialah Taman Alun-Alun Kota Bekasi, Alun-Alun Masjid Raya Bandung, dan Taman Menteng di Jakarta Pusat.

2.1.3 Fungsi

Menurut Eddy Dharmawan dalam Iswanto (2006), beberapa fungsi ruang publik secara umum ialah:

1. Sebagai pusat interaksi masyarakat. Ruang publik dapat diakses dan digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat sehingga ruang publik menjadi pusat pertemuan

masyarakat. Banyaknya masyarakat yang berkumpul di ruang publik, maka akan menyebabkan terjadinya interaksi sosial antar kalangan masyarakat didalamnya.

2. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor-koridor jalan yang menuju kearah ruang publik tersebut dan sebagai ruang pengikat dilihat dari struktur kota serta sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan di sekitarnya dan ruang untuk transit.
3. Sebagai tempat usaha bagi pedagang yang berjualan di suatu tempat umum, taman-taman, emper-emper toko dan pasar-pasar tanpa adanya izin usaha dari pemerintah (Karafir dalam Yunus, 2011).
4. Sebagai paru-paru kota. Penyedia udara yang segar dan bersih di tengah wilayah perkotaan yang didominasi oleh bangunan-bangunan beton.

2.2 Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA)

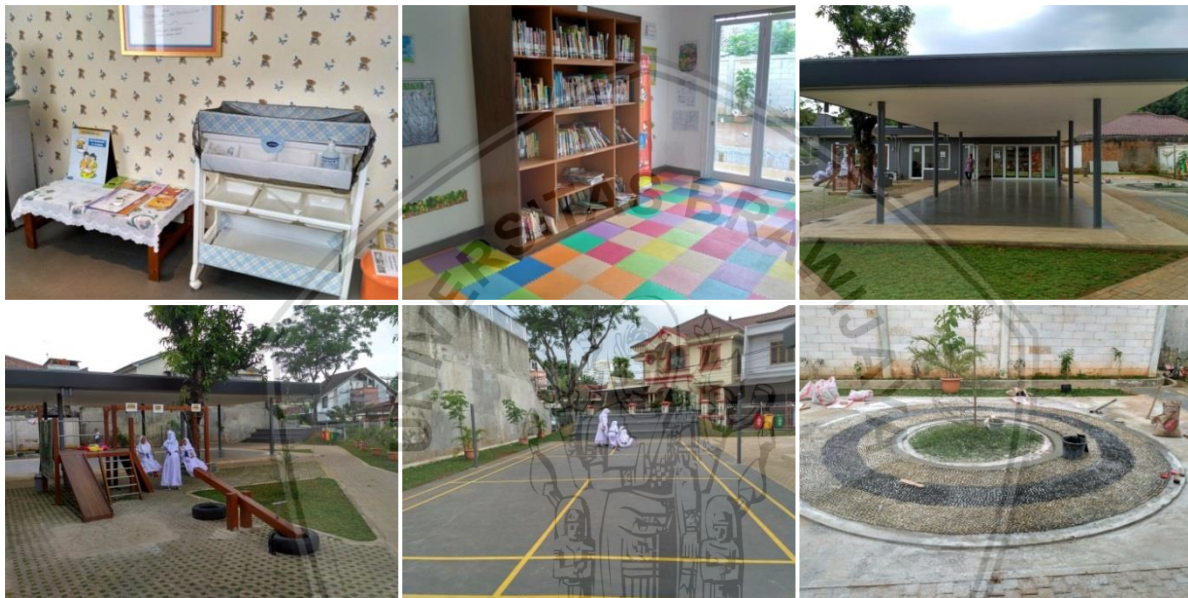
Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) merupakan sebuah taman atau Ruang Terbuka Hijau yang didesain dengan konsep modern yang ramah anak dengan dilengkapi berbagai sarana prasarana pendukung seperti gazebo/pendopo untuk tempat belajar anak, sarana olahraga, fasilitas bermain, perpustakaan atau Taman Bacaan Masyarakat (TBM), toilet, lapangan olahraga/bermain, dan lain-lain (Rustam, 2015). Dalam Peraturan Gubernur No. 196 Tahun 2015, mengatakan bahwa Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah tempat dan/atau ruang terbuka yang memadukan kegiatan dan aktivitas warga dengan mengimplementasikan 10 (sepuluh) program Pokok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga untuk mengintegrasikan dengan program Kota Layak Anak. Adapun beberapa contoh beberapa RPTRA yang telah terbangun sebagai berikut:

- a. RPTRA Kampung Benda



Gambar 2.1 RPTRA Kampung Benda
Sumber: www.kompasiana.com

RPTRA Kampung Benda terletak di Jl. Cempaka Putih Tengah XV, RT.2/RW.8, Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat. Memiliki luas sekitar 1.100 meter, RPTRA Kampung Benda merupakan 1 dari 15 RPTRA yang dibangun di wilayah Jakarta Pusat dengan menggunakan dana APBD Provinsi DKI Jakarta. Rprtra ini juga memiliki berbagai fasilitas seperti kolam gizi, berbagai tanaman toga, jogging track, gedung serbaguna, sarana bermain *outdoor*, PKK *Mart*, lapangan serbaguna, perpustakaan, ruang laktasi, toilet difabel, area pijat refleksi serta amphiteater.



Gambar 2.2 Berbagai fasilitas di RPTRA Kampung Benda
Sumber: www.kompasiana.com

b. RPTRA Sungai Bambu



Gambar 2.3 RPTRA Sungai Bambu
Sumber: monitor.co.id

RPTRA Sungai Bambu adalah Ruang Publik Terpadu Ramah Anak yang berada di bawah Jalan layang Tol yang menghubungkan Cawang dan Tanjung Priok. Tepatnya di Jl. Jati Raya RW 06, Kelurahan Sungai Bambu, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara, dengan luas lahan 3.832 m². RPTRA ini diresmikan pada tanggal 18 Mei 2015 oleh Basuki Tjahaja Purnama sebagai Gubernur DKI Jakarta saat itu. Taman ini dilengkapi fasilitas *outdoor* dan *indoor*. Fasilitas *outdoor* terdiri dari monumen, lapangan multi guna (futsal dan voli), amphiteater, area bermain anak, taman, *jogging track*, parkir sepeda, zona ekonomi kreatif, tempat sampah terpilah dan trotoar/pedestrian. Sedangkan fasilitas *indoor* terdiri dari ruang serbaguna, posyandu, ruang laktasi ibu menyusui, ruang obat/alat kesehatan, perpustakaan, PAUD, PKK Mart, toilet, *pantry* dan gudang.



Gambar 2.4 Beberapa fasilitas di RPTRA Sungai Bambu
Sumber: commons.wikimedia.org dan beritajakarta.id



Gambar 2.5 Berbagai kegiatan di RPTRA Sungai Bambu
Sumber: beritajakarta.id

c. RPTRA Cililitan



Gambar 2.6 RPTRA Cililitan
Sumber: tribunnews.com

RPTRA Cililitan merupakan salah satu yang terbesar di Jakarta yang terletak di Jalan Buluh, Kramatjati, Jakarta Timur, dengan luas sekitar 4000 m². RPTRA Cililitan ini memiliki fasilitas saung, taman bermain anak-anak, alat kebugaran, ampiteater, lapangan futsal, perpustakaan, PAUD, ruang laktasi ibu menyusui, toilet disabilitas, taman gizi, kolam gizi, ruang konseling untuk keluarga dan PKK mart.



Gambar 2.7 Berbagai fasilitas di RPTRA Cililitan
Sumber: republik.co.id, megapolitan.kompas.com, dan bidakara.ac.id

d. RPTRA Penjaringan Indah



Gambar 2.8 RPTRA Penjaringan Indah
Sumber: jakarta-utara.info

Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Penjaringan Indah yang berada di Jalan Wacung, RW 16, Kelurahan Penjaringan, Penjaringan, Jakarta Utara menjadi RPTRA yang paling banyak dikunjungi. Saat hari biasa, jumlah pengunjung sekitar 400 orang per hari dan meningkat saat akhir pekan yakni mencapai 600 pengunjung. Ini disampaikan oleh Walikota Jakarta Utara saat itu, Wahyu Haryadi. Dibangun diatas lahan seluas 4300 m², RPTRA dilengkapi dengan beragam fasilitas di antaranya, lapangan futsal, lapangan voli, sarana bermain anak, ruang laktasi, ruang serba guna dan perpustakaan.



Gambar 2.9 Berbagai fasilitas di RPTRA Penjaringan Indah
Sumber: beritajakarta.id dan jakarta-utara.info

2.3 Taman Bermain Anak

Taman bermain anak (*Children Playground*) adalah tempat yang dirancang bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan bebas untuk memperoleh kerianan, kesenangan dan kegembiraan serta sebagai sarana mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosinya. Aktivitas bermain dapat dilakukan di ruang terbuka maupun ruang tertutup yang dilengkapi beberapa peralatan/fasilitas permainan rekreasi serta sarana penunjang lainnya. Taman bermain anak-anak di ruang publik merupakan taman bermain yang dikelola oleh pemerintah (taman bermain di taman-taman kota), swasta (taman rekreasi, restoran, resort), komunitas masyarakat (taman bermain di taman lingkungan perumahan) serta sekolah (sekolah dasar dan taman kanak-kanak) yang dapat diakses oleh siapa saja dari berbagai latar belakang dan kemampuan (fisik atau mental). Beberapa fakta tentang taman bermain di ruang publik (US CPSC, 2010) adalah :

1. Taman bermain dibangun oleh pemerintah, perusahaan swasta, maupun komunitas masyarakat untuk segera memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi lingkungannya.
2. Taman bermain publik merupakan fasilitas umum, untuk memasukinya tidak dipungut biaya (taman bermain di taman kota).
3. Taman bermain yang bersifat bisnis (fasilitas sosial), untuk memasukinya dipungut biaya.
4. Taman bermain yang merupakan bagian dari bisnis yang diperuntukkan bagi pelanggan perusahaan (misal milik restaurant).
5. Mampu diakses dan digunakan oleh semua anak-anak termasuk yang mempunyai keterbatasan fisik dan mental.

Adapun beberapa jenis taman bermain berdasarkan fungsinya menurut Darmawan (2016), antara lain;

1. Taman Pendidikan

Taman pendidikan pada umumnya berupa gabungan beberapa taman bermain dimana di dalamnya terdapat beberapa wahana dan atraksi yang bertujuan untuk misi pendidikan bagi penggunanya. Di Indonesia, jenis taman bermain ini dapat dijumpai di Taman Pintar Yogyakarta, Museum Tubuh Bagong Batu, Sekolah Alam Taman Tinggal Ciputat Tangerang dan lain-lain.



Gambar 2.10 Museum Tubuh Bagong Batu
Sumber: wisatamalang.info

2. Taman Bermain Keluarga

merupakan taman bermain yang dimiliki oleh satu anggota keluarga tertentu, dengan demikian hanya anggota keluarga yang dapat menggunakan fasilitas tersebut. Pada umumnya taman bermain keluarga memiliki lahan relative sempit dan berdekatan dengan rumah tinggal pemiliknya. Namun, saat ini banyak dijumpai taman bermain keluarga yang terbuka untuk umum demi tujuan bisnis. Beberapa contoh taman bermain keluarga antara lain, Kebun Wisata Paimukti Bogor, Taman Nasional Gunung Pancar Bogor, dan lain-lain.



Gambar 2.11 Taman Nasional Gunung Pancar Bogor
Sumber: piknikasik.com

3. Taman Regional

Taman bermain regional merupakan taman bermain yang umumnya dikelola secara profesional dan bertujuan menampung masyarakat pada skala regional kota/Negara. Taman tersebut dapat dimiliki oleh pihak pemerintah maupun swasta. Contoh jenis taman regional ialah Disneyland di Hongkong, Tokyo, New York, Paris, Universal Studio di

Singapura, Jepang, Orlando. Adapun yang berada di dalam negeri seperti Taman Impian Jaya Ancol, Wisata Bahari Lamongan, Kebun Raya Purwodadi, dan lain-lain.



Gambar 2.12 Dsineyland Paris dan Taman Impian Jaya Ancol
Sumber: metropolitan.id

2.4 Anak

2.4.1 Definisi

Anak merupakan objek dalam penelitian ini. Anak-anak dalam hal ini terbagi menjadi beberapa lapisan usia, yaitu usia 0-1 tahun, disebut masa bayi; usia 1-3 tahun, disebut masa batita; usia 3-5 tahun, disebut masa balita; usai 5-12 tahun usia pendidikan dasar atau usia sekolah; usia 12-14 tahun, disebut sebagai usia pra remaja (Woolfson, 2001).

Setiap anak memiliki perilaku berbeda saat bermain. Goldstein, Jeffrey (2012), ketua *National Toy Council* London menyimpulkan manfaat bermain bagi emosi dan perilaku anak, sebagai berikut;

1. Bermain dapat mengurangi rasa takut, cemas, stres, dan rasa mudah tersinggung.
2. Bermain menciptakan rasa senang, melatih pengenalan diri, serta menambah kepercayaan diri pada anak.
3. Bermain dapat melatih penguasaan emosi dan keterbukaan terhadap orang-orang di sekitar anak.
4. Bermain mampu meningkatkan ketenangan, melatih kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, serta kemampuan untuk menerima kejutan dan perubahan.
5. Bermain dapat menyembuhkan luka emosional anak.

Anak usia sekolah merupakan usia yang memiliki sifat ingin mencoba mengembangkan sifat mandiri dan menentukan batas-batas aturan. Perbedaan karakteristik anak mulai terlihat seperti pertumbuhan, perkembangan, pola aktivitas, kebutuhan gizi,

perkembangan pribadi, serta asupan makanan (Yatim, 2005). Anak akan banyak berada di luar rumah untuk jangka waktu sekitar 4 sampai 5 jam. Aktivitas fisik yang dilakukan akan meningkat dan kebutuhan energi juga harus dapat menyesuaikan. (Khomsan, 2010).

2.4.2 Perkembangan Anak

Selama masa perkembangan anak-anak, peranan orang tua sangat penting terutama dalam bidang pekerjaan, rekreasi, dan interaksi sosial. Masa kanak-kanak akan dimulai pada usia 6 tahun dan akan berakhir pada usia 12 tahun yang kemudian akan masuk ke masa pubertas. Perkembangan pada masa usia sekolah berfokus pada kemampuan fisik, kognitif dan psikososial (Potter & Perry, 2005).

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Peaget, seorang pakar psikologi kognitif, menyimpulkan perkembangan kognitif menjadi 4 tahap, yaitu:

1. Tahap sensori motor, terjadi pada usia 0-2 tahun.
Merupakan tahap dari perkembangan kognitif yang tampak dalam bentuk aktifitas gerak sebagai reaksi dari yang telah dilihatnya. Anak akan mulai menunjukkan perasaannya, dapat meniru tingkah laku orang lain, serta mencari penyelesaian dengan cara menggabungkan perasaan dengan pengetahuan yang diterimanya.
2. Tahap pra operasional, terjadi pada usia 2-7 tahun.
Tahap dimana anak mampu mengingat objek yang dilihatnya. Sehingga anak tersebut sadar akan adanya suatu benda yang harus ada atau yang biasa ada. Serta mampu mengembangkan sikap yang dilakukan orang lain saat memberi respon akan barang, orang, keadaan dan kejadian. Anak juga mulai mampu memahami sebuah situasi yang mengandung masalah. Anak mampu memecahkan masalah dengan cara pikir anak-anak.
3. Tahap konkrit operasional, terjadi pada usia 7-11 tahun.
Merupakan tahap awal pubertas. Dalam tahap ini, anak akan mampu berpikir logis. Mampu memperhatikan lebih dari satu objek yang dilihat atau dialaminya dan mampu menghubungkan satu objek dengan objek lain, namun belum bisa berpikir abstrak.

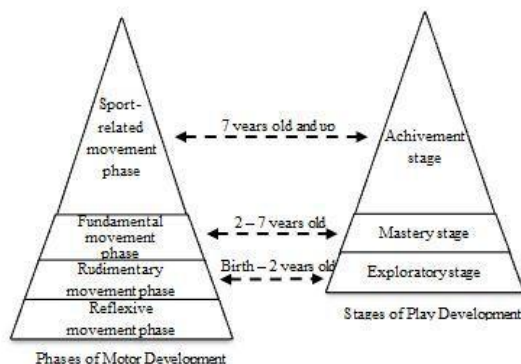
4. Tahap formal operasional, terjadi pada usia 11-15 tahun.

Masa pubertas yang sangat berpengaruh di kehidupan mendatang hingga menjelang dewasa. Mampu berpikir abstrak serta dapat menganalisis masalah yang dialaminya secara ilmiah, kemudian menyelesaikan masalah tersebut.

Setiap tahap perkembangan tersebut dapat dipacu melalui aktivitas bermain sesuai dengan umur dan kegiatan. Kegiatan bermain terbagi menjadi dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal dengan hiburan (Hurlock, 1990). Bermain aktif adalah kegiatan bermain secara aktif yang melibatkan gerak dan aktivitas fisik anak yang dapat meningkatkan kreativitas dan kekuatan fisik anak. Seperti berlari, naik turun tangga, bermain pasir, dan lainnya. Sebaliknya, bermain pasif ialah kegiatan secara pasif yang sifatnya menghibur dan tidak melibatkan gerak tubuh anak. Contohnya seperti mengamati permainan anak-anak yang lain, menonton tv, dan bermain *video games*.

Adapun tahap-tahap bermain berdasarkan usia anak, yaitu:

1. *Exploratory stage*, yaitu tahap anak di bawah usia 2 tahun, belajar mengenal benda dan belum dapat bermain dengan baik karena anak belum dapat mengontrol tubuhnya secara keseluruhan.
2. *Mastery stage*, yaitu tahap anak usia 2-6 tahun, mulai dapat mengontrol tubuhnya dan mainan memiliki peran penting dalam bermain, sehingga dapat membuat anak kreatif, terhibur, dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak.
3. *Achivement stage*, yaitu tahap anak usia 7 tahun ke atas mengarah pada kegiatan bermain olahraga yang dilakukan bersama-sama, memiliki aturan, dan ada hasil akhir menang atau kalah.



Gambar 2.13 Tahapan bermain berdasarkan usia anak
(Sumber: Gallahue, 1982)

2.4.3 Jenis Permainan Anak

Berdasarkan dengan bagaimana cara bermain anak menurut usianya, dapat dikategorikan beberapa jenis permainan yang diakomodasikan didalam taman bermain anak (Alamo, 2002), diantaranya:

1. Permainan Fisik (*Phisical Games*)

Permainan ini menuntut pemain untuk selalu aktif bergerak seperti melompat, berlari, bersepeda, merangkak, merayap, memanjat atau meluncur. Dalam beraktifitas sering tidak membutuhkan peralatan yang memadai kecuali pelindung akan tubrukan dan jatuh. Meskipun demikian permainan ini selalu disarankan untuk menjamin beberapa bentuk modular peralatan permainan, struktur, dan variasi lapang dimana semua dapat disediakan kemungkinan yang lebar untuk interaksi dan permainan-permainan yang dinamis sehingga aktivitas motorik anak dapat berkembang dengan baik.



Gambar 2.14 Permainan Fisik Anak
Sumber: janelabu.blogspot.com

2. Permainan Kreatif (*Creative Games*)

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan imajinasi dan khayalan. Material yang dapat dibentuk atau di transformasikan seperti pasir, rumput, air, gravel, atau lempung digunakan dalam tipe permainan ini. Sulit bagi anak-anak untuk tetap mempertahankan bentuk ketika bermain dengan material diatas sehingga merangsang anak untuk terus berimajinasi sehingga pada akhirnya melatih anak untuk terus kreatif.



Gambar 2.15 Permainan Kreatif Anak

Sumber: paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id

3. Permainan Sosial (*Social Games*)

Permainan yang menitikberatkan pada sosial dan hubungan antar pemain diantaranya adalah kejar-kejaran, bersembunyi, dan permainan tim dengan aturan dimana imajinasi merupakan alat utama yang digunakan dalam seluruh aktivitas. Dimulai dengan permainan dasar yang dibutuhkan untuk mendorong imajinasi, hal ini lebih efektif untuk memberikan elemen yang abstrak, sugesti dimana anak-anak akan mampu beradaptasi dengan teman sebayanya melalui cara mereka sendiri.



Gambar 2.16 Permainan Sosial Anak

Sumber: paud-anakbermainbelajar.blogspot.co.id

4. Permainan Indra (*Sensorial Games*)

Meskipun semua indra (*sense*) digunakan dalam semua aktivitas manusia, anak-anak merupakan pioner sesungguhnya dalam bereksperimen dengan hal tersebut. Hal ini mengapa jenis permainan yang melibatkan pengalaman indra ini selalu dibutuhkan dan diaplikasikan

dalam taman bermain. Elemen yang didesain untuk menstimulasi indra peraba, pendengaran, penglihatan, dan penciuman akan memperkaya pengalaman rekreasi anak-anak.



Gambar 2.17 Permainan Indra Anak
Sumber: archimedes-academy.com dan parenting.co.id

5. Permainan dalam ketenangan

Penyediaan kemungkinan untuk beristirahat dan berpikir dalam taman bermain merupakan kegiatan yang sama-sama penting seperti stimulasi aktivitas fisik. Anak-anak diberikan pilihan untuk bermain sendiri dengan suasana tenang, oleh karena itu harus dihormati dengan penyediaan fasilitas pembatas. Suasana tenang dan damai membuat anak-anak dapat berkonsentrasi dengan aktivitasnya, bebas dari gangguan luar. Pada area ini juga dapat didesain kotak pasir, meja dan kursi serta juga area yang cukup terlindungi dari sengatan sinar matahari.

2.5 Keamanan

Keamanan sangat erat kaitannya dengan keselamatan, yaitu keadaan yang terhindar dari ancaman dan bahaya. Perbedaan kelompok usia dan perkembangan seseorang mempengaruhi aspek keamanan. Kemampuan fisiologis dan psikologis tiap individu dalam memenuhi keamanan di dirinya tergantung pada tahapan perkembangannya. Hal-hal yang membahayakan keamanan sangat berbeda pada tiap kelompok usia terhadap risiko dalam perbedaan injuri.

Ruang bermain yang aman dan terencana menciptakan keseimbangan yang tepat antara keselamatan dan memenuhi kebutuhan perkembangan anak-anak. Ini harus menawarkan kegiatan untuk mendorong perkembangan persepsi dan keterampilan fisik dan mencakup bentuk permainan sosial, fisik, dan kognitif. Adapun faktor-faktor standar praktik dalam

mendesain ruang bermain yang aman yang dikemukakan oleh *Community Care and Assisted Living Act* (CCALA, 2002), ialah:

1. Desain ruang bermain
2. Pendidikan mengenai kecelakaan dan pencegahannya
3. Pengawasan dalam ruang bermain
4. Material dan peralatan bermain
5. Permukaan tanah
6. Pemeliharaan peralatan bermain
7. Ruang bermain bersama
8. Peralatan tambahan

2.6 Keselamatan

Keselamatan adalah suatu kondisi/keadaan seseorang atau lebih yang terhindar dari ancaman bahaya/kecelakaan. Kecelakaan merupakan kejadian yang tidak dapat diduga dan tidak diharapkan yang dapat menimbulkan kerugian.

2.6.1 Keselamatan pada Perilaku Anak

Orang dewasa, termasuk pendidik formal dan nonformal, orang tua, dan pengasuh, memberikan konteks dan pengawasan yang memaksimalkan pembelajaran dan kemungkinan pengembangan dari bermain dan eksplorasi (*The North American Association for Environmental Education* (NAAEE, 2016).

Beberapa hal yang harus diperhatikan orang dewasa saat anak-anak bermain di taman bermain:

1. Memberikan waktu bagi anak untuk menyelidiki, mengeksplorasi, meningkatkan kreativitas, dan menemukan sesuatu yang baru.
2. Memberikan material, ide, dan dukungan emosional yang dapat mengembangkan anak.
3. Menghargai perasaan anak dan memberi pengetahuan tentang ketertiban dan keindahan alam bersama.
4. Menggunakan fasilitas yang disediakan alam, menyelenggarakan acara yang menarik dan sebagainya untuk meningkatkan konteks kreativitas anak-anak.
5. Mengenal dan menanggapi imajinasi anak.

6. Mengutamakan keselamatan dan kesejahteraan anak dengan cara merencanakan solusi yang tepat dan aman untuk memastikan keselamatan saat anak-anak berada dalam situasi yang berisiko serta menyediakan alternatif bermain yang aman.
7. Mengintegrasikan konteks budaya yang signifikan dalam lingkungan belajar.
8. Mengajarkan anak dengan cara dan media yang komunikatif tentang belajar sambil bermain.

2.6.2 Faktor Penentu Keselamatan

Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi keselamatan menurut Prof. Dr. Budi Anna Keliat, SKp., dalam Buku Panduan Keselamatan, (2015):

1. Tingkat pengetahuan tentang keamanan
Seberapa besar pengetahuan anak dan orang tua tentang keselamatan dan keamanan mempengaruhi kondisi dan perilaku anak saat bermain.
2. Usia
Semakin dewasa usia anak, semakin baik anak bermain. Ini erat kaitannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki individu. Anak-anak biasanya belum mengetahui banyak tingkat bahaya dari suatu lingkungan dan masih membutuhkan bimbingan dari orang yang lebih dewasa.
3. Status mobilitas dan kesehatan
Anak dengan status kesehatan yang normal dapat bermain dengan baik, namun bagi yang kurang baik, pengawasan dari orang dewasa sangatlah diperlukan.
4. Gaya hidup
Gaya hidup sehari-hari mempengaruhi perilaku dan sifat anak ketika bermain bersama anak lain, ketika anak memperlakukan barang, dan lain sebagainya. Gaya hidup yang menyebabkan anak berisiko tinggi antara lain lingkungan perumahan di daerah rawan (misal: sungai, lereng gunung, jalan raya), tingkat sosial ekonomi yang rendah, dan akses yang mudah untuk mendapatkan obat-obatan dan lain-lain.
5. Kemampuan berkomunikasi
Anak dengan kemampuan berkomunikasi yang baik dapat menciptakan percakapan yang dapat dimengerti dan dapat bersosialisasi dengan orang lain dengan baik.

Sebaliknya, anak dengan gangguan bicara atau afasia, anak dengan hambatan bahasa dan mereka yang tidak dapat membaca atau buta huruf, beresiko mengalami cedera.

6. Gangguan persepsi-sensorik

Persepsi-sensorik yang akurat terhadap stimulus lingkungan merupakan hal yang vital bagi keselamatan anak. Anak yang mengalami gangguan persepsi-sensorik (pendengaran, penglihatan, penciuman, sentuhan) beresiko tinggi mengalami cedera. Perubahan pendapat, pemikiran dan perilaku anak mempengaruhi tindakannya saat bermain. Perubahan yang cepat membuat anak mampu merespon sekitarnya dengan baik.

7. Lingkungan

Kondisi lingkungan tempat anak tinggal, bersekolah dan beraktivitas dapat mempengaruhi perilaku anak dalam berbicara, bertindak dan memberi respon.

8. Gangguan kesadaran

Anak dengan gangguan kesadaran sangat membutuhkan pengawasan dari orang dewasa. Meskipun lebih sulit dari anak yang normal, namun masih ada kemungkinan untuk tetap beraktivitas sesuai dengan kemampuannya dan kemampuan orang dewasa yang mengarahkannya.

9. Keadaan emosi

Keadaan emosi anak yang tidak normal dapat membahayakan anak lain saat bermain. Pengawasan dari orang dewasa diharapkan mampu menangani hal tersebut.

2.6.3 Jenis-jenis Tindakan Keselamatan

Berikut beberapa tindakan pencegahan terhadap bahaya cedera sesuai dengan Buku Panduan Keselamatan :

1. Bayi

Upaya melindungi keselamatan bayi dapat dilakukan dengan melakukan beberapa cara, antara lain menyediakan mainan yang besar, lunak, tidak tajam, dan sebagainya.

2. Anak-anak

Menggunakan pengaman pada sisi tempat tidur, tidak meninggalkan anak sendiri, dan lain-lain.

3. Prasekolah
Mengajarkan anak untuk tidak berbicara, mengikuti atau menerima apapun dari orang asing.
4. Usia sekolah
Mengajarkan anak untuk menggunakan alat bermain dan beraktivitas.
5. Remaja
Mengajarkan cara mengendarai mobil/sepeda motor dengan benar dan sesuai pertauran serta mampu mengatasi masalah mesin.
6. Dewasa
Mengajarkan cara-cara mengatasi stres dan masalah.
7. Lansia
Menggunakan handrail pada tangga, memberi penerangan yang cukup, dan sebagainya.

2.6.4 Keselamatan Anak Dalam Ruangan (*Safety Indoor*)

Risiko keamanan lingkungan dalam maupun luar ruangan bervariasi. Lingkungan dalam ruangan dapat mencakup banyak bahaya fisik yang menimbulkan risiko melalui tersedak, kekerasan interpersonal, keracunan, luka bakar, keracunan timbal, dan lain-lain. Beberapa faktor-faktor berikut menunjukkan perlunya kebijakan untuk menutupi keamanan dalam ruangan:

1. Dua belas persen dari pusat penitipan anak dilaporkan tidak aman dalam sebuah penelitian yang dilakukan di 400 pusat di seluruh negara bersatu (Chiara, 1995).
2. Terjatuh adalah cedera yang sering ditemukan dalam pengaturan perawatan anak (Zavitkovsky dan Thompson, 2000).
3. Anak-anak usia empat tahun kebawah lebih dari 70.000 cedera mainan-terkait dan lebih dari 75 persen kematian yang berhubungan dengan mainan (NSKC, 2001).
4. Menggunakan kekerasan untuk memecahkan masalah antar pribadi telah menjadi umum untuk anak-anak. Setiap dua jam anak Amerika kehilangan hidupnya untuk luka tembak (Laporan Dana Pertahanan Anak-anak, 1994).

Lingkungan dalam ruangan meliputi banyak tingkat yang dapat menimbulkan risiko. Bahaya datang dari barang-barang, mainan, hewan, furnitur anak-anak, makanan, cat,

keramik, obat-obatan, tanaman, outlet listrik dan kabel, dan lain-lain. Risiko dalam ruangan lainnya termasuk praktik yang tidak aman pengasuh, kondisi dimonitor, dan perilaku anak-anak berdasarkan tingkat perkembangan, kemampuan fisik, dan kesehatan emosional. Pengawas harus memiliki kesadaran semua aksesori, perilaku, dan kondisi yang dapat menyebabkan kecelakaan atau cedera. pengawas juga harus sesuai dengan semua peraturan yang mempengaruhi keselamatan dalam perawatan seperti dari perizinan.

Pengendalian risiko lingkungan di dalam ruangan harus mencakup:

1. Lingkungan dalam ruangan pengawasan anak
Memahami praktek-praktek keselamatan dalam ruangan dan aplikasi untuk pengendalian risiko yang berlaku untuk spesifik lingkungan penitipan anak.
2. Peralatan keselamatan didalam ruangan
Praktek untuk mencegah cedera dan mengelola keamanan pada peralatan dalam ruangan.
3. Keselamatan mainan
Praktek untuk mencegah cedera, menghapus mainan yang tidak aman, dan seleksi mengelola mainan untuk anak-anak dalam perawatan.
4. Keselamatan Interpersonal
Strategi untuk mengembangkan pedoman untuk keselamatan interpersonal dan manajemen konflik bagi anak-anak dalam perawatan.
5. Pengendalian racun
Strategi untuk mengembangkan pedoman untuk pencegahan racun dan perlindungan dalam perawatan anak.
6. Pencegahan api dan kebakaran
Strategi pendidikan dan promosi untuk model api yang baik dan membakar perilaku dan praktek pencegahan.
7. Implikasi bagi pengawas
Metode dan praktek pelaksanaan pendidikan, pengawasan, pengamatan, dan memanfaatkan sumber daya luar.

2.6.5 Keselamatan Anak Luar Ruangan (*Safety Outdoor*)

Frost & Wortham (1988) dalam Patmonodewo (2003) memberikan saran agar lingkungan di luar kelas aman dan nyaman bagi anak ketika turun bermain, seperti berikut:

1. Adanya pagar atau pintu pengaman untuk melindungi anak-anak dari bahaya jalan.
2. Alat-alat permainan yang dipergunakan sesuai dengan tahapan usia anak.
3. Alat-alat bermain yang digunakan aman bagi keselamatan anak.
4. Bebas dari aliran listrik yang membahayakan.
5. Jarak area bermain, misalnya jarak area bermain pasir dari ayunan yang tidak terlalu berdekatan.

Contoh beberapa alat-alat bermain dan belajar yang terdapat diluar ruangan ialah jungkat-jungkit, ayunan, bak pasir atau bak air papan seluncur, bola keranjang, dan sebagainya.

2.6.6 Alat-Alat Permainan Di Area Kegiatan Luar Ruangan

Alat-alat bermain di luar ruangan yang diberikan hendaknya dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak guna memupuk perkembangan jasmani, intelektual, emosional, dan sosial. Tugas pengawas adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh berbagai pengalaman bermain dengan menggunakan berbagai macam alat bermain dan memberi bantuan serta bimbingan pada saat-saat diperlukan.

Penempatan alat-alat bermain di luar ruangan hendaknya diatur sedemikian rupa sehingga memberi kebebasan gerak kepada anak ketika bermain dan juga mempertimbangkan segi keamanan mereka. Adapun alat-alat permainan yang dipergunakan pada tiap-tiap area (Novikasari, 2012) adalah sebagai berikut:

a. Area Memanjat

Peratalan memanjat dapat digunakan oleh anak dari segala tingkat usia. Di bawah tempat memanjat perlu di sediakan bahan-bahan lembut, seperti busa, matras, pasir. Kegunaannya adalah untuk menghindari kemungkinan anak jatuh dan mendapat cedera.



Gambar 2.18 Permainan memanjat.

b. Area Bermain Pasir dan Air

Sejak balita, anak-anak menikmati kegiatan bergairahan bermain dengan pasir dan air. Pada awalnya mereka bereksplorasi tanpa menggunakan alat yang banyak, lama-kelamaan mereka biasa bermain dengan alat yang lebih rumit. Alat-alat yang dapat digunakan di area ini, antara lain bak air, bak pasir, sekop, botol, literan, cangkir, mobil-mobilan, binatang, segelas berbagai ukuran, busa, berbagai cetakan plastik beraneka bentuk dan sebagainya.

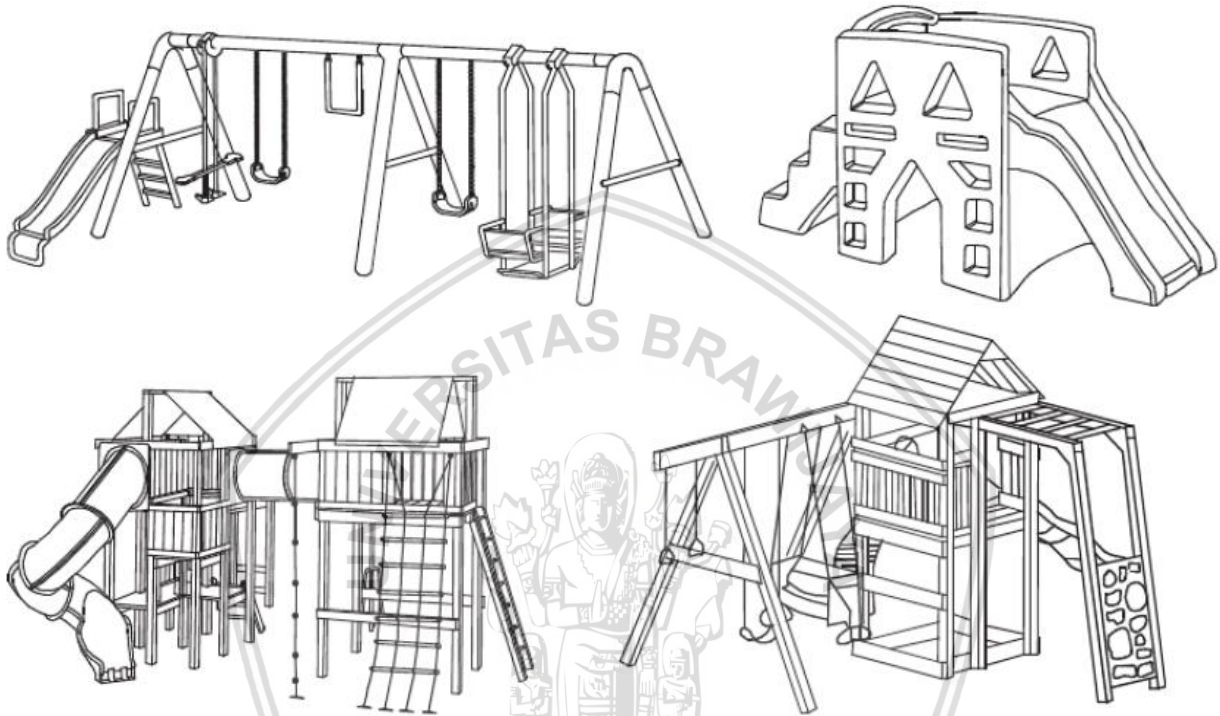


Gambar 2.19 Area bermain pasir.

c. Area Melempar dan Menangkap

Untuk kegiatan melempar dan menangkap dapat digunakan berbagai jenis bola. Bola lainnya perlu disediakan dalam jumlah yang memadai sehingga dapat digunakan anak secara bebas. Alat-alat yang digunakan di area ini, antara lain bola kaki, bola basket, bola kasti, kantong biji, dan sebagainya.

Selain itu masih ada beberapa alat bermain lain yang biasanya juga ada di luar ruangan yaitu: ayunan, papan luncur, jungkat-jungkit, jembatan goyang, jala panjat, kebun/tanaman, kolam ikan, dan sebagainya. Pengaturan lingkungan belajar dan bermain erat hubungannya dengan penataan ruangan. Perencanaan pengorganisasian ruangan juga tidak lepas dari kemampuan yang diinginkan dicapai serta disesuaikan dengan kebutuhan anak.



Gambar 2.20 Contoh alat bermain di luar ruangan.
Sumber: SNI ISO 8124-4-2010.

2.6.7 Keselamatan pada Taman Bermain

Berdasarkan U.S. Consumer Product Safety Commission (2015), dalam perancangan sebuah taman bermain, ada lima hal penting yang harus diperhatikan, yaitu:

1. Pemilihan lokasi taman bermain

Terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan dalam mendesain taman bermain, seperti akses, topografi dan unsur alam, serta area aktifitas dan jalan setapak (Francis & Marcus, 1998). Pemilihan lokasi dengan mempertimbangkan lingkungannya menurut Anita Rui Olds (2001) ialah dengan menghindari tempat-tempat yang terpapar, berdekatan, atau mengandung:

- Emisi debu industri atau asap; pembuangan dari tungku, insinerator, pengolahan makanan atau operasi penanganan limbah; atau sumber yang berpotensi beracun,
- Asap otomotif terkonsentrasi,
- Polutan pencemar angin,
- Zat beracun seperti asbestos, cat timbal, radioaktivitas, radon,
- Tingkat kebisingan yang tinggi dari lalu lintas, bandara, atau fasilitas manufaktur,
- Proyek konstruksi jangka panjang,
- Radiasi elektromagnetik dari transformator tegangan tinggi,
- Vegetasi beracun,
- Kolam terbuka, septic tank, sumur, tepian terbuka dan tebing.

Adapun pemilihan lokasi dengan mempertimbangkan masalah kesehatan dan keselamatan ialah:

- Lingkungan yang bersih dan terawat dengan baik,
- Akses terkontrol dan yurisdiksi yang mudah,
- positif, *safe proximities*,
- Akses ke rumah sakit terdekat, stasiun pemadam kebakaran dan sumber darurat,
- Akses ke semua utilitas publik utama; gas, listrik, selokan air, pembuangan sampah, dll.

2. Tata letak permainan dan zona bermain

Bayi/balita, anak-anak prasekolah, dan anak-anak usia sekolah memiliki kemampuan motorik, sosial, dan kognitif yang berbeda. Untuk menjaga anak-anak yang lebih muda terluka secara fisik dan emosional oleh anak-anak di atasnya yang lebih kuat, lebih lincah dan lebih canggih, maka diperlukannya berbedaan zona bermain untuk setiap kelompok usia. Faktor-faktor yang harus diperhatikan pada penempatan permainan dan zona bermain adalah:

- a. Aksesibilitas. Area bermain harus dapat diakses oleh seluruh kalangan, baik orang normal maupun berkebutuhan khusus.

- b. Pemisahan usia. Alat permainan dipisahkan menurut usia pengguna.



Gambar 2.21 Contoh ayunan anak untuk usia di bawah 3 tahun (kiri) dan untuk usia 3-4 tahun (kanan).
Sumber: www.paud.id

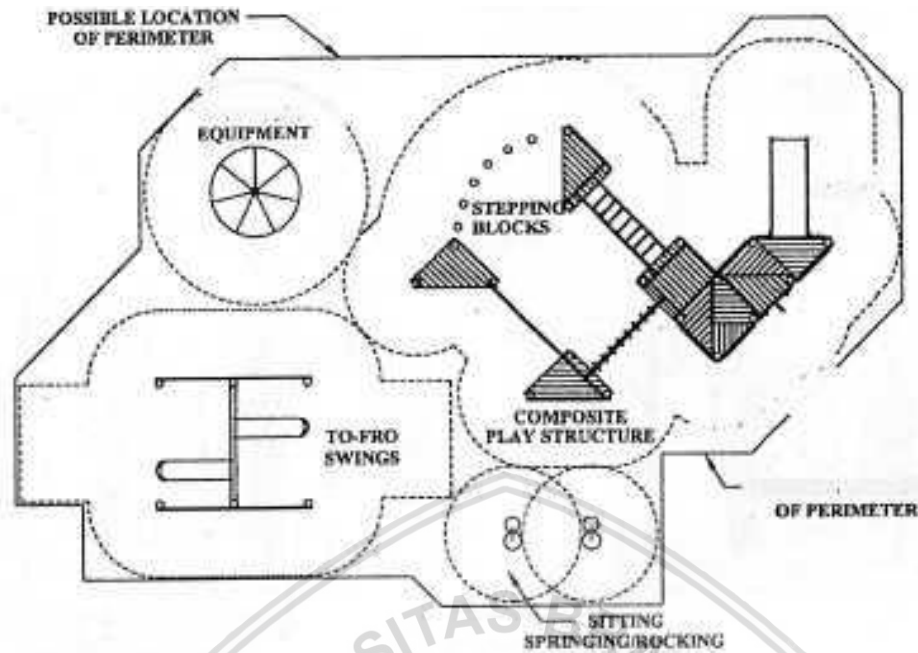


Gambar 2.22 Contoh seluncuran anak untuk usia kurang dari 2 tahun (kiri) dan untuk usia 4-6 tahun (kanan).
Sumber: www.paud.id

- c. Kelompok usia. Taman bermain dikunjungi oleh berbagai anak dari segala usia, oleh sebab itu pembedaan zona bermain menurut kelompok usia dengan jenis permainan bagi anak usia 2-5 tahun dan 6-12 tahun sangat penting dilakukan.
- d. Perbedaan aktivitas. Berbagai jenis permainan memiliki perbedaan jenis aktivitasnya. Dengan begitu perlu di kelompokkan sesuai jenis aktivitas yang terjadi.

Untuk semua tingkatan umur, taman bermain perlu menyediakan:

- Tempat pribadi yang mudah “dimiliki” oleh seorang anak
- Tempat untuk grup kecil yang terdiri dari 1-4 anak
- Tempat untuk aktivitas bertenaga besar yang melibatkan kelompok dengan sampai 10 anak
- Tempat untuk olahraga dan bermain yang melibatkan lebih dari 10 anak
- Ruang bebas yang cukup bagi anak-anak yang berkumpul secara spontan



Gambar 2.23 Penempatan alat permainan.
Sumber: U.S Consumer Product Safety Commission, 2010.

- e. Garis penglihatan
- f. *Signage*. Petunjuk dan penanda yang jelas, baik horisontal maupun vertikal, diperlukan untuk memudahkan teridentifikasinya suatu zona. Berbagai macam cara dapat digunakan, seperti dengan warna-warna yang khas, tingkatan yang berbeda, dan elemen yang berulang. Adapun papan informasi/penanda sebagai arahan bagi pengawas anak terkait dengan alat bermain yang layak digunakan sesuai dengan kategori usia anak.






Gambar 2.24 Contoh *signage* yang berarti larangan bagi anak berusia 0-3 tahun.
Sumber: SNI ISO 124-1-2010.

- g. Pengawasan. Orang tua atau pengawas yang bertugas, harus sadar bahwa tidak semua peralatan bermain cocok untuk semua anak yang mungkin menggunakan

taman bermain. Pengawas harus mencari tanda-tanda yang menunjukkan usia yang tepat dari pengguna dan mengarahkan anak-anak ke peralatan yang sesuai untuk usia mereka. Balita dan anak-anak usia prasekolah membutuhkan pengawasan yang lebih daripada anak-anak yang lebih besar. Area pengawas memerlukan tempat yang dapat memantau anak-anak yang sedang bermain. Tempat duduk harus tersedia di seluruh area bermain untuk pengawas dan untuk seluruh pengunjung taman.

3. Pemilihan alat permainan

Dalam pemilihan alat permainan, perlu diketahui terlebih dahulu rentang usia anak yang akan menggunakannya. Berikut adalah contoh alat bermain anak yang sesuai dengan masing-masing kategori usia anak.

 <p>Toddler – Ages 6-23 months</p> <ul style="list-style-type: none"> • Climbing equipment under 32" high • Ramps • Single file step ladders • Slides* • Spiral slides less than 360° • Spring rockers • Stairways • Swings with full bucket seats 	 <p>Preschool – Ages 2-5 years</p> <ul style="list-style-type: none"> • Certain climbers** • Horizontal ladders less than or equal to 60" high for ages 4 and 5 • Merry-go-rounds • Ramps • Rung ladders • Single file step ladders • Slides* • Spiral slides up to 360° • Spring rockers • Stairways • Swings – belt, full bucket seats (2-4 years) & rotating tire 	 <p>Grade School – Ages 5-12 years</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arch climbers • Chain or cable walks • Free standing climbing events with flexible parts • Fulcrum seesaws • Ladders – Horizontal, Rung, & Step • Overhead rings*** • Merry-go-rounds • Ramps • Ring treks • Slides* • Spiral slides more than one 360° turn • Stairways • Swings – belt & rotating tire • Track rides • Vertical sliding poles
---	--	---

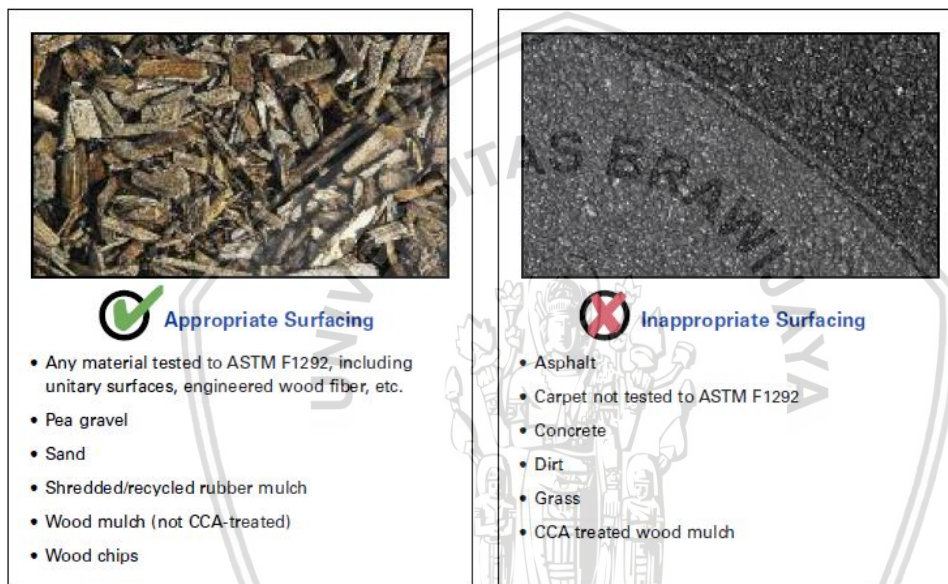
Gambar 2.25 Contoh alat bermain anak sesuai kategori usia anak.
Sumber: Public Playground Safety Handbook, 2010.

4. Permukaan zona bermain

Permukaan lantai alat permainan merupakan salah satu faktor utama untuk mengurangi kemungkinan cedera pada anak, terutama cedera kepala. Untuk itu, diperlukan permukaan bermain yang lembut dan tidak keras seperti pasir, serpihan kayu, serat kayu fiber, serpihan karet bekas, lantai karet (rubber tiles), atau karpet karet (*rubber mats*).



Gambar 2.26 Contoh zona bermain menggunakan permukaan *rubber mats* dan *rubber tiles*.



Gambar 2.27 Permukaan zona bermain yang dianjurkan dan yang tidak.
Sumber: Public Playground Safety Handbook, 2010.

5. Material alat permainan

Dalam pemilihan material alat permainan, perlu diperhatikan hal-hal berikut:

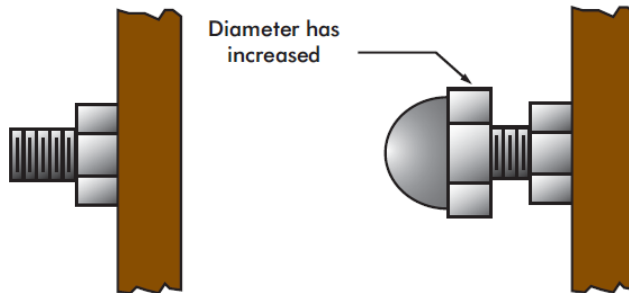
a. Daya tahan dan *finishing*

Alat bermain harus memiliki daya tahan yang tinggi dan *finishing* dari alat bermain tidak boleh menimbulkan bahaya bagi kesehatan pengguna.

b. *Hardware*

Sambungan-sambungan, penguat dan penutup pada alat bermain tidak boleh longgar atau dapat dilepas tanpa menggunakan alat. Serta harus halus dan tidak menyebabkan laserasi penetrasi atau menimbulkan bahaya belitan pakaian. Adapun

untuk kunci ring, mur pengunci otomatis, atau alat pengunci lainnya harus memiliki penutup agar terlindung dari bahaya terlepas.



Gambar 2.28 Contoh mur atau baut yang ditutup.
Sumber: Public Playground Safety Handbook, 2010.

c. Logam

Material logam murni dapat dihindari untuk permainan seperti perosotan karena jika terpapar sinar matahari dapat menimbulkan panas dan menyebabkan luka pada kulit pengguna. Material kayu, plastik, atau logam yang telah dilapisi dapat menjadi alternatif material untuk alat permainan tersebut. Jika menggunakan material logam lapis, alat bermain tidak boleh terpapar sinar matahari.

d. Cat dan lapisan penutup

Penggunaan material logam murni yang tahan korosi perlu disertai proses pengecatan atau galvanisasi untuk mencegah karat. Bahan lapisan penutup material alat bermain harus bebas dari bahan kimia berbahaya agar pengguna aman saat menghirup pada area tersebut. Selain itu, bahan pelapis juga tidak dapat dikupas oleh anak.



Gambar 2.29 Alat permainan dengan menggunakan bahan pelapis aman.

e. Kayu

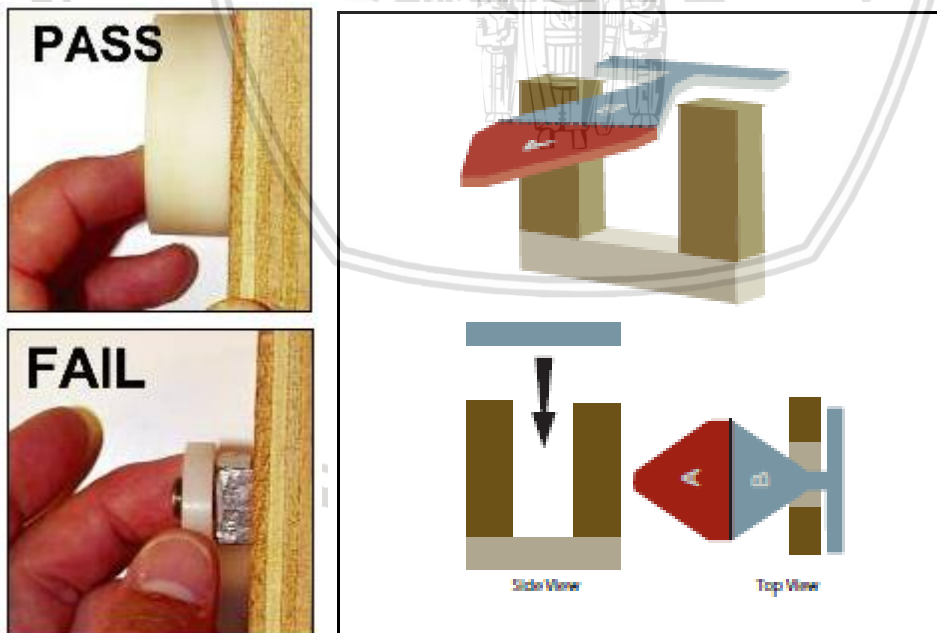
Penggunaan material kayu harus bersifat anti-rayap dan lebih baik yang sudah merah secara alami seperti pohon cemara dan *redwood*.



Gambar 2.30 Alat permainan dengan menggunakan material kayu yang telah dilapisi.

6. Perakitan dan pemasangan

Dalam proses perakitan dan pemasangan alat bermain harus mengikuti petunjuk dari pabrik. Setelah selesai dirakit, alat bermain harus diperiksa kekuatan dan keamanannya dan layak untuk digunakan. Penopang harus berdiri kuat dan stabil agar aman saat digunakan.



Gambar 2.31 Contoh pemasangan yang benar dan tidak.
Sumber: Public Playground Safety Handbook, 2010.

Komponen penting yang dapat mengakomodasikan tujuan dan sasaran dalam perancangan taman bermain (Baskara, 2011) ialah:

1. Lokasi

Pengaturan lokasi didasari pada pertimbangan bahwa konsumen taman bermain adalah anak-anak dimana belum mempunyai kesadaran yang tinggi akan lingkungan sekitarnya.

2. Tata letak (*layout*)

Pengaturan tata letak didasari pada persoalan kesalahan tata letak fasilitas permainan sehingga konflik antar jenis permainan yang berakibat resiko terjadi kecelakaan dan terganggunya kenyamanan dalam bermain.

3. Peralatan permainan

Peralatan permainan merupakan unsur yang penting karena anak-anak banyak terkonsentrasi disekitarnya. Kecelakaan di area bermain sebagian besar terjadi di lokasi peralatan permainan. Sehingga diperlukan untuk meminimalkan resiko yang ada.

4. Konstruksi

Pengaturan konstruksi didasari pada persoalan kekuatan peralatan sehingga mampu menahan beban kegiatan bermain anak.

5. Material/Bahan

Pengaturan komponen material didasari pada persoalan sensitivitas tubuh anak-anak terhadap bahan dan material aman sekalipun bagi orang dewasa.

2.7 Arena Olahraga *BMX* dan *Skatepark* (*Skateboard* dan *In-line Skate*)

Memiliki pengertian suatu tempat pelatihan yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang lengkap dan memadai dalam mewedahi proses pelatihan dan peningkatan potensi dari permainan/olahraga yang berbeda, khususnya *BMX*, papan luncur (*skateboard*), dan *in-line skate*.



Gambar 2.32 BMX, skateboard, dan in-line skate

2.7.1 BMX (Bicycle Motorcross)

BMX (Bicycle Motorcross) ialah sepeda kecil yang berusaha meniru olahraga ekstrim *Motocross*. Olahraga *bmx* pertama kali lahir di California pada awal tahun 1970-an. Ketika itu para remaja di California tergila-gila dengan olahraga ekstrim *Motocross* dan berusaha meniru meski hanya dengan menggunakan sepeda kecil dengan roda berukuran 20 inci dan membangun *track* sendiri. Dari sinilah lahir *bmx (bicycle motocross)* yang kemudian menjadi sangat populer sehingga di Amerika didirikan organisasi yang bernama NBL (National Bicycle League).

Bmx terbagi dalam beberapa bagian yang pada dasarnya hampir sama dengan papan luncur dan *in-line skate* yaitu *street*, *vert* dan *pool*, selain itu ada pula *dirt bike*, *race* dan *flatland*. Untuk *dirt bike* dan *race* menggunakan arena berupa gundukan tanah dan area berkontur yang membentuk sebuah jalur. Sedangkan untuk *flatland* dilakukan pada permukaan rata dengan mengandalkan permainan keseimbangan dan *freestyle*.



Gambar 2.33 Berbagai atraksi *bmx*

2.7.2 Skateboard (papan luncur)

Skateboard atau yang berarti papan luncur merupakan olahraga atau permainan menyerupai skuter dengan menggunakan ban sepatu roda yang dipasang pada sebilah papan. Dalam catatan KONI, *skateboard* masuk di Indonesia seiring dengan olahraga sepatu roda yaitu pada akhir tahun 1970-an, namun sepatu roda masih lebih populer dan berkembang di kalangan umum sehingga berdirilah organisasi induknya sebagai salah satu cabang olahraga dalam KONI yaitu PORSEROSI (Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia). Menurut catatan KONI, sejak tahun 2001 papan luncur telah dimasukkan ke dalam PORSEROSI bersama dengan *ice skating*. Namun papan luncur dan *ice skating* belum dipertandingkan sebagai cabang olahraga dalam PON karena masih tergolong mahal. Untuk sepatu roda saja nomor yang dipertandingkan adalah sepatu roda cepat perorangan dan beregu, dan marathón, dan bukan jenis-jenis *trick* dan manuver modern.



Gambar 2.34 Berbagai atraksi dengan *skateboard*

Adapun bagian-bagian dari *skateboard* yaitu:

1. *Deck*. Sebuah benda yang berbentuk persegi empat, lonjong, dan datar dan terbuat dari lapisan-lapisan kayu yang mana dibawahnya diletakkan *truck* dan atasnya menggunakan lapisan *griptape*.
2. *Nose*. bagian terdepan di skateboard anda dan biasanya bentuknya lebih lebar daripada tail.
3. *Tail*. Bagian yang terdapat di bagian belakang *skateboard* dan biasanya berbentuk lebih kecil daripada *nose*.
4. *Mounting holes*. Adalah 8 lubang yan terdapat di *decks* dan berfungsi sebagai tempat menaruh *trucks*.

5. *Griptape*. Sebuah amplas yang berbentuk seperti kertas yang digunakan diatas *decks*. Biasanya *griptape* mempunyai ukuran yang hampir sama dengan *decks*. *Griptape* ialah *grainy* karena mempunyai kontrol dan daya cengkeram papan.
6. *Trucks*. Alat yang dibuat dari besi yang digunakan untuk menyangga *deck* dan menaruh *wheel*.
7. *Axle*. Adalah besi yang menonjol dikedua sisi *trucks* yang berfungsi untuk meletakkan *wheel*.
8. *Axle nuts*. Ialah mur yang berfungsi untuk menahan *wheel* agar tidak lepas.
9. *Bushing*. Adalah potongan *urethane* yang berbentuk donat dan diletakkan di *kingpin*. Disetiap *truck* terdapat 2 *bushing*. *Bushing* diletakkan satu dibawah *hanger* dan satunya diletakkan diatas *hanger*. *Bushing* bisa dikencangkan atau dikendorkan sesuai dengan jenisnya.
10. *Baseplate*. Merupakan bagian terbawah *truck*, berfungsi untuk meletakkan hanggar dan kingpin. *Hanger* bebentuk persegi dan memiliki 8 lubang yang setiap lubang untuk setiap *nuts* yang berfungsi mengencangkan *truck* dengan *decks*.
11. *hanger*. Adalah bagian *truck* yang dikencangkan dengan *kingpin* yang diletakan di lubang pivot di *baseplate*. *Hanger* berfungsi untuk alat *grind* di *truck*.
12. *Kingpin*. Adalah baut yang menyangga *hanger* dan *bushing*.
13. *Riser*. Plastik berbentuk persegi yang diletakkan diantara *truck* dan *decks*. *Riser* berfungsi untuk meredam tekanan gravitasi.

2.7.3 *In-Line Skate*

In-Line Skate merupakan sepatu roda yang penempatan roda-rodanya pada satu garis lurus di bawah sepatu. Sepatu roda masuk di Indonesia seiring dengan olahraga serupa yaitu papan luncur dan *bmx*. Namun dari ketiga olahraga tersebut sepatu rodalah yang lebih mendapat tempat pada masyarakat karena ketika itu sistem permainannya bukan permainan ekstrim seperti papan luncur dan *bmx*. Sepatu roda masuk dalam wadah KONI dengan organisasi induk PORSEROSI (Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia) dan dipertandingkan dalam PON dengan nomor sepatu roda cepat.



Gambar 2.35 Permainan dengan *in-line skate*
Sumber: tribunnews.com

Pada awal 1990-an *in-line skate* mulai dikenal di Indonesia dan sistem permainannya lebih ke arah permainan ekstrim. Pada masa ini *in-line skate* dimainkan di skatepark bersama-sama dengan papan luncur dan bmx. *In-line skate* sempat pula populer di Yogyakarta sekitar tahun 1993-1996 namun kendala terbesar yang dihadapi dalam perkembangan olahraga ini sama dengan papan luncur, yaitu tidak tersedia tempat dan kurangnya informasi yang tepat mengenai *in-line skate*.

2.7.4 Skatepark

Skatepark adalah sebuah fasilitas olahraga. Rancangan dan konstruksinya dibuat khusus untuk olahraga seperti papan luncur, *in-line skate* dan *bmx freestyle*. *Skatepark* mewadahi tempat untuk berkumpul, bersantai dan meningkatkan kemampuan dalam suatu lingkungan yang aman dan nyaman (www.skateboard.com Skatepark Design)

Pada dasarnya semua *skatepark* harus mempunyai area untuk pemula. Area pemula adalah bagian dimana seseorang yang belum bisa bermain papan luncur atau belum berpengalaman dapat berlatih dalam lingkungan yang lebih terkontrol. Sangat penting bagi seorang pemula untuk berada di luar area untuk kelas menengah dan mahir demi keselamatan bersama. Ukuran untuk area pemula kira-kira antara 464.51 m² sampai 743.22 m² dengan lereng landai yang memiliki *hips kecil*, *moguls*, *banks*, *curbs* dan *rail slides* dengan ukuran mulai dari 8 inch sampai 2.43 m.

Semua *skatepark* harus memiliki elemen-elemen jalan yang membentuk sebuah *street course*. *Street course* dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai *obstacle* dan elemen-

elemen yang dapat ditemukan di jalanan. Elemen-elemen tersebut antara lain berupa *ledge*, tangga dan *rail* yang berupa pagar atau pegangan tangga. Ukuran *street course* kira-kira antara 929.03-1858.06 m². Sebuah *street course* yang dirancang dengan baik terdiri dari beberapa bagian dan memiliki tingkat kecepatan dari lambat hingga sangat cepat. Bagian-bagian ini dapat terdiri dari *transition*, *vert walls*, *large banks* dan *banks* dengan permukaan rata yang memiliki *ledge*, tangga, *rail* dan *curbs*. Desain *skatepark* harus memiliki ruang yang cukup sehingga seorang *skater* dapat dengan leluasa untuk mulai melakukan manuver dan memiliki setidaknya 8-10 kemungkinan untuk mengakhiri manuver tersebut. Kesalahan yang paling sering terjadi dalam merancang *skatepark* adalah membangun terlalu banyak dalam luasan tempat yang terlalu kecil.

a. Permukaan Rata

Semua *skatepark* harus memiliki minimal 3.04 m permukaan rata antara satu *obstacle* dengan *obstacle* lainnya. Rider melakukan gerakan *pumping* naik turun pada *transition* sehingga mendapatkan kecepatan tertentu saat meluncur pada permukaan rata. Permukaan rata yang cukup membuat seorang rider dapat meluncur leluasa dan memperkecil kemungkinan kecelakaan.

b. *Transitions*

Transitions atau bidang transisi antara permukaan rata dengan bidang miring dapat dibangun dengan dua cara yaitu dengan dikelilingi lereng yang menyerupai kolam renang atau dikelilingi pinggiran yang menyerupai selokan atau saluran air. Tinggi dinding dari lantai sampai ke puncak *lip* mempengaruhi ukuran transisi namun ukuran standar kemiringan tidak boleh melebihi 50°. Sebuah *transition* kecil dengan tinggi 1.22 m setidaknya memiliki bidang miring sepanjang 1.52 sampai 2.13m.

c. *Lips*, *Edges* dan *Coping* (Pinggiran Dinding)

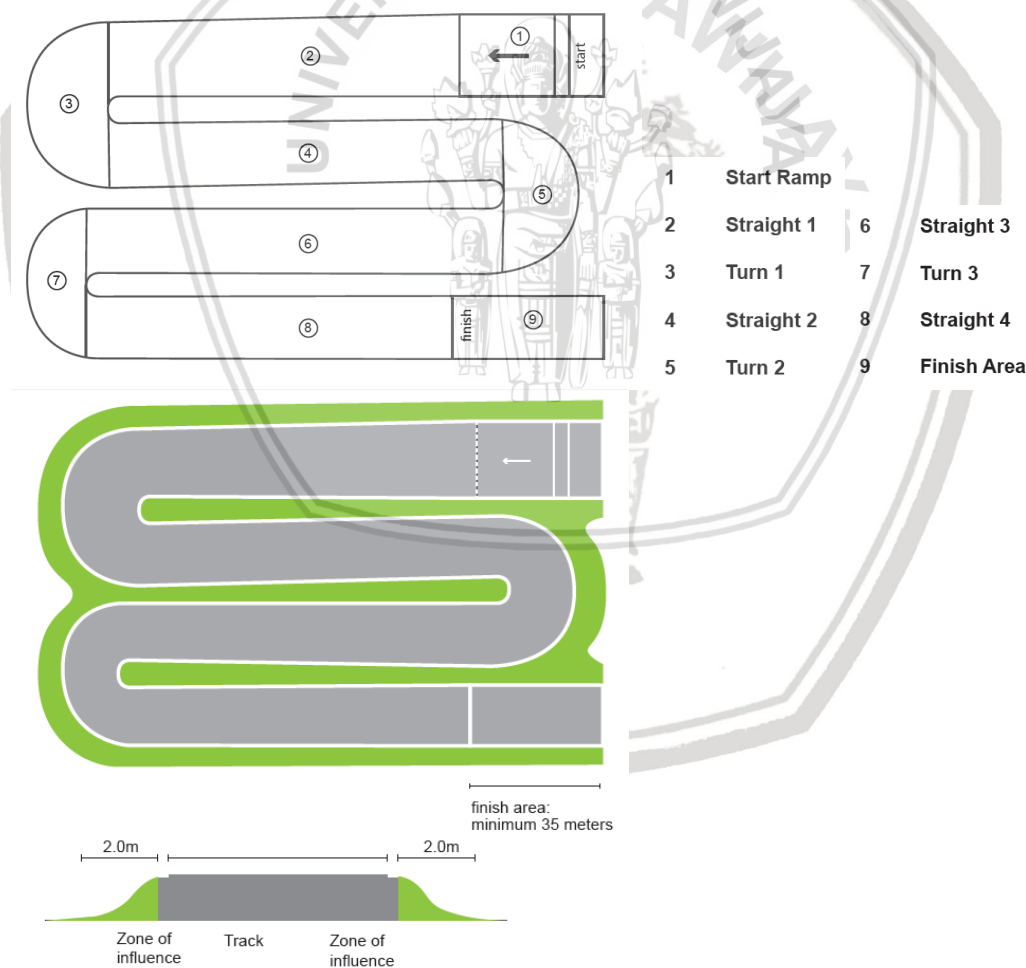
Lips, *edges* dan *coping* pinggiran dinding, *transition* dan kolam harus keras dan layak *grind* karena saat berada di puncak *transition*, rider akan melakukan trik seperti *slide* atau *grind*. Pinggiran yang menjorok keluar akan membuat rider dapat menempatkan posisi dengan baik dan aman. *Coping* (pipa besi minimal 2 inci pada

pinggir *transition*) yang menonjol keluar akan mempermudah *slide* atau *grind* dan melindungi material *transition*.

d. *Curbs, Blocks, Dinding* dan Tangga

Elemen jalan seperti ini sudah menjadi bagian dari skatepark modern. Elemen-elemen ini menjadi lebih maksimal jika digabungkan dengan *obstacle* lainnya, misalnya *curbs* (*obstacle* yang menyerupai pinggiran jalan) digabungkan dengan *banks*. Cara lainnya adalah membangun *block* (*obstacle* yang berbentuk kotak menyerupai elemen jalan seperti pedestrian) yang dikombinasikan dengan beberapa anak tangga mengelilingi pinggir skatepark yang dapat berfungsi sebagai *obstacle* maupun tempat duduk.

2.7.4 Lintasan *bmx*

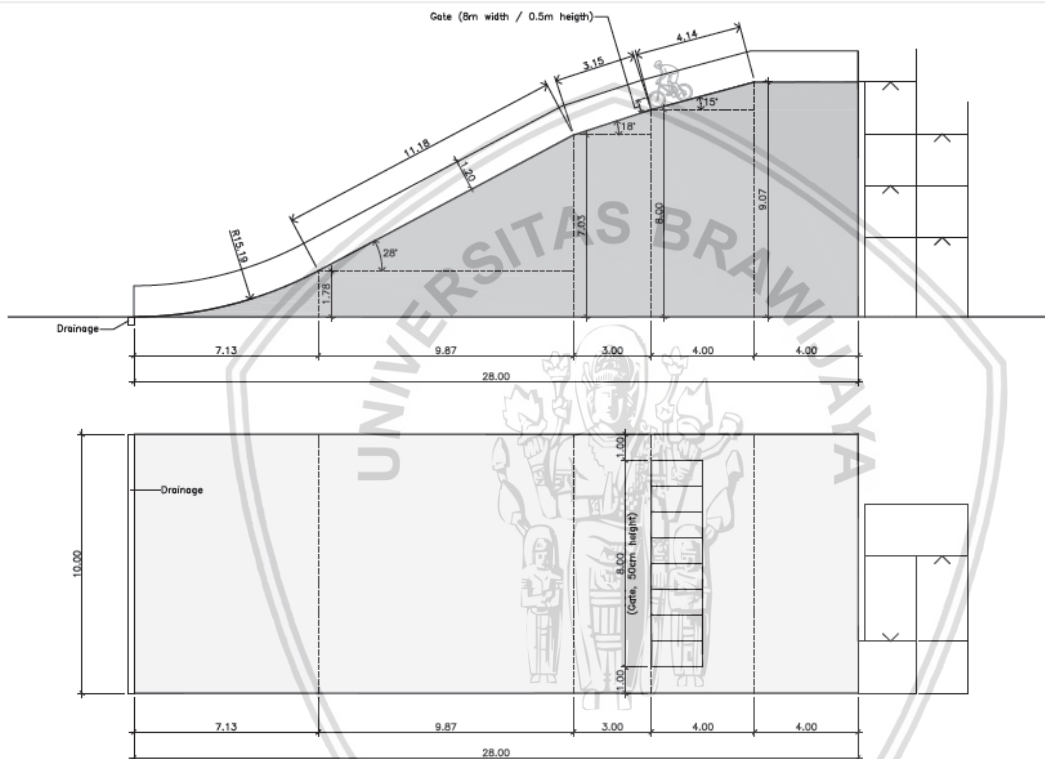


Gambar 2.36 Lintasan BMX.

Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.

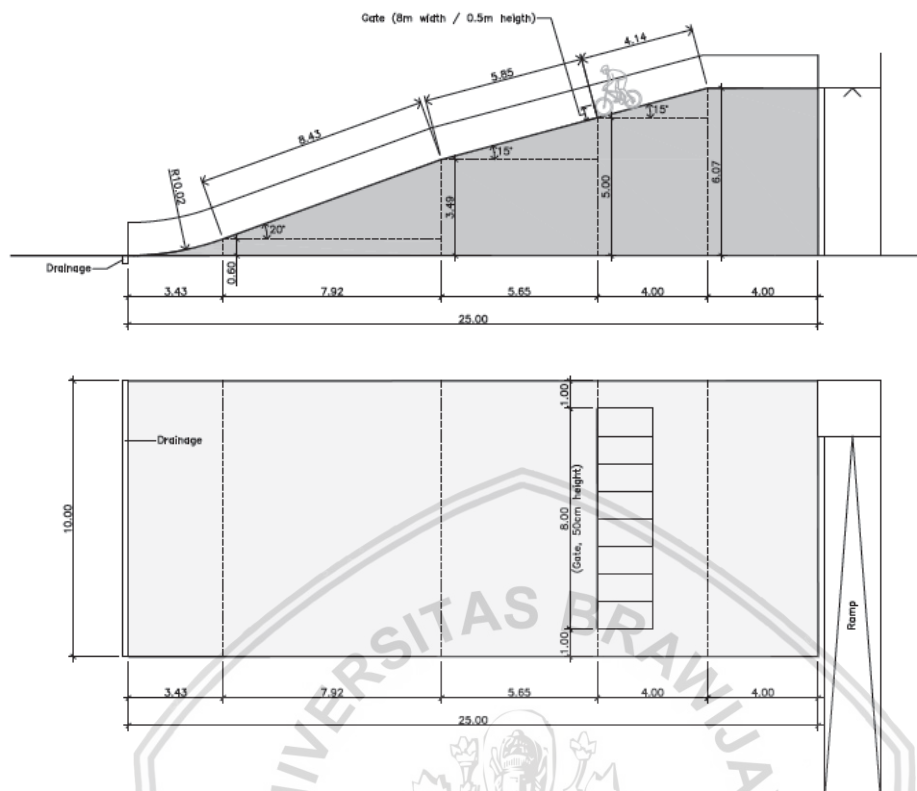
1. *Start Ramp*

Start Ramp harus mengikuti standar geometri yang disediakan untuk *ramp* 8m dan 5m. Material permukaan *start ramp* harus dapat digenggam kuat. penggunaan kayu lapis platform luar ruang dengan cetak anti licin. Sisi-sisi dari *start ramp* harus merupakan konstruksi tertutup dengan permukaan yang dilapis. Sangat penting untuk memiliki drainase kapasitas tinggi di bagian bawah jalan.



Gambar 2.37 *Start ramp* ukuran 8m.

Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.



Gambar 2.38 Start ramp ukuran 5m.
 Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.

2. Gate

Pintu *start* harus memiliki lebar minimum 8 meter untuk acara BMX. *Gate* harus memiliki tinggi setidaknya 50 cm, dengan sudut tidak lebih dari 90 derajat dengan kemiringan *ramp* yang mendukung roda sepeda ketika mereka berada di posisi awal. *Gate* dikontrol secara elektronik, untuk digunakan di semua acara BMX, harus dilengkapi dengan sistem lampu warna *start* yang tepat yang terletak agar dapat terlihat jelas dari semua jalur awal tanpa merugikan pengendara yang ada di posisi “*riders ready*”. Setiap kali sistem penilaian waktu digunakan, sistem waktu harus diaktifkan, dimana waktu mulai berjalan, pada saat itu mekanisme *gate* mulai diaktifkan dan menyebabkan *gate* jatuh.



Gambar 2.39 Start gate.

Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.

3. Straights



Gambar 2.40 Jalur straights

Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.

4. Turns



Gambar 2.41 Turn

Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.

5. Finish Area



Gambar 2.42 Area Finish

Sumber: Union Cycliste Internationale (UCI), 2014.



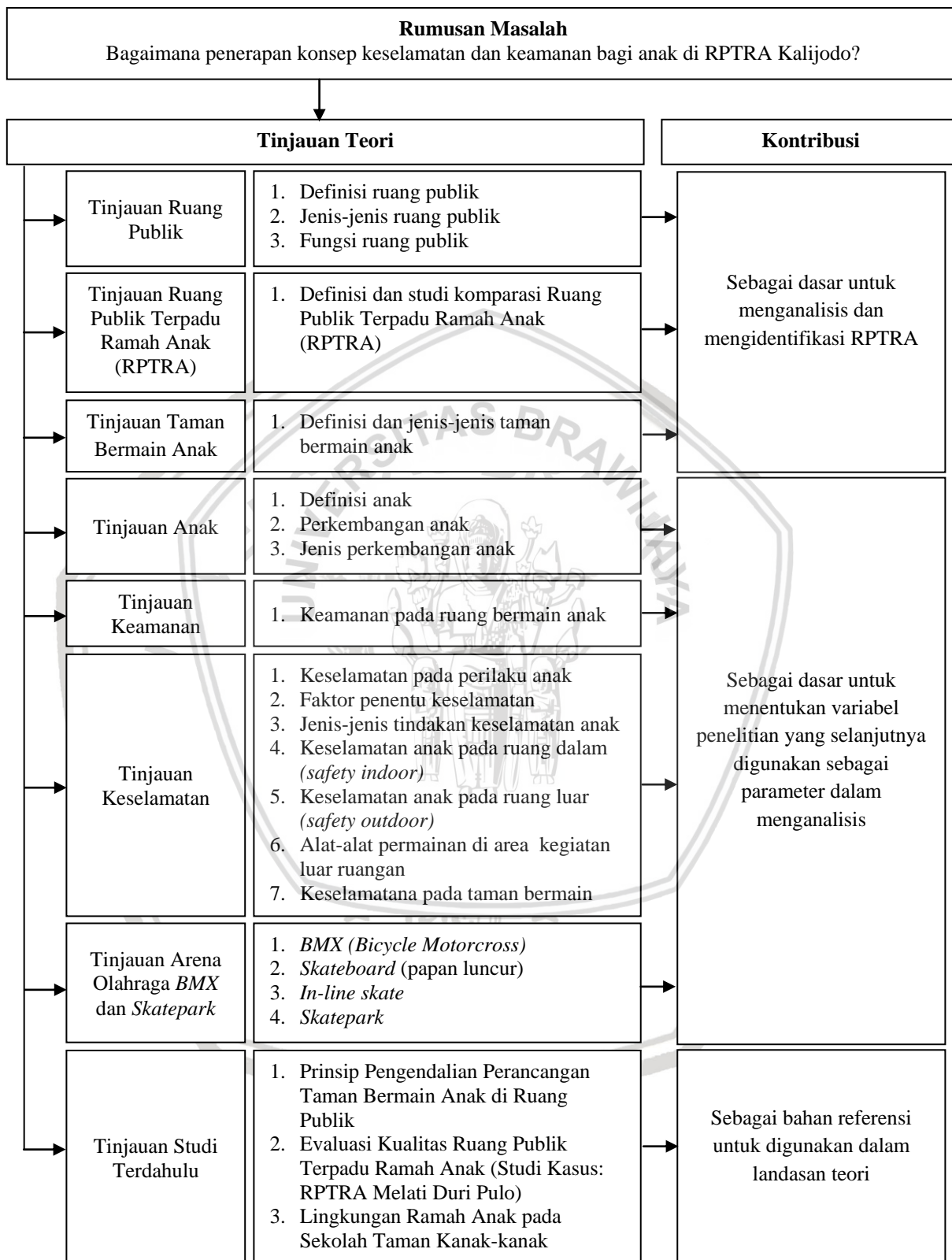
2.8 Tinjauan Studi Terdahulu

2.8.1 Jurnal Komparasi

Tabel 2.1 Tinjauan Studi Terdahulu

Jurnal Komparasi 1	Jurnal Komparasi 2	Jurnal Komparasi 3
Judul: Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik	Judul : Evaluasi Kualitas Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Studi Kasus : RPTRA Melati Duri Pulo)	Judul : Lingkungan Ramah Anak pada Sekolah Taman Kanak-Kanak
Penulis : Medha Baskara	Penulis : Ali Muliawati, Budi Susetyo	Penulis : Ayu Oktira Diyanti, Chairil Budiarto Amiuzza, Triandriani Mustikawati
Sumber : Jurnal Lanskap Indonesia, Vol. 3, No. 1, (2011)	Sumber : Jurnal Arsitektur, Bangunan dan Lingkungan, Vol. 5, No.2 (2016)	Sumber : Jurnal RUAS, Vol. 12, No.2 (2014)
Jurnal ini bermaksud menemukan prinsip-prinsip pengendalian perancangan taman bermain anak di ruang publik dengan mempertimbangkan bagaimana aktivitas dan sikap bermain anak berdasarkan usia dan mengevaluasi secara umum kondisi eksisting taman bermain anak di Indonesia. Dengan begitu, didapatkan susatu landasan pengendalian dengan aspek-aspek yang mempengaruhi perancangan yakni, keselamatan (<i>safety</i>), kesehatan (<i>healthy</i>), kenyamanan (<i>comfort</i>), kemudahan (<i>flexibility</i>), keamanan (<i>security</i>), dan keindahan (<i>aesthetic</i>). Dalam setiap aspeknya terdapat komponen-komponen pengendalian yang dapat mengakomodasikan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan yaitu, lokasi, tata letak (<i>layout</i>), peralatan permainan, konstruksi, serta material/bahan.	Jurnal ini bertujuan mengetahui sejauh mana kualitas RPTRA Melati Duri Pulo sebagai ruang publik yang layak anak. Dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif, kualitatif deskriptif, peneliti mengolah data-data primer dan sekunder dengan mengevaluasi RPTRA Melati Duri Pulo menggunakan aspek teknis terfokus pada penilaian berdasarkan keselamatan, kesehatan, keamanan, kenyamanan, daya tarik, serta aksesibilitas.	Jurnal ini bertujuan mengidentifikasi penerapan desain sekolah ramah anak pada ruang luar dan dalam TK Negeri Pembina 1, Malang, serta menerapkannya berdasarkan kriteria-kriteria lingkungan ramah anak. Dengan menggunakan metode komparasi literatur dalam mengidentifikasi kriteria lingkungan ramah anak, ditemukannya beberapa persyaratan umum lingkungan ramah anak yaitu, kriteria keamanan, kenyamanan, dan ransangan/stimulasi. Konsep ramah anak pada sekolah TK diterapkan menggunakan metode deskriptif. Setiap kriteria memiliki aspek-aspek yang menunjang operasional. Dalam kriteria keamanan, terdapat tiga aspek yaitu pengawasan, keselamatan dan kesehatan. Aspek spasial, visual, thermal dan akustik menjadi indikator operasional dalam kriteria kenyamanan. Sedangkan kriteria stimulasi/ansangan mencakup aspek spasial dan visual. Kesimpulan jurnal secara umum ialah, kriteria ramah anak yang harus diperhatikan dalam lingkungan TK adalah tata letak (<i>layout</i>) bangunan yang mudah terawasi, material (mencakup permukaan yang tidak licin dan substansi yang bebas racun, dan pemberian kontras yang menstimulasi.

2.9 Kerangka Teori



Gambar 2.43 Diagram kerangka teori



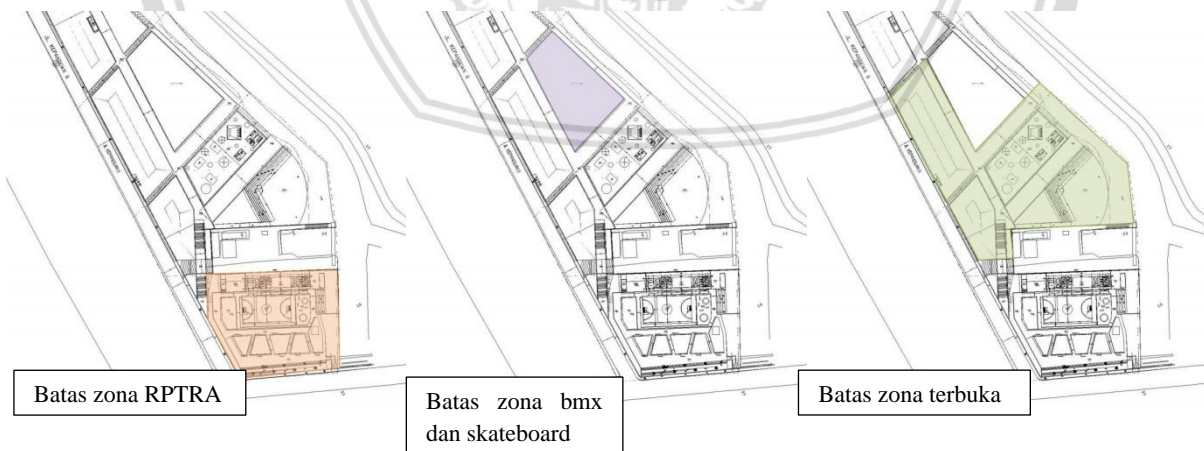
Halaman ini sengaja dikosongkan

Adapun batas-batas wilayah di sekitar lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Utara : Jl. Bandengan Utara,
- b. Timur : Sungai Kali Angke, dan Jalan Tol Pluit-Tomang,
- c. Selatan : Jl. Pangeran Tubagus Angke,
- d. Barat : Jl. Bidara Raya, dan Banjir Kanal Barat



Gambar 3.2 Lingkup batasan penelitian.



Gambar 3.3 Batasan masing-masing zona

Batasan lingkup penelitian dalam lokasi penelitian ini yang sesuai dengan penjelasan gambar pada halaman sebelumnya adalah:

1. Zona RPTRA terdiri dari area *playground* yang berisi peralatan permainan yang ditandai dengan warna oranye,
2. Zona arena *BMX* dan *skateboard* ditandai dengan warna ungu, dan
3. Zona terbuka berisi lapangan sepak bola, perpustakaan, serta *hall* bermain yang ditandai dengan warna hijau.

3.2.2 Objek penelitian

Objek penelitian merupakan titik perhatian dari suatu penelitian. Objek penelitian diperlukan untuk mendapatkan data yang lebih terarah pada pokok permasalahan yang ingin diteliti. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah sarana dan prasarana yang terdapat dalam RPTRA Kalijodo berdasarkan masing-masing zonasi batasan lingkup penelitian yang telah ditentukan pada subbab sebelumnya yang dapat mempengaruhi keamanan dan keselamatan beraktivitas pengunjung yaitu berupa alat-alat permainan, serta bahan dan materialnya.

3.2.3 Subjek penelitian

Subjek penelitian ialah sumber informasi yang diperoleh dan setelahnya digali untuk mendapatkan fakta-fakta yang terjadi di lapangan. Subjek penelitian yang diteliti dalam penelitian ini adalah pengguna atau pengunjung RPTRA Kalijodo yaitu anak-anak dengan kategori usia dibawah 18 tahun. Penentuan subjek penelitian menggunakan *purposive sampling* yang bertujuan menentukan aspek keamanan dan keselamatan sarana prasarana berdasarkan kebutuhan pengunjung RPTRA Kalijodo terutama bagi kategori anak-anak yang sedang menggunakan fasilitas yang tersedia di dalam lokasi penelitian tersebut.

Subjek yang akan diamati dapat berupa responden ataupun anak-anak yang diamati pada waktu dilaksanakan observasi. Dalam melakukan pengamatan dan menggali informasi subjek penelitian, dibutuhkan sudut pandang responden pengunjung RPTRA Kalijodo bukan kategori anak-anak yang mengerti akan mengenai kebutuhan aspek keamanan dan keselamatan bagi anak guna mendapatkan informasi yang sah dan lebih akurat. Responden pengunjung bukan kategori anak-anak tersebut adalah pengguna dengan kategori usia diatas 18 tahun yang datang sebagai pengunjung dan diutamakan membawa anak atau menemani anak berkegiatan dalam

RPTRA Kalijodo. Pengambilan data responden menggunakan teknik *simple random sampling* atau dipilih secara acak sederhana melalui penyebaran kuesioner dan wawancara. Jumlah sampel responden pada waktu pengambilan data tidak ditentukan terlebih dahulu tetapi akan menyesuaikan.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan dan memperoleh data serta pengolahan dan penyajian data. Dalam observasi lapangan, instrumen yang digunakan untuk mendukung penelitian ini seperti kamera, alat tulis, alat perekam, *layout plan* kawasan RPTRA Kalijodo untuk menggambarkan eksisting wilayah pada lokasi penelitian serta kuesioner yang dilakukan pada pengunjung untuk memperoleh data mengenai keamanan dan keselamatan anak menurut sudut pandang pengunjung sebagai pengguna RPTRA Kalijodo. Instrumen yang digunakan untuk membantu pengolahan dan penyajian data dalam tahap analisis dan sintesis pada penelitian ini adalah *software* pengolahan data *microsoft excel*.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah suatu acuan yang digunakan dalam penelitian untuk mengetahui hal apa saja yang akan dipelajari, dianalisis, dan kemudian disimpulkan hasilnya. Variabel penelitian didapat dari kesimpulan yang berdasarkan kajian pustaka dan literatur standar, pedoman serta penelitian terdahulu yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan kebutuhan aspek keamanan dan keselamatan bagi anak. Setiap aspek variabel dikategorikan berdasarkan lingkup permasalahan masing-masing zona yang ada dalam lokasi penelitian. Setiap variabel memiliki sub-variabel yang memiliki indikator yang digunakan sebagai penentu masing-masing dalam penilaian. Variabel aspek keamanan dan keselamatan bagi anak dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Variabel penelitian zona *playground*

Lingkup Area	Variabel	Sub-variabel	Indikator	Acuan	
Playground	<u>Lokasi</u>	Fungsi	<ul style="list-style-type: none"> Taman bermain dapat dikunjungi oleh berbagai anak dari segala usia. Taman bermain dapat diakses oleh pengguna disabilitas. 	(Francis & Marcus, 1998)	
		<u>Desain</u>	Dimensi		<ul style="list-style-type: none"> Ketinggian alat permainan untuk anak balita usia < 2 tahun tidak lebih dari 80 cm. Ketinggian alat permainan untuk anak usia 2 – 5 tahun tidak lebih dari 1,5 meter.
	permukaan, material, dan dimensi sarana permainan	Material	<ul style="list-style-type: none"> Permukaan lantai zona permainan berbahan dasar material yang lembut dan tidak keras seperti pasir, atau <i>rubber mat</i>. Material pada alat permainan tidak boleh menggunakan bahan logam. Bahan lapisan penutup material alat bermain harus bebas dari bahan kimia berbahaya. 		
		Konstruksi	<ul style="list-style-type: none"> Sambungan-sambungan pada alat bermain harus kuat dan tidak longgar. Penopang alat permainan harus berdiri kuat dan stabil agar aman saat digunakan 		
		Durabilitas	<ul style="list-style-type: none"> Bahan yang digunakan anti-rayap dan tidak bersifat korosif. Alat bermain harus diperiksa kekuatan dan keamanannya secara berkala agar layak untuk digunakan. 		
	<u>Tata Letak</u>	Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> Taman bermain terdapat ramp, dan anak tangga, 		
		Keberadaan tempat sarana permainan	Kemudahan		<ul style="list-style-type: none"> Terdapat pagar atau pintu pengaman untuk melindungi anak-anak dari bahaya jalan. Penempatan alat permainan mudah dijangkau dan terlihat oleh pengawas.
	Kelengkapan sarana permainan	<u>Fasilitas</u>	Alat Permainan		<ul style="list-style-type: none"> Jenis alat permainan tidak boleh menimbulkan bahaya bagi kesehatan pengguna. Terdapat alat permainan yang dipergunakan sesuai dengan tahapan usia anak.
			<i>Signages</i>		<ul style="list-style-type: none"> Terdapat <i>signages</i> sebagai arahan bagi pengawas anak terkait dengan alat bermain yang layak digunakan sesuai dengan kategori usia anak.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi lapangan yaitu dengan mengamati secara langsung karakteristik pengguna aktivitas dalam kawasan RPTRA Kalijodo yang terkait dengan penggunaan fasilitas yang ada dalam ruang publik tersebut sesuai dengan tinjauan pustaka dan literatur aspek keamanan dan keselamatan khususnya pada anak-anak yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya. Selain melakukan pengamatan langsung, pengumpulan data juga dilakukan dengan teknik penyebaran kuesioner dan wawancara. Penyebaran kuesioner dilakukan kepada seluruh pelaku aktivitas pada RPTRA Kalijodo dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keamanan dan keselamatan bagi anak pada sarana dan prasarana permainan dalam RPTRA Kalijodo tersebut menurut sudut pandang pengunjung/pengguna. Pengumpulan data yang dilakukan akan menghasilkan data primer dan data sekunder yang dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1 Data Primer

Data primer ialah data yang didapat secara langsung dari lokasi, subjek, dan objek penelitian. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara observasi lapangan, wawancara, dan penyebaran kuesioner, yang mana bersifat kualitatif, karena tidak terukur secara numerik. Data primer dalam penelitian ini berupa kuesioner dan hasil dokumentasi observasi lapangan yang akan dijelaskan berikut:

1. Observasi Lapangan,

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati, mengukur, dan menilai secara langsung kondisi objek penelitian.

2. Dokumentasi,

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengambilan foto atau gambar terkait kondisi aktivitas dan kelengkapan sarana dan prasarana yang terdapat pada lokasi penelitian yang kemudian dijadikan sebagai keterangan pendukung untuk mempermudah identifikasi dan analisis. Hasil dokumentasi diletakkan dalam lampiran atas detil dari data penelitian.

3. Kuesioner

Kuesioner berupa suatu daftar pertanyaan yang dibuat untuk memperoleh langsung dari hasil pendapat partisipan (responden) mengenai suatu pokok pembahasan yang akan diteliti. Waktu wawancara dan penyebaran kuesioner dilakukan dalam dua waktu yaitu hari biasa (Senin-Jumat), hari akhir minggu atau libur (Sabtu-Minggu). Berikut ini adalah tahap-tahap perancangan kuesioner:

- a. Pemberian judul kuesioner serta memberikan informasi singkat mengenai maksud dan tujuan penyebaran kuesioner. Judul kuesioner yang diberikan adalah “Kuesioner Penelitian Keamanan dan Keselamatan Anak pada RPTRA Kalijodo”.
- b. Penjelasan petunjuk pengisian kuesioner serta contoh pengisian kuesioner diberikan agar responden lebih memahami cara menjawab masing-masing pertanyaan yang memiliki cara menjawab yang berbeda-beda.
- c. Data responden, dijawab dengan memilih salah satu jawaban dari tiap pertanyaan (*multiple choice*).
- d. Penilaian tingkat keamanan dan keselamatan pengunjung, responden diminta menilai pernyataan yang telah dijabarkan dari skala 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Penilaian dibagi atas 3 zona, yaitu zona RPTRA, zona *BMX* dan *skatepark*, serta zona terbuka.
- e. Pertanyaan terbuka, responden menjawab dengan uraian singkat.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan mengetahui opini dari responden secara luas dengan cara melakukan tanya jawab secara verbal. Target responden wawancara adalah pengguna yang membawa atau menemani anak dalam berkegiatan di dalam RPTRA Kalijodo. Pertanyaan wawancara yang ditanyakan adalah pertanyaan seputar aspek keamanan dan keselamatan bagi anak-anak pada kondisi sarana dan prasarana dalam RPTRA Kalijodo.

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang didapat dengan cara tidak langsung. Pengumpulan data sekunder didapat melalui studi literatur baik dari pustaka yang telah ada serta dari sumber-sumber instansi terkait. Studi literatur dilakukan untuk menunjang tinjauan teori serta memperkaya wawasan yang dapat menunjang mengenai keamanan dan keselamatan anak. Metode yang digunakan ialah deskriptif analisis dengan mengkaji berbagai sumber literatur yang ada dan diolah menjadi data penelitian. Hasil pengumpulan data sekunder antara lain berupa denah *layout* kawasan RPTRA Kalijodo.

Pengumpulan data untuk aspek keamanan dan keselamatan tahap awal adalah dengan cara mengamati aktivitas pengunjung apa saja yang terjadi dalam RPTRA Kalijodo. Aktivitas pengunjung yang diamati adalah aktivitas bermain anak yang terkait penggunaan peralatan bermain dan disekitar sarana dan prasana dalam RPTRA Kalijodo. Hasil amatan aktivitas kemudian dicatat pada denah *layout* kawasan eksisting yang telah dipersiapkan dengan menentukan dan menggambarkan titik-titik lokasi aktivitas dan letak sarana dan prasarana serta alat bermain yang terdapat di lapangan. Selain itu hasil amatan berupa aktivitas pengunjung dan kondisi sarana prasarana yang berada di dalam RPTRA Kalijodo didokumentasikan dalam bentuk foto beserta permasalahan atau penghambat aktivitasnya. Hasil dokumentasi tersebut kemudian dicatat dan disusun untuk kemudian selanjutnya dilakukan dalam tahap analisis.

Pengumpulan data dengan teknik wawancara dilakukan di lokasi sampel terpilih dengan menyebar kuesioner yang berisi tentang daftar pertanyaan yang terkait dengan variabel penelitian yang akan diteliti yaitu aspek keamanan dan keselamatan alat permainan bagi anak. Wawancara dan kuesioner digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi sarana dan prasarana alat bermain untuk anak-anak serta situasi penggunaan alat permainan berdasarkan persepsi responden baik yang hanya menemani atau ikut beraktivitas dengan anak dalam RPTRA Kalijodo. Waktu penyebaran kuesioner dilakukan pada hari libur (*weekend*) karena pengunjung yang datang pada hari libur lebih ramai dibandingkan hari kerja (*weekday*). Hasil pengamatan wawancara kemudian diolah ke dalam tahap analisis.

3.6 Metode Pengolahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan, baik primer maupun sekunder, selanjutnya diolah agar dapat dijadikan dasar atau masukan dalam penelitian ini. Proses analisis data dan sintesis data dijelaskan sebagai berikut:

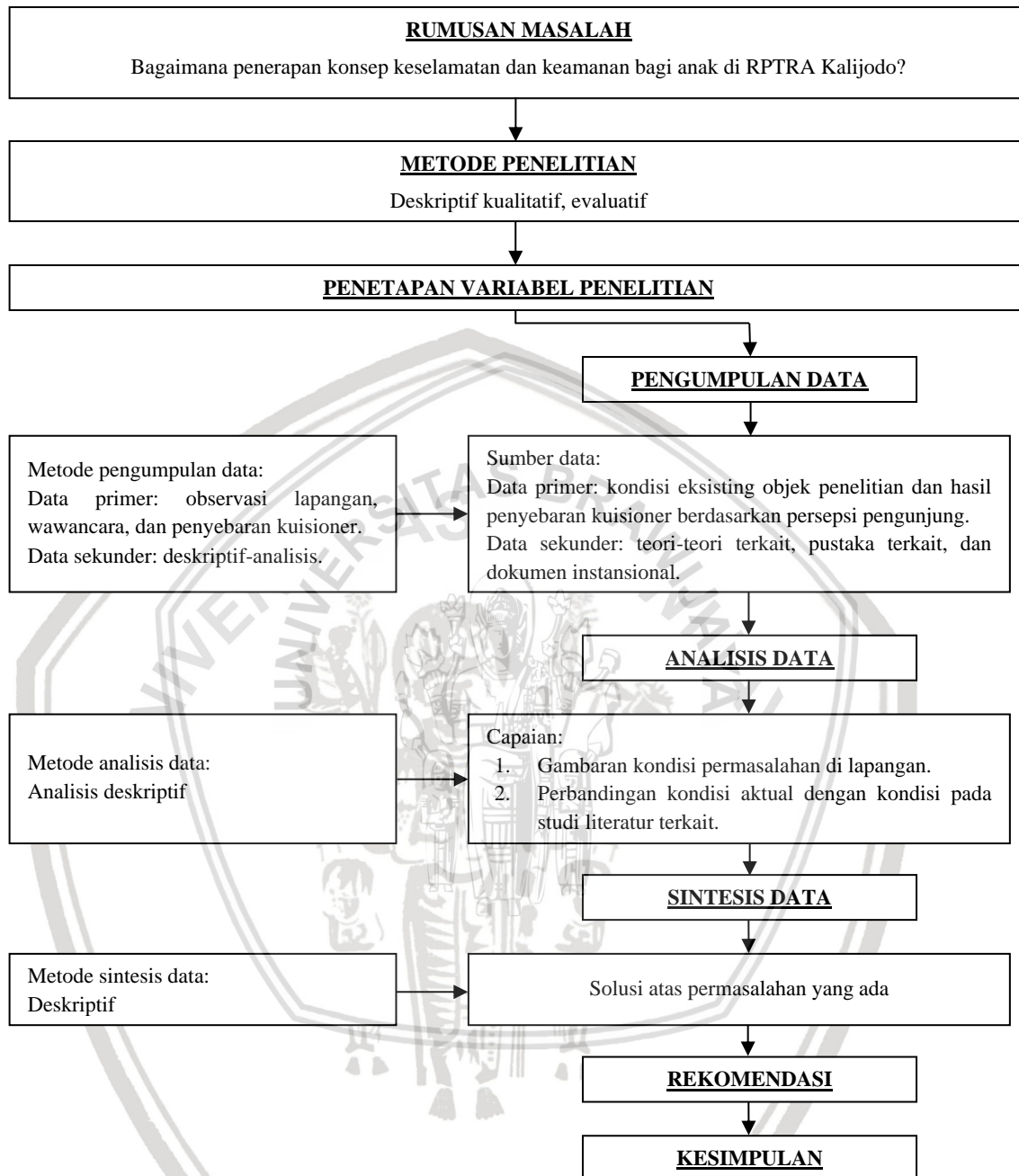
3.6.1 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik evaluasi, yaitu dengan menilai bagaimana tingkat keamanan dan keselamatan alat permainan dalam RPTRA Kalijodo bagi anak-anak berdasarkan hasil observasi lapangan dan kuesioner dengan rekapitulasi kuesioner menggunakan skala Likert, dengan penilaian dari sangat positif ke sangat negatif atau sebaliknya berupa *scoring* angka dari besar ke rendah atau sebaliknya. Selanjutnya pemaparan analisis dilakukan dengan metode deskriptif untuk menerjemahkan data-data hasil pengamatan agar lebih terstruktur dan mudah dipahami. Data hasil analisis kuesioner kemudian diolah secara kualitatif, diterjemahkan dengan teknik tabulasi, diagramatik dan/atau sketsa dilengkapi dengan penjelasan naratif, foto, gambar, peta, bagan maupun tabel yang disesuaikan dengan hasil dokumentasi pengamatan lapangan sehingga memperlihatkan kecenderungan karakteristik aktivitas bermain pengunjung dengan variabel aspek keamanan dan keselamatan anak-anak pada RPTRA Kalijodo berdasarkan persepsi pengunjung di lapangan yang telah disebutkan pada subab sebelumnya.

3.6.2 Sintesis Data

Sintesis data ialah penjelasan mengenai kesimpulan kondisi aspek yang di teliti pada objek penelitian. Pada penelitian ini, sintesis data ialah kesimpulan kondisi keamanan dan keselamatan anak di RPTRA Kalijodo berdasarkan kondisi elemen dan fasilitas yang ada. Setelah aspek keamanan dan keselamatan di RPTRA Kalijodo dievaluasi, maka diperoleh kesimpulan mengenai permasalahan di RPTRA Kalijodo. Permasalahan tersebut kemudian akan diberikan rekomendasi yang ideal berdasarkan studi literatur dan teori terkait. Metode yang digunakan pada sintesis data ialah metode deskriptif naratif untuk menjelaskan permasalahan dan tanggapan berupa solusi.

3.7 Kerangka Penelitian



Gambar 3.4 Diagram kerangka penelitian

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi dan Kondisi Eksisting Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Kalijodo, yang berada di perbatasan antara Jakarta Barat dan Jakarta Utara. Telah diresmikan pada tanggal 22 Februari 2017 oleh Gubernur DKI Jakarta saat itu, Basuki Tjahaja Purnama, RPTRA Kalijodo merupakan salah satu RPTRA terbesar di Jakarta dan sukses sebagai solusi peremajaan kawasan yang sebelumnya adalah kawasan kumuh dengan berbagai transaksi ilegal, termasuk transaksi narkoba dan *human trafficking*.



Keterangan:

● Lokasi RPTRA Kalijodo

Gambar 4.1 Lokasi RPTRA Kalijodo
Sumber: <https://www.google.co.id/maps/>

Lokalisasi Kalijodo dengan dilakukannya pengusuran oleh Pemerintah DKI Jakarta atas kawasan ini telah terjadi sebanyak 3 kali. Berdasarkan buku 'Geger Kalijodo' yang ditulis oleh Khrisna Murti, pengusuran pertama kali terjadi pada 25 Januari 2002, dan pengusuran yang kedua terjadi pada Maret 2003. Terakhir pengusuran dilakukan pada Tahun 2016 lalu dan menjadikan Kalijodo sebagai taman kota yang berisi banyak fasilitas olahraga dan tempat bersantai. Kalijodo diharapkan menjadi tempat wisata baru bagi warga.

Diapit dua sungai, yaitu Kali Angke dan Kanal Banjir Barat, RPTRA Kalijodo memiliki luas 5.489 m² dan mencakup 1.468 m² luas bangunan. Kawasan ini memiliki 2 fungsi ruang, yaitu ruang publik ramah anak dan ruang terbuka hijau. RPTRA memiliki berbagai fasilitas yaitu tempat belajar anak, sarana olahraga, fasilitas bermain, perpustakaan atau Taman Bacaan Masyarakat (TBM), toilet, lapangan olahraga/bermain, serta Pos Pengaduan Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak, yang dikelola oleh Pusat Pelayanan Terpadu Perlindungan Perempuan dan Anak (P2TP2A) dari Dinas Pemberdayaan, Perlindungan Anak dan Pengendalian Penduduk DKI Jakarta, yang bekerja sama dengan kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak RI serta Lembaga Swadaya Masyarakat. Sedangkan RTH Kalijodo memiliki luas sekitar 10 ribu meter persegi dengan fasilitas yang tersedia antara lain, skate park, arena bermain sepeda BMX, outdoor gym, toilet untuk penyandang disabilitas.



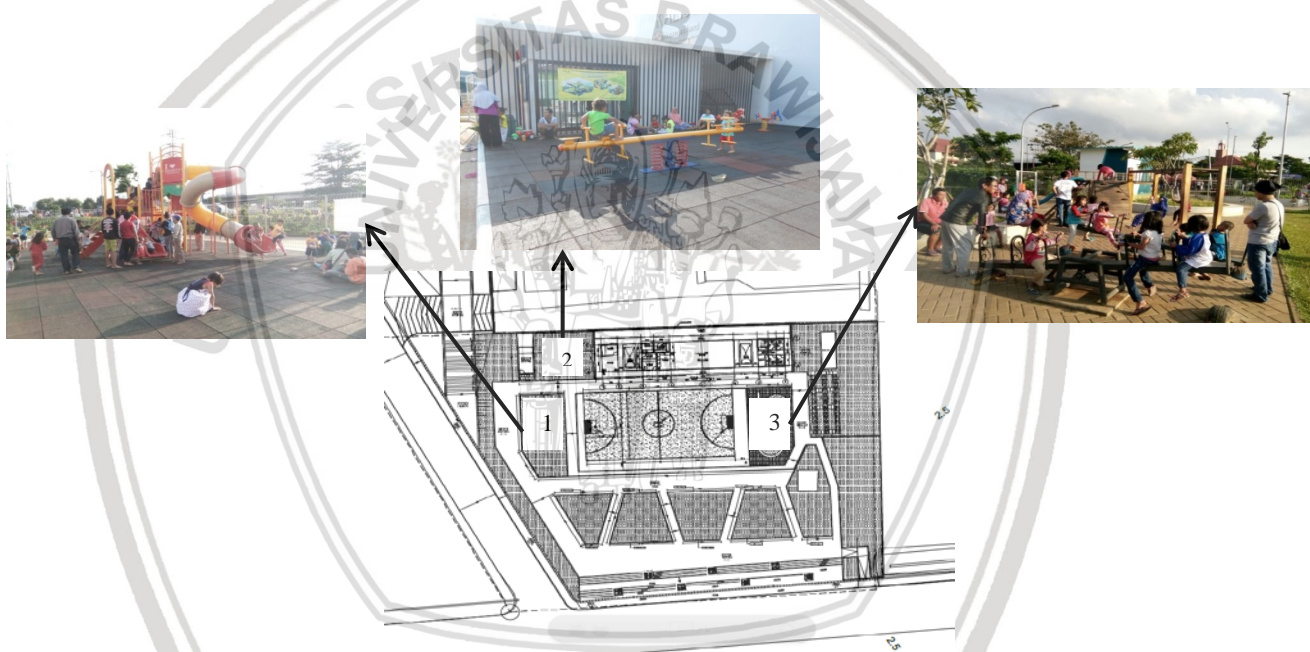
Gambar 4.2 Pembagian zona pada RPTRA Kalijodo

4.2 Analisis Kondisi Eksisting Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo

Pembagian zona pada Rprtra Kalijodo berdasarkan aktifitas para pengguna/pengunjung. Zona dibagi menjadi 3, yaitu zona RPTRA, zona BMX & skatepark, serta zona terbuka.

4.2.1 Zona RPTRA

Zona RPTRA berada pada jalur masuk RPTRA Kalijodo. Bersebelahan tepat dengan Jl. Pangeran Tubagus Angke yang merupakan jalan raya yang cukup padat pada jam-jam tertentu. Pada zona RPTRA, aktifitas yang ada didominasi dengan kegiatan bermain anak-anak. Adapun ruang transisi antara jalan raya dengan zona rprtra membantu meminimalisir terjadinya kecelakaan pada saat bermain di zona ini.



Gambar 4.3 Beberapa ruang bermain anak pada RPTRA Kalijodo

Terdapat beberapa ruang bermain anak di berbagai tempat dengan bermacam alat permainan yang menunjang, seperti perosotan, jungkat-jungkit, ayunan, panjatan, dll. Pada area no. 1 dan 2, permukaan ruang bermain dilapisi *rubber mat* (karpas karet) yang aman bagi anak-anak karena teksturnya yang lebih empuk. Sedangkan pada area no. 3, dasar permukaan ruang bermain ialah *paving blok*. Dengan begitu ini dapat membahayakan anak-anak yang bermain apabila terjatuh. Karena dasar permukaan paving blok memiliki tekstur yang kasar dan kasar.



Gambar 4.4 Dasar permukaan ruang bermain

Kondisi lingkungan serta peralatan permainan masih cukup baik, karena memang beberapa peralatan cukup terbilang baru dan pengelolaan peralatan cukup baik. Hanya ada beberapa cat yang terkelupas dan pada peralatan permainan yang berbahan kayu, ada beberapa yang mengalami pelapukan akibat terkena hujan.



Gambar 4.5 Kondisi alat permainan yang masih cukup baik



Gambar 4.6 Kondisi alat permainan yang kurang baik

Adapun lapangan rumput untuk bermain sepak bola dengan pagar pada sekelilingnya untuk mencegah bola dan anak-anak yang sedang bermain dari jalan raya. Rumput yang ditanami adalah rumput alami. Dan karena lapangan ini cukup sering digunakan, rumput pada bagian tengah sedikit gundul. Pada pagar pembatas terdapat tanaman merambat yang dapat menutupi pandangan ke luar lapangan.



Gambar 4.7 Kondisi lapangan rumput dan pagar pembatas

Terdapat kawat penyangga tiang listrik dalam lapangan dan tempat sampah pada sisi sudut luar lapangan dapat membahayakan anak-anak ketika sedang bermain.



Gambar 4.8 Kawat penyangga tiang listrik dan tempat sampah pada area lapangan rumput

Selain itu, pada zona rptra, ada berbagai fasilitas lainnya seperti ruang pengelola, perpustakaan, ruang laktasi, toilet dan toilet difabel, aula, pkk mart, serta taman toga dan jalur refleksi.



Gambar 4.9 Berbagai fasilitas pada RPTRA

4.2.2 Zona BMX dan skateboard

Aktifitas yang terjadi pada zona bmx dan skateboard ialah bermain sepeda bmx, skateboard, in-line skate, sepatu roda, dan permainan sejenis. Menurut pengelola RTH Kalijodo, komunitas bmx dan skateboard cukup sering menggunakan fasilitas di zona ini. Zona bmx dan skateboard dibuat terbuka. Terbuka untuk umum, serta terbuka dengan tanpa pagar pembatas. Dengan begitu, banyak pengunjung lain yang berlalu-lalang pada lintasan bmx dan skateboard menyebabkan para pemain/pengguna bmx dan skate kesulitan untuk bermain. Tidak jarang pula terjadi kecelakaan kecil atau cedera pada pemain/pengguna bmx dan skate dengan pengunjung yang berlalu-lalang.



Gambar 4.10 Fasilitas pada zona bmx dan skateboard

4.2.3 Zona terbuka

Aktifitas pada zona terbuka beragam, seperti bersantai, bersenda gurau, melihat-lihat, duduk-duduk, berfoto, dan juga makan-minum. Adapula beberapa anak-anak bermain dan berlarian pada zona ini. Pada zona terbuka, tidak ada peralatan permainan yang permanen seperti misal seluncuran, ayunan, dan *monkey bars*. Zona terbuka didominasi dengan area hijau dan jalur pedestrian. Tetapi di saat-saat tertentu, seperti akhir minggu dan hari libur nasional, sebagian besar jalur pedestrian digunakan oleh pedagang untuk berjualan. Ini dikarenakan banyaknya pengunjung yang datang dan lahan berjualan barang pernak-pernik dan lain sebagainya tidak ada, hanya ada pujasera yang berada di sebelah utara RPTRA.



Gambar 4.11 Aktifitas dan fasilitas pada zona terbuka

4.3 Analisis Hasil Penyebaran Kuisiener Keamanan dan Keselamatan Anak

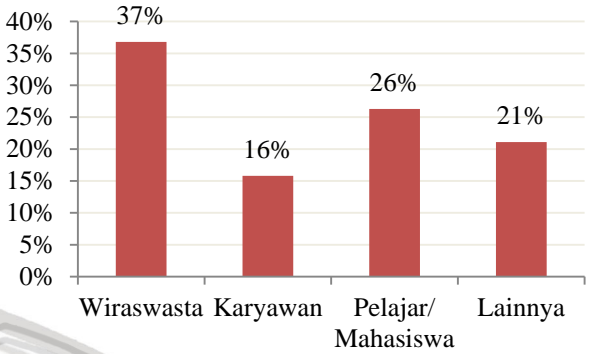
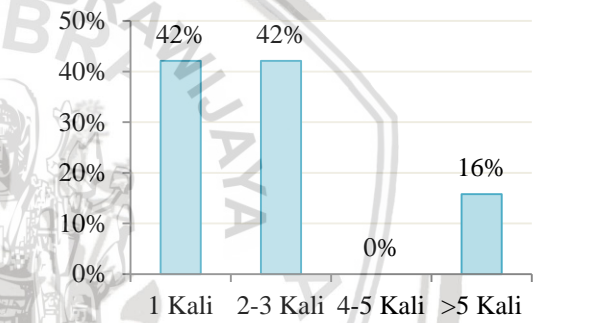
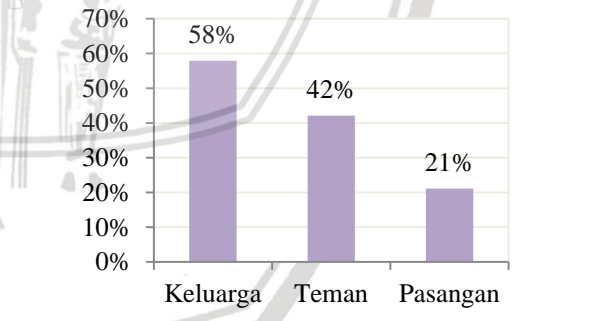
Subjek penelitian ini adalah pengunjung yang datang ke RPTRA Kalijodo. Teknik penyebaran kuisiener ialah *simple random sampling*, maka dari itu responden yang dipilih ialah acak yang dapat memberikan keterangan dan pendapat mengenai kondisi keamanan dan keselamatan anak pada RPTRA Kalijodo dengan jumlah yang menyesuaikan.

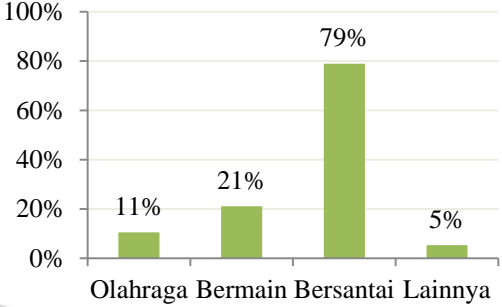
4.3.1 Data Responden

Pada bagian data responden, jenis pertanyaan merupakan *multiple choice* atau pilihan ganda. Berdasarkan rekapitulasi hasil kuesioner, jumlah responden ialah sebanyak 114 orang dengan 63 orang berjenis kelamin wanita, dan 51 orang yang berjenis kelamin laki-laki. Jumlah ini telah digabung antara kuesioner online dan yang disebar di lokasi.

Tabel 4.1 Hasil kuisisioner bagian Data Responden

No.	Pertanyaan	Grafik
1.	Jenis kelamin	<p>Responden yang mengisi kuisisioner didominasi dengan perempuan yaitu total 53%. Ini telah dijumlah dari penyebaran kuisisioner online dan yang dibagikan secara langsung.</p>
2.	Usia	<p>Rata-rata usia responden ialah 26-45 tahun dengan total 58%.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
3.	Pekerjaan	 <p>Rata-rata pekerjaan responden ialah wiraswasta dengan jumlah 37%.</p>
4.	Berapa kali dalam seminggu anda mengunjungi RPTRA Kalijodo?	 <p>Responden mengunjungi RPTRA Kalijodo dalam seminggu sekitar 1 sampai 3 kali.</p>
5.	Dengan siapa anda mengunjungi RPTRA Kalijodo?	 <p>58% responden dominan mengunjungi RPTRA Kalijodo dengan keluarga.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
6.	<p>Aktivitas apa saja yang anda lakukan saat berada di RPTRA Kalijodo? (Jawaban boleh lebih dari satu)</p>	 <p>Olahraga Bermain Bersantai Lainnya</p> <p>Kegiatan yang dilakukan responden di RPTRA Kalijodo paling banyak ialah bersantai dengan jumlah 79% tetapi ada pula yang bermain sebesar 21%, serta yang berolahraga sebesar 11%.</p>



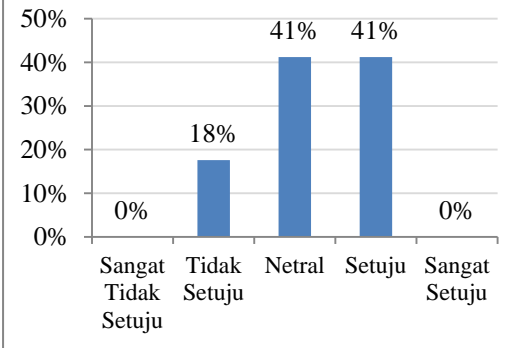
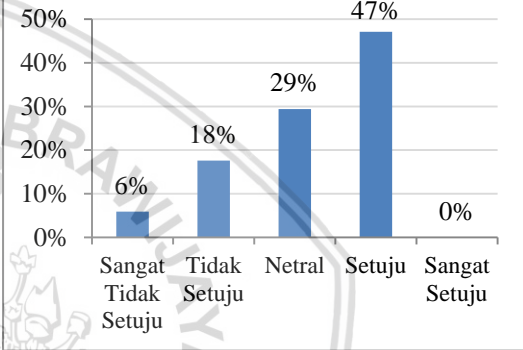
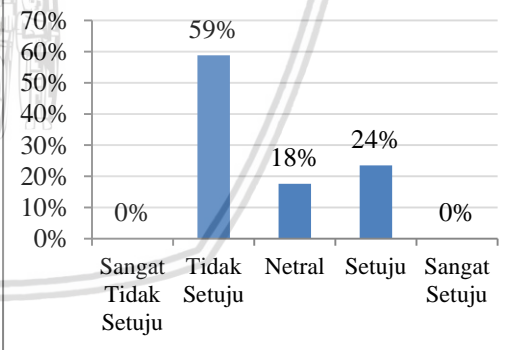
4.3.2 Zona RPTRA

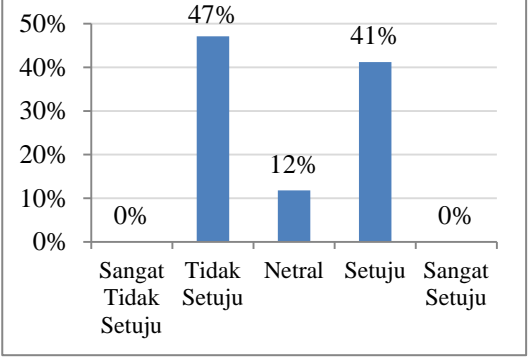
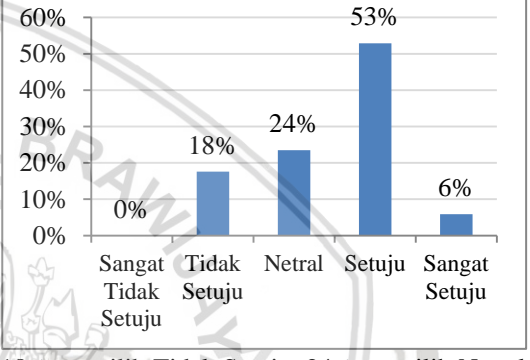
Pada bagian zona RPTRA, jenis kuisisioner yang diberikan ialah berupa penilaian responden atau pemberian pendapat terhadap kondisi di RPTRA Kalijodo dan sekitar berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan bagi anak dengan menggunakan format tabel. Hasil rekapitulasi kuisisioner nantinya akan dibuat dalam bentuk diagram dan disajikan di bagian akhir tiap analisis variabel sebagai data pendukung untuk menganalisis data yang ada. Berikut hasil rekapitulasi kuisisioner pada bagian zona RPTRA yang diperoleh, sebagai gambaran hasil pendapat dari responden.

Tabel 4.2 Hasil kuisisioner bagian Zona RPTRA

No.	Pertanyaan	Grafik
1.	RPTRA Kalijodo mudah di akses dari rumah anda	<p>12% memilih Sangat Tidak Setuju, 35% memilih Tidak Setuju, 24% memilih Netral, dan 29% memilih Setuju.</p>
2.	Lingkungan sekitar RPTRA Kalijodo mendukung aktivitas anda di RPTRA	<p>6% memilih Tidak Setuju, 24% memilih Netral, 59% memilih Setuju, dan 12% memilih Sangat Setuju.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
3.	Anda mudah memantau anak-anak yang sedang bermain di RPTRA Kalijodo	<p>24% memilih Tidak Setuju, 12% memilih Netral, 59% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>
4.	Tempat-tempat bermain anak di RPTRA Kalijodo mudah diakses	<p>12% memilih Tidak Setuju, 24% memilih Netral, 59% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>
5.	Fasilitas bermain anak di RPTRA Kalijodo beragam menurut usia anak	<p>12% memilih Tidak Setuju, 18% memilih Netral, 65% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
6.	Fasilitas bermain anak di RPTRA Kalijodo aman untuk digunakan oleh anak-anak	 <p>18% memilih Tidak Setuju, 41% memilih Netral, dan 41% memilih Setuju.</p>
7.	Penempatan fasilitas bermain anak sudah tertata rapi menurut usia anak	 <p>6% memilih Sangat Tidak Setuju, 18% memilih Tidak Setuju, 29% memilih Netral, dan 47% memilih Setuju.</p>
8.	Anak tidak mudah terluka saat bermain di RPTRA Kalijodo	 <p>59% memilih Tidak Setuju, 18% memilih Netral, dan 24% memilih Setuju.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
9.	Material fasilitas bermain aman bagi anak-anak	 <p>47% memilih Tidak Setuju, 12% memilih Netral, dan 41% memilih Setuju.</p>
10.	Fasilitas penunjang di RPTRA Kalijodo mendukung aktivitas anda di RPTRA	 <p>18% memilih Tidak Setuju, 24% memilih Netral, 53% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>

Berdasarkan hasil penilaian pada zona rptra, terdapat dua penilaian yang dominan dari responden yaitu Setuju dan Tidak setuju. Ada pun netral memiliki angka nul dan dianggap tidak pengaruh. Dari hasil penilaian berdasarkan kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak responden yang menilai bahwa aspek keamanan dan keselamatan di zona rptra sesuai dan tidak sesuai dengan persepsi responden.

4.3.3 Zona BMX dan Skateboard

Pada bagian zona *BMX* dan *Skateboard*, jenis kuisisioner yang diberikan ialah berupa penilaian responden atau pemberian pendapat terhadap kondisi di zona *BMX* dan *Skateboard* berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan bagi anak dengan menggunakan format tabel. Hasil rekapitulasi kuisisioner nantinya akan dibuat dalam bentuk diagram dan disajikan di bagian akhir tiap analisis variabel sebagai data pendukung untuk menganalisis data yang ada. Berikut hasil rekapitulasi kuisisioner pada bagian zona *BMX* dan *Skateboard* yang diperoleh, sebagai gambaran hasil pendapat dari responden.

Tabel 4.3 Hasil kuisisioner bagian Zona *BMX* dan *Skateboard*

No.	Pertanyaan	Grafik
1.	Zona <i>bmx</i> dan <i>skate park</i> mudah diakses pengunjung	<p>18% memilih Tidak Setuju, 6% memilih Netral, 65% memilih Setuju, dan 12% memilih Sangat Setuju.</p>
2.	Lingkungan sekitar zona <i>bmx</i> dan <i>skate park</i> mendukung aktivitas anda di area ini	<p>18% memilih Tidak Setuju, 24% memilih Netral, dan 59% memilih Setuju.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
3.	Anda mudah memantau anak-anak yang sedang bermain (mis. sepeda <i>bmx</i> , <i>in-line skate</i> , dan <i>skateboard</i>) di area ini	<p>12% memilih Sangat Tidak Setuju, 12% memilih Tidak Setuju, 6% memilih Netral, dan 71% memilih Setuju.</p>
4.	Fasilitas bermain <i>bmx</i> dan <i>skate park</i> dibedakan menurut usia anak	<p>6% memilih Sangat Tidak Setuju, 65% memilih Tidak Setuju, 6% memilih Netral, dan 24% memilih Setuju.</p>
5.	Fasilitas bermain <i>bmx</i> dan <i>skate park</i> aman untuk digunakan oleh anak-anak	<p>12% memilih Sangat Tidak Setuju, 41% memilih Tidak Setuju, 24% memilih Netral, dan 24% memilih Setuju.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
6.	Penempatan fasilitas bermain anak sudah tertata rapi menurut usia anak	<p>41% memilih Tidak Setuju, 41% memilih Netral, dan 18% memilih Setuju.</p>
7.	Anak tidak mudah terluka saat bermain di zona <i>bmx</i> dan <i>skate park</i>	<p>18% memilih Sangat Tidak Setuju, 29% memilih Tidak Setuju, 35% memilih Netral, dan 18% memilih Setuju.</p>
8.	Material fasilitas bermain di zona <i>bmx</i> dan <i>skate park</i> aman bagi anak-anak	<p>29% memilih Tidak Setuju, 35% memilih Netral, dan 35% memilih Setuju.</p>

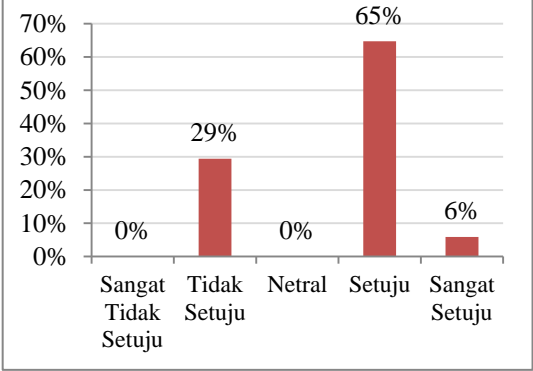
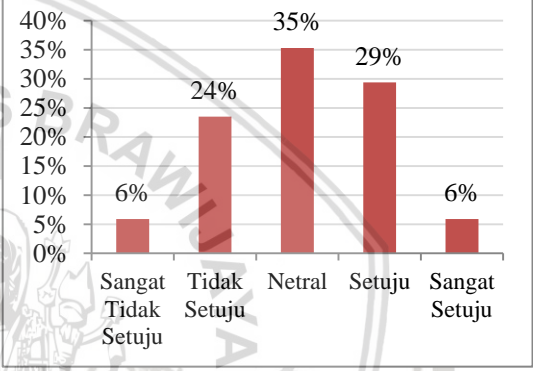
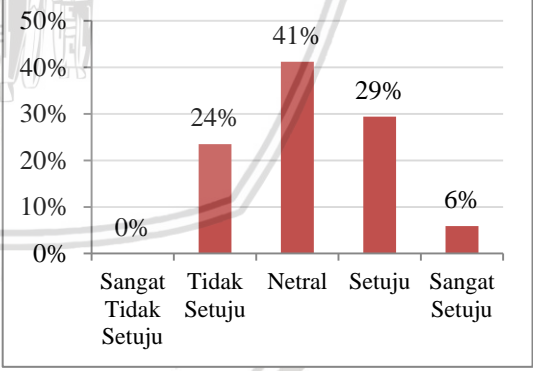
Berdasarkan hasil penilaian pada zona *BMX* dan *Skateboard*, terdapat dua penilaian yang dominan dari responden yaitu Setuju dan Tidak setuju. Ada pun netral memiliki angka nul dan dianggap tidak pengaruh. Dari hasil penilaian berdasarkan kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak responden yang menilai bahwa aspek keamanan dan keselamatan di zona *rptra* sesuai dan tidak sesuai dengan persepsi responden.

4.3.4 Zona Terbuka

Pada bagian Zona Terbuka, jenis kuisisioner yang diberikan ialah berupa penilaian responden atau pemberian pendapat terhadap kondisi di zona Terbuka berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan bagi anak dengan menggunakan format tabel. Hasil rekapitulasi kuisisioner nantinya akan dibuat dalam bentuk diagram dan disajikan di bagian akhir tiap analisis variabel sebagai data pendukung untuk menganalisis data yang ada. Berikut hasil rekapitulasi kuisisioner pada bagian zona Terbuka yang diperoleh, sebagai gambaran hasil pendapat dari responden.

Tabel 4.4 Hasil kuisisioner bagian Zona Terbuka

No.	Pertanyaan	Grafik
1.	Zona terbuka mudah diakses pengunjung	<p>12% memilih Netral, 64% memilih Setuju, dan 24% memilih Sangat Setuju.</p>
2.	Lingkungan sekitar zona terbuka mendukung aktivitas anda di area ini	<p>12% memilih Tidak Setuju, 6% memilih Netral, 65% memilih Setuju, dan 18% memilih Sangat Setuju.</p>

No.	Pertanyaan	Grafik
3.	Anda mudah memantau anak-anak yang sedang bermain (mis. petak umpet, kejar-kejaran, hanya berlarian) di area ini	 <p>29% memilih Tidak Setuju, 65% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>
4.	Anak tidak mudah terluka saat bermain di zona terbuka	 <p>6% memilih Sangat Tidak Setuju, 24% memilih Tidak Setuju, 35% memilih Netral, 29% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>
5.	Material fasilitas bermain di zona terbuka aman bagi anak-anak	 <p>24% memilih Tidak Setuju, 41% memilih Netral, 29% memilih Setuju, dan 6% memilih Sangat Setuju.</p>

Berdasarkan hasil penilaian pada zona Terbuka, penilaian yang dominan dari responden yaitu Setuju. Ada pun netral memiliki angka nul dan dianggap tidak pengaruh. Dari hasil penilaian berdasarkan kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa masih banyak responden yang menilai bahwa aspek keamanan dan keselamatan di zona Terbuka sesuai dengan persepsi responden.

4.3.5 Pertanyaan Terbuka

Pertanyaan terbuka merupakan pertanyaan berjenis *essay* yang bertujuan untuk mengetahui pendapat responden yang juga melengkapi pertanyaan yang belum sepenuhnya terjawab pada pertanyaan jenis sebelumnya. Selain itu juga pertanyaan ini dapat membebaskan responden untuk memberikan jawaban baik yang berupa kritikan maupun saran sebagai pendapat personal responden yang tidak terpaku pada jawaban pilihan ganda.

Terdapat lima pertanyaan yang diberikan berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan anak pada lokasi penelitian secara menyeluruh. Berikut pertanyaan untuk No. 1 dan rangkuman jawabannya : “Bagaimana kriteria fasilitas bermain yang aman pada RTH & RPTRA Kalijodo untuk memenuhi aktivitas anak?”

1. Berada di tempat yang mudah dijangkau dan dipantau
2. Fasilitas bermain menggunakan material yang aman dengan infrastruktur yang kuat
3. Dibedakan/dikelompokkan sesuai dengan usia pengunjung
4. Bentuk mainan yang mudah dan tidak membahayakan keselamatan
5. Perlunya petugas pendamping dari rptra ketika dibutuhkan
6. Perlunya pos kesehatan dan antisipasi kecelakaan
7. Diperlukan pembatas pagar karena disamping lokasi penelitian terdapat kali
8. Lokasi bmx harus tersendiri
9. Tidak ada bahaya benda tajam dan lancip
10. Fasilitas bermain dilakukan perawatan berkala untuk meminimalisir kerusakan

Berikut pertanyaan untuk No. 2 dan rangkuman jawabannya : “Bagaimana kriteria area tunggu orang tua/wali yang mudah dan aman untuk memantau anak bermain?”

1. Terdapat di area teduh dan dapat terhindar dari hujan dan panas terik matahari
2. Dilengkapi dengan tempat duduk yang banyak dan nyaman di sekitar area bermain
3. Didesain semi terbuka untuk memudahkan pengawasan
4. Tidak jauh dari tempat bermain anak untuk memudahkan pemantauan
5. Terpisah antara ruang merokok dan non-merokok, terpisah dengan ruang laktasi
6. Berada di area yang lebih tinggi

Berikut pertanyaan untuk No. 3 dan rangkuman jawabannya : “Bagaimana kriteria penempatan fasilitas bermain untuk memenuhi keamanan aktivitas anak?”

1. Tidak berada di tempat yang berbahaya
2. Adanya petunjuk penggunaan permainan
3. Dikelompokkan berdasarkan usia
4. Berada di tempat yang mudah dijangkau tidak terlalu jauh dengan ruang tunggu orang tua atau pengawas
5. Tidak dekat dengan jalan/tempat ramai kendaraan
6. Tidak terlalu luas agar mudah diawasi
7. Material permukaan bermain sebaiknya menggunakan pasir agar tidak mudah terluka
8. Antar fasilitas bermain dijauhkan sesuai kebutuhan zonasi
9. Diberikan penanda batasan umur dengan adanya pagar pembatas

Berikut pertanyaan untuk No. 4 dan rangkuman jawabannya : “Bagaimana kriteria pemisahan fasilitas bermain anak menurut usia?”

1. Dipisahkan menurut tingkat kesulitannya
2. Jenis permainan disesuaikan dengan perkembangan anak pada usianya
3. Diarahkan dengan jalan dan atau sirkulasi yang berbeda
4. Bahan dan material peralatan
5. Dengan adanya perbedaan waktu digunakannya fasilitas permainan
6. Tidak terlalu dekat dengan zona bmx dan skateboard
7. Terpisah dari keramaian agar mudah dipantau oleh orang tua

Pertanyaan terakhir berupa saran untuk peningkatan fasilitas terkait keamanan dan keselamatan anak di rth dan rpra kalijodo. Berikut rangkuman jawaban yang diberikan oleh responden :

1. Area PKL ditata ulang agar tidak menutupi sirkulasi baik itu pejalan kaki maupun kendaraan
2. Terdapat pos jaga atau pos pantau di tiap titik RTH, usahakan menyebar tidak berada hanya 1 titik

3. Terdapat tempat pengaduan informasi yg berada di area strategis sehingga apabila terjadi hal-hal yg membahayakan bisa cepat di sampaikan atau ditangani
4. Pemasangan CCTV untuk mencegah terjadinya penculikan anak, perhitungan keamanan dan keselamatan pada masing-masing alat permainan
5. Ditambahkannya fasilitas wc umum
6. Disediakkannya bangku lebih banyak lagi
7. Adanya petugas yang berjaga keliling dan disediakan p3k atau dengan adanya dokter jaga mengingat kalijodo ramai dan luas. Ini dibutuhkan juga karena adanya permainan bmx dan sepatu roda yang berpotensi terlukanya tinggi
8. Pemberian batas/pagar pada area bermain agar anak-anak tidak mudah untuk keluar dari area bermain dan mudah diawasi oleh orang tua

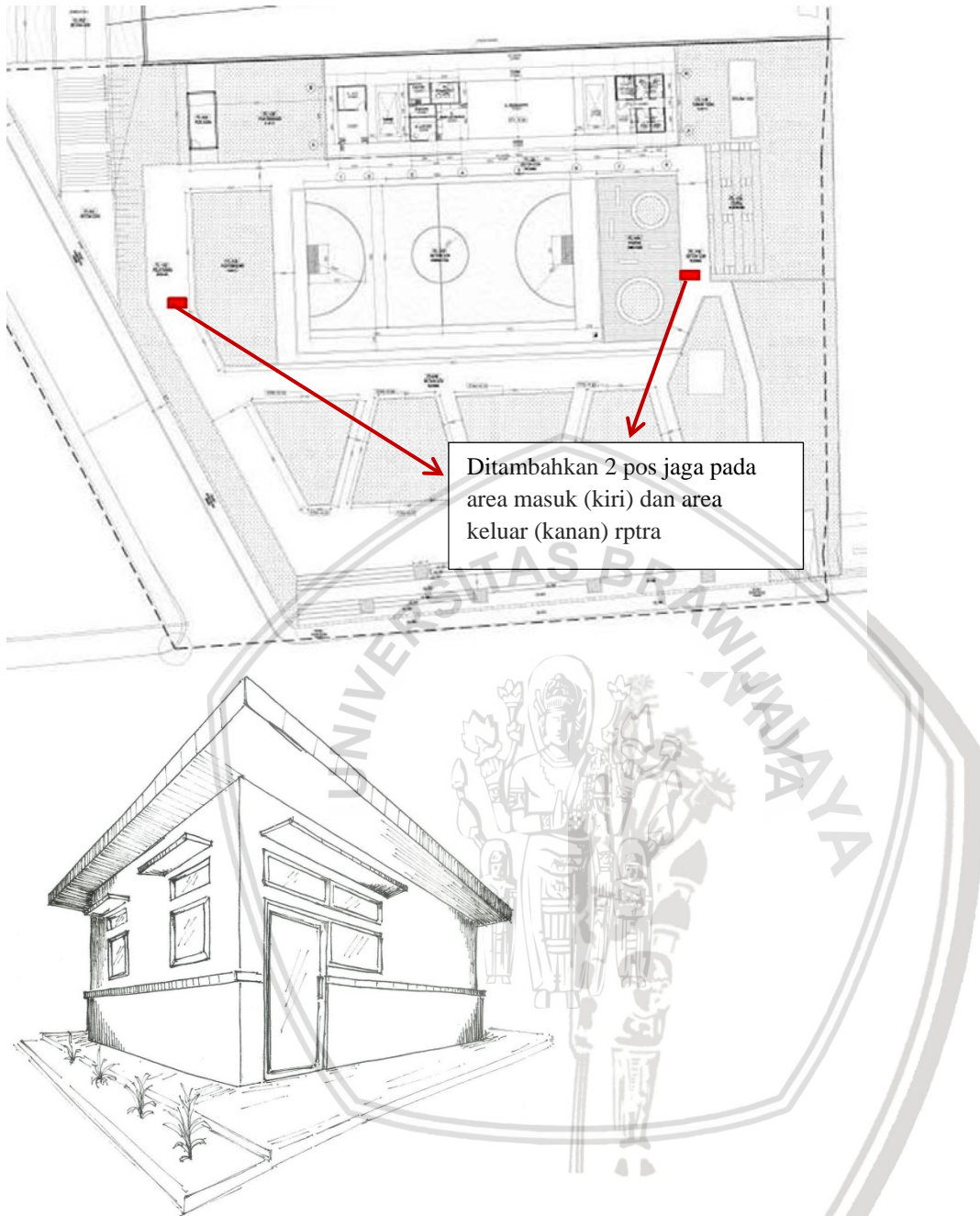
4.4 Analisis Rekomendasi Desain

Berdasarkan identifikasi dan evaluasi permasalahan keamanan dan keselamatan anak di RPTRA Kalijodo Jakarta pada bagian analisis dan sintesis data sebelumnya, terdapat permasalahan-permasalahan yang ada dan membutuhkan solusi untuk pengembangan dan perbaikan ke depannya. Solusi permasalahan tersebut akan dibuat dalam bentuk konsep desain awal untuk kondisi rptra yang ideal terutama aspek keamanan dan keselamatan bagi anak sehingga diterapkan di rptra tersebut maupun menjadi masukan untuk perancangan rptra di lokasi lainnya. Konsep desain rekomendasi ini bersifat memperbaiki dan menambahkan agar terwujud keamanan dan keselamatan bagi pengguna anak di RPTRA Kalijodo. Rekomendasi tersebut akan dibahas sesuai variabel penelitian yang telah ditentukan.

4.4.1 Zona RPTRA

1. Lokasi

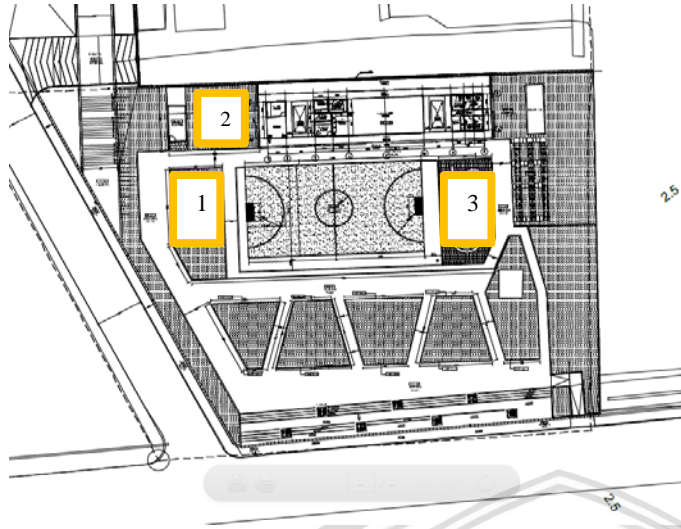
Berdasarkan hasil analisis dan sintesis, dibutuhkan pos jaga untuk meningkatkan keamanan bagi pengguna di sekitar kawasan bermain. Pos jaga diletakkan pada kawasan bermain yang ramai dilalui pengguna, yaitu sudut area masuk zona rptra, dan area keluar zona rptra.



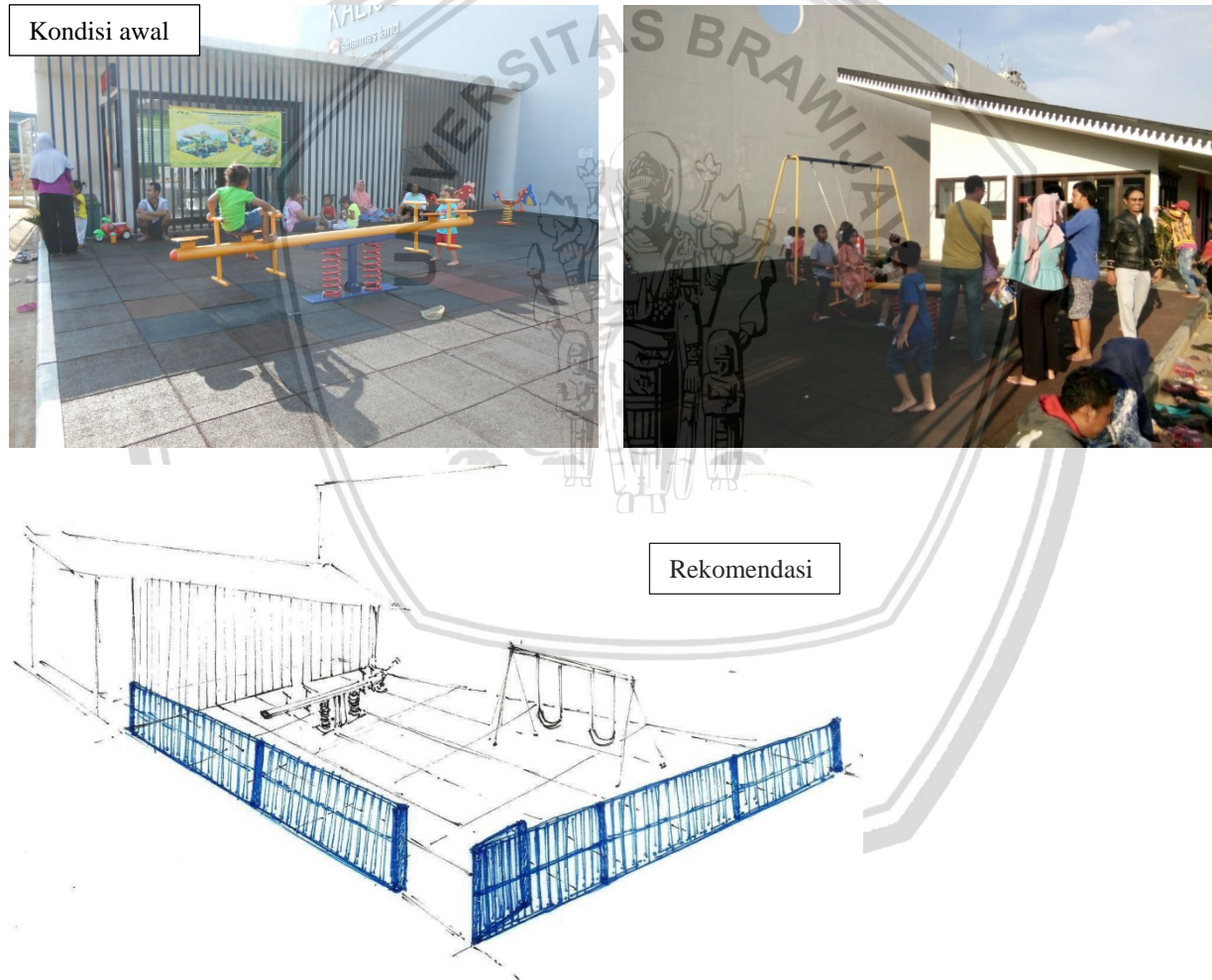
Gambar 4.12 Rekomendasi pos jaga pada zona rptra

2. Desain

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis, pada no. 1 desain area bermain sudah cukup baik. Pada no. 2 perlu ditambahkan pagar pembatas untuk mencegah anak terjatuh keluar area bermain karena adanya perbedaan ketinggian. Pada no. 3 perlu ditambahkan penutup agar terlindung dari panas matahari. Desain penutup memiliki lubang pada atas tanaman agar dapat berkembang.

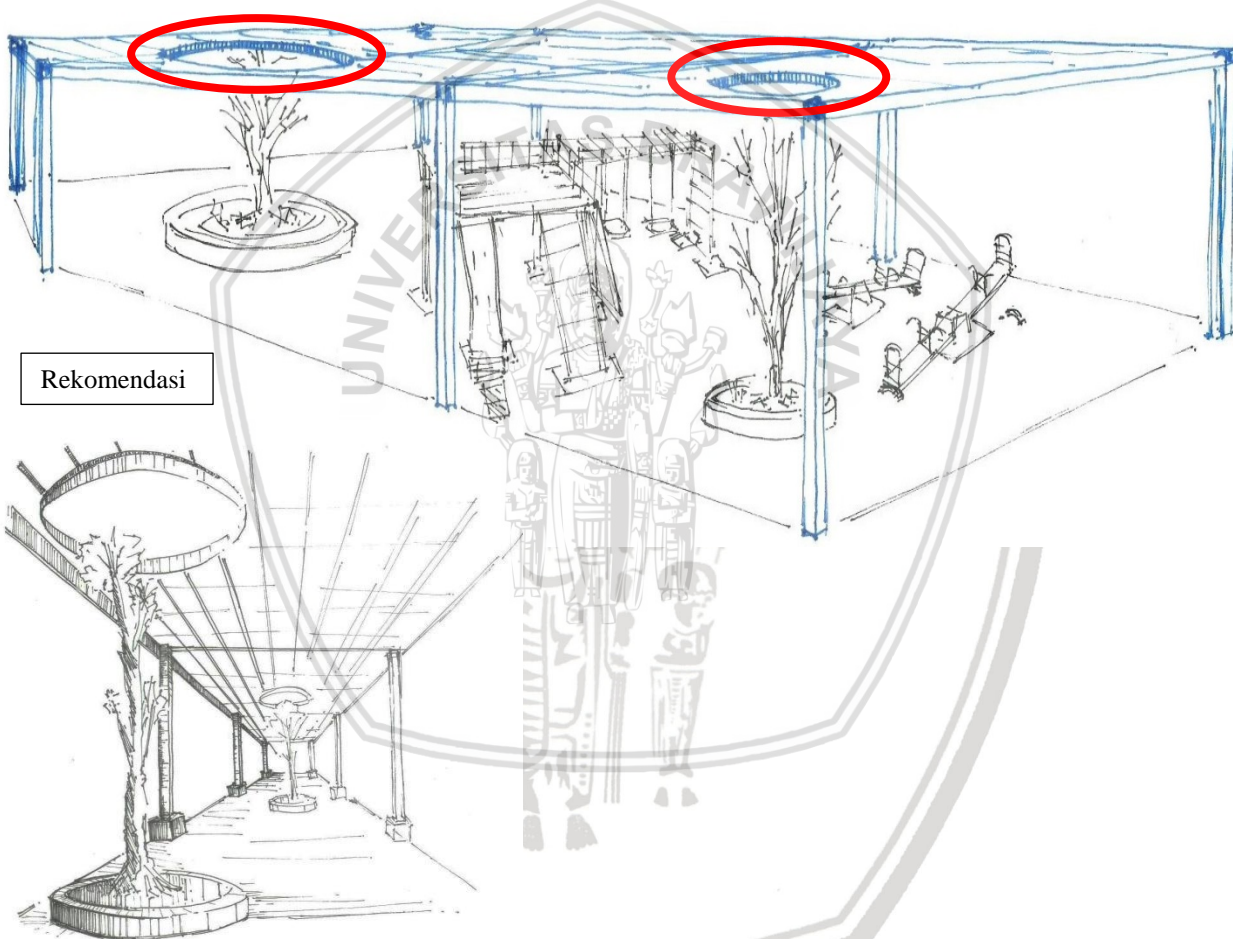


Gambar 4.13 Lokasi area bermain



Gambar 4.14 Rekomendasi pembatas pagar pada area bermain No. 2

Kondisi awal



Rekomendasi

Gambar 4.15 Rekomendasi penutup atap pada area bermain No. 3

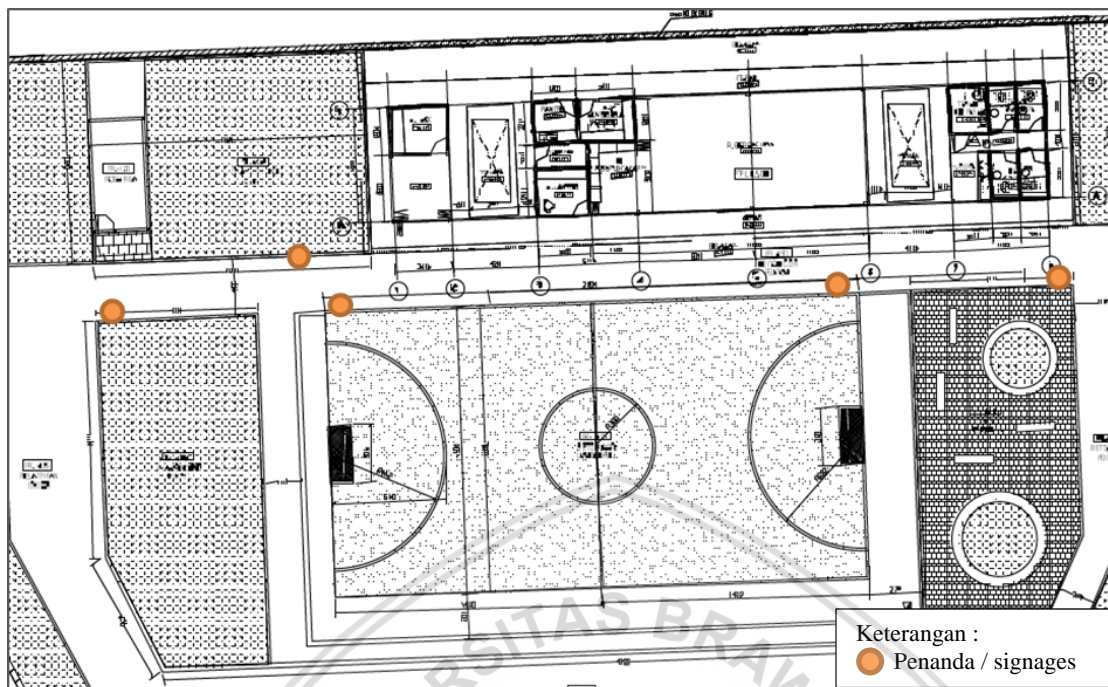
Material yang digunakan pada no. 1 dan 2, sudah cukup aman. Sedangkan pada no. 3 perlu ditambahkan *rubber mats* pada permukaan area bermain untuk menghindari anak terjatuh pada permukaan yang keras, seperti *paving block*. Material penutup atap pada no. 3 menggunakan *fiberglass* (serat kaca) transparan agar cahaya matahari dapat tetap masuk tapi

tidak terik. Selain material, konstruksi peralatan permainan masih cukup baik. Hanya beberapa desain yang perlu diubah karena berpotensi membahayakan pengguna anak. Seperti pada permainan jungkat-jungkit, desain penahan pada kedua ujung diubah menjadi lebih sederhana tetapi tetap mendukung fungsi sebagai penahan.



Gambar 4.16 Kondisi eksisting desain permainan jungkat-jungkit

Penanda (*signages*) yang ada berdasarkan hasil analisis dan sintesis terbilang masih kurang. Pada setiap area bermain tidak ada penanda atau intruksi permainan yang menunjukkan permainan dapat digunakan untuk usia anak berapa saja. Untuk rekomendasi desain, penanda di letakkan berdekatan dan atau di pagar pembatas area bermain. Penanda menunjukkan instruksi permainan yang tersedia.



Gambar 4.17 Rekomendasi perletakkan penanda atau *signages*



Gambar 4.18 Rekomendasi instruksi/petunjuk permainan

Perabot jalan berdasarkan analisis dan sintesis pada zona rptra masih minim. Perabot jalan seperti tempat sampah dan lampu akan ditambah jumlahnya. Untuk tempat duduk akan

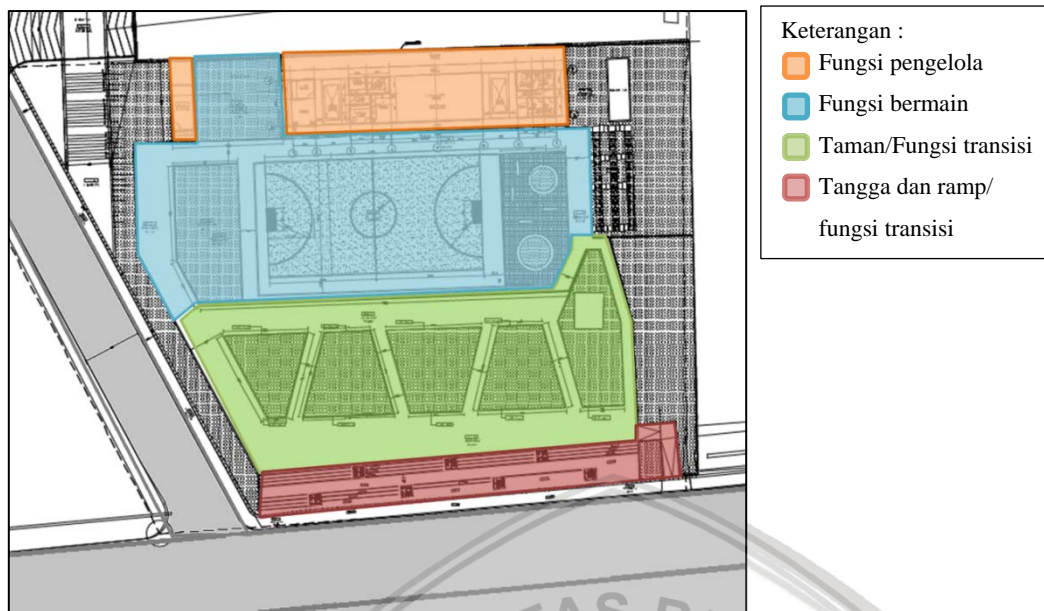
di tempatkan berdekatan dengan area bermain agar orang tua atau pendamping anak bisa mengawasi anak-anak bermain sambil duduk. Tempat duduk lainnya disebar di seluruh kawasan.



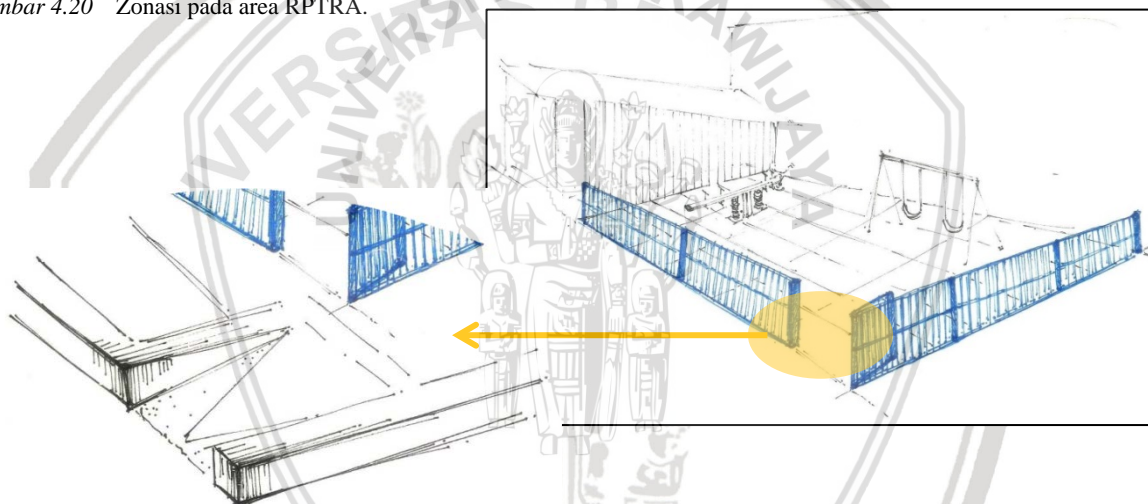
Gambar 4.19 Rekomendasi tempat duduk

3. Tata letak

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis, tata letak fungsi ruang pada zona rptra sudah cukup baik hanya perlu di tambahkan pagar pembatas area bermain untuk memperjelas batasan area bermain serta untuk mencegah pengguna yang sedang bermain terluka atau terjatuh keluar area, dan untuk membantu pengawasan. Untuk menuju area bermain terdapat ruang transisi yang cukup untuk menghindarkan pengguna anak dari jalan raya padat dan ramai. Terdapat ramp menuju area bermain yang berfungsi untuk membantu pengguna disabilitas.



Gambar 4.20 Zonasi pada area RPTRA.

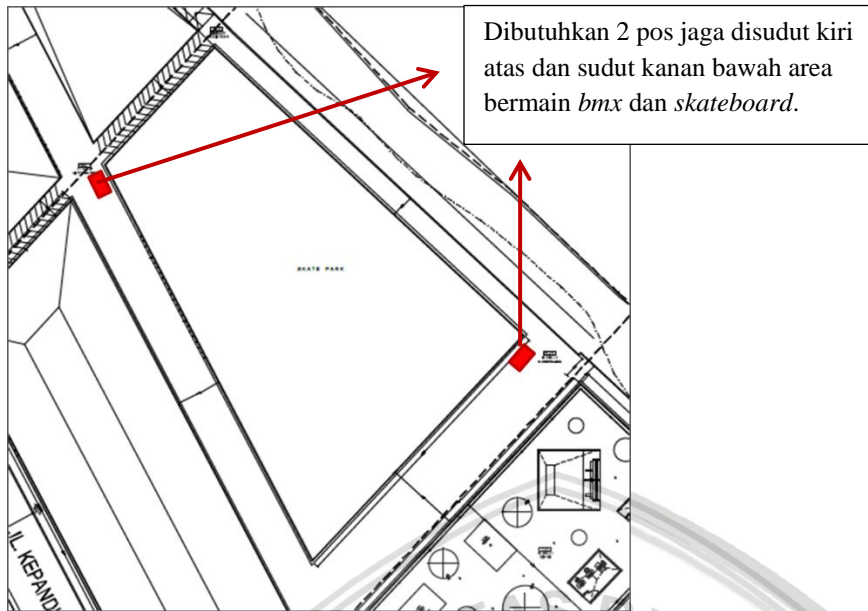


Gambar 4.21 Rekomendasi ramp pada area bermain

4.4.2 Zona BMX dan skateboard

1. Lokasi

Berdasarkan hasil analisis dan sintesis, dibutuhkan pos jaga yang dilengkapi dengan p3k, oksigen, tandu, dan lain-lain, untuk meningkatkan keamanan dan keselamatan bagi pengguna di sekitar kawasan bermain. Pos jaga diletakkan berdekatan dengan kawasan bermain *bmX* dan *skateboard*.



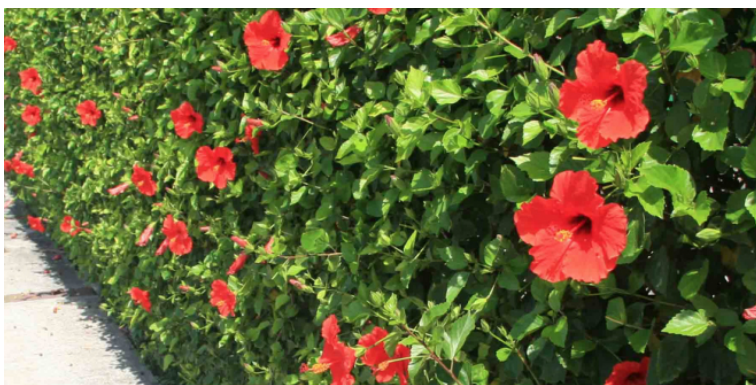
Gambar 4.22 Rekomendasi perletakkan pos jaga zona bmx dan skateboard

Dibutuhkan juga area tunggu dengan peneduh yang cukup bagi orangtua/pendamping di dekat area bermain agar dapat mengawasi anak-anak dengan baik.

2. Desain

Desain area *bm*x dan *skatepark* harus disesuaikan dengan usia pengguna. Idealnya usia pemain *bm*x dan *skateboard* ialah 11-15 tahun untuk pemula. Konstruksi dan daya tahan alat permainan harus tidak membahayakan pengguna. Yaitu dengan tidak adanya sudut-sudut tajam, dan bentuk-bentuk yang dapat membuat pengguna tersangkut. Dibutuhkan penanda di setiap zona bermain *bm*x dan *skatepark*.

Penataan vegetasi pada area *bm*x dan *skatepark* harus tidak menutupi pandangan orangtua atau pendamping yang mengawasi anak-anak bermain. Sisi barat area *bm*x dan *skatepark* lebih baik dipenuhi dengan vegetasi, selain sebagai pembatas, karena bersebelahan dengan sungai, dapat juga berfungsi sebagai peneduh. Vegetasi pembatas yang digunakan ialah kembang sepatu (*Hibiscus rosa-sinensis L.*). Adapun vegetasi yang berfungsi sebagai pereduksi polutan, yakni kirai payung (*Filicium decipiens*), ketapang brazil (*Ficus pandurata*), dan angkana (*Prerocarpusindikus willd*), dapat juga berfungsi sebagai peneduh.



Gambar 4.23 Tanaman jenis kembang sepatu.



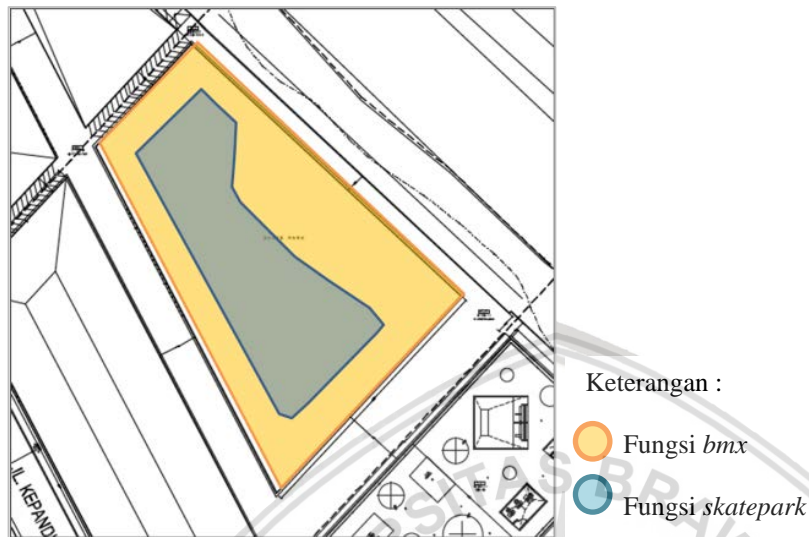
Gambar 4.24 (Kiri ke kanan) Tanaman jenis kirai payung, ketapang brazil, dan angšana.



Gambar 4.25 Rekomendasi penataan vegetasi pada zona bmx dan skatepark.

3. Tata Letak

Tata letak fungsi ruang pada zona BMX dan Skatepark sudah cukup baik.



Gambar 4.26 Zonasi area bmx dan skatepark

4.4.3 Zona Terbuka

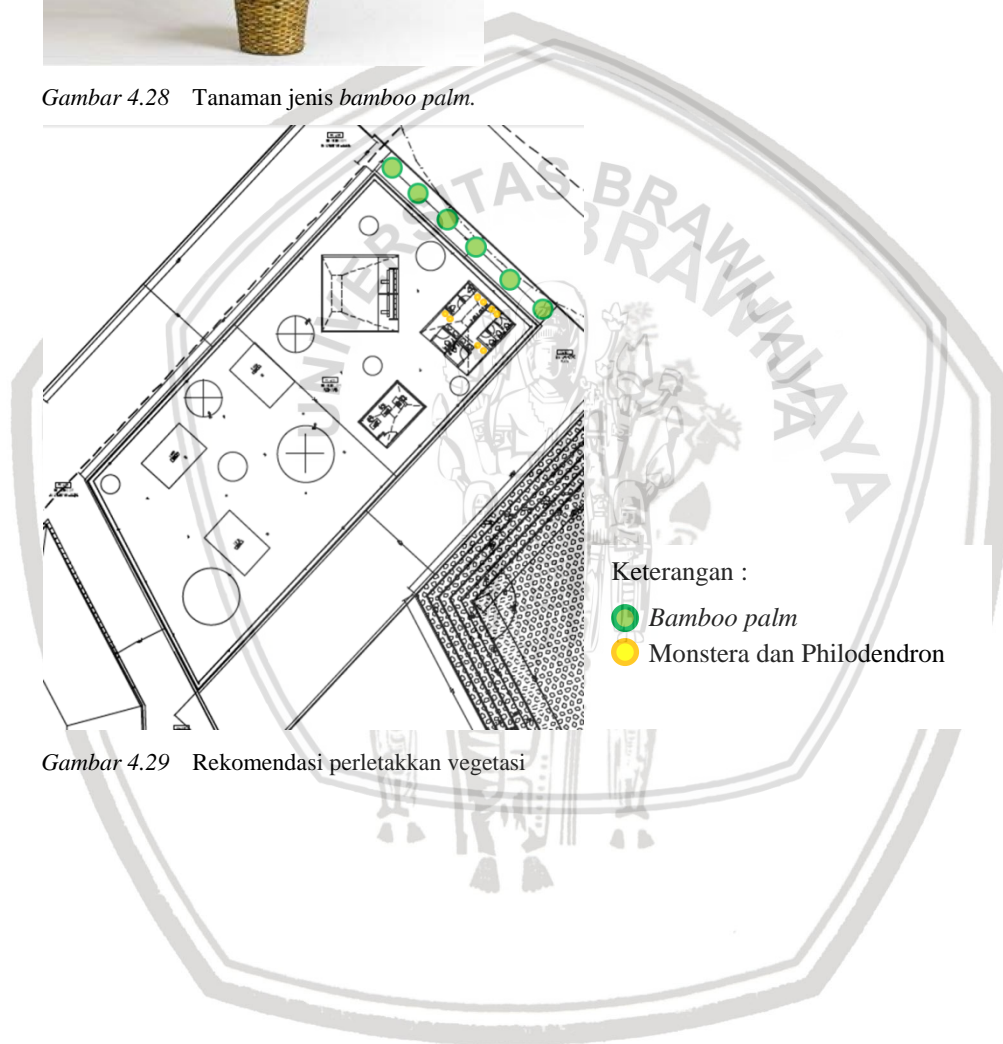
Desain zona terbuka sudah cukup baik. Adapun permasalahan menurut pengunjung ialah aroma tidak sedap dari arah toilet yang berada di bagian barat zona terbuka. Penggunaan vegetasi yang dapat meminimalisir aroma tidak sedap sangat dibutuhkan di sekitar toilet. Jenis tanaman seperti Monstera atau jenis-jenis Philodendron dapat diletakkan di dalam toilet, sedangkan di luar toilet dapat menggunakan tanaman *bamboo palm*.



Gambar 4.27 Tanaman jenis Monstera (kiri) dan Philodendron (kanan)



Gambar 4.28 Tanaman jenis bamboo palm.



Gambar 4.29 Rekomendasi perletakkan vegetasi



Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada zona rptra, dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa responden banyak yang menyetujui pernyataan dalam kuesioner berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan anak pada zona rptra. Tetapi hasil analisis mengenai kondisi aktual di lokasi menyatakan ketidaksesuaian dengan standar atau pedoman yang telah ditentukan. Berbagai fasilitas permainan di zona rptra masih tidak aman bagi anak, seperti pada material permukaan area bermain, tidak adanya petunjuk permainan yang mengakibatkan fasilitas permainan digunakan oleh semua kalangan usia. Area tunggu bagi orang tua atau pengawas juga masih belum ada yang memenuhi standar. Area tunggu hanya berada di hall, itupun tidak dapat berfungsi dengan baik karena tidak dapat memantau kegiatan bermain anak dengan baik.
2. Pada zona bmx dan skateboard, hasil penyebaran kuesioner menyimpulkan bahwa 31,6% responden tidak setuju dan 39,2% responden setuju dengan pernyataan pada kuesioner. Ini berarti bahwa responden masih merasa zona bmx dan skateboard aman dan selamat bagi anak. Tetapi diukur dari pedoman serta standar yang ada, zona bmx dan skateboard belum memenuhi beberapa aspek variabel mengenai keamanan dan keselamatan anak.
3. Pada zona terbuka, responden dominan setuju akan pernyataan pada kuesioner. Ini disimpulkan bahwa responden berpendapat zona terbuka sesuai dengan aspek keamanan dan keselamatan anak.

Aspek keamanan dan keselamatan anak pada RPTRA Kalijodo masih banyak yang memiliki kekurangan jika dibandingkan dengan teori, standar dan peraturan yang ada, walau dari persepsi pengunjung, sebagian sudah merasa aman. Kekurangan seperti tidak adanya ruang tunggu orang tua/pendamping, minimnya pos dan petugas keamanan, serta pagar

pembatas antara fungsi bermain dengan fungsi lainnya dapat menjadi fatal jika tidak didukung. Kurangnya pemahaman pengunjung akan aspek keamanan dan keselamatan anak dilihat dari hasil rekapitulasi kuisisioner serta wawancara, bisa diatasi dengan instruksi/penanda yang diletakkan di sekitar area bermain. Penerapan rekomendasi desain pada RPTRA Kalijodo dapat mengurangi persentase probabilitas kecelakaan anak dalam bermain.

5.2 Saran

Dengan didapatkan kesimpulan seperti pada sub bab sebelumnya, saran yang diberikan untuk dapat digunakan sebagai pertimbangan pemerintah dan instansi terkait yaitu dengan lebih memerhatikan aspek keamanan dan keselamatan anak pada taman bermain dan melakukan pengembangan dengan terus mengevaluasi taman-taman atau rptra yang ada, mengacu pada pedoman dan standar keamanan dan keselamatan anak, sehingga dapat meningkatkan kualitas taman atau rptra yang aman, nyaman, dan selamat bagi pengguna.

Untuk praktisi akademisi dan kepentingan ilmu yang berkaitan agar dapat menggali lebih dalam mengenai penelitian yang bertema dan berlokasi sama dan dapat menjadi acuan sebagai bahan referensi.



DAFTAR PUSTAKA

- Alamo, Marta R. (2002). *Design for fun: Playgrounds*. Barcelona: LINKS International.
- Alangkara, Dita. (2017). *Bertandang ke Kalijodo dan ruang publik lainnya di Jakarta*. (<http://www.bbc.com/indonesia/majalah-39093944>) diakses 20 Februari 2018
- American Society for Testing and Materials. (2008). *Standard Guide for ASTM Standards on Playground Surfacing: ASTM F2223-04*. Pennsylvania: PA
- Amini, Dwi R., & Pamungkas, Sigmawan T. (2017). *Keamanan bagi Pengguna Lanjut Usia di Taman Lansia Surabaya*. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.
- Arif, Immawan M. (2016). *Alat Permainan Edukatif Outdoor yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar di TK Se Kecamatan Wonosari Gunungkidul*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aroengbinang, Bambang. (2017). *RTH Kalijodo Jakarta Utara*. (<https://www.thearoengbinangproject.com/rth-kalijodo-jakarta-utara/>) diakses 20 Februari 2018
- Baskara, Medha. (2011). *Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik*. Jurnal Lanskap Indonesia III (1).
- Badan Standardisasi Nasional. (2014). *Pemberlakuan wajib SNI Mainan Anak: Anak Terlindungi, Keluarga Bahagia*. (http://www.bsn.go.id/main/berita/berita_det/5276#.Wot8M4NubDc) diakses 19 Februari 2018.
- Badan Standar Nasional. (2014). *Rakornas Mainan Anak Indonesia : Alat Permainan Edukatif harus memenuhi Standar*. (http://www.bsn.go.id/main/berita/berita_det/5287/Rakornas-Mainan-Anak-Indonesia---Alat-Permainan-Edukatif-harus-memenuhi-Standar#.Wot40INubDc) diakses 19 Februari 2018.
- Badan Standardisasi Nasional. (2012). *Standar Nasional Indonesia (SNI) ISO 8124:2010: Standar Keamanan Mainan Anak*. Jakarta: BSN.
- Badan Standardisasi Nasional. (2003). *Standar Nasional Indonesia (SNI) ISO 8124-1:2010: Keamanan mainan – Bagian 1: Aspek Keamanan yang Berhubungan Dengan Sifat Fisis Dan Mekanis*. Jakarta: BSN.
- Badan Standardisasi Nasional. (2003). *Standar Nasional Indonesia (SNI) ISO 8124-2:2010: Keamanan mainan – Bagian 2: Sifat Mudah Terbakar*. Jakarta: BSN.

- Badan Standardisasi Nasional. (2003). *Standar Nasional Indonesia (SNI) ISO 8124-4:2010: Keamanan Mainan – Bagian 4: Ayunan, Seluncuran dan Mainan Aktivitas Sejenis Untuk Pemakaian di Dalam dan di Luar Lingkungan Tempat Tinggal*. Jakarta: BSN.
- Community Care and Assisted Living Act. (2007). *Director of Licensing Standards of Practice Safe Play Space*.
- Construction plus. (2017). *RTH dan RPTRA Kalijodo*. (<http://www.constructionplusasia.com/id/rth-dan-rptr-kalijodo/>) diakses 16 Februari 2018.
- Darmawan, Gabriella R., Sufianto, Heru., & Murti N., Agung. (2016). *Kids Safety Park, Batu Penerapan Konsep Keselamatan Pada Pengguna Taman Bermain Anak*. Skripsi. Universitas Brawijaya.
- Dinas Pekerjaan Umum. (2006). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 30/PRT/M/2006 Tentang Pedoman Teknis Fasilitas dan Aksesibilitas Pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Jakarta: 2006.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. (2015). *Jenis-jenis APE Luar Ruang Permanen PAUD plus Spesifikasi*. (<https://www.paud.id/2015/09/jenis-spesifikasi-ape-luar-ruang-permanen.html>) diakses 21 Februari 2018.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. (2015). *Jenis-jenis APE Luar Ruang Moveable PAUD plus Spesifikasi*. (<https://www.paud.id/2015/09/jenis-spesifikasi-ape-luar-movable.html>) diakses 21 Februari 2018.
- Egeham, Lizsa. (2017). *Menikmati Edukasi dan Wisata Gratis di RPTRA Kalijodo*. (<http://news.liputan6.com/read/2923049/menikmati-edukasi-dan-wisata-gratis-di-rptr-kalijodo>) 16 Februari 2018.
- Etiningsih, Eva. (2016). *Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang Publik (Studi di Taman Merdeka Kota Metro)*. Skripsi. Lampung: Universitas Bandar Lampung.
- Fauzi, Akmal. (2018). *RPTRA Kalijodo Dibangun Ahok, Diciekin Anies*. (<http://www.mediaindonesia.com/news/read/138784/taman-kalijodo-dibangun-ahok-diciekin-anies/2018-01-01>) 16 Februari 2018.
- Fazri, Achmad. (2015). *Pentingnya Ruang Publik Untuk Masyarakat Indonesia*. (http://www.kompasiana.com/fazri17/pentingnya-ruang-publik-untuk-masyarakat-indonesia_560b49856223bde407182f15) diakses 25 Januari 2018.
- Gallahue, David L. (1982). *Understanding Motor Development in Children*. Indiana University.

- Goldstein, Jeffrey. (2012). *Play in Children's Development, Health and Well-Being*. Brussels.
- Gultom, Hasiolan Eko P. (2017). *Dukung Jakarta Menuju Kota Layak Anak, Mundipharma Indonesia Edukasi Pengelola 186 RPTRA*. (<http://www.tribunnews.com/kesehatan/2017/12/22/dukung-jakarta-menuju-kota-layak-anak-mundipharma-indonesia-edukasi-pengelola-186-rptra>) diakses 15 Februari 2018.
- Hakim, Rustam. (1987). *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lanskap*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Hurlock. (1990). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Alih Bahasa: dr.Med Meitasari Tjandrarasa. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hutabarat, Ellatara. (2013). *Public Space*. (<http://ellatarahutabarat.blogspot.co.id/2013/07/public-space.html>) diakses 25 Januari 2018.
- Hutapea, Christofer R., Razziati, Haru A., & Nurachmad S. (2014). *Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Kemanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang*. Skripsi. Universitas Brawijaya.
- Iswanto. (2006). *Kajian Ruang Publik Ditinjau Dari Segi Proporsi / Skala Dan Enclosure*. Jurnal Ilmiah Perencanaan Kota dan Permukiman, Volume 5. No. 2, Juni.
- Iswanto, Danoe (2006). *Mengkaji Fungsi Keamanan dan Kenyamanan Bagi Pejalan Kaki di Jalur Pedestrian (Trotoar)*. Tesis Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang Program Studi Magister Teknik Arsitektur, Semarang.
- Keliat, Budi A, dkk. (2015). *Panduan Keselamatan Komunitas Anak dan Remaja*. Jakarta: EGC.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2015). *Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2015: Rencana Strategis Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Tahun 2015-2019*. Jakarta: 2015.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPP&PA) & Badan Pusat Statistik (BPS). *ISSN: 2089-3523: Profil Anak Indonesia 2015*. Jakarta: 2015.
- Khomsan, A. (2010). *Pangan dan Gizi untuk Kesehatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. *Kabupaten/Kota Layak Anak*. Jakarta.

- Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2017). *Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PERMENPPPA) tentang Perlindungan Khusus Bagi Anak Penyandang Disabilitas (PKADS) Nomor 4 tahun 2017*. (<https://www.gerakinklusi.id/123-permenpppa-no-4-tahun-2017-tentang-perlindungan-khusus-bagi-anak-penyandang-disabilitas>) diakses 15 Februari 2018.
- Muliawati, Ati., & Susetyo, Budi. (2016). *Evaluasi Kualitas Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Studi Kasus: RPTRA Melati Duri Pulo)*. Jakarta. Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan.
- Mungkasa, Oswar M. (2017). *Grand Design Jakarta Menuju Kota Layak Anak 2018-2022*. Dinas Provinsi DKI Jakarta Bidang Tata Ruang dan Lingkungan Hidup. Yogyakarta, 28 November 2017.
- Mungkasa, Oswar M. (2017). *Ruang Publik Terpadu Ramah Anak/RPTRA Konsep, Implementasi dan Pembelajaran*. Dinas Provinsi DKI Jakarta Bidang Tata Ruang dan Lingkungan Hidup. Jakarta, 18 Agustus 2017.
- Novikasari, Meli. (2011). *Lingkungan Belajar dan Bermain di TK*. (<http://melyloelhabox.blogspot.com/2012/09/lingkungan-belajar-dan-bermain-di-tk.html>) diakses 25 Januari 2018.
- Nuraeni, Dinni. (2012). *Keselamatan dan Keamanan*. (<http://dhinninuraeni.blogspot.co.id/2012/01/keselamatan-dan-keamanan.html>) diakses 25 Januari 2018.
- Olds, Anita R. (2001). *Child Care Design Guide*. USA: The McGraw-Hill Companies.
- Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. (2016). *Desa di Banyuwangi Ini Miliki Sirkuit BMX Terbaik di Indonesia*. (<https://www.banyuwangikab.go.id/berita-daerah/desa-di-banyuwangi-ini-miliki-sirkuit-bmx-terbaik-di-indonesia.html>) diakses 19 Februari 2018.
- Potter, Patricia A. & Perry, Anne G. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: konsep, proses, dan praktik*. Jakarta: EGC.
- Putri, Mardiyah. (2014). *Keselamatan dan Keamanan Anak di Dalam*. (<http://mardiyahputri1200781.blogspot.co.id/2014/12/keselamatan-dan-keamanan-anak-di-dalam.html>) diakses 25 Januari 2018.
- Rustam, Musa. (2015). *Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA)*. Kompasiana: http://www.kompasiana.com/musarustam/ruang-publik-terpadu-ramah-anak-rptra_560bae4c167b6105084fb3f6) diakses 25 Januari 2018.

- Shirvani, Hamid. (1985). *The Urban Design Process*. Van Nostrand Reinhold Company. New York.
- Studyanto, Anung B. (2009). *Ruang Publik*. (<http://masanung.staff.uns.ac.id/2009/04/28/ruang-publik/>) diakses 25 Januari 2018.
- Sutriyanto, Eko. (2017). *Dukung Jakarta Menuju Kota Layak Anak dengan Sediakan Perlengkapan P3K di 186 RPTRA DKI Jakarta*. (<http://www.tribunnews.com/metropolitan/2017/10/14/dukung-jakarta-menuju-kota-layak-anak-dengan-sediakan-perengkapan-p3k-di-186-rptra-dki-jakarta>) diakses 15 Februari 2018.
- Tamara, Ayu Diarifa. & Iyati, Wasiska. (2017). *Model Furnitur Pintar untuk Kenyamanan Beraktivitas pada Taman Perumahan BSD Tangerang Selatan*. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya.
- The North American Association for Environmental Education. (2010). *Early Childhood Environmental Education Programs: Guidelines for Excellence*. Washington, D.C.
- Union Cycliste Internationale. (2014). *BMX Track Guide*.
- U.S. Consumer Product Safety Commision. (2015). *Public Playground Safety Handbook*. Maryland.
- Utami, Putri K., Mugnisjah, Wahyu Q., & Munandar, Aris. (2016). *Partisipasi Masyarakat Kota Berbasis Manfaat dalam Membentuk Taman Publik Ramah Anak*. Jurnal Lanskap Indonesia VIII (2).
- Woolfson, Richard C. (2001). *Bright Child*. Hamlyn Octopus, London. United Kingdom.
- Wonoseputro, Christine. (2007). *Ruang Publik sebagai Tempat Bermain Anak-Anak (Studi Kasus Pengembangan The Urban Zoo bagi Kawasan Pecinan di Singapura)*. Dimensi Teknik Arsitektur XXXV (1).
- Yatim, Faisal. (2005). *Penyakit Kandungan, Myom, Kista, Indung Telur, Kanker Rahim/Leher Rahim, serta Gangguan lainnya*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Yunus, Auliya I. (2011). *Potret Kehidupan Sosial Ekonomi Pedagang Kaki Lima di Kota Makassar (Kasus Penjual Pisang Epe di Pantai Losari)*. Skripsi. Makassar: Universitas Hasanuddin.