

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Kelurahan Jodipan

4.1.1 Administrasi Kelurahan Jodipan

Kelurahan Jodipan merupakan salah satu kelurahan yang terdapat di Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Kelurahan Jodipan termasuk dalam kelurahan yang bersifat *pro poor* dibandingkan kelurahan-kelurahan lain di Kota Malang, dimana Kelurahan Jodipan memiliki jumlah penduduk sebanyak 14.718 jiwa, tersebar pada 8 RW dengan tingkat kepadatan penduduk sebesar 305 jiwa/ha termasuk sebagai permukiman padat. Sedangkan untuk mata pencaharian penduduk adalah pedagang dan wirausaha. Batas-batas administrasi Kelurahan Jodipan, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, yaitu:

Sebelah Utara	: Kelurahan Polehan dan Kelurahan Kesatrian (Sungai Brantas)
Sebelah Selatan	: Kelurahan Kotalama (Jl. Zainal Zakze)
Sebelah Barat	: Kelurahan Sukoharjo (Jl. Gatot Subroto)
Sebelah Timur	: Kelurahan Kedungkandang (Sungai Brantas)

Kelurahan Jodipan termasuk kawasan kumuh yang ada di Kota Malang, dimana menurut RTRW Kota Malang Tahun 2009-2029 menyebutkan bahwa kawasan kumuh Kota Malang berada di sekitar kawasan DAS Brantas dan sempadan KA. Kondisi lingkungan kawasan tersebut disebabkan semakin banyaknya pendirian rumah yang dibangun masyarakat dan tidak disertai dengan penataan, sehingga menambah permasalahan seperti sistem jaringan jalan, sistem drainase, pelayanan air bersih, fasilitas penunjang, serta menambah beban pencemaran di DAS Brantas.

4.1.2 Tinjauan umum kondisi ruang terbuka Kelurahan Jodipan

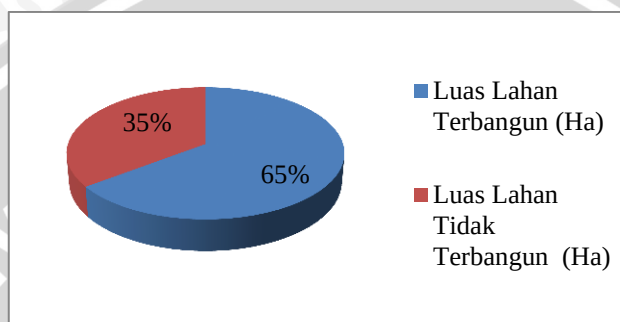
A. Kondisi fisik spasial Kelurahan Jodipan

Kelurahan Jodipan dengan luas 49,35 Ha terbagi menjadi 8 wilayah RW dan 85 RT. Secara fisik kelurahan ini didominasi oleh permukiman penduduk, sedangkan lahan tidak terbangun berupa ruang terbuka/ ruang terbuka hijau. Secara umum kondisi lahan wilayah Kelurahan Jodipan cenderung miring ke timur yaitu ke arah Sungai Brantas dengan kemiringan cukup tajam (curam). Daerah permukiman padat berada di sebelah utara dan timur, yang terbagi menjadi dua oleh Jl. Juanda. Untuk lebih jelasnya mengenai luasan, dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4. 1 Luas Eksisting Pembagian Lahan Kelurahan Jodipan

No.	RW	Luas Keseluruhan (Ha)	Luas Lahan Terbangun (Ha)	Luas Lahan Tidak Terbangun (Ha)
1.	I	4,86	3,95	0,91
2.	II	5,92	5,1	0,82
3.	III	3,87	3,39	0,48
4.	IV	4,10	3,539	0,56
5.	V	1,67	1,47	0,2
6.	VI	7,82	5,96	1,86
7.	VII	4,92	4,16	0,76
8.	VIII	16,19	4,35	11,84
	Jumlah	49,349	31,919	17,43

Sumber: Profil Kelurahan Jodipan Tahun 2004-2014



Gambar 4. 1 Perbandingan Luasan Kelurahan Jodipan

Tabel 4.1 dan gambar 4.1 diatas menjelaskan bahwa lebih dari 50% yakni 65% lahan di Kelurahan Jodipan merupakan lahan terbangun dan sisanya merupakan lahan tak terbangun.

Kepadatan bangunan adalah jumlah bangunan yang ada pada suatu luasan tertentu. Secara umum, pada dasarnya kepadatan bangunan disuatu areal akan proporsional dengan kepadatan penduduk/jumlah keluarga pada areal tersebut. Kelurahan Jodipan termasuk kelurahan di Kecamatan Belimbing yang mempunyai kepadatan bangunan diatas 30 bangunan/Ha dan memiliki kepadatan penduduk yang tinggi.

Perpetakan lahan di wilayah Kecamatan Blimbing sangat beragam, mulai dari lahan klasifikasi kecil, hingga ukuran sangat besar, sehingga klasifikasi ini juga berpengaruh pada KDB bangunan pada Kelurahan yang ada di Kecamatan Blimbing. Lahan-lahan dengan perpetakan kecil mayoritas berada di kawasan selatan Kecamatan Blimbing, tepatnya di Kelurahan Jodipan dan sebagian Kelurahan Polehan. Adapun keadaan bangunan di Kelurahan Jodipan KDB 90-100%, KLB 0,9-2,0, TLB 1-2, dengan peruntukan bangunan berupa perumahan dan lainnya.

B. Kondisi ruang terbuka publik

Perbandingan luasan lahan terbangun dan tidak terbangun di Kelurahan Jodipan tidak seimbang. Luas lahan terbangunnya yang sebagian besar merupakan area permukiman penduduk. Kondisi ruang terbuka berdasarkan hasil observasi yaitu kondisi yang ada pada saat ini menurut hasil observasi langsung yang telah dilakukan adalah masih banyaknya kekurangan di berbagai aspek, diantaranya ketersediaan, bentuk maupun kondisi ruang terbuka di Kelurahan Jodipan. Ruang terbuka di Kelurahan Jodipan dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Ruang Terbuka di Kelurahan Jodipan

No.	Jenis Sarana	Jumlah	Lokasi	Luas Tanah (m ²)	Kegiatan	Kondisi
1.	Lapangan	1	RW I	50	Lahan untuk bermain digunakan pula untuk menjemur pakaian	Tidak ada vegetasi, berada pada 4 meter dari sungai brantas
		2	RW VI	32	Dipergunakan anak bermain, sebagai halaman rumah bagi rumah disekeliling lapangan	Tidak ada vegetasi, bersebelahan dengann area permukiman
2.	Makam	1	RW VIII	118400	Pemakaman	Cukup baik, dengan vegetasi
3.	Ruang Terbuka	3	Jl. Gatot Subroto	-	Adanya PKLRombongan Malam	Rawan kemacetan, tidak adanya vegetasi
			Jl. H. Juanda	-	PKL Jl. Juanda	
			Jl. Zainal zaksa	-	PKL Pasar Kebelen	

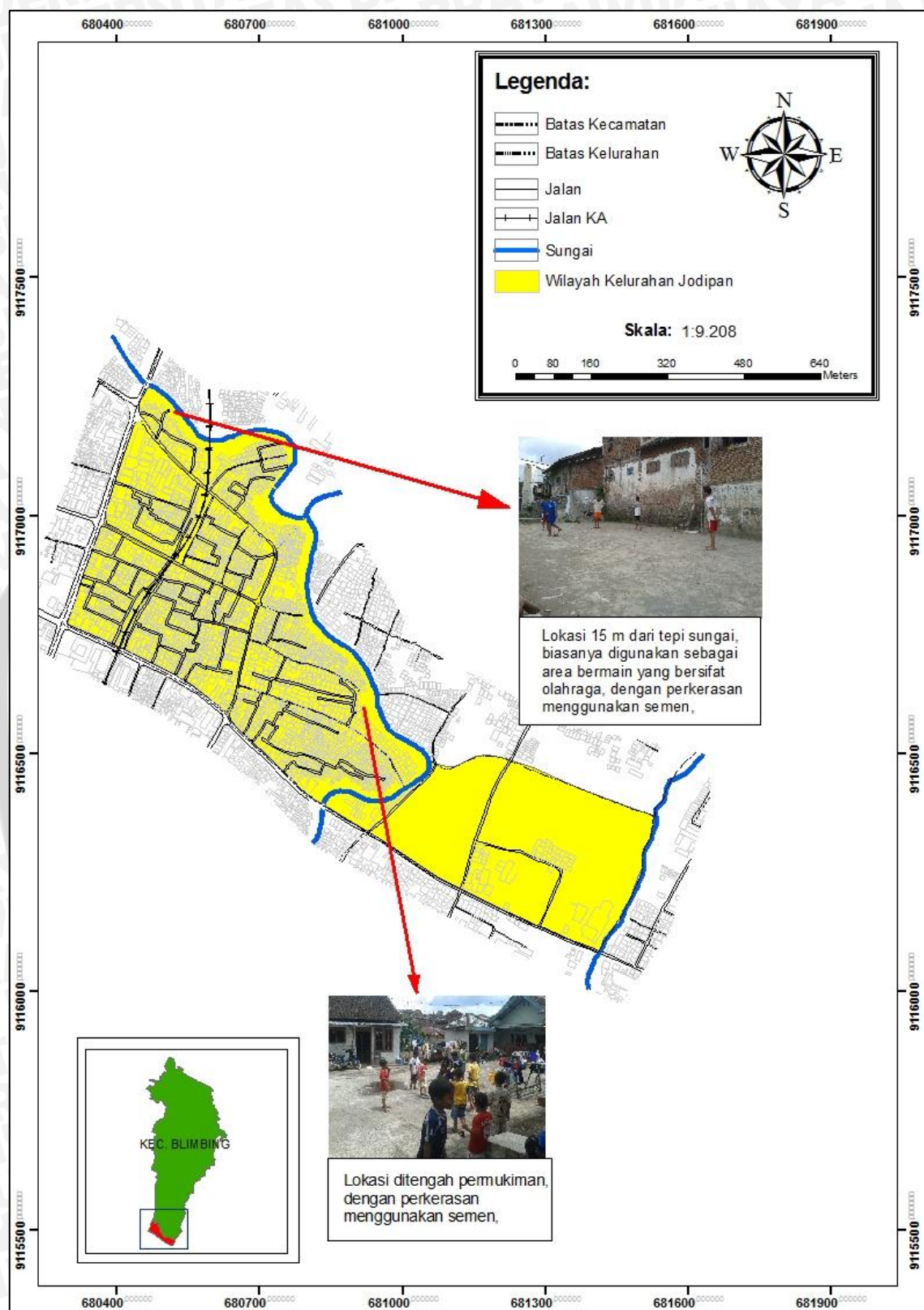
Sumber: Hasil Survei, 2013

Pada Kelurahan Jodipan minim fasilitas ruang terbuka yang ada hanya lahan dengan perkerasan semen yang hanya terdapat di RW 1 dan RW 6. Fungsi dari lahan tersebut menjadi lapangan untuk bermain anak seperti sepak bola. Lahan itu juga menjadi fungsi ganda, seperti menjadi tempat menjemur pakaian. Lokasi ruang tersebut berada di tengah permukiman dan cenderung menjadi halaman rumah warga, dan pada RW 1 ruang terbuka berada di pingir sungai.

Keadaan ruang terbuka di Kelurahan Jodipan merupakan ruang sisa dari bangunan permukiman dan fasilitas lain yang berada di lingkungan Kelurahan Jodipan. Ruang sisa berupa jalan-jalan lingkungan, lapangan yang menjadi ruang interaksi warga. Berdasarkan tipologinya meliputi ruang terbuka hijau, ruang berlangsungnya aktivitas, dan ruang jalur sirkulasi kendaraan yang merupakan ruang untuk memenuhi kebutuhan pergerakan warga Kelurahan Jodipan dan menjadi ruang interaksi bagi masyarakat yang tinggal didalamnya. Kondisi di Kelurahan Jodipan tidak dapat lahan terbuka yang

berfungsi sebagai taman dan tempat bermain anak yang disediakan oleh pemerintah. Ruang terbuka yang menjadi lahan untuk beraktivitas dalam hal bermain adalah lahan kosong, jalan, bahkan lokasi yang sebenarnya dapat membahayakan keselamatan anak seperti pada rel kereta api.





Gambar 4. 2 Fotomapping Kondisi Fisik Ruang Terbuka Kelurahan Jodipan

4.1.3 Kondisi ruang bermain anak Kelurahan Jodipan

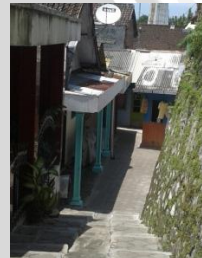
Ruang bermain merupakan ruang yang digunakan anak dalam melakukan aktivitas bermain sehingga anak dapat bersosialisasi dengan alam dan lingkungannya. Unit amatan di wilayah penelitian diidentifikasi seperti lapangan, jalan lingkungan dan sebagainya yang berada di lingkungan Kelurahan Jodipan dengan penggunaan oleh anak untuk bermain. Ruang tersebut muncul di lingkungan tempat tinggal anak seperti ruang bagian dari tempat hunian, jalan lingkungan dan bahkan pada ruang sempadan sungai atau di rel kereta api.

Tipologi ruang terbuka publik yang berada di Kelurahan Jodipan yaitu berupa jalan (jalur lambat dan gang), *neighborhood open space* yaitu ruang terbuka di lingkungan rumah baik berupa sisa kapling maupun lahan kosong yang belum dimanfaatkan, *waterfront* (bantaran sungai terutama wilayah daratan).

Berikut Tabel 4.3 secara rinci informasi dari ruang tersebut yang berhubungan dengan kondisi fisik.



Tabel 4. 3 Tipologi Ruang Terbuka Sebagai Tempat Bermain Anak di Kelurahan Jodipan

No.	Unit Amatan	Tipologi Ruang	Fungsi Utama Ruang	Pemanfaatan Ruang	Eksisting	Foto Lokasi
1.	A	• Lapangan • Waterfront	• Merupakan persil lahan yang tidak dibangun • Lahan konservasi	Aktivitas sosial	Kondisi lapangan tidak terawat, kurang vegetasi	
2.	B	Jalan	Sebagai prasarana transportasi	Aktivitas sosial	Kondisi lingkungan dengan kepadatan. Jalan menuju dan keluar yakni melewati undakan.	
3.	C	Jalan	Sebagai prasarana transportasi		Kondisi lingkungan padat, dengan lebar jalan $\pm 2,5m$.	

4.	D	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan dengan lebar $\pm 2-2,5$, lingkungan padat, dan warga yang memasuki lokasi ini harus mematikan kendaraan.	
5.	E	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan dengan lebar $\pm 2,5$ m terdapat vegetasi pada jalan masuk menuju koridor lokasi E	
6.	F	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan dengan lebar $\pm 2,5$ m, dengan satu sisi bukan bangunan rumah.	
7.	G	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Kondisi lingkungan padat, dengan lebar jalan $\pm 2,5$ m. Vegetasi di area masuk.	

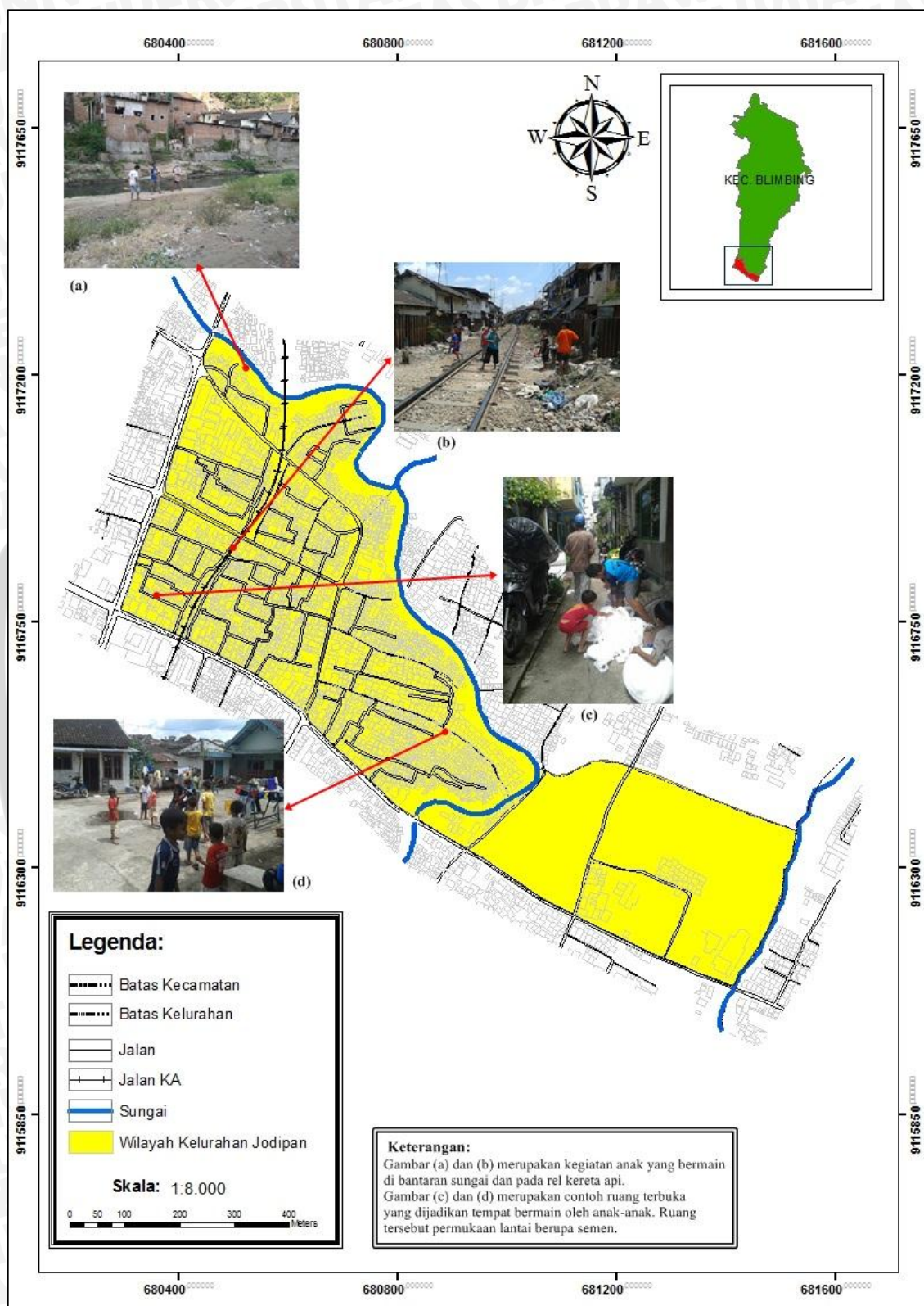
8.	H	Rel kereta api	Sebagai prasarana transportasi	Perlintasan kereta api, aktivitas sosial permukiman sekitar rel kereta api.	Adanya permukiman di sempadan rel kereta api	
9.	I	Jalan	Sebagai prasarana transportasi	Aktivitas sosial	Kondisi lingkungan padat, dengan lebar jalan $\pm 2,5$ m.	
10.	J	Jalan	Sebagai prasarana transportasi	Aktivitas sosial	Kondisi kepadatan tinggi, jalan selebar ± 2 m, rumah penduduk, mayoritas tanpa teras.	

11.	K	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Kondisi lingkungan padat, dengan lebar jalan $\pm 2,5\text{m}$. Vegetasi di area masuk.	
12.	L	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan selebar $\pm 2\text{ m}$, berupa lorong sempit. Tidak ada vegetasi	
13.	M	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan selebar $\pm 2\text{ m}$, rumah rata-rata memiliki teras depan rumah.	

14.	N	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan selebar $\pm$ 2,5 m. Warung, teras menjadi tempat berinteraksi spontan bermain anak	
15.	O	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan selebar $\pm$ 2,5m. Terdapat musollah, yang halamannya dijadikan tempat bermain anak	
16.	P	Jalan	Sebagai transportasi	prasarana	Aktivitas sosial	Jalan lingkungan selebar $\pm$ 2m. Teras rumah menjadi pilihan anak berkumpul bermain	

17.	Q	Jalan	Sebagai prasarana transportasi	Jalan lingkungan selebar $\pm$ 2m. Teras rumah menjadi pilihan anak berkumpul bermain	
18.	R	Jalan	Sebagai prasarana transportasi	Jalan lingkungan disini cukup lebar 3-4 m, dengan kondisi perkerasan semen	

Sumber: Hasil Observasi, 2013



Gambar 4. 3 Fotomapping Ruang Terbuka Sebagai Tempat Bermain Anak

4.2 Tinjauan Umum Aktivitas Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 Tahun

Tinjauan aktivitas anak ini dilihat dari hasil kuisioner yang telah disusun. Penyebaran kuesioner dilakukan secara proposional pada Kelurahan Jodipan.

4.2.1 Tinjauan karakteristik anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR)

A. Jenis kelamin

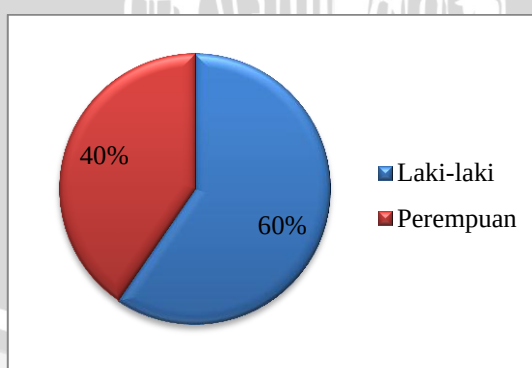
Berikut penjelasan jumlah responden berdasarkan jenis kelamin pada Kelurahan Jodipan, dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4. 4 Jumlah Responden Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	%
Perempuan	38	40,43
Laki-laki	56	59,57
Jumlah	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa jumlah responden keseluruhan di wilayah studi. Berdasarkan jenis kelaminnya, responden penelitian ini adalah 40,43% responden penelitian ini adalah perempuan dan 59,57% laki-laki. Responden laki-laki memiliki jumlah responden lebih banyak daripada responden perempuan, hal ini disebabkan pada saat survei responden laki-laki lebih mudah ditemui di ruang luar atau ruang terbuka di lingkungan tempat tinggal mereka. Dalam pengambilan sampel proporsi yang digunakan peneliti lebih kepada jumlah keseluruhan anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Jodipan, dan bukan berdasarkan pembagian proporsi menurut jenis kelamin pada setiap RW atau segmen penelitian. Agar lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Diagram Komposisi Responden Menurut Jenis Kelamin

B. Usia

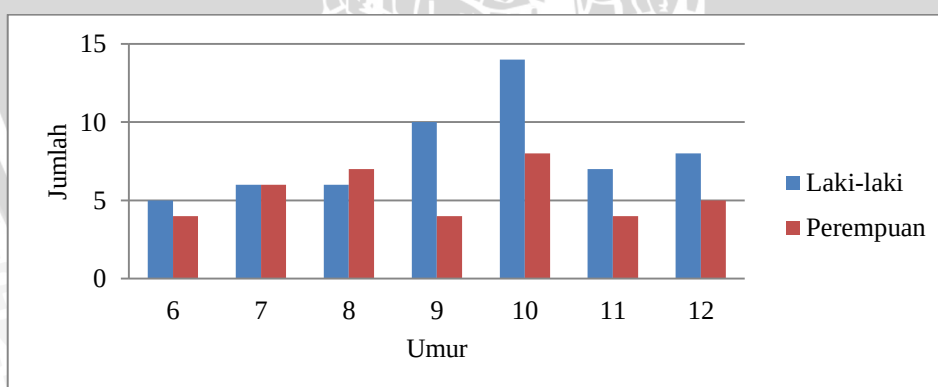
Usia responden berdasarkan hasil survei disesuaikan dengan tujuan yakni untuk anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Jodipan. Tabel 4.5 memperlihatkan perbandingan jumlah responden berdasarkan usia.

Tabel 4. 5 Jumlah Responden Berdasarkan Usia

Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	%
6	5	4	9	9.57
7	6	6	12	12.77
8	6	7	13	13.83
9	10	4	14	14.89
10	14	8	22	23.40
11	7	4	11	11.70
12	8	5	13	13.83
Jumlah	56	38	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Data pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa jumlah responden terbesar ada pada usia 10 (sepuluh) tahun. Pada usia 6-12 tahun merupakan usia sekolah atau masa sekolah, dimana periode mulai masuknya anak ke sekolah memberi dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain, seperti anak mulai bergabung dengan teman seusianya, mempelajari budaya masa kanak-kanak, dan menggabungkan diri dalam kelompok sebaya. Pada usia-usia pada Tabel 4.5 tersebut anak dapat ditemui di lingkungan tempat tinggal mereka ketika mereka melakukan aktivitas salah satunya bermain. Perbandingan jumlah responden berdasarkan usia anak di Kelurahan Jodipan dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Diagram Jumlah Responden Menurut Umur Anak (%)

C. Pekerjaan Orang Tua

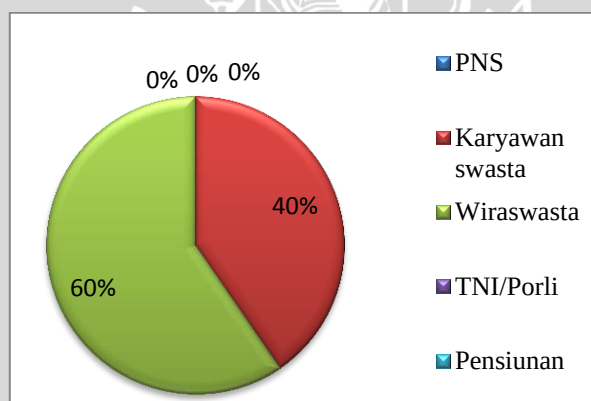
Pekerjaan orang tua dari anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Jodipan berdasarkan hasil survei merupakan pekerja swasta, berikut Tabel 4.6 memperlihatkan perbandingan jumlah responden berdasarkan pekerjaan orang tua.

Tabel 4. 6 Jumlah Responden Menurut Pekerjaan Orang Tua

Jenis Pekerjaan	Jumlah	%
PNS	-	-
Karyawan swasta	43	40,43
Wiraswasta	51	59,57
TNI/Polri	-	-
Pensiunan	-	-
Jumlah	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

Data pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa terbanyak pekerjaan orang tua responden adalah wiraswasta, dan selanjutnya karyawan swasta menjadi pekerjaan yang menjadi mayoritas di Kelurahan Jodipan. Berdasarkan hasil survei sekunder untuk mencari data pekerjaan, berdasarkan monografi Kelurahan Jodipan menyebutkan mayoritas penduduknya berkerja sebagai wiraswasta seperti pedagang, sedangkan pada karyawan swasta seperti bekerja sebagai penjaga toko. Selanjutnya agar lebih jelas dapat dilihat dengan Gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 4. 6 Diagram Klasifikasi Pekerjaan Orangtua Respoden

D. Pendapatan orang tua per Bulan

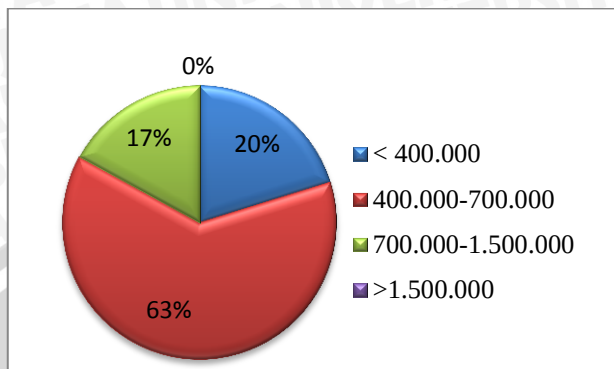
Dari pekerjaan orang tua, juga diperoleh data mengenai pendapatan orang tua perbulan. Berikut Tabel 4.7 memperlihatkan perbandingan jumlah responden berdasarkan pendapatan orang tua per bulan.

Tabel 4. 7 Jumlah Responden Menurut Pendapatan Orangtua Per Bulan

Pendapatan per bulan	Jumlah	%
<400.000	19	20,21
400.000-700.000	59	62,77
700.000-1.500.000	16	17,02
>1.500.000	-	-
Jumlah	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

Tabel 4.7 tersebut menunjukkan bahwa pendapatan orang tua dari responden berkisar dibawah Rp. 1.500.000,-, dimana rata-rata pendapatan perbulan dari responden berada dibawah UMR (Upah Minimum Regional) Kota Malang adalah 1.132.000,-.



Gambar 4. 7 Diagram Klasifikasi Pendapatan Orang Tua

4.2.2 Tinjauan aktivitas anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR)

A. Aktivitas harian anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR)

Aktivitas anak usia 6-12 tahun selain bersekolah pada tingkatan Sekolah Dasar (SD) adalah melakukan aktivitas seperti bermain. Aktivitas baik bersekolah maupun bermain dilakukan di luar rumah. Aktivitas anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) tidak jauh berbeda dengan aktivitas yang dilakukan anak seusianya apapun latar belakang keluarganya, hanya saja memang ada faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, namun aktivitas bermain adalah aktivitas yang disukai oleh anak.

Berdasarkan hasil survei mengenai aktivitas sehari-hari anak maka dapat disimpulkan beberapa aktivitas utama yang dilakukan anak-anak setiap harinya. Secara umum lokasi kegiatan yang dilakukan anak terdiri kegiatan yang berlangsung di sekolah, kegiatan yang berlangsung di rumah, dan kegiatan yang berlangsung di luar rumah atau lingkungan sekitar rumah anak. Hasil survei juga di ketahui bahwa aktivitas anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Jodipan terdiri dari aktivitas sekolah, aktivitas memenuhi kebutuhan pribadi, belajar selain di sekolah seperti aktivitas mengaji pada sore hari, dan aktivitas waktu luang. Lebih rincinya aktivitas yang dilakukan anak di Kelurahan Jodipan dapat dilihat pada Tabel 4.8

Tabel 4. 8 Aktivitas Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Sehari-Hari

No	Aktivitas Utama	Keterangan	Lokasi
1.	Sekolah	- Aktivitas yang dilakukan di sekolah, seperti belajar - Pada saat jam istirahat anak juga meluangkan waktu untuk bermain dengan teman	Sekolah

No	Aktivitas Utama	Keterangan	Lokasi
		Jam masuk sekolah anak tergantung kebijakan sekolah, dimana pada anak yang masuk siang, dan ada anak yang masuk sekolah pagi.	
2.	Aktivitas membantu orang tua	Membantu orang tua berjualan, membantu orang tua di rumah.	Rumah, toko
3.	Aktivitas memenuhi kebutuhan pribadi	Meliputi kegiatan seperti makan tidur siang atau malam, dan mandi	rumah sebagai tempat tinggal
4.	Belajar selain di sekolah	Meliputi kegiatan belajar di rumah, kegiatan les tambahan, maupun kegiatan mengaji pada sore hari	Rumah, tempat mengaji dan les di lingkungan tempat tinggal
5.	Aktivitas waktu luang	Meliputi aktivitas bermain baik permainan pasif maupun aktif, aktivitas ini sesuai dengan yang diinginkan anak	Rumah, lingkungan tempat tinggal

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

Aktivitas-aktivitas harian responden dapat dibagi berdasarkan waktu yang dimiliki anak yakni pada hari biasa (masuk sekolah) dan hari libur. Berikut Tabel 4.9 secara rinci aktivitas responden yang dominan dilakukan berdasarkan wawancara kepada anak usia 6-12 tahun di Kelurahan Jodipan.

Tabel 4. 9 Aktivitas Harian Berdasarkan Waktu

Waktu Aktivitas	Aktivitas Anak	
	Hari Biasa (Hari Sekolah)	Hari Libur
Pagi	- Aktivitas memenuhi kebutuhan pribadi sebelum berangkat sekolah - Aktivitas Sekolah (belajar)	- Bermain di sekitar rumah lebih banyak - Bermain dengan teman sepermainan di sekitar lingkungan rumah - Aktivitas belajar selain di sekolah seperti les dan mengaji
Siang	- Aktivitas memenuhi kebutuhan pribadi setelah pulang sekolah - Aktivitas waktu luang seperti bermain	
Sore	- Aktivitas waktu luang seperti bermain - Belajar selain di Sekolah	
Malam	- Aktivitas waktu luang - Aktivitas Belajar - Aktivitas memenuhi kebutuhan pribadi di rumah	

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

B. Aktivitas Bermain Anak Luar Ruangan

Aktivitas bermain di luar ruangan menggunakan ruang-ruang terbuka yang ada di sekitar lingkungan seperti jalan, lapangan, halaman rumah. Anak-anak beraktivitas bermain kebanyakan dilakukan pada waktu luang mereka, Aktivitas bermain anak dalam mempergunakan ruang diluar rumah biasanya dilakukan pada saat pagi hari maupun pada saat sore hari, anak-anak cenderung memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain diluar rumah. Lokasi yang menjadi pilihan anak-anak adalah area di depan rumah maupun dalam area lingkungan rumah yang dilakukan di jalan-jalan lingkungan.

Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak tidak lepas dari pantauan orang dewasa/orang tua, yakni kegiatan yang biasanya dilakukan anak masih berada dalam jangkauan orang dewasa disekelilingnya. Melihat karakteristik aktivitas orang dewasa di luar ruangan, fungsi ruang luar rumah di Kelurahan Jodipan adalah tempat bersosialisasi dengan orang sekitar. Tempat bersosialisasi yang dilakukan biasanya juga dipergunakan oleh anak-anak untuk bermain. Depan rumah, di gang-gang biasanya menjadi tempat berinteraksi orang dewasa. Keberadaan orang dewasa selain berinteraksi, para orang dewasa tersebut juga berperan mengawasi anak mereka yang sedang bermain secara tidak langsung.

4.3 Karakteristik Ruang Terbuka untuk Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 tahun

4.3.1 Lokasi bermain

Lingkungan sekitar anak-anak merupakan tempat perkembangan hidup mereka secara fisik, sosial, dan mental. Pengaruh lingkungan baik dari keluarga, teman, dan masyarakat akan menentukan bagaimana seorang anak dapat tumbuh. Anak-anak dapat perlindungan penuh ketika berada di dalam rumah sehingga dapat melakukan aktivitas dengan aman seperti belajar dan bermain dengan orang-orang terdekat serta beristirahat. Sedangkan, aktivitas ruangan yang terjadi sekitar rumah, lingkungan tempat tinggal, ataupun di tempat-tempat umum juga merupakan hal penting yang harus dialami oleh anak-anak untuk mengenal apa saja yang ada di sekitar mereka (Saragih, 2004). Berikut lokasi bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun dapat dilihat pada Tabel 4.10

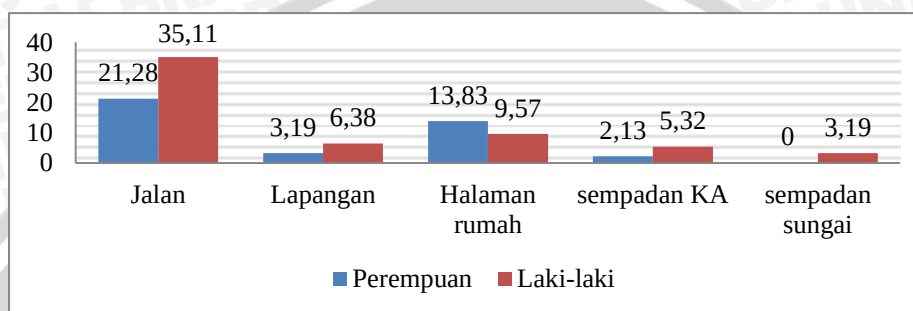
Tabel 4. 10 Lokasi Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 Tahun berdasarkan Jenis Kelamin (%)

Lokasi Bermain	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
Jalan	20	21,28	33	35,11	53	56,38
Lapangan	3	3,19	6	6,38	9	9,57
Halaman rumah	13	13,83	9	9,57	22	23,40
sempadan KA	2	2,13	5	5,32	7	7,45
sempadan sungai	0	0,00	3	3,19	3	3,19
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Pada lokasi studi, tempat bermain luar rumah anak-anak bukan berupa area bermain yang telah disediakan oleh pemerintah. Ruang yang digunakan dalam melakukan aktivitas bermain bagi anak-anak di Kelurahan Jodipan adalah memanfaatkan ruang yang terdapat di lingkungan mereka. Ruang terbuka yang menjadi lahan bermain menjadi pilihan bagi anak Kelurahan Jodipan adalah jalan, lapangan, halaman rumah,

bahkan terdapat anak yang bermain dekat sempadan sungai ataupun rel kereta api. Berdasarkan Tabel 4.10 diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 56,38% total responden anak bermain di jalan, selanjutnya 23,40% responden anak menyatakan halaman rumah menjadi lokasi kedua yang diminati anak-anak pada lokasi penelitian baik pada anak laki-laki dan anak perempuan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.8 mengenai perbandingan kecenderungan lokasi bermain yang dituju anak dalam melakukan aktivitas bermain.



Gambar 4. 8 Diagram Jumlah Responden Berdasarkan Lokasi Bermain (%)

Berdasarkan Gambar 4.8 diatas terlihat bahwa mayoritas anak laki-laki maupun pada anak perempuan bermain pada jalan. Lokasi kedua anak melakukan aktivitas bermain tersebut pada halaman rumah. Terkait dengan ruang luar untuk bermain anak di Kelurahan Jodipan, kegiatan luar yang tidak memadai. Anak cenderung memanfaatkan lahan yang ada seperti jalan lingkungan, lahan kosong dengan perkerasan untuk bermain. seperti pada Gambar 4.9. Penggunaan lahan di Kelurahan Jodipan masih belum memadai kebutuhan alamiah anak-anak untuk bermain, hal ini terlihat bahwa masih belum disediakan lahan bagi anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas bermain, bahkan fasilitas yang adapun yang sebenarnya diperuntukkan bagi anak-anak harus berbagi dengan orang tua. Permasalahan lahan karena padatnya permukiman berdampak pada lahan bermain anak menjadi berkurang, sehingga anak bermain di jalan untuk melakukan aktivitas bermain diluar ruangan.



Gambar 4. 9 Ruang Terbuka Tempat Bermain Anak

Sumber: Hasil survei, 2013

4.3.2 Jarak lokasi bermain

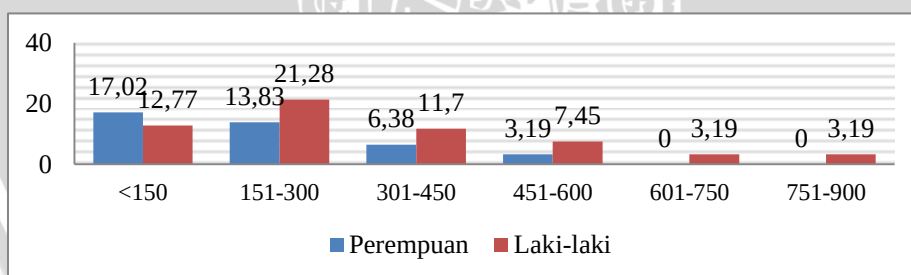
Dalam memperoleh data mengenai jarak lokasi bermain anak ini melibatkan orang tua disekitar lokasi pengambilan data, dimana orang tua akan membantu menafsirkan jarak lokasi bermain yang sering di jangkau oleh anak. jarak ruang terbuka sebagai ruang bermain anak dari rumah berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Jarak Lokasi Bermain

Jarak Tempat Bermain	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
<150	16	17,02	12	12,77	28	29,79
151-300	13	13,83	20	21,28	33	35,11
301-450	6	6,38	11	11,70	17	18,09
451-600	3	3,19	7	7,45	10	10,64
601-750	0	0,00	3	3,19	3	3,19
751-900	0	0,00	2	3,19	2	3,19
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas, maka anak perempuan sebanyak 17,02% bermain pada jarak kurang dari 150 meter, sedangkan anak laki-laki cenderung beragam dalam memilih lokasi terlihat dari jarak lokasi bermain yang mereka tempuh untuk bermain, sebanyak 21,28% anak laki-laki bermain pada jarak 151-300 meter dari tempat tinggal mereka. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.10 mengenai perbandingan kecenderungan jarak lokasi bermain yang ditempuh dari tempat tinggal anak.



Gambar 4. 10 Perbandingan Jumlah Responden Berdasarkan Jarak Lokasi Bermain dengan Tempat Tinggal (%)

Pada Gambar 4.10 diatas terlihat bahwa anak laki-laki cenderung bermain dengan jarak 151-300 meter dari rumahnya. Terkait pula dengan jenis permainan yang ingin dimainkan, sehingga ketika anak bermain yang bersifat olah raga maka anak cenderung bermain pada lokasi yang lebih luas, jarak lokasi pun dapat ditempuh anak tersebut dalam lokasi yang terjangkau di area Kelurahan Jodipan. Rata-rata mereka meluangkan waktu dalam sehari setiap harinya untuk bermain, menurut hasil wawancara dengan anak-anak di Kelurahan Jodipan, mengenai jarak bermain dari lokasi

rumah, anak laki-laki bermain lebih jauh dari tempat tinggalnya daripada anak perempuan.

4.3.3 Cara pencapaian lokasi bermain

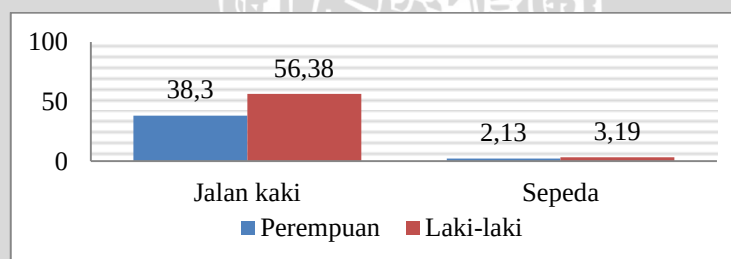
Bermain yang dilakukan anak-anak usia 6-12, dilakukan pada lokasi-lokasi yang dianggap mereka menarik, dan memiliki kesepakatan bersama dengan teman bermainnya. Bermain tak dibatasi dengan satu cara permainan saja, misal pada suatu waktu bermain anak bermain bola, namun anak-anak juga bisa memainkan beragam aktivitasnya, sesuai apa yang diinginkan. Berikut cara pencapaian anak ke lokasi bermain dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Cara Pencapaian Anak Ke Lokasi Bermain

Lama Waktu Bermain Anak	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
Jalan kaki	36	38,30	53	56,38	89	94,68
Sepeda	2	2,13	3	3,19	5	5,32
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

Berdasarkan Tabel 4.12 diatas, menunjukkan bahwa anak untuk menuju ke tempat bermain yang mereka senangi di Kelurahan Jodipan terdapat dua alternatif, yakni berjalan ataupun dengan sepeda. Total sebanyak 94,68% anak berjalan kaki menuju tempat bermain, selebihnya menggunakan sepeda sebagai sarana yang disukai. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.11 mengenai cara pencapaian anak ke lokasi bermain yang ditempuh dari tempat tinggal anak.



Gambar 4. 11 Perbandingan Jumlah Responden Berdasarkan Cara Pencapaian (%)

Berdasarkan Gambar 4.11 diatas menunjukkan bahwa anak laki-laki maupun anak perempuan mencapai suatu lokasi untuk bermain dengan cara berjalan kaki, seperti juga pada hasil wawancara mengenai cara pencapaian bermain, anak laki-laki maupun anak perempuan, karena jarak yang mereka tempuh untuk bermain juga berbeda-beda, diman anak laki-laki lebih senang berpetualang daripada anak perempuan, anak laki-laki berjalan lebih jauh daripada anak perempuan.

Tabel 4. 13 Analisis Ruang Terbuka untuk Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 tahun

Lokasi Bermain	Jarak Lokasi Bermain	Cara Pencapaian ke Lokasi Bermain	Analisis
- Lokasi bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan usia 6-12 tahun yakni jalan, lapangan, halaman rumah, bahkan terkadang terdapat anak yang memanfaatkan sempadan Kereta Api (KA) dan sempadan sungai sebagai lokasi bermain anak. - Total responden menjelaskan bahwa sebanyak 56,38% anak bermain di jalan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Selanjutnya anak-laki-laki maupun perempuan menyatakan halaman rumah merupakan lokasi bermain yang teridentifikasi sering dimanfaatkan anak bermain di ruang terbuka di lingkungan Kelurahan Jodipan. - Pada lokasi studi, tempat bermain luar rumah anak-anak bukan berupa area bermain yang telah disediakan oleh pemerintah. Ruang yang digunakan dalam melakukan aktivitas bermain bagi anak-anak di Kelurahan Jodipan adalah memanfaatkan ruang yang terdapat di lingkungan tempat tinggal anak. - Tipologi ruang terbuka publik yang berada di Kelurahan Jodipan yaitu berupa jalan (jalur lambat dan gang), <i>neighborhood open space</i> yaitu ruang terbuka di lingkungan rumah baik berupa sisa kapling maupun lahan kosong yang belum dimanfaatkan, <i>waterfront</i> (bantaran sungai terutama wilayah daratan).	- Anak perempuan sebanyak 17,02% bermain pada jarak kurang dari 150 meter, sedangkan anak laki-laki cenderung beragam dalam memilih lokasi terlihat dari jarak lokasi bermain yang mereka tempuh untuk bermain, sebanyak 21,28% anak laki-laki bermain pada jarak 151-300 meter dari tempat tinggal mereka. - Jenis permainan anak seperti permainan olahraga mempengaruhi jarak bermain anak, karena untuk lokasi yang lebih luas anak menempuh jarak yang lebih jauh.	- Anak untuk menuju ke tempat bermain yang mereka senangi dan telah menjadi di Kelurahan Jodipan terdapat dua alternatif, yakni berjalan ataupun dengan sepeda. - Total sebanyak 94,68% anak berjalan kaki menuju tempat bermain, selebihnya menggunakan sepeda sebagai sarana yang disukai.	- Ketersediaan ruang yang minim mengakibatkan anak memanfaatkan segala ruang yang dapat menjadi ruang berinteraksi dengan anak-anak lainnya di Kelurahan Jodipan. - Ruang terbuka untuk bermain anak merupakan lokasi-lokasi di Kelurahan Jodipan yang dapat dimanfaatkan anak dalam bermain. Seperti jalan lingkungan yang menjadi lahan bermain anak menyalurkan bentuk kesenangannya. - Aktivitas yang diluangkan anak dalam bermain meluangkan waktu dan melakukan aktivitas berdasarkan kehendak sendiri dan atau bersama teman bermainnya di ruang terbuka/ruag luar rumah. - Mayoritas anak perempuan cenderung bermain dengan jarak <150 meter, sedangkan anak laki-laki mayoritas cenderung bermain dengan jarak lebih jauh dari tempat tinggal mereka.

Sumber:Hasil Analisis, 2014.

4.4 Karakteristik Aktivitas Bermain Anak dari Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 tahun

Pembahasan mengenai aktivitas bermain anak membahas mengenai jenis aktivitas bermain, lama waktu diluangkan, karakteristik teman bermain, waktu bermain, dan jarak bermain. Pada pembahasan aktivitas bermain anak dari Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) disini mempunyai ciri karakteristik yang sama, perbedaan yang ada pada rentang usia 6-12 tahun adalah pada peran laki-laki dan perempuan.

4.4.1 Jenis aktivitas bermain

Aktivitas bermain sudah menjadi bagian dari hidup manusia terutama anak-anak. Bermain penting bagi lengkapnya perkembangan jiwa anak dan bermain merupakan urusan utama dalam kehidupan anak (Saragih, 2010). Jadi aktivitas bermain merupakan salah satu kegiatan sosial. Anak melakukan sosialisasi bersama temannya dengan cara sekedar mengobrol, naik sepeda, atau melakukan kegiatan bermain sesuai minat permainan yang ingin dilakukan anak tersebut. Jenis permainan yang dilakukan pada ruang terbuka di Kelurahan Jodipan, dijelaskan pada Tabel 4.14.

Tabel 4. 14 Jenis Permainan Anak di Ruang Terbuka

No.	Bentuk Aktivitas Bermain	Jenis Permainan	Lokasi
1.	Bersepeda	Permainan aktif/ bermain bebas	Jalan
2.	Layangan	Permainan aktif/ bermain bebas	Lapangan, rel kereta api
3.	Berlarian	Permainan aktif/ bermain bebas	Jalan
4.	Dakon	Permainan aktif/ bermain bebas	Halaman rumah (depan rumah)
5.	Petak Umpat	Permainan aktif/ bermain bebas	Jalan
6.	Bulu Tangkis	Permainan aktif/ permainan olahraga	Jalan
7.	Sepak Bola	Permainan aktif/ permainan olahraga	Jalan/Lapangan
8.	Bermain menirukan tokoh (contoh:guru dan murid) dll.	Permainan aktif/bermain drama	Halaman rumah (depan rumah)

Sumber: Hasil Pengamatan Awal, 2013

Kegiatan bermain di ruang luar rumah sebagai ruang terbuka lebih merupakan kegiatan bermain aktif, dimana kesenangan yang timbul dari permainan aktif seperti bentuk kesenangan dari bermain bola, berlarian dan sebagainya. Berikut Gambar 4.12 merupakan aktivitas bermain anak di Kelurahan Jodipan.



Gambar 4. 12 Aktivitas Bermain Anak

Sumber: Hasil survei, 2013

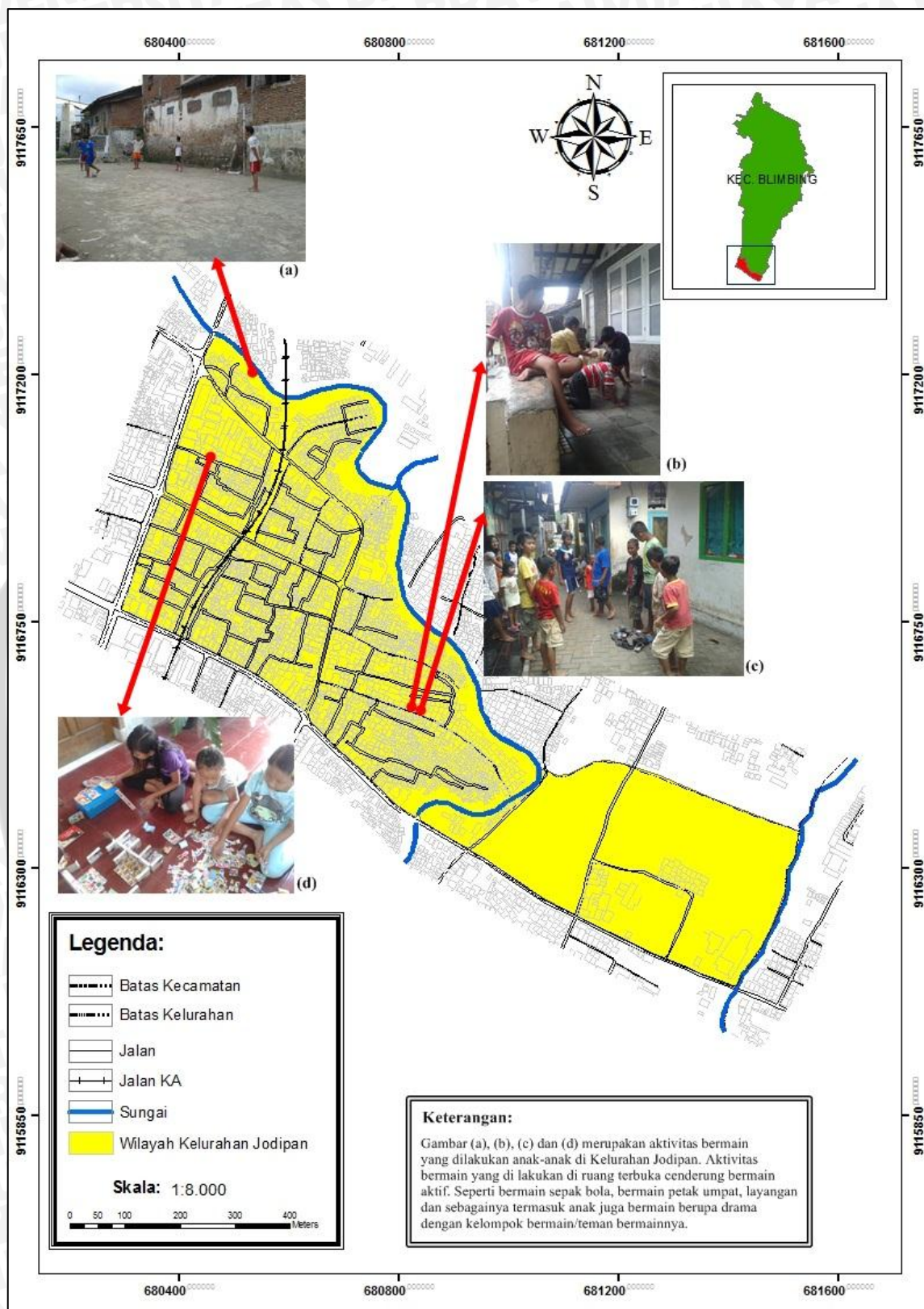
Aktivias bermain yang dilakukan terkait kegiatan bermain yang anak kehendaki. Bermain adalah aktivitas menyenangkan menurut pendapat anak-anak, sehingga dalam kondisi bermainpun, anak berpikir untuk melakukan aktivitas yang menurut mereka dilakukan sendiri maupun bermain dengan kelompok anak sebagai teman bermainnya.

Hasil dari wawancara kepada anak-anak di Kelurahan Jodipan, informasi yang didapat mengenai aktivitas yang dilakukan ketika bermain di luar ruangan dapat dilihat pada Tabel 4.15

Tabel 4. 15 Aktivitas Bermain Anak Masyarakat BerpengasilahRendah (MBR) Usia 6-12 Tahun di Ruang Terbuka

Jenis Kegiatan Bermain	Bentuk Permainan	Aktivitas Bermain	Pelaku
Bermain aktif	Bermain bebas dan spontan	• Petak umpat • Mengobrol • Berlarian	• Anak Laki-laki/ perempuan
	Permainan Drama	• Bermain Boneka • Bermain guru	• Anak Perempuan
	Permainan olah raga	• Sepak bola • Bulu Tangkis	• Anak Laki-laki

Sumber: Hasil Observasi, 2013



Gambar 4. 13 Fotomapping Aktivitas Bermain Anak

Sumber: Hasil survei, 2013

4.4.2 Lama waktu yang diluangkan

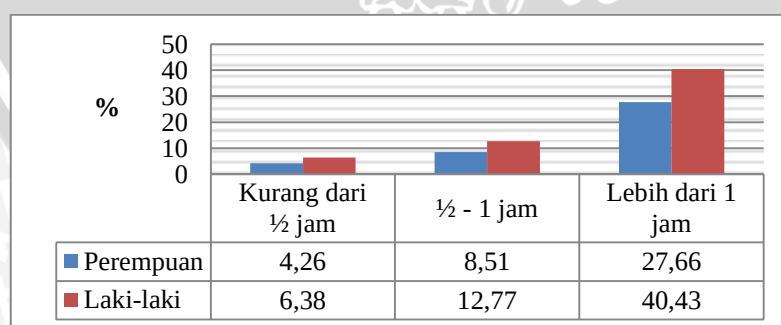
Kesenangan dalam melakukan beragam aktivitas dalam bermain yang dilakukan oleh anak-anak tentunya selalu meluangkan waktunya dalam sehari. Berikut dapat dilihat pada Tabel 4.16 mengenai lama waktu yang diluangkan responden anak dari Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) usia 6-12 tahun dalam melakukan kegiatan bermain.

Tabel 4. 16 Lama Waktu Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 Tahun Menurut Jenis Kelamin (%)

Lama Waktu Bermain Anak	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
Kurang dari ½ jam	4	4,26	6	6,38	10	10,64
½ - 1 jam	8	8,51	12	12,77	20	21,28
Lebih dari 1 jam	26	27,66	38	40,43	64	68,09
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

Berdasarkan data pada Tabel 4.16 di atas dapat dilihat bahwa anak perempuan dan anak laki-laki bermain lebih dari 1 jam setiap harinya yakni responden menjawab 27,66% untuk anak perempuan dan 40,43% anak laki-laki. Lama waktu yang dibutuhkan menurut hasil wawancara terhadap anak selalu tidak menentu, namun menurut responden anak-anak tersebut, mereka dalam sehari setidaknya meluangkan waktu bermain. Responden yang menjawab kurang dari ½ jam ketika bermain yakni sebesar 4,26% anak perempuan dan anak laki-laki sebesar 6,38%. Sedangkan responden anak yang menjawab mereka bermain ½ - 1 jam yakni sebesar 8,51% anak perempuan dan 12,77% responden laki-laki. Dengan demikian anak bermain di Kelurahan Jodipan mayoritas meluangkan waktu bermain selama lebih dari 1 jam. Agar lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.14 dibawah ini mengenai perbandingan jumlah responden berdasarkan lama waktu bermain.



Gambar 4. 14 Diagram Jumlah Responden Menurut Lama Waktu Bermain (%)

Menurut penjelasan anak-anak mengenai aktivitas bermain yang mereka lakukan, anak selalu bermain setiap hari yang biasanya dilakukan di sekolah sebelum, setelah

ataupun pada jam istirahat sekolah. Pada hari libur, tentunya anak lebih banyak melakukan aktivitas bermain dengan asumsi pada saat libur mereka lebih banyak memiliki waktu luang.

4.4.3 Waktu bermain

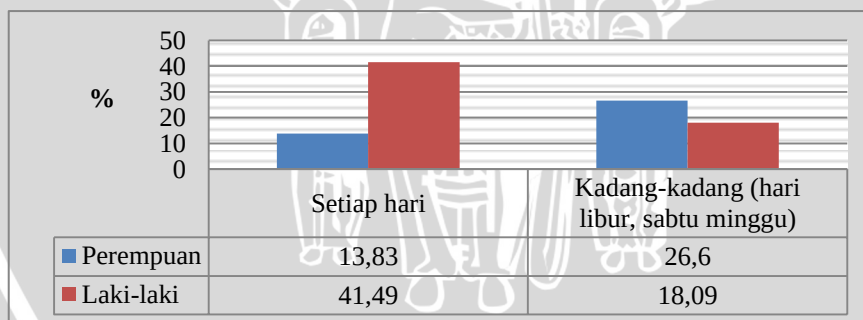
Waktu bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun di lokasi penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.17

Tabel 4. 17 Waktu Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 Tahun Menurut Jenis Kelamin (%)

Waktu Bermain Anak	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
Setiap hari	13	13,83	39	41,49	52	55,32
Kadang-kadang (hari libur, sabtu minggu)	25	26,60	17	18,09	42	44,68
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Berdasarkan data pada Tabel 4.17 menunjukkan bahwa sebanyak 26,60% anak perempuan meluangkan waktu bermain pada hari-hari tertentu saja, seperti hari libur atau waktu senggang mereka. Namun, pada anak laki-laki sebanyak 41,49% responden anak laki-laki cenderung bermain setiap hari meluangkan waktu bermain dan menjelajah untuk bermain di Kelurahan Jodipan sebagai lingkungan tempat tinggalnya. Diagram jumlah responden anak berdasarkan waktu bermain anak dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Diagram Jumlah Responden Menurut Waktu Bermain (%)

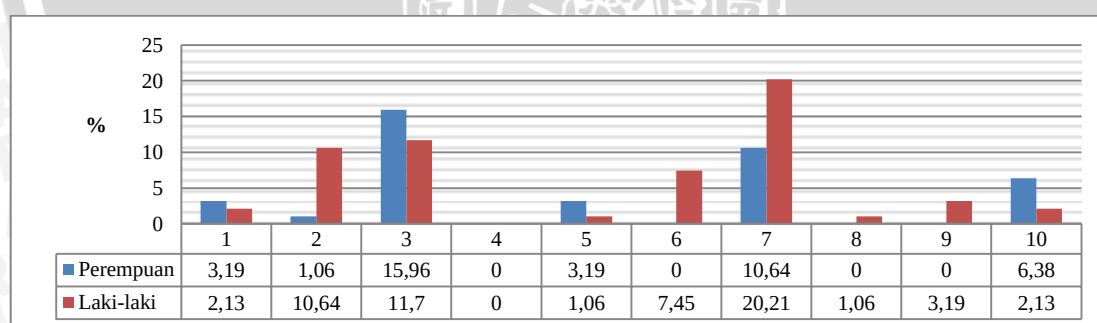
Anak-anak menyukai kegiatan bermain, dimana anak-anak pada umumnya memiliki waktu khusus mereka untuk melakukan aktivitas bermain tersebut. Waktu dalam seminggu tersebut beragam sesuai waktu yang dapat diluangkan anak untuk melakukan aktivitasnya seperti dilakukan pada pagi, siang, sore dan sebagainya. Berikut untuk jam yang disukai untuk bermain pada anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) dapat dilihat pada Tabel 4.18

Tabel 4. 18 Waktu Yang Disukai Untuk Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 Menurut Jenis Kelamin(%)

Waktu Aktivitas Bermain Anak	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
Pagi	3	3,19	2	2,13	5	5,32
Siang	1	1,06	10	10,64	11	11,70
Sore	15	15,96	11	11,70	26	27,66
Malam	0	0	0	0	0	0,00
Pagi dan sore	3	3,19	1	1,06	4	4,26
Pagi dan siang	0	0,00	7	7,45	7	7,45
Siang dan Sore	10	10,64	19	20,21	29	30,85
Pagi, siang dan sore	0	0,00	1	1,06	1	1,06
Pagi, siang, sore dan malam	0	0,00	3	3,19	3	3,19
Siang, sore dan malam	6	6,38	2	2,13	8	8,51
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisisioner, 2013

Berdasarkan Tabel 4.18 diatas menunjukkan bahwa secara keseluruhan sebanyak 30,85% anak cenderung menyukai bermain pada siang dan sore, anak laki-laki dengan 20,21%. Responden anak juga berpendapat mereka menyukai bermain pada satu waktu saja, seperti pada sore saja maupun pada siang saja. Dapat dilihat pada Tabel 4.18, anak perempuan dan anak laki-laki lebih menyukai bermain pada saat sore hari, sebanyak 15,96% anak perempuan dan 11,70% anak laki-laki memilih bermain pada sore hari saja. Pada waktu siang dan sore hari merupakan waktu yang menurut anak-anak adalah waktu luang setelah pulang sekolah. Selanjutnya pada Gambar 4.16 dibawah ini mengenai perbandingan jumlah responden berdasarkan waktu bermain.



Gambar 4. 16 Diagram Jumlah Responden Menurut Waktu Bermain (%)

Keterangan :

- | | | | |
|----------|-----------------|------------------------------|---------------------------|
| 1: Pagi | 4: Malam | 7: Siang & Sore | 10: Siang, Sore dan Malam |
| 2: Siang | 5: Pagi & Sore | 8: Pagi, Siang & Sore | |
| 3: Sore | 6: Pagi & Siang | 9: Pagi, Siang, Sore & Malam | |

Dari Gambar 4.16 tersebut dapat terlihat bahwa anak laki-laki cenderung menyukai dua waktu yang digunakan untuk bermain yakni siang dan sore hari, sedangkan anak perempuan cenderung menyukai bermain pada sore. Waktu bermain

menjelaskan bahwa anak-anak cenderung bermain pada waktu luang mereka diluar waktu sekolah, namun dari hasil wawancara menunjukkan bahwa anak cenderung bermain walaupun pada jam sekolah yakni pada jam istirahat. Pada penelitian ini, ruang yang diteliti merupakan ruang di lingkungan Kelurahan Jodipan, sehingga dalam pengamatan terlihat bahwa waktu bermain anak-anak adalah pada saat waktu luang di luar sekolah seperti hari libur, ataupun pada saat sore hari. Bermain yang mereka lakukan terkait dengan hari dan kesibukan yang dilakukan, namun mereka melakukan aktivitas bermain disela-sela waktu, baik sebelum berangkat sekolah maupun setelah pulang sekolah.

4.4.4 Karakteristik teman bermain

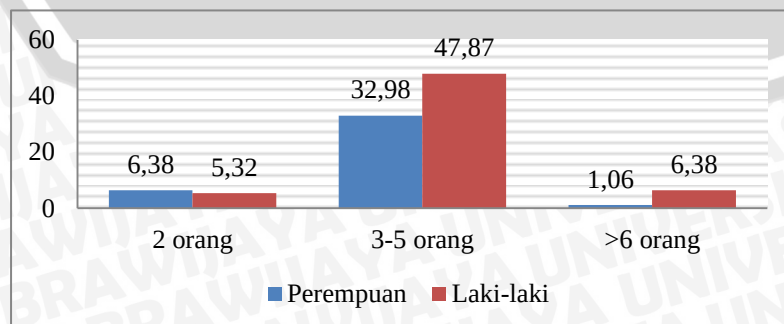
Teman bermain berkaitan dengan pola perilaku sosial anak dalam melakukan aktivitas bersama. Berikut karakteristik teman bermain anak usia 6-12 tahun dilihat dari jumlah teman bermain berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Jumlah Teman Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Usia 6-12 Tahun Berdasarkan Jenis Kelamin (%)

Jumlah Teman	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
2	6	6,38	5	5,32	11	11,70
3-5	31	32,98	45	47,87	76	80,85
>6	1	1,06	6	6,38	7	7,45
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Berdasarkan Tabel 4.19 diatas menjelaskan bahwa anak menyukai bermain dengan kelompok, dimana anak suka bermain dengan jumlah teman sebanyak 3-5 orang, terlihat bahwa anak laki-laki sebanyak 47,87% dan anak perempuan sebesar 32,98%. Dengan demikian, anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan menyukai bermain secara berkelompok seperti anak pada umumnya. Perbandingan jumlah responden berdasarkan jumlah teman dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Diagram jumlah responden berdasarkan jumlah teman bermain (%)

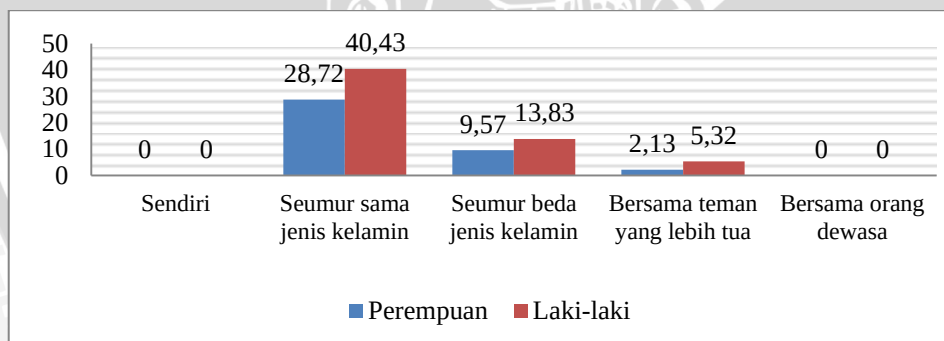
Perilaku kelompok merupakan perilaku bersama anak-anak dalam melakukan suatu aktivitas bermain bersama sehingga dari perilaku tersebut anak memperoleh kegembiraan yang diperoleh dari kegiatan eksplorasi bersama teman bermainnya. Sedangkan teman bermain yang biasanya menjadi kelompok bermain anak masyarakat berpeghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.20

Tabel 4. 20 Teman bermain Anak Masyarakat Berpengasilah Rendah (MBR) Usia 6-12 Tahun berdasarkan Jenis Kelamin (%)

Karakteristik Teman Bermain	Jenis Kelamin				Total	
	N	Perempuan	N	Laki-laki	N	%
Sendiri	0	0	0	0	0	0
Seumur sama jenis kelamin	27	28,72	38	40,43	65	69,15
Seumur beda jenis kelamin	9	9,57	13	13,83	22	23,40
Bersama teman yang lebih tua	2	2,13	5	5,32	7	7,45
Bersama orang dewasa	0	0,00	0	0,00	0	0
Total	38	40,43	56	59,57	94	100

Sumber: Hasil Pengolahan Kuisioner, 2013

Berdasarkan Tabel 4.20 diatas dapat dilihat bahwa mayoritas anak laki-laki dan anak perempuan usia 6-12 tahun bermain dengan teman seumur dengan jenis kelamin yang sama, sehingga anak perempuan cenderung bermain dengan sesama anak perempuan yang seumur begitupula anak laki-laki cenderung bermain bersama teman seumur dan sesama jenis. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.18 mengenai perbandingan kecenderungan teman bermain anak.



Gambar 4. 18 Diagram Jumlah Responden Berdasarkan Kecenderungan Teman Bermain anak (%)

Secara umum dilihat dari karakteristik teman bermain anak ketika beraktivitas bermain di Kelurahan Jodipan yakni anak bermain secara berkelompok dan dilakukan dengan sesama jenis kelamin dan seumur. Hal ini seperti diungkapkan Harlock (1978) dimana dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan mereka menjadi lebih sosial. Pada responden yakni anak usia 6-12 tahun merupakan anak yang mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial. Harlock (1978)

juga menjelaskan bahwa pada usia sekolah anak memilih teman bermain, seperti anak laki-laki tidak saja menghindari teman bermain perempuan dan juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai dengan jenis kelaminnya begitupula pada anak perempuan.

4.5 Pola Aktivitas Bermain Anak Kelurahan Jodipan

Pemetaan perilaku anak digunakan untuk mengetahui pola pemanfaatan aktivitas bermain anak di ruang terbuka secara spasial pada waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pemetaan perilaku ini dapat diketahui perilaku anak terkait dengan lokasi (*place*) sebagai tempat-tempat yang menjadi area bermain anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Kelurahan Jodipan, pelaku (*actors*) yakni anak baik laki-laki dan perempuan yang bermain, dan aktivitas (*activity*) berupa jenis aktivitas bermain yang dilakukan anak.

Langkah awal dalam pemetaan perilaku adalah dengan mengidentifikasi jenis-jenis aktivitas bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah usia 6-12 tahun di ruang terbuka, yakni sebagai berikut:

1. Bermain bebas, segala bentuk permainan yang dilakukan dan teridentifikasi di ruang terbuka, seperti berlarian, bersepeda.
2. Bermain drama, permainan memerankan atau menirukan suatu peran.
3. Bermain musik, menggunakan alat musik dalam melakukan aktivitas bermain.
4. Mengumpulkan sesuatu, permainan yang tujuannya mengoleksi benda.
5. Permainan olah raga, permainan yang menggunakan energi fisik, seperti bermain sepak bola.

Perilaku yang dipetakan merupakan aktivitas pemanfaatan ruang terbuka di Kelurahan Jodipan yang menjadi lokasi bermain anak, berupa aktivitas bermain dengan segala jenis bentuk bermain yang dilakukan yakni bermain aktif seperti bermain bebas, permainan olahraga, bermain drama, seperti yang dijelaskan pada langkah awal pada saat pengidentifikasian jenis aktivitas bermain anak diatas. Pengambilan data dilakukan pada titik-titik pengamatan dari hasil observasi lapangan, bahwa terdapat 18 titik pengamatan. Berikut ini deskripsi pola pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain berdasarkan perilaku anak menggunakan pemetaan perilaku (*behaviour mapping*). *Behaviour mapping* adalah alat pemetaan yang merekam pemanfaatan ruang publik melalui aktivitas yang dilakukan masyarakat dalam penelitian ini aktivitas yang dilihat adalah pemanfaatan ruang terbuka oleh anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR)

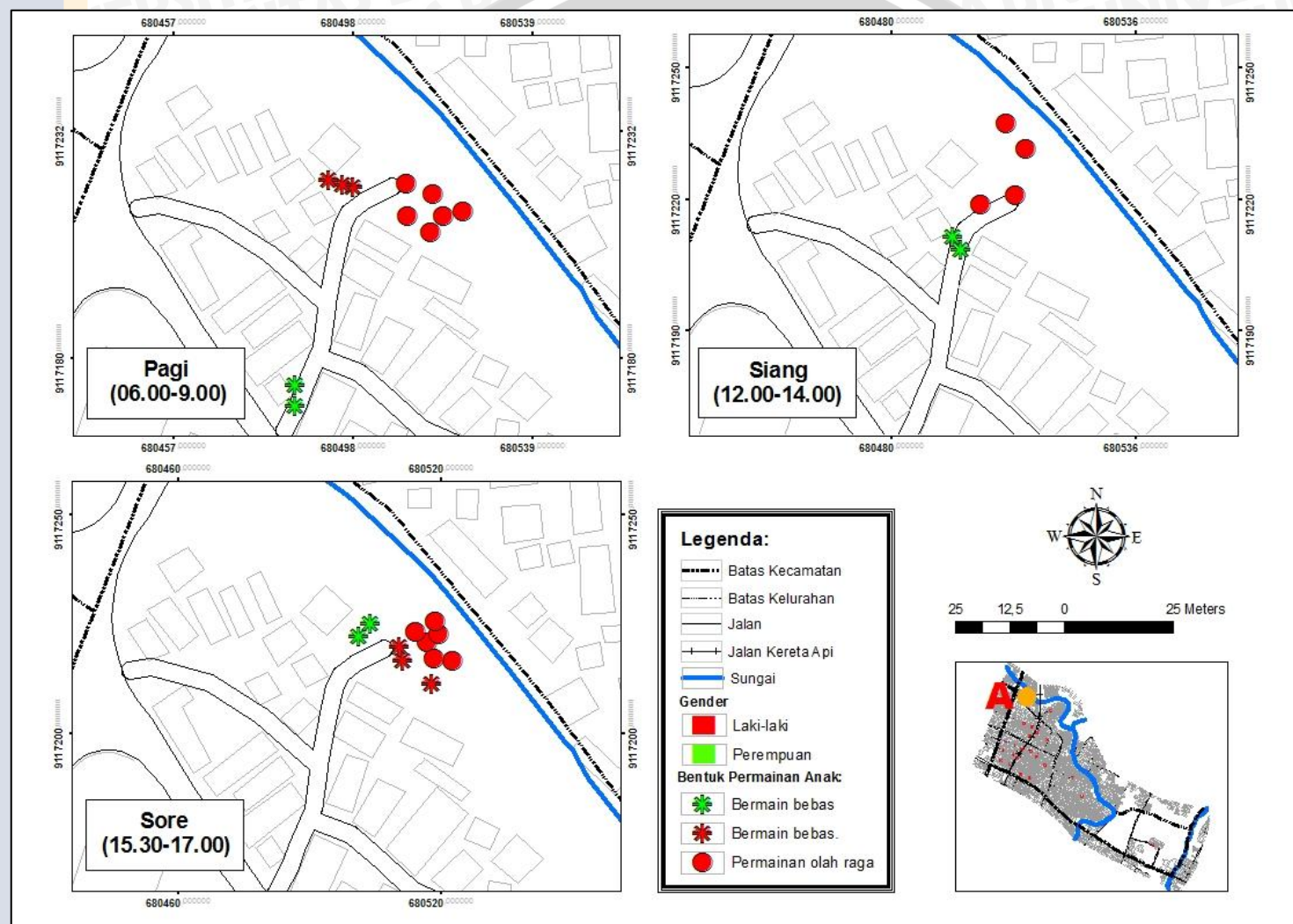
usia 6-12 tahun . Teknik yang digunakan dalam *behaviour mapping* ini adalah teknik *place centered maps*. Teknik *place centered maps* digunakan karena untuk mengetahui pergerakan, jenis aktivitas, serta jumlah anak yang melakukan aktivitas bermain di ruang terbuka yang ada di Kelurahan Jodipan.

Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan dalam dua hari, yaitu pada hari libur dan pada hari masuk sekolah. Dimana dalam satu hari pengambilan data terbagi menjadi tiga waktu yaitu pada pagi (pukul 06.00-09.00), siang (pukul 12.00-14.00), dan sore hari (pukul 15.30-17.00). Perilaku yang dipetakan merupakan aktivitas pemanfaatan ruang terbuka di Kelurahan Jodipan yang menjadi lokasi bermain anak, berupa aktivitas bermain dengan segala jenis bentuk bermain yang dilakukan yakni bermain aktif seperti bermain bebas, permainan olahraga, bermain drama, seperti yang dijelaskan pada langkah awal pada saat pengidentifikasian jenis aktivitas bermain anak diatas. Pengambilan data dilakukan pada titik-titik pengamatan dari hasil observasi lapangan, bahwa terdapat 18 titik pengamatan. Berikut ini deskripsi pola pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain berdasarkan perilaku anak menggunakan pemetaan perilaku (*behaviour mapping*).

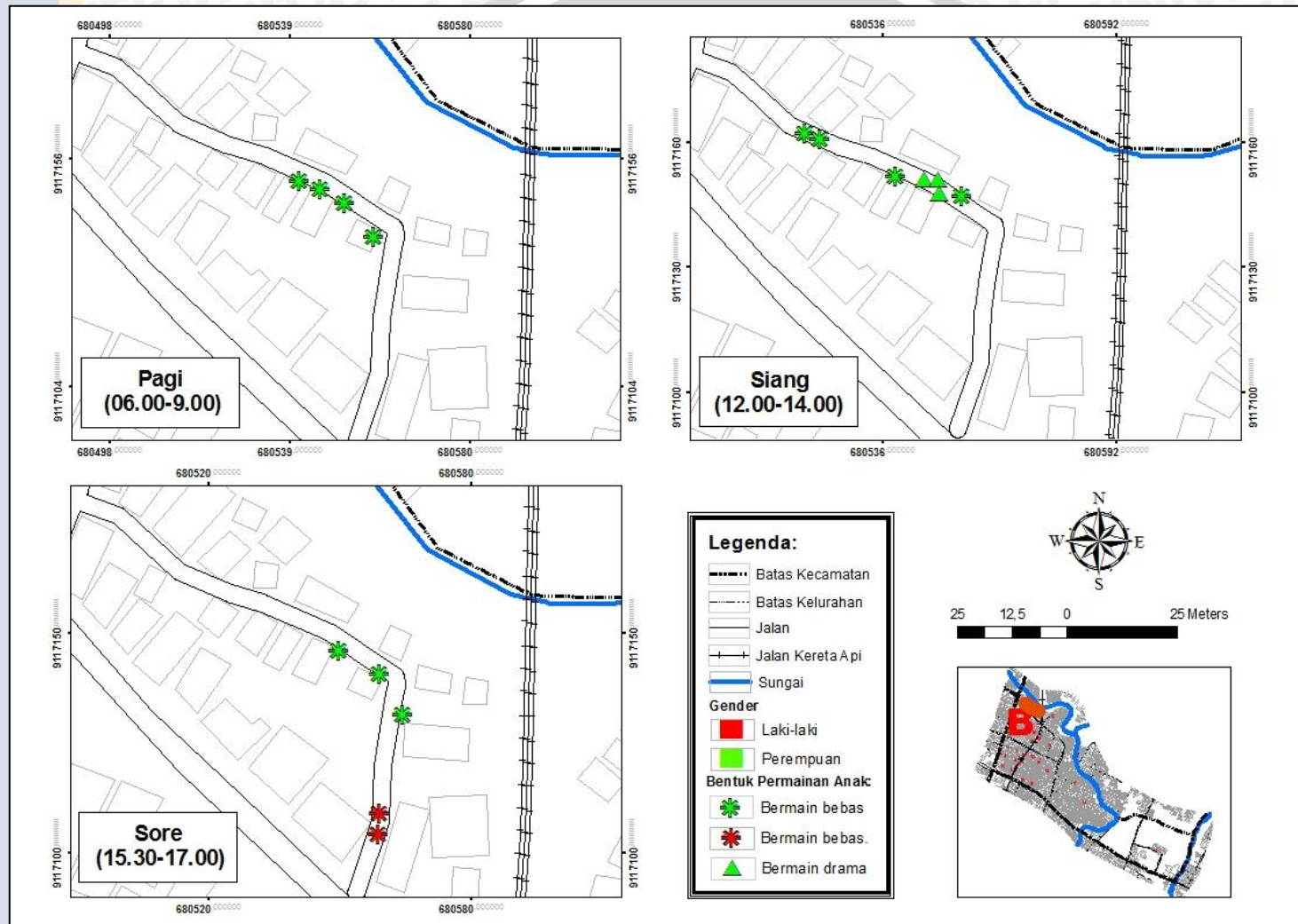
Berdasarkan waktu pengambilan datanya, *behaviour mapping* yang dilakukan pada lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan data hari libur
 - a. Pengambilan data hari libur saat pagi dilakukan sekitar pukul 06.00-09.00 WIB di masing-masing titik pengamatan.
 - b. Pengambilan data hari libur saat siang dilakukan sekitar pukul 12.00-02.00 WIB di masing-masing titik pengamatan.
 - c. Pengambilan data hari libur saat sore dilakukan sekitar pukul 15.30-17.00 WIB di masing-masing titik pengamatan.

Berikut ini merupakan perilaku anak dalam memanfaatkan ruang di Kelurahan Jodipan pada hari minggu secara keseluruhan pada pagi, siang, dan sore hari. Berikut merupakan *behaviour mapping* (pemetaan perilaku) di wilayah penelitian pada hari libur baik saat pagi, siang dan sore hari pada gambar-gambar dibawah ini.

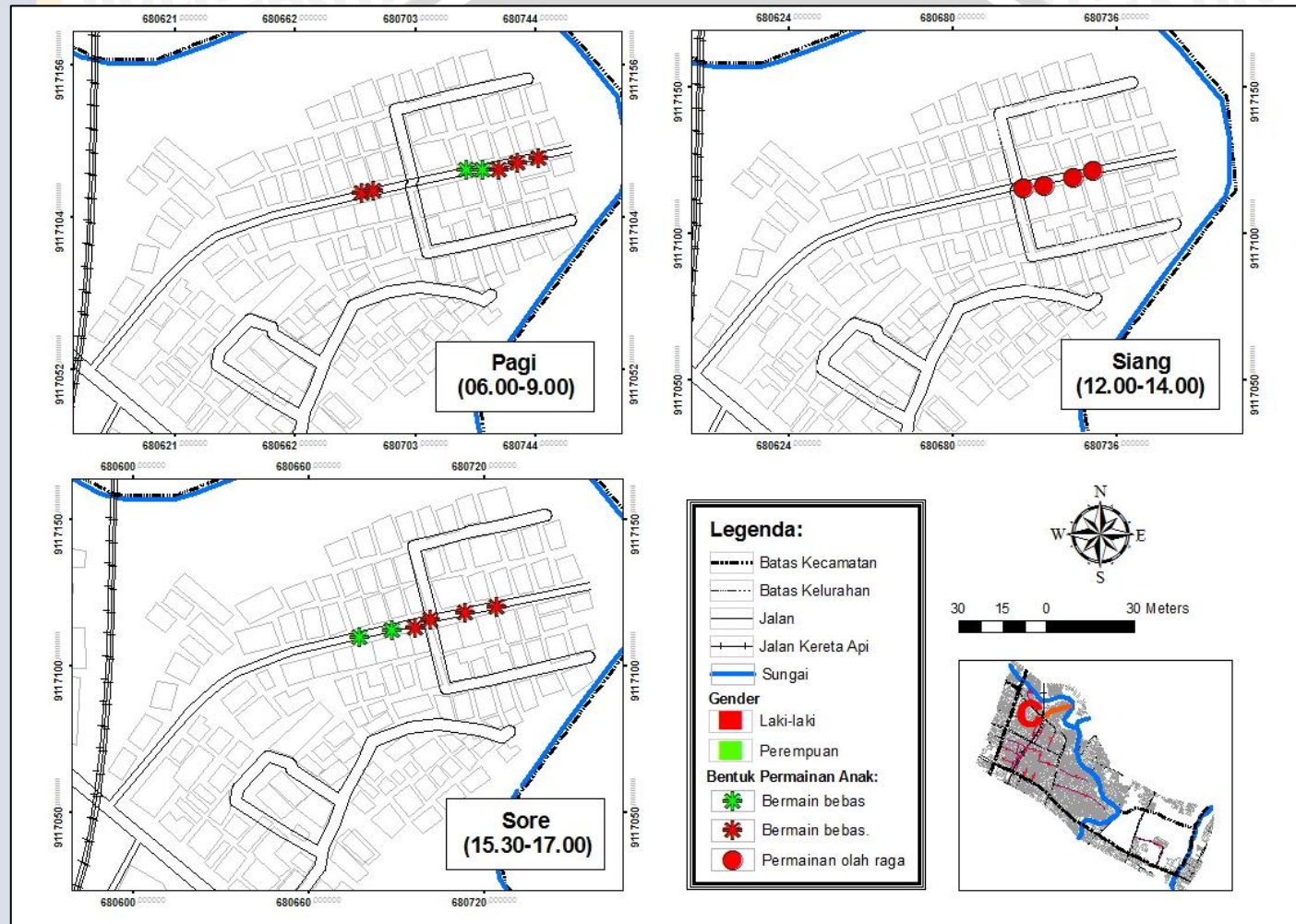


Gambar 4. 19 Behaviour mapping lokasi A (hari libur)
Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 20 Behaviour mapping lokasi B (hari libur)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 21 Behaviour mapping lokasi C (hari libur)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



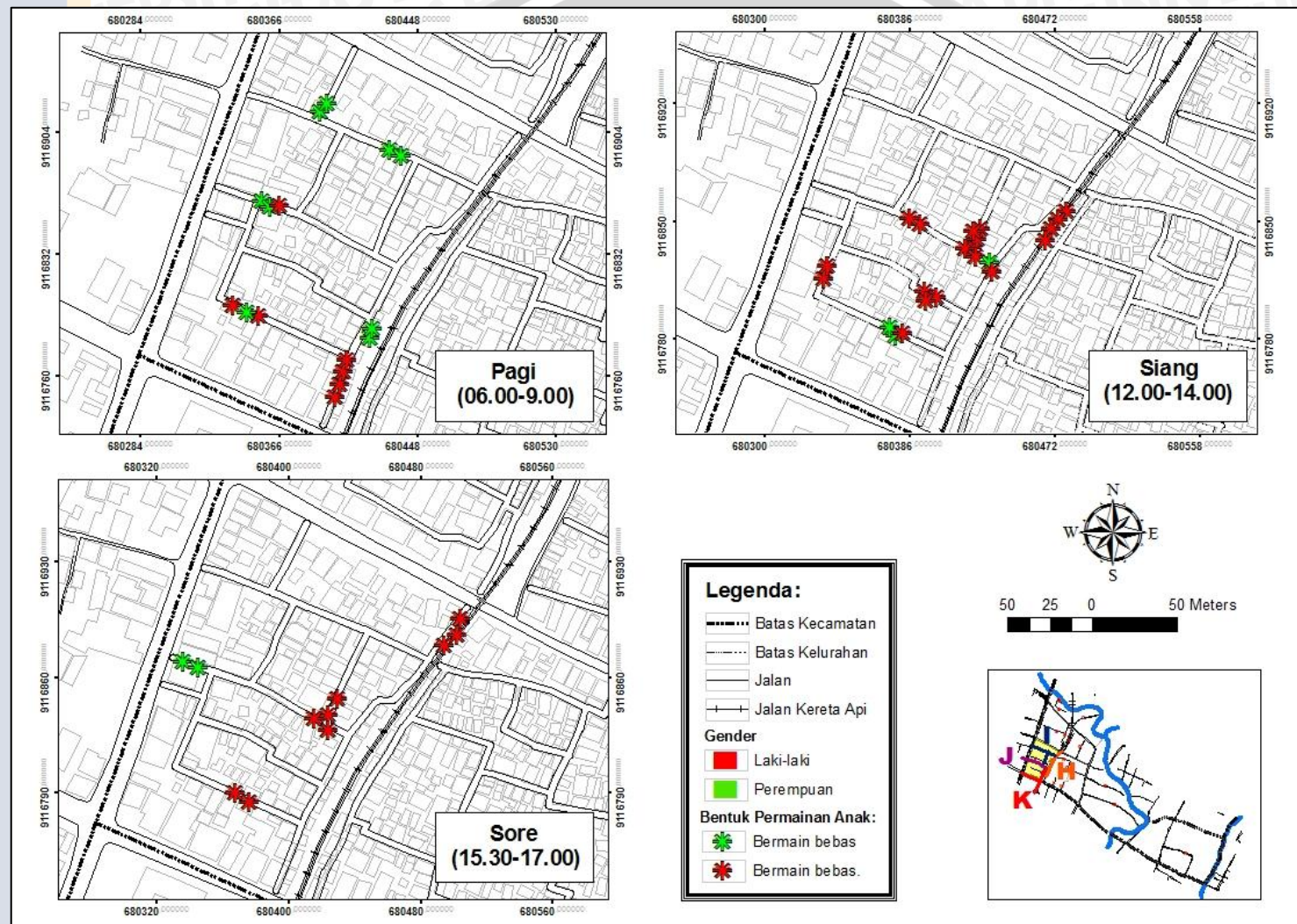
Gambar 4. 22 Behaviour mapping lokasi D dan E (hari libur)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



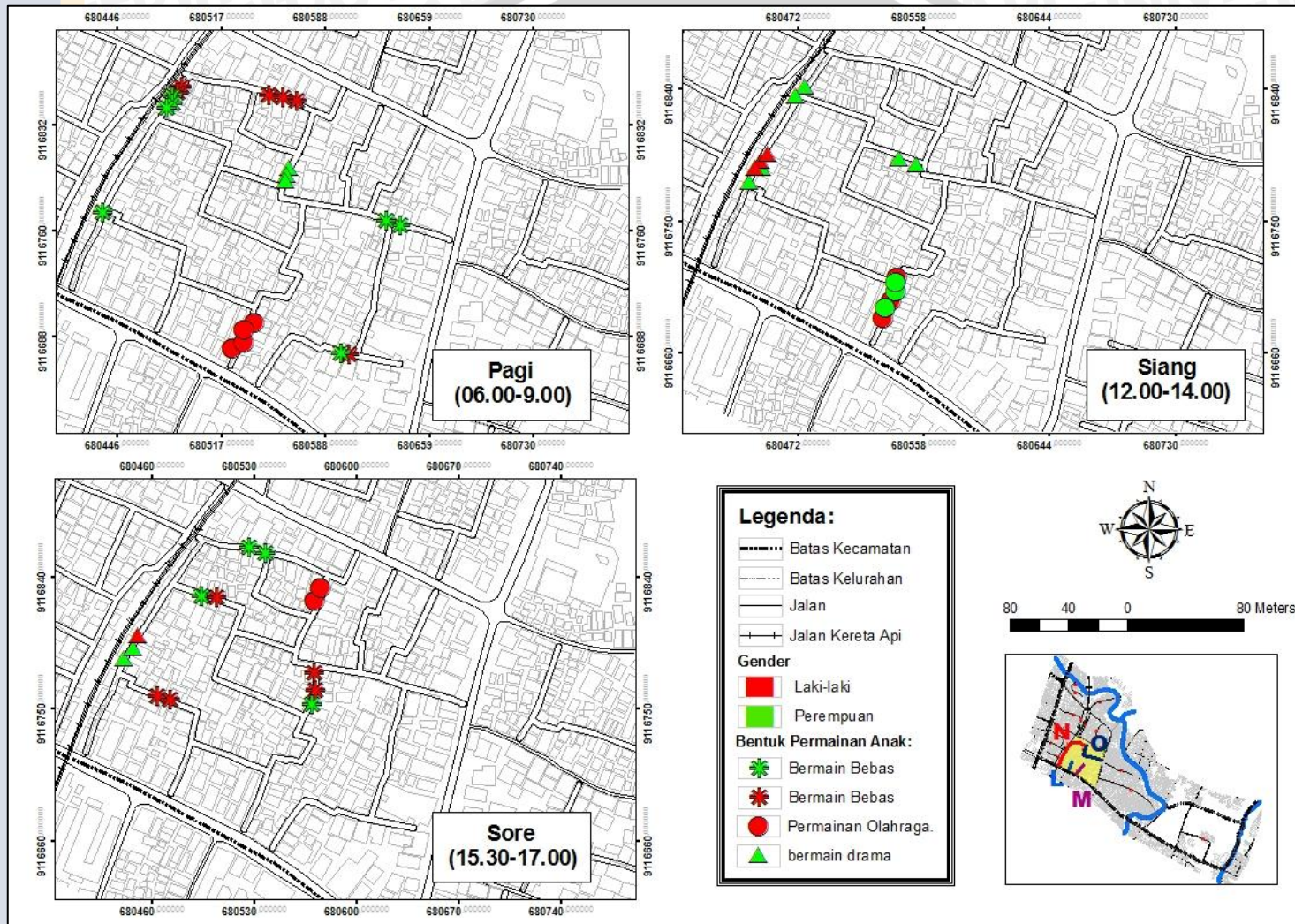
Gambar 4. 23 Behaviour mapping lokasi F dan G (hari libur)

Sumber: Hasil Analisis, 2014

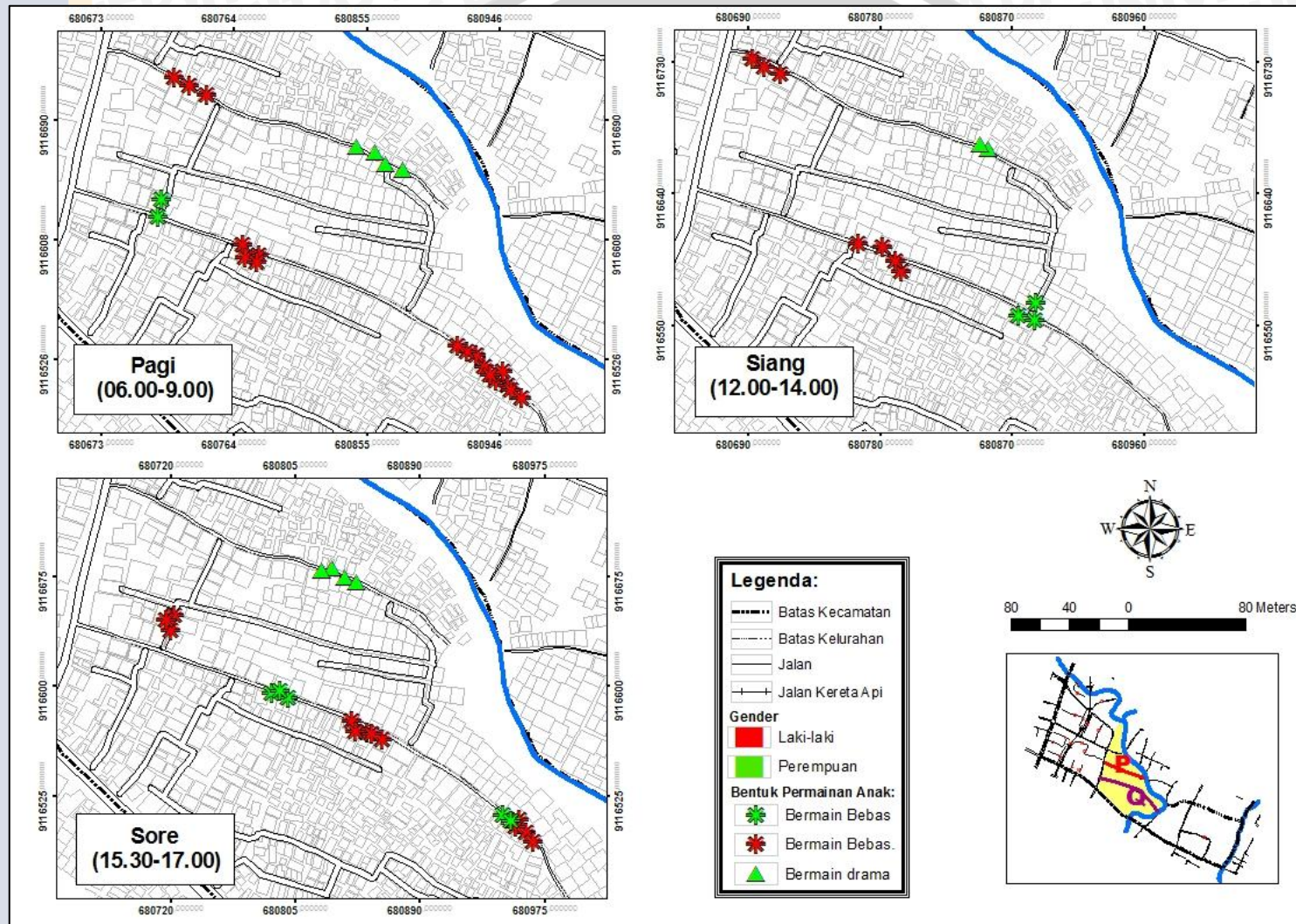


Gambar 4. 24 Behaviour mapping lokasi H,I,J dan K (hari libur)

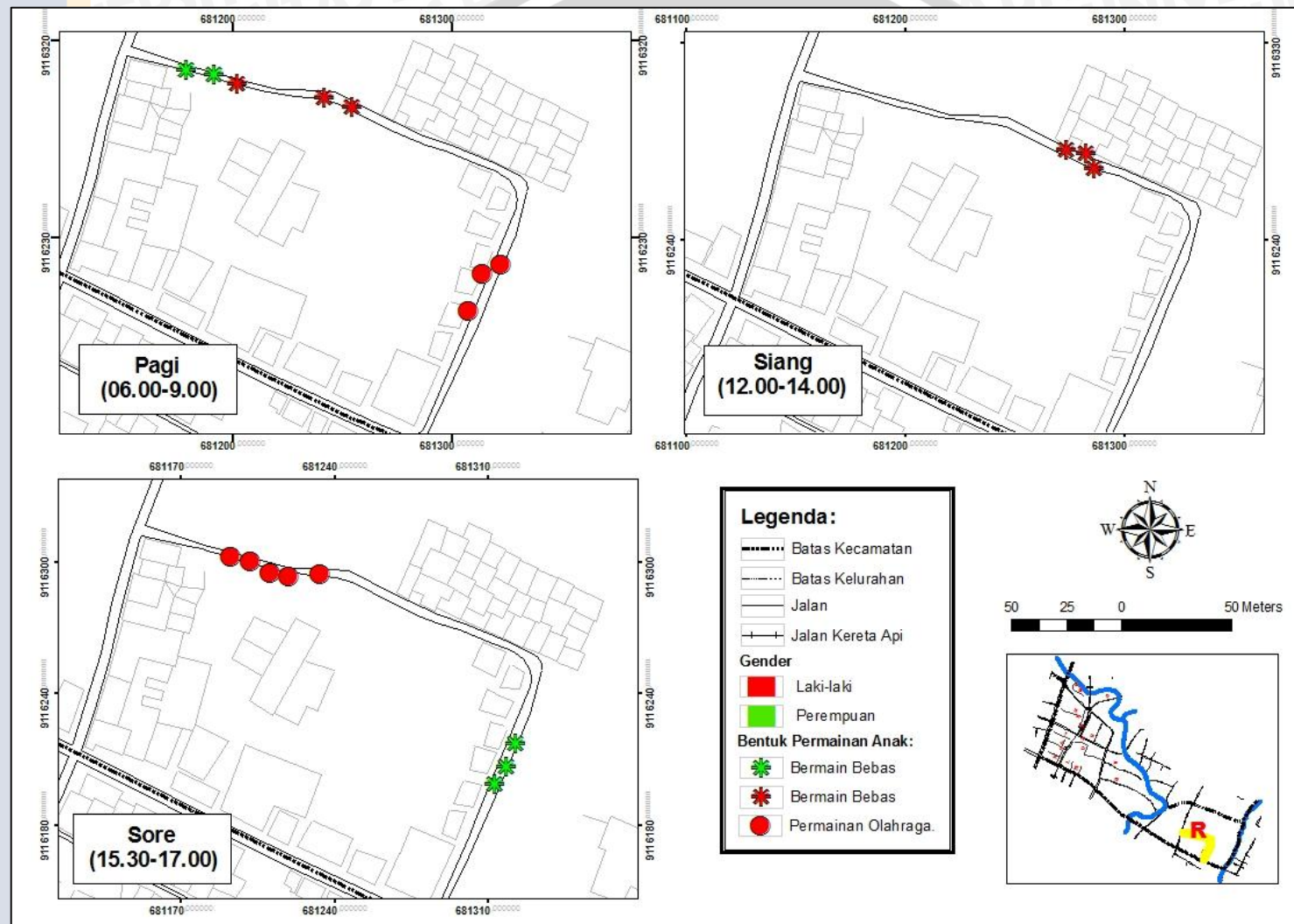
Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 25 Behaviour mapping lokasi L,M, N, dan O
 Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 26 Behaviour mapping lokasi P dan Q (hari libur)
Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 27 Behaviour mapping lokasi R (hari libur)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 28 Foto Mapping Aktivitas Bermain Anak Hari libur (pagi, siang, sore)

2. Pengambilan data hari masuk.

- a. Pengambilan data hari masuk saat pagi dilakukan sekitar pukul 06.00-09.00 WIB di masing-masing titik pengamatan.
- b. Pengambilan data hari masuk saat siang dilakukan sekitar pukul 12.00-02.00 WIB di masing-masing titik pengamatan.
- c. Pengambilan data hari masuk saat sore dilakukan sekitar pukul 15.30-17.00 WIB di masing-masing titik pengamatan.

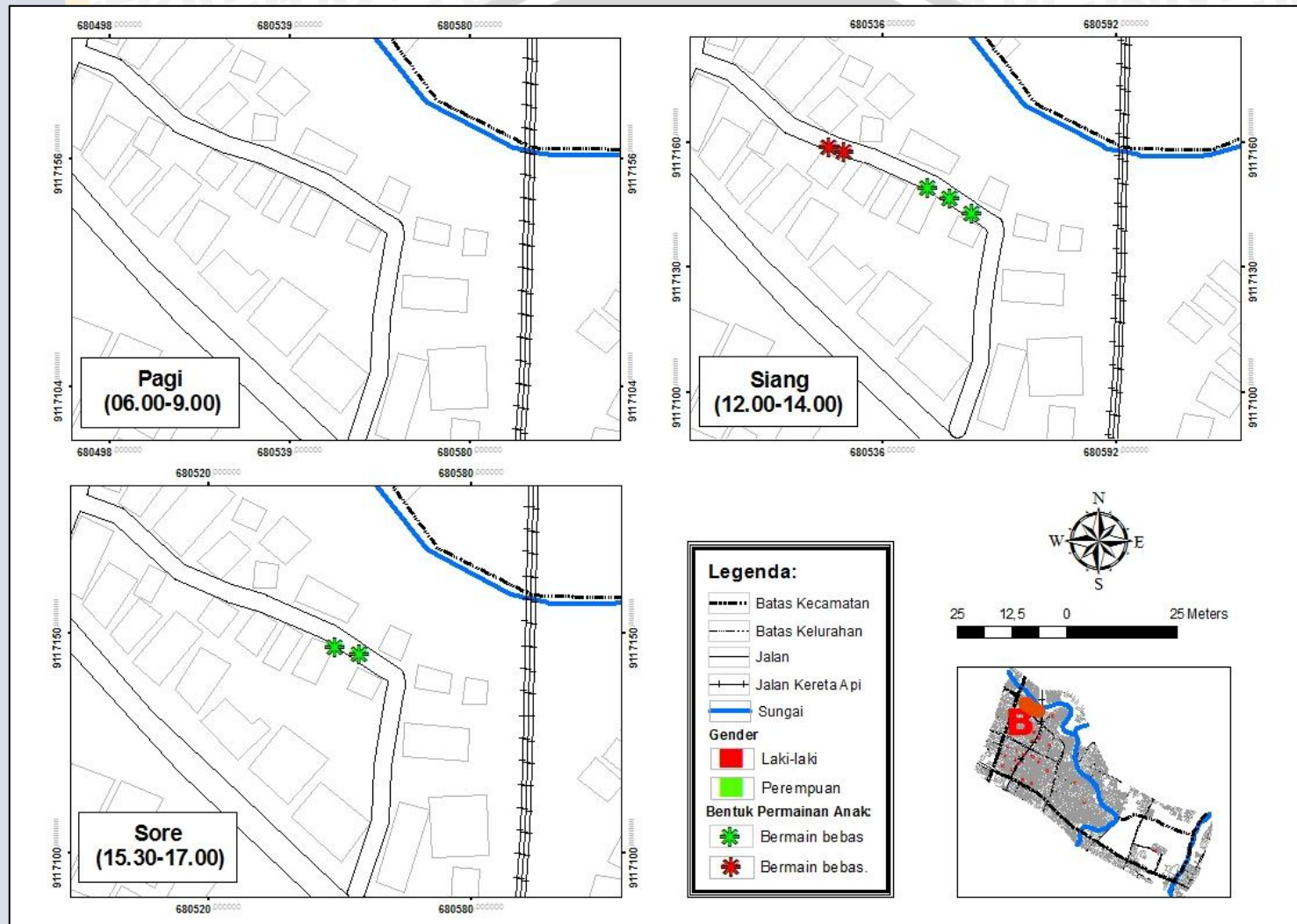
Berikut merupakan *behaviour mapping* (pemetaan perilaku) di wilayah penelitian pada hari masuk baik saat pagi, siang dan sore hari pada gambar-gambar dibawah ini.





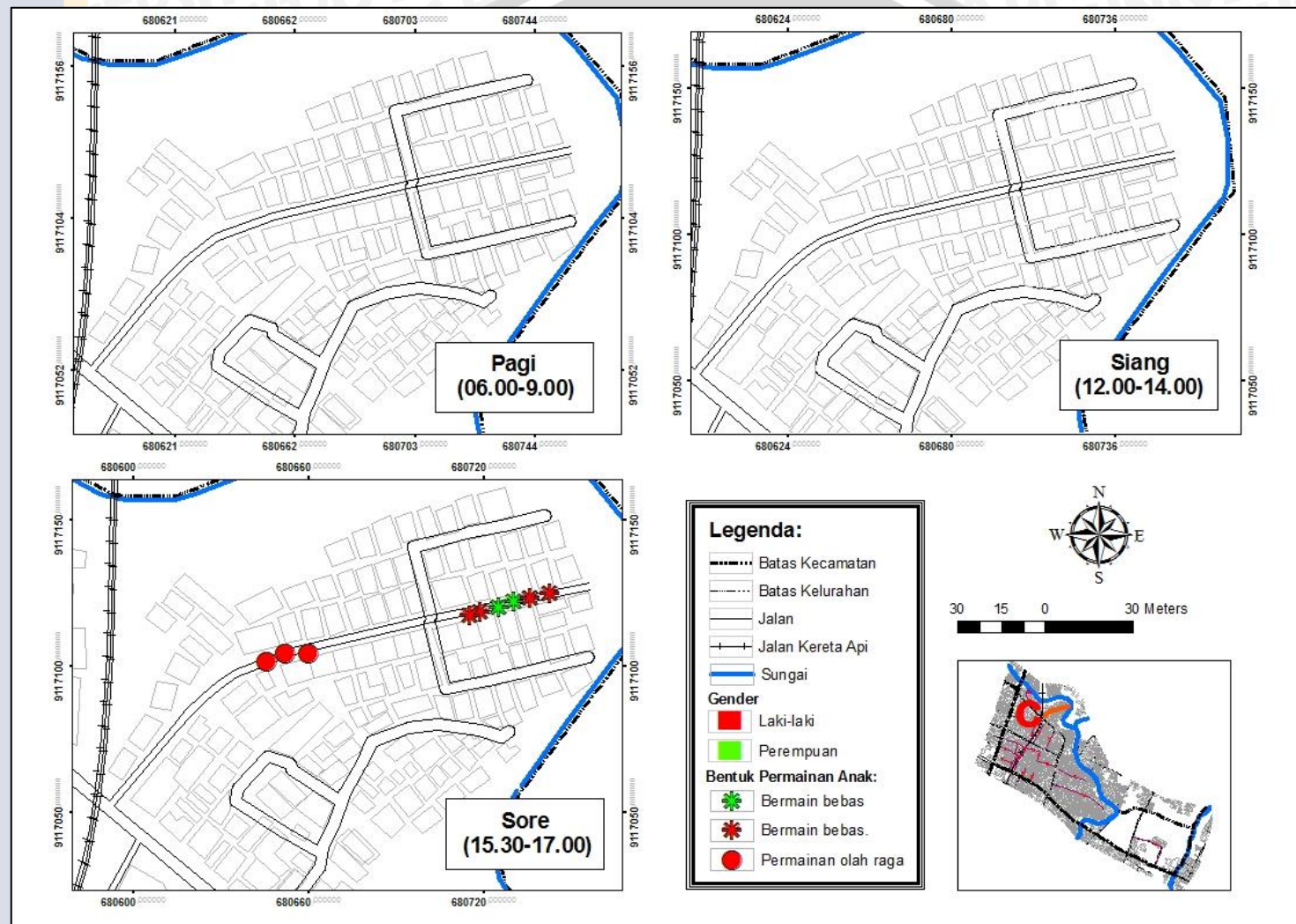
Gambar 4. 29 Behaviour mapping lokasi A (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



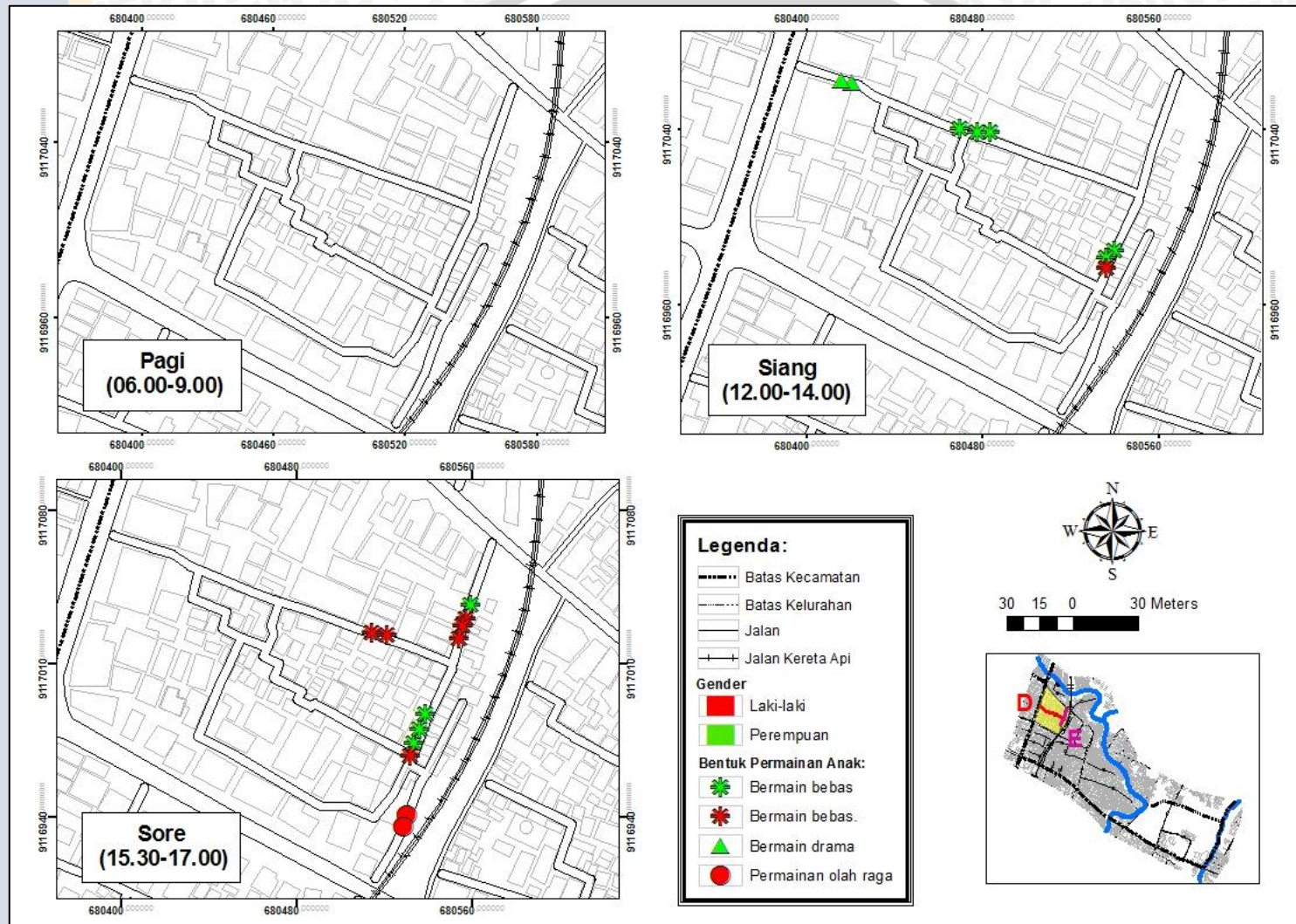
Gambar 4. 30 Behaviour mapping lokasi B (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis,2014

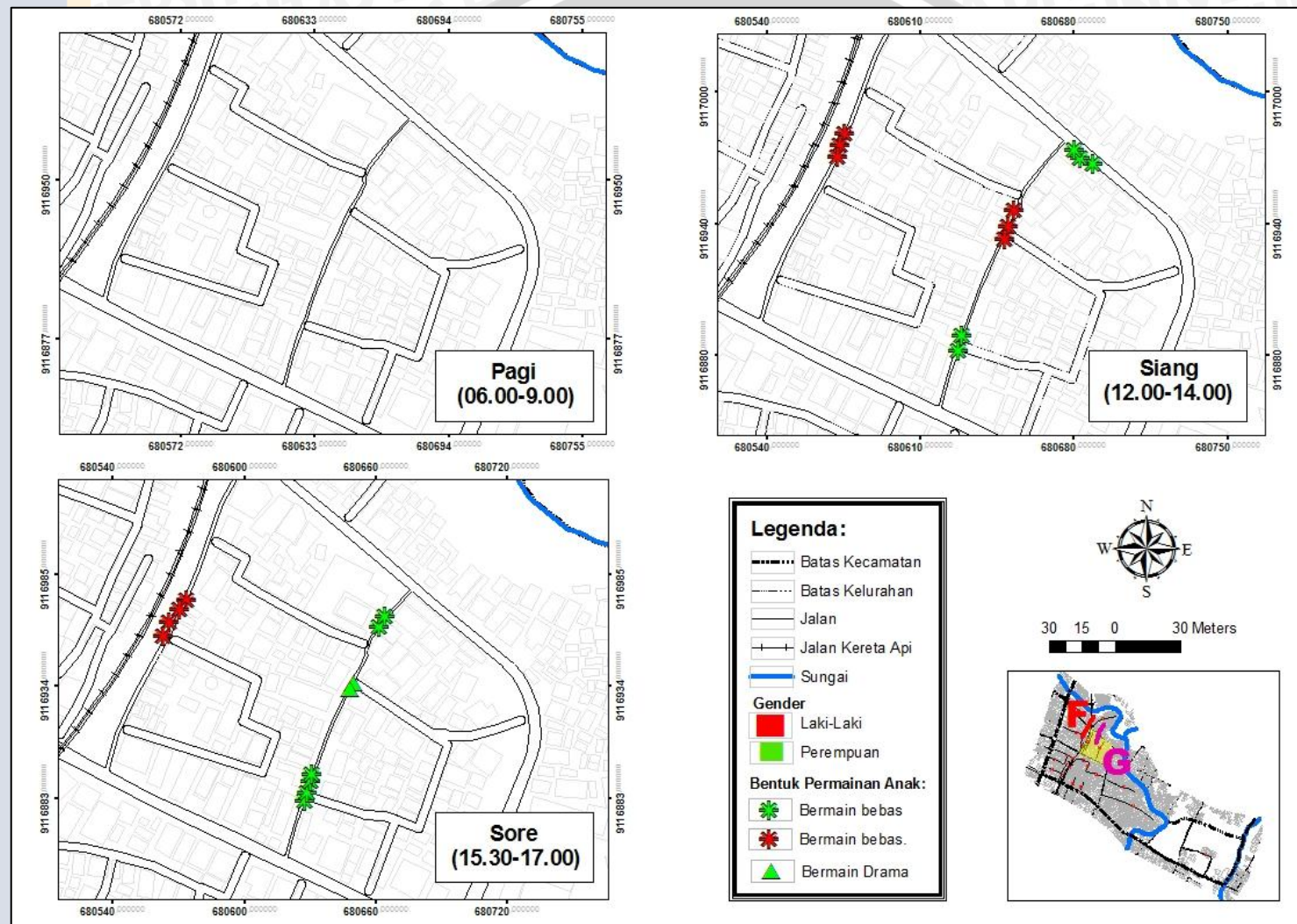


Gambar 4. 31 Behaviour mapping lokasi C (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 32 Behaviour mapping lokasi D dan E (hari masuk)
 Sumber: Hasil Analisis, 2014



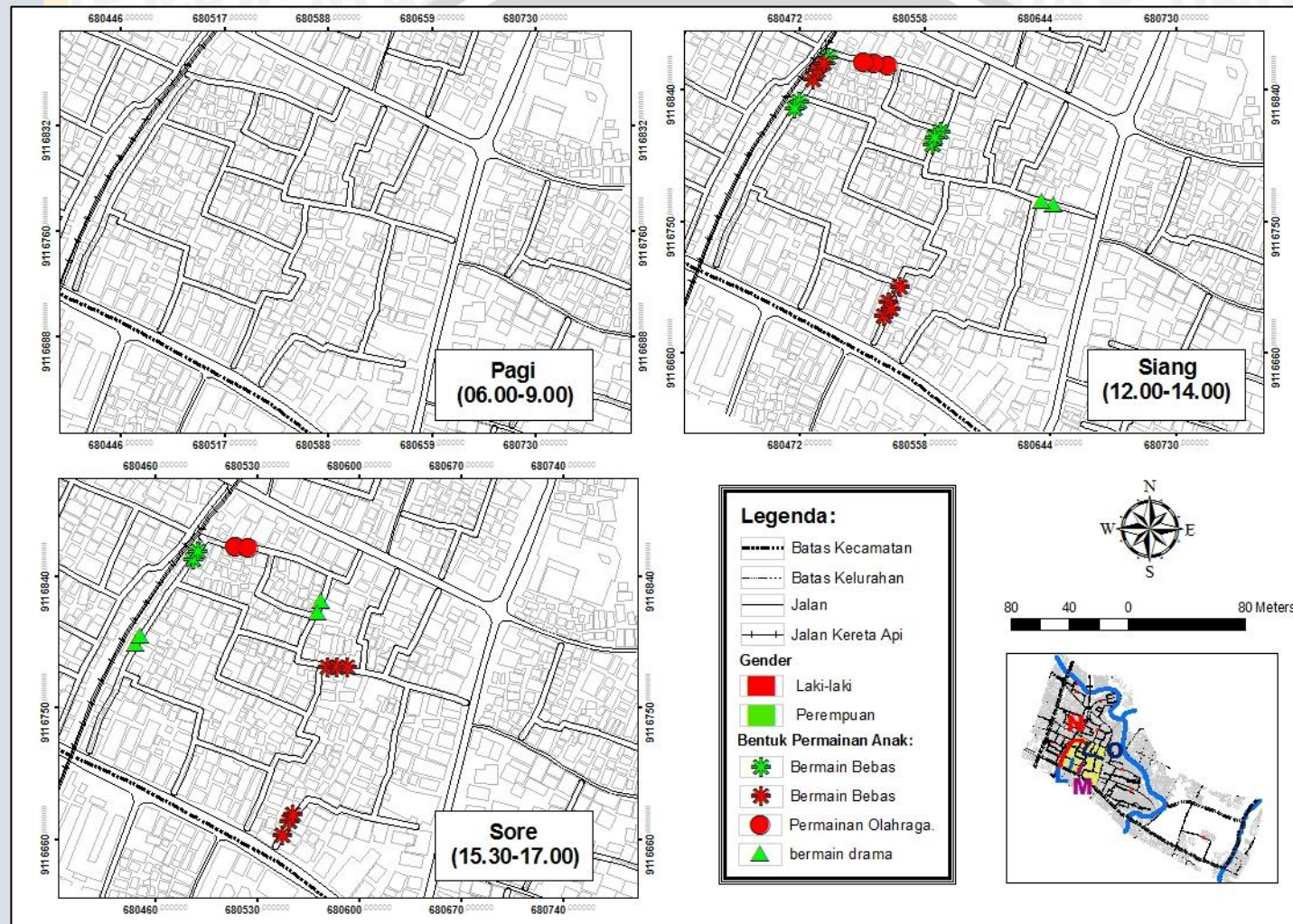
Gambar 4. 33 Behaviour mapping lokasi F dan G (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis, 2014

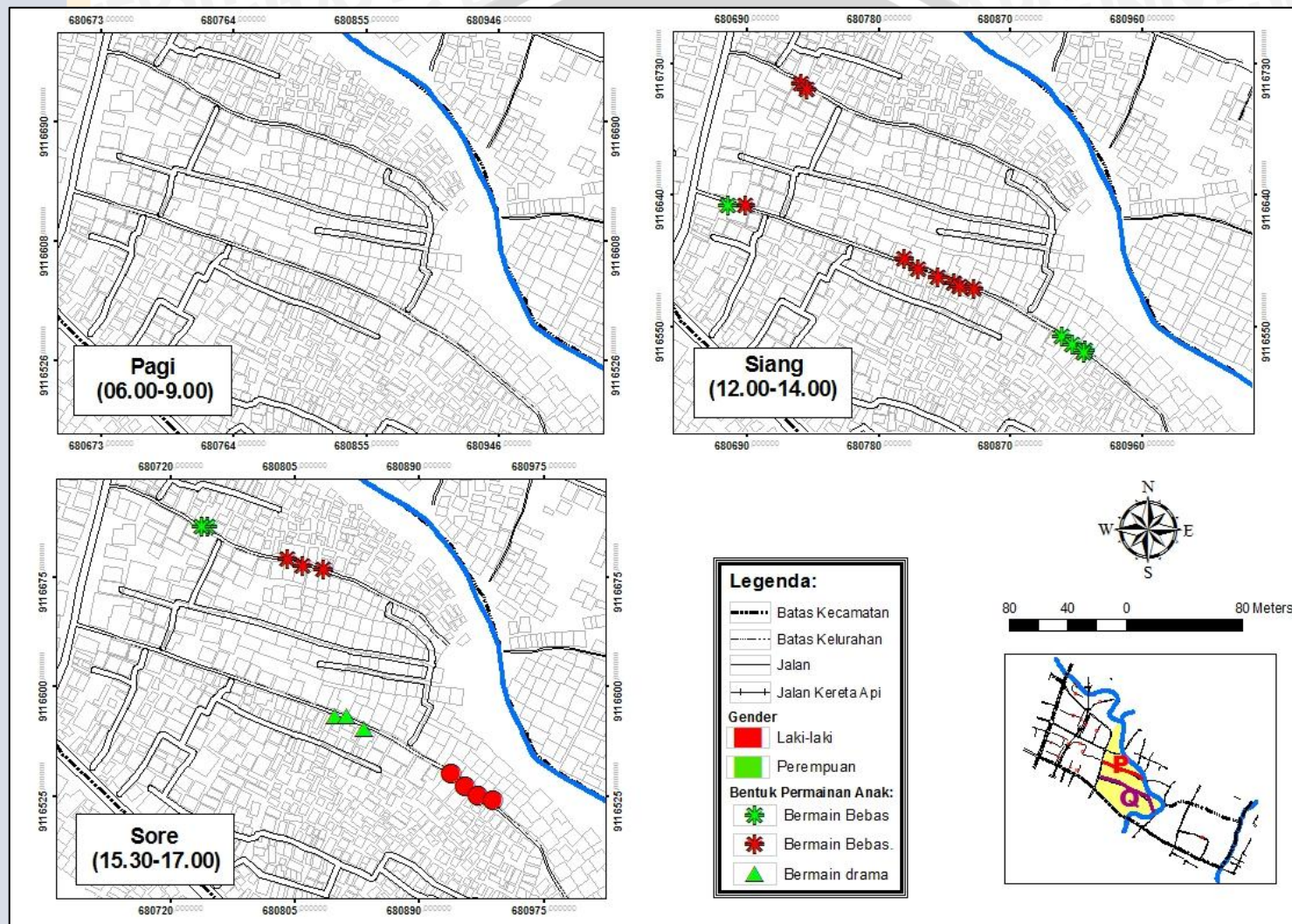


Gambar 4. 34 Behaviour mapping lokasi H, I, J dan K (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis, 2014

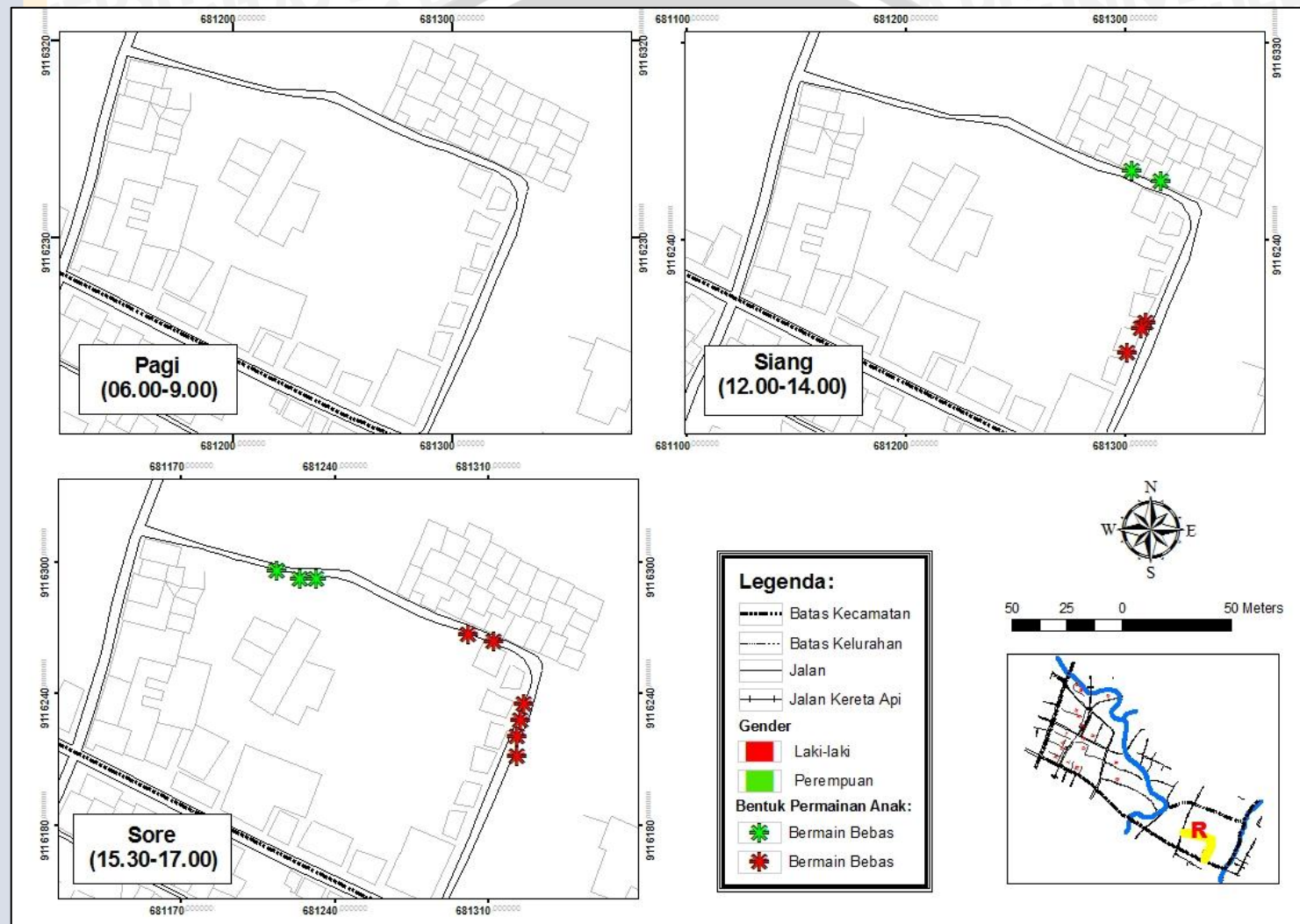


Gambar 4. 35 Behaviour mapping lokasi L, M, N dan O (hari masuk)
Sumber: Hasil Analisis, 2014



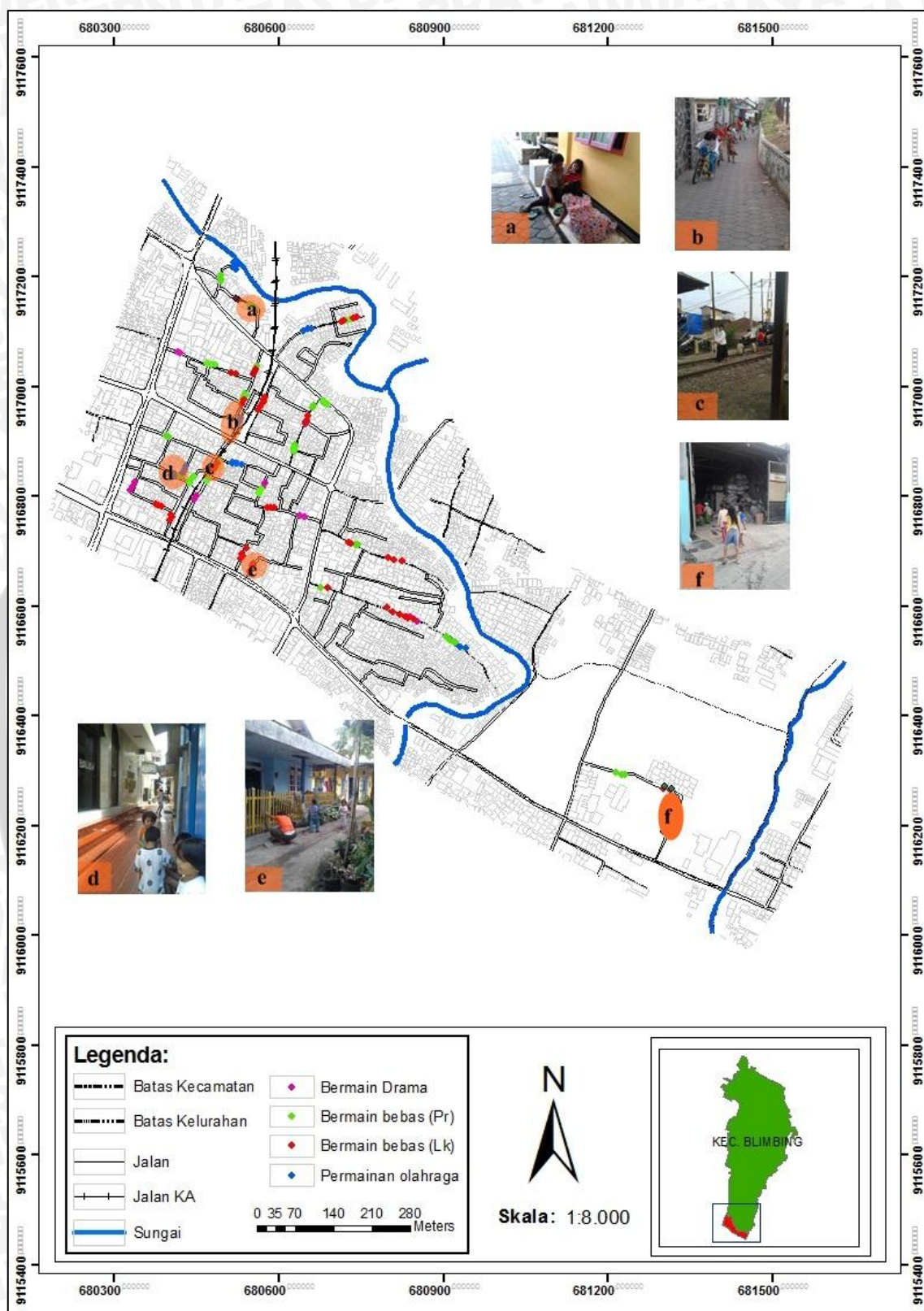
Gambar 4. 36 Behaviour mapping lokasi P dan Q (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 37 Behaviour mapping lokasi R (hari masuk)

Sumber: Hasil Analisis, 2014



Gambar 4. 38 Foto Mapping Aktivitas Bermain Anak Hari masuk sekolah (pagi, siang sore)

Selanjutnya hasil observasi dari data *behaviour map* menjadi input untuk mengetahui pola aktivitas bermain anak. Sehingga hasil observasi ini diklasifikasikan kembali menjadi 3 variabel yang digunakan oleh Mehta, 2007 yakni intensitas penggunaan, keanekaragaman penggunaan dan variasi penggunaan.

A. Intensitas pengguna

Intensitas penggunaan dapat diukur dari jumlah orang yang terlibat dalam aktivitas di ruang luar, dalam hal ini jumlah anak yang terlibat dalam aktivitas bermain. setiap anak yang terlibat dalam aktivitas dihitung satu unit skor. Konsep ruang publik yang baik berdasarkan intensitas penggunaan yaitu rata-rata jumlah orang dari setiap jenis aktivitas permainan tidak memiliki perbedaan yang signifikan sehingga akan menghasilkan indeks intensitas penggunaan yang tinggi. Jadi ruang terbuka sebagai ruang bermain yang baik adalah ruang yang digunakan dalam berbagai aktivitas bermain anak namun jumlah pelaku dalam jenis aktivitas tidak berbeda jauh. Data jumlah pengguna ruang oleh anak di setiap lokasi amatan yang diubah dalam unit skor sehingga menghasilkan data intensitas pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.21

**Tabel 4. 21 Data Intensitas Penggunaan Ruang Terbuka
Sebagai Ruang Bermain Di Kelurahan Jodipan**

	Lokasi Dan Aktivitas	Hari Libur			Rata-rata	Hari Masuk Sekolah			Rata-rata
		Pagi	Siang	Sore		Pagi	Siang	Sore	
A	Bermain Bebas	5	2	5	4,00	0	3	0	1,00
	Permainan Olahraga	6	4	6	5,33	0	0	4	1,33
	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
B	Bermain Bebas	4	4	5	4,33	0	4	3	2,33
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Drama	0	3	0	1,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
C	Bermain Bebas	7	0	6	4,33	0	0	6	2,00
	Permainan Olahraga	0	4	0	1,33	0	0	3	1,00
	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
D	Bermain Bebas	3	0	2	1,67	0	3	2	1,67
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Drama	0	4	0	1,33	0	2	0	0,67
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
E	Bermain Bebas	6	0	9	5,00	0	3	8	3,67
	Permainan Olahraga	4	5	3	4,00	0	0	2	0,67

	Lokasi Dan Aktivitas	Hari Libur			Rata-rata	Hari Masuk Sekolah			Rata-rata
		Pagi	Siang	Sore		Pagi	Siang	Sore	
F	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	3	0	1,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	2	0	3	1,67	0	3	4	2,33
	Permainan Olahraga	0	2	0	0,67	0	0	0	0,00
G	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	4	6	3	4,33	0	8	6	4,67
	Permainan Olahraga	0	0	5	1,67	0	0	0	0,00
H	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	2	0,67
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	2	4	3	3,00	0	4	0	1,33
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
I	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	7	10	6	7,67	0	0	0	0,00
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	5	8	4,33
J	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	0	3	0	1,00	0	0	0	0,00
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
K	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	7	3	2	4,00	0	3	3	2,00
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
L	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	3	1,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	4	0	0	1,33	0	0	0	0,00
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
M	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	2	0	7	3,00	0	4	3	2,33
	Permainan Olahraga	0	6	0	2,00	0	0	0	0,00
N	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Bebas	4	0	2	2,00	0	5	4	3,00
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	3	0	1,00
	Bermain Drama	0	7	0	2,33	0	0	2	0,67
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00

	Lokasi Dan Aktivitas	Hari Libur			Rata-rata	Hari Masuk Sekolah			Rata-rata
		Pagi	Siang	Sore		Pagi	Siang	Sore	
O	Bermain Bebas	5	0	0	1,67	0	3	2	1,67
	Permainan Olahraga	0	0	2	0,67	0	0	0	0,00
	Bermain Drama	3	2	0	1,67	0	2	3	1,67
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
P	Bermain Bebas	3	3	0	2,00	0	2	5	2,33
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Drama	4	2	4	3,33	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
Q	Bermain Bebas	14	7	16	12,33		11	0	3,67
	Permainan Olahraga	0	0	0	0,00	0	0	4	1,33
	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	3	1,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
R	Bermain Bebas	5	3	3	3,67		5	9	4,67
	Permainan Olahraga	3	0	5	2,67	0	0	0	0,00
	Bermain Drama	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00
	Bermain Musik	0	0	0	0,00	0	0	0	0,00

Sumber: Hasil Survey Primer dan Hasil Perhitungan 2014.

Tabel 4.21 merupakan data hasil dari *behaviour map* yang kemudian diubah dalam bentuk tabel sehingga menghasilkan data orang yang beraktivitas. Dilihat dari tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas bermain anak pada masing-masing lokasi cenderung terjadi pada hari libur di waktu pagi, siang dan sore hari, dimana rata-rata pada hari libur memiliki nilai lebih tinggi daripada rata-rata pada hari masuk sekolah.

Selanjutnya data aktivitas tersebut dilakukan perhitungan untuk mendapatkan indeks intensitas penggunaan. Perhitungan indeks intensitas penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak di Kelurahan Jodipan memiliki ketentuan dengan skala 0-1, dimana angka 0 berarti tidak terdapat anak beraktivitas dilokasi penelitian dan angka 1 menjelaskan bahwa anak beraktivitas bermain di ruang terbuka selalu sama jumlahnya dalam setiap waktu dan setiap jenis aktivitas bermain. Sehingga nilai indeks mendekati angka 1, maka aktivitas yang terjadi semakin tinggi intensitas yang terjadi pada ruang tersebut.

Nilai yang dipakai adalah nilai total (rata-rata intensitas penggunaan perwaktu dalam setiap jenis aktivitas bermain di setiap lokasi. Perhitungan indeks intensitas penggunaan dapat dilihat pada Tabel 4.22

Lokasi	Intensitas Penggunaan								Rata-rata	Nilai Tertinggi	Indeks
	Bermain Bebas		Permainan Olahraga		Bermain Drama		Bermain Musik				
	Nilai a	%	Nilai b	%	Nilai c	%	Nilai d	%	e	f	g= (e/f)
M	2,33	6,03	0	0	0	0	0	0	0,58	2,33	0,250
N	3,00	7,76	1,00	10,34	0,67	11,76	0	0	1,17	3	0,389
O	1,67	4,31	0,00	0,00	1,67	29,41	0	0	0,83	1,67	0,499
P	2,33	6,03	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0	0,58	2,33	0,250
Q	3,67	9,48	1,33	13,79	1,00	17,65	0	0	1,50	3,67	0,409
R	4,67	12,1	0	0	0	0	0	0	1,17	4,67	0,250
Total	38,67	100	9,67	100	5,67	100	0	0	13,5	43,33	

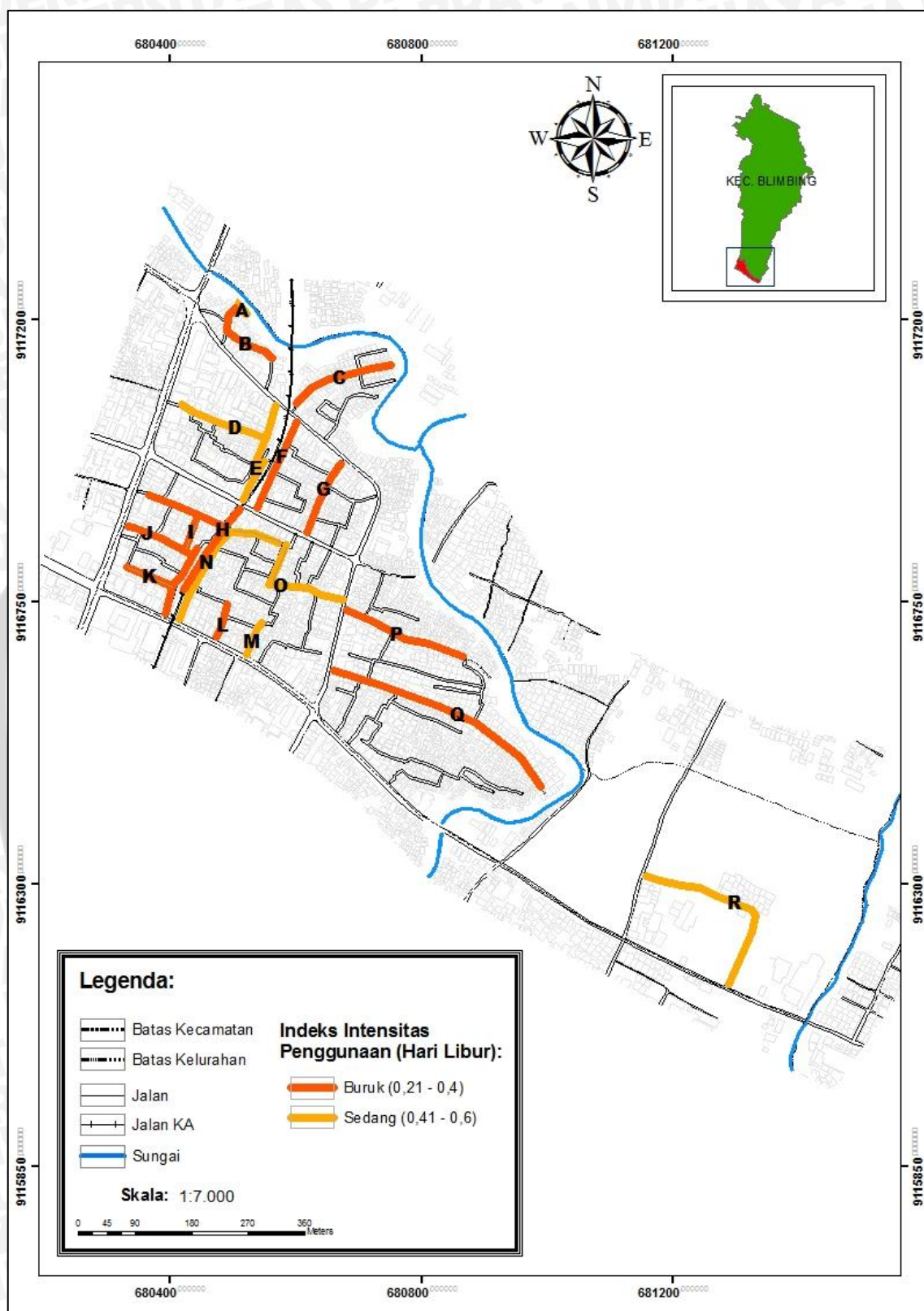
Sumber: Hasil Survey Primer dan Hasil Perhitungan 2014

Tabel 4.22 dan Tabel 4.23 merupakan perhitungan intensitas penggunaan, dimana nilai a, b, c, dan d merupakan nilai total (rata-rata anak beraktivitas pada 1 hari libur dan 1 hari masuk sekolah) pada waktu pagi, siang dan sore waktu pengamatan. Kolom e merupakan rata-rata aktivitas bermain anak yang berada di Kelurahan Jodipan yang digolongkan sebagai bermain bebas, bermain olah raga, bermain drama, dan bermain musik. Sedangkan pada kolom f merupakan nilai yang didapat dari nilai tertinggi antara aktivitas bermain anak-anak yang terdapat di seriap lokasi penelitian.

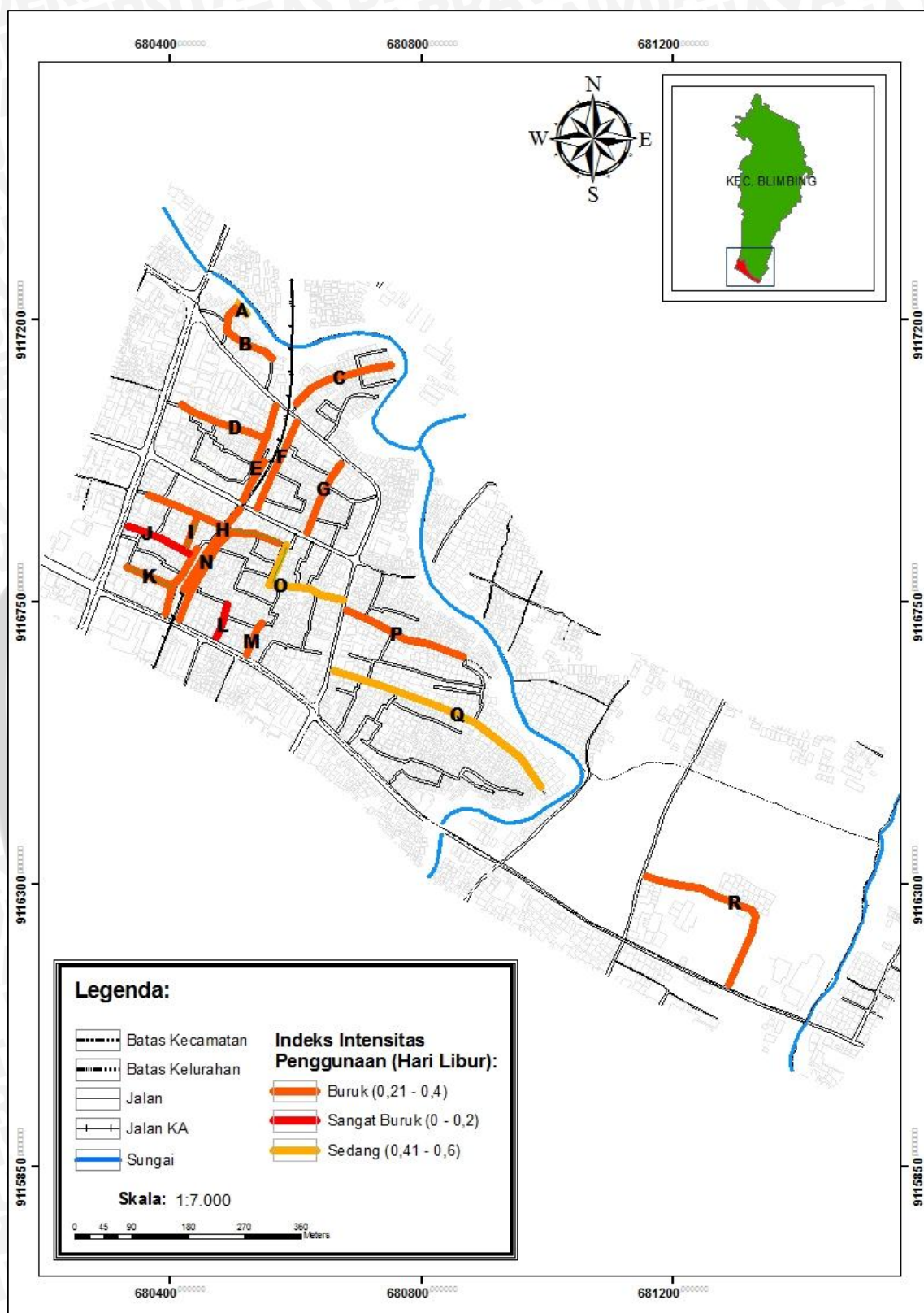
Kolom g merupakan indeks dari variabel intensitas penggunaan, dimana indeks tersebut dihasilkan dari nilai rata-rata jumlah anak yang beraktivitas (e) dan dibagi nilai tertinggi. Nilai tersebut didapat dari rumus berikut:

$$\text{Standarisasi skor} = \frac{\text{nilai rata - rata}}{\text{nilai tertinggi}}$$

Perhitungan indeks intensitas penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak pada lokasi penelitian diklasifikasikan menjadi lima skala, dari sangat baik, baik, sedang, buruk hingga sangat buruk. Sehingga nilai 0-1 dibuat klasifikasi tersebut dengan interval nilai 0,2. Berikut Tabel 4.24 penjelasan pada masing-masing intensitas penggunaan di lokasi penelitian.



Gambar 4. 39 Peta Indeks Intensitas Penggunaan (Hari Libur Sekolah)



Gambar 4. 40 Peta Indeks Intensitas Penggunaan (Hari Masuk Sekolah)

Tabel 4. 24 Kesimpulan perhitungan Indeks Intensitas Penggunaan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain Anak MBR

Lokasi	Katagori nilai Indeks				Keterangan
	Hari Libur		Hari Masuk Sekolah		
A	0,44	Sedang	0,439	Sedang	Nilai indeks pada hari libur dan masuk sekolah berada pada interval 0,41-0,60 yang berarti keduanya berada pada katagori sedang dalam intensitas penggunaan ruangnya. Intensitas pada masing-masing jenis permainan beragam, sehingga baik pada hari libur dan hari masuk berada dalam katagori sedang. Terdapat lapangan yang mewadahi kegiatan bermain anak di lokasi ini.
B	0,31	Buruk	0,250	Buruk	Nilai indeks termasuk dalam katagori buruk (0,21-0,4). Termasuk dalam katagori buruk, dimana terdapat satu atau dua jenis permainan yang terjadi pada lokasi B, sehingga jenis permainan mempengaruhi intensitas penggunaan. Jalan yang dilewati berupa undakan sehingga ruang aktivitas bermainnya terbatas atau tidak leluasa, seperti untuk bermain lari-larian anak harus berhati-hati.
C	0,33	Buruk	0,375	Buruk	Pada hari libur dan hari masuk sekolah lokasi C intensitas penggunaannya termasuk dalam katagori buruk (0,21-0,4). Jenis permainan yang terjadi mempengaruhi intensitas penggunaan, yang berarti pada lokasi tersebut terdapat dominasi permainan tertentu di lokasi C. Jalan lingkungan selebar ±2,5 m memiliki ciri ruang luar tanpa vegetasi, sehingga pada lokasi ini terjadi dominasi permainan pada dua waktu pagi dan sore hari. Pada siang hari anak tidak mempergunakan ruang luar, karena anak bermain juga berdasarkan keteduhan.
D	0,45	Sedang	0,349	Buruk	Hari libur lokasi D termasuk pada katagori sedang (0,41-0,60), sedangkan pada hari masuk sekolah termasuk pada katagori buruk (0,21-0,40). Keadaan di lokasi tersebut menandakan bahwa lokasi D, pada saat hari libur tidak memiliki dominasi terhadap jenis permainan tertentu daripada pada saat hari masuk sekolah. Pada hari masuk sekolah anak cenderung bermain bebas daripada permainan lainnya di lokasi D. Kondisi ruang yang terdapat vegetasi/ tanaman pada jalan masuk memberi kesejukan pada pandangan dan tanpa penghalang lokasi ini dijadikan anak-anak

Lokasi	Katagori nilai Indeks				Keterangan
	Hari Libur		Hari Masuk Sekolah		
E	0,50	Sedang	0,295	Buruk	bermain, dan tidak mengawatirkan karena kendaraan yang melintas diwajibkan turun.
F	0,35	Buruk	0,250	Buruk	Seperti pada lokasi D, lokasi E intensitas penggunaan pada hari libur termasuk katagori sedang dan pada hari masuk sekolah termasuk pada katagori buruk. Dimana pada hari masuk sekolah terjadi dominasi aktivitas bermain sehingga nilai indeks rendah. Koridor jalan utama memiliki jalur hijau tanpa adanya teras rumah, sehingga anak memanfaatkan secara leluasa ruang tersebut, misal bermain bola tanpa khawatir mengenai jendela.
G	0,35	Buruk	0,286	Buruk	
H	0,25	Buruk	0,251	Buruk	Lokasi H merupakan bentuk ruang terbuka berupa rel kereta api. Pada saat hari libur maupun pada hari masuk sekolah intensitas penggunaan termasuk dalam katagori buruk. Dapat terlihat bahwa terjadi dominasi jenis permainan tertentu yang terjadi di lokasi tersebut. Jenis ruang yang sebenarnya membahayakan, membatasi penggunaan yang menjadi tempat aktivitas warga di sekitar rel. Anak membatasi permainan tertentu dilokasi tersebut yang sewaktu-waktu kereta akan melintas
I	0,25	Buruk	0,250	Buruk	Lokasi I merupakan bentuk ruang terbuka berupa jalan. Pada saat hari libur maupun pada hari masuk sekolah intensitas penggunaan termasuk dalam katagori buruk. Dapat terlihat bahwa terjadi dominasi jenis permainan tertentu yang terjadi di lokasi tersebut. Padatnya tempat tinggal pada kanan dan kiri jalan membatasi ruang bermain anak,

Lokasi	Katagori nilai Indeks				Keterangan
	Hari Libur		Hari Masuk Sekolah		
J	0,25	Buruk	0	Sangat buruk	sehingga intensitas penggunaannya memiliki nilai buruk. Lokasi J menunjukkan intensitas penggunaan baik libur dan hari masuk sekolah rendah. Termasuk pada buruk (0,21-0,40) dan sangat buruk (0-0,20). Pada hari masuk sekolah bahkan tidak terdapat bentuk aktivitas bermain pada lokasi J, sehingga intensitas penggunaan sangat rendah. Terjadi intensitas permainan tertentu bahkan tidak dipergunakan untuk bermain, karena lingkungan rumah tanpa teras dan ruang sempit membatasi permainan anak.
K	0,25	Buruk	0,375	Buruk	Hari libur dan hari masuk sekolah lokasi K intensitas penggunaannya termasuk dalam katagori buruk (0,21-0,4). Jenis permainan yang terjadi mempengaruhi intensitas penggunaan, yang berarti pada lokasi tersebut terdapat dominasi permainan tertentu dilokasi K. Dengan kondisi jalan lingkungan tanpa adanya rumah di sisi kanan dan kiri hanya menjadi lokasi bermain anak tertentu, seperti penggunaan oleh anak laki-laki untuk permainan olah raga.
L	0,25	Buruk	0	Sangat buruk	Lokasi L menunjukkan intensitas penggunaan baik libur dan hari masuk sekolah rendah. Termasuk pada buruk (0,21-0,40) dan sangat buruk (0-0,20). Pada hari masuk sekolah bahkan tidak terdapat bentuk aktivitas bermain pada lokasi L, sehingga intensitas penggunaan sangat rendah. Sedangkan pada hari libur hanya terdapat dominasi terhadap jenis permainan tertentu. Padatnya tempat tinggal pada kanan dan kiri jalan membatasi ruang bermain anak, sehingga intensitas penggunaannya memiliki nilai buruk.
M	0,42	Sedang	0,250	Buruk	Lokasi M intensitas penggunaan pada hari libur termasuk katagori sedang dan pada hari masuk sekolah termasuk pada katagori buruk. Dimana pada hari masuk sekolah terjadi dominasi aktivitas bermain sehingga nilai indeks rendah daripada pada hari libur aktivitas bermain bebas dan olahraga hampir sama-sama mendominasi aktivitas bermain pada lokasi tersebut. Ruang luar berupa jalan lingkungan cukup lebar dan rata-rata kanan dan kiri rumah memiliki teras, lokasipun

Lokasi	Katagori nilai Indeks				Keterangan
	Hari Libur		Hari Masuk Sekolah		
N	0,54	Sedang	0,389	Buruk	terjadi aktivitas spontan seperti anak berkumpul dan bermain di sekitar penjual/ warung dsb. Hari libur lokasi N termasuk pada katagori sedang (0,41-0,60), sedangkan pada hari masuk sekolah termasuk pada katagori buruk (0,21-0,40). Keadaan di lokasi tersebut menandakan bahwa lokasi N, pada saat hari libur tidak memiliki dominasi terhadap jenis permainan tertentu daripada pada saat hari masuk sekolah. Pada hari masuk sekolah anak cenderung bermain bebas daripada permainan olahraga, dan drama di lokasi N. Anak menyukai bermain di pojokan/ pertigaan, dirasa leluasa. Sehingga pada hari-hari tertentu anak dapat berkumpul di lokasi tersebut.
O	0,60	Sedang	0,499	Sedang	Nilai indeks pada hari libur dan masuk sekolah berada pada interval 0,41-0,60 yang berarti keduanya berada pada katagori sedang dalam intensitas penggunaan ruangnya. Intensitas pada masing-masing jenis permainan seragam intensitas pada masing-masing aktivitas bermainnya, sehingga baik pada hari libur dan hari masuk berada dalam katagori sedang. Halaman musollah menjadi tempat utama dipergunakan oleh anak, dimana lokasi tersebut rindang, dan dirasa leluasa dipergunakan.
P	0,40	Buruk	0,250	Buruk	Hari libur dan hari masuk sekolah lokasi P intensitas penggunaannya termasuk dalam katagori buruk (0,21-0,4). Jenis permainan yang terjadi mempengaruhi intensitas penggunaan, yang berarti pada lokasi tersebut terdapat dominasi permainan tertentu dilokasi P. Teras rumah menjadi pilihan bermain anak, sehingga bentuk permainan di dominasi permainan tertentu dengan nilai intensitas buruk
Q	0,25	Buruk	0,409	Sedang	Nilai indeks hari libur lokasi Q termasuk pada katagori buruk (0,21-0,40), sedangkan pada hari masuk sekolah termasuk pada katagori sedang (0,41-0,60). Keadaan di lokasi tersebut menandakan bahwa lokasi Q, pada saat hari masuk sekolah tidak memiliki dominasi terhadap jenis permainan tertentu daripada pada saat hari libur sekolah. . Teras rumah menjadi pilihan bermain anak. Ruang lebih

Lokasi	Katagori nilai Indeks				Keterangan
	Hari Libur		Hari Masuk Sekolah		
R	0,43	Sedang	0,250	Buruk	hidup Keadaan di lokasi R berdasarkan nilai indek intensitas penggunaan menandakan bahwa lokasi R, pada saat hari libur tidak memiliki dominasi terhadap jenis permainan tertentu daripada pada saat hari masuk sekolah. Pada hari masuk sekolah anak cenderung bermain bebas daripada permainan olahraga, dan drama di lokasi R. Lokasi dengan jalan lingkungan cukup lebar sebagai jalan utama, namun terjadi intensitas pada hari tertentu karena waktu bermainpun terbatas, siang hari penggunaan tidak terjadi pada ruang luar.

Sumber: Hasil analisis, 2014.

Tabel 4.24 diatas menunjukkan kesimpulan nilai indeks pada setiap lokasi penelitian. Secara umum, nilai indeks pada lokasi-lokasi tersebut terdiri dari nilai paling baik dan buruk. Untuk lokasi yang memiliki katagori indeks intensitas penggunaan yang cenderung baik daripada lokasi lainnya, baik pada hari libur dan hari masuk sekolah yaitu lokasi A dan lokasi O. Pada lokasi A dan lokasi O termasuk katagori sedang, dimana terjadi aktivitas bermain dan tidak terjadi dominasi permainan tertentu di lokasi tersebut. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa jumlah orang dalam setiap jenis aktivitas di ruang terbuka tersebut tidak memiliki perbedaan signifikan daripada lokasi lainnya.

Ruang terbuka dilokasi A maupun O mampu menjadi ruang terbuka yang dapat digunakan anak baik dalam aktivitas individual ataupun kelompok. Ruang terbuka yang ada memberikan makna tersendiri bagi anak-anak setempat untuk beraktivitas bermain sendiri maupun berkelompok. Anak-anak yang beraktivitas bermain di kedua lokasi ini menggunakan ruang umum. Ruang umum pada lokasi ini merupakan jalan lingkungan, lapangan dan halaman rumah maupun halaman masjid/ mushollah.

Penggunaan lahan yang berupa tempat tinggal, dimana Kelurahan Jodipan merupakan permukiman padat sehingga berpengaruh terhadap aktivitas di lokasi penelitian termasuk aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak.



Gambar 4. 41 Ruang terbuka yang biasa digunakan oleh anak pada Lokasi A dan Lokasi O

Pada Kelurahan Jodipan untuk intensitas penggunaan yang terjadi pada setiap lokasi ternyata rendah, terlihat dari indeks intensitas penggunaan. Hal itu dikarenakan adanya dominasi aktivitas tertentu di ruang terbuka, dimana aktivitas bermain anak yakni bermain bebas lebih tinggi daripada aktivitas bermain lainnya. Perbedaan tersebut yang mempengaruhi indeks intensitas penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak. Sehingga pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain dapat dikatakan rendah jika dilihat dari intensitas penggunaan baik pada waktu libur dan pada waktu masuk sekolah. Anak di Kelurahan Jodipan memilih pada permainan tertentu seperti bermain bebas yang dapat dilakukan pada jalan-jalan lingkungan yang sempit dari pada bentuk permainan lain yang memerlukan lokasi yang lebih lebar seperti permainan olahraga.

Dari pemaparan mengenai intensitas penggunaan ruang yakni terkait dengan jumlah orang yang terlibat dalam aktivitas di ruang luar, dalam hal ini jumlah anak yang terlibat dalam aktivitas bermain menunjukkan bahwa anak di lokasi penelitian memilih lokasi yang dapat menampung banyak aktivitas terkait jumlah teman bermain anak. Seperti ketika anak bermain sepak bola, maka mereka bermain di tempat tanpa hambatan misal pada lapangan di lokasi A. Contoh lain pada lokasi O adanya musollah menjadi tempat interaksi anak-anak, seperti kegiatan mengaji yang diselingi aktivitas bermain. ataupun karena teras musollah menjadi tempat menyenangkan dilihat dari aspek kerindangan ataupun kenyamanan beraktivitas dengan teman-temannya.

B. Keanekaragaman penggunaan

Keanekaragaman penggunaan merupakan sebaran dari aktivitas yang terjadi di waktu pengamatan yakni pada pagi, siang dan sore hari di setiap lokasi pengamatan. Sehingga keanekaragaman penggunaan ruang terbuka sebagai lokasi bermain

menggambarkan keberagaman aktivitas anak dalam menggunakan ruang terbuka sebagai tempat bermain dalam kurun waktu pagi, siang dan sore.

Keanekaragaman pengguna menggunakan alat *simpson diversity index*. Sehingga untuk mengukur indeks keanekaragaman pengguna, variasi pengguna, dan keberagaman pengguna menggunakan *simpson diversity index*. Data mengenai keanekaragaman penggunaan di lokasi penelitian pada setiap waktu pengamatan dapat dilihat pada Tabel 4.25

Tabel 4. 25 Jumlah Jenis Kegiatan Setiap Waktu pengamatan

Lokasi	Hari Libur			Hari Masuk sekolah			Jumlah		
	Pagi	siang	sore	Pagi	siang	sore	Pagi	siang	sore
A	2	2	2	0	1	1	2	3	3
B	1	2	1	0	1	1	1	3	2
C	1	1	1	0	0	2	1	1	3
D	1	1	1	1	2	1	2	3	2
E	2	1	0	2	1	2	4	2	2
F	1	1	1	0	1	1	1	2	2
G	1	1	2	0	1	2	1	2	4
H	1	1	1	0	1	0	1	2	1
I	1	1	1	0	1	0	1	2	1
J	0	1	0	0	0	0	0	1	0
K	1	1	1	0	1	1	1	2	2
L	1	0	0	0	0	0	1	0	0
M	1	1	1	0	1	1	1	2	2
N	1	1	1	0	2	1	1	3	2
O	2	1	1	0	2	2	2	3	3
P	2	2	1	0	1	1	2	3	2
Q	1	1	1	0	1	2	1	2	3
R	2	1	2	0	1	1	2	2	3

Sumber: Hasil Survey, 2013

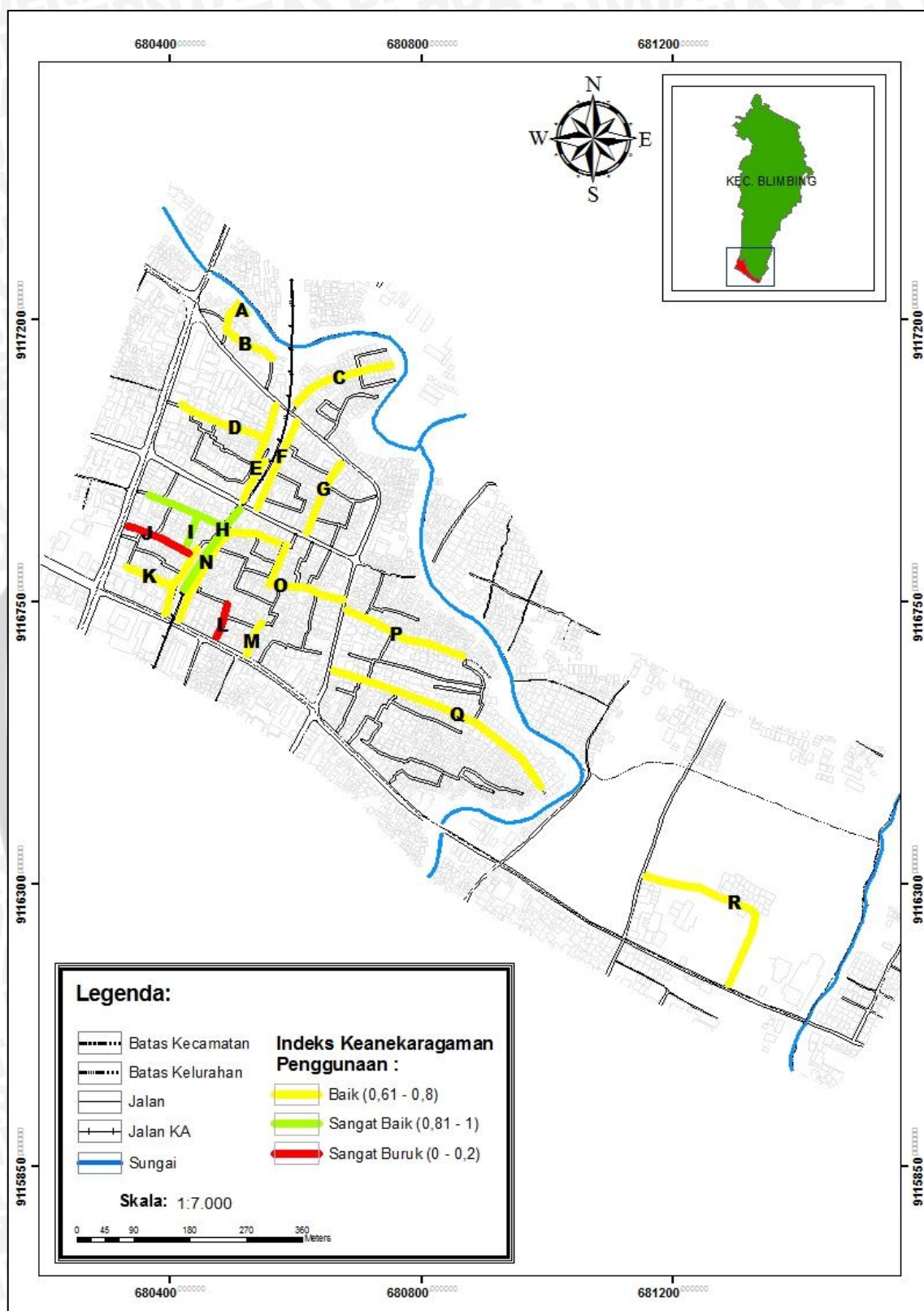
Tabel 4. 26 Keanekaragaman Penggunaan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain Anak di Kelurahan Jodipan

Lokasi	Total (N)	N-1	N(N-1)	Total n(n-1)	D	1-D	Katagori
	a	b	c	d	e=d/c	f	
A	8	7	56	14	0,25	0,75	Baik
B	6	5	30	8	0,27	0,73	Baik
C	5	4	20	6	0,3	0,70	Baik
D	7	6	42	10	0,24	0,76	Baik
E	8	7	56	16	0,29	0,71	Baik
F	5	4	20	4	0,2	0,80	Baik
G	7	6	42	14	0,33	0,67	Baik
H	4	3	12	2	0,17	0,83	Sangat baik
I	4	3	12	2	0,17	0,83	Sangat baik
J	1	0	0	0	0	0	Sangat buruk
K	5	4	20	4	0,2	0,80	Baik
L	1	0	0	0	0	0	Sangat buruk
M	5	4	20	4	0,2	0,80	Baik

Lokasi	Total (N)	N-1	N(N-1)	Total n(n-1)	D	1-D	Katagori
	a	b	c	d	e=d/c	f	
N	6	5	30	8	0,27	0,73	Baik
O	8	7	56	14	0,25	0,75	Baik
P	7	6	42	10	0,24	0,76	Baik
Q	6	5	30	8	0,27	0,73	Baik
R	7	6	42	10	0,24	0,76	Baik

Sumber: Hasil survey dan Hasil analisis, 2014

Tabel 4.26 merupakan perhitungan keanekaragaman penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak di Kelurahan Jodipan. Pada kolom a merupakan jumlah jenis kegiatan pada hari libur dan hari masuk sekolah dalam waktu pagi, siang dan sore. Nilai pada kolom b merupakan jumlah jenis aktivitas bermain di setiap lokasi dan masing-masing dikurangi 1. Kolom c merupakan hasil perkalian antara kolom a dengan kolom b. Nilai pada kolom d merupakan penjumlahan dari nilai jumlah aktivitas penggunaan pada waktu pagi, siang dan sore. Kolom e merupakan pembagian dari kolom d dan c. Sedangkan kolom f merupakan nilai keanekaragaman penggunaan, berdasarkan 1-D, hasilnya berupa indeks 0-1 dimana nilai 0 berarti keragaman rendah dan nilai 1 berarti keragaman penggunaannya tinggi. Pada kolom katagori merupakan pengklasifikasian hasil indeks keanekaragaman penggunaan yang dibagi menjadi lima skala yaitu sangat baik, baik, sedang, buruk, dan sangat buruk. Ketentuan katagori tersebut dalam interval 0,2.



Gambar 4. 42 Peta Indeks Keanekaragaman Penggunaan

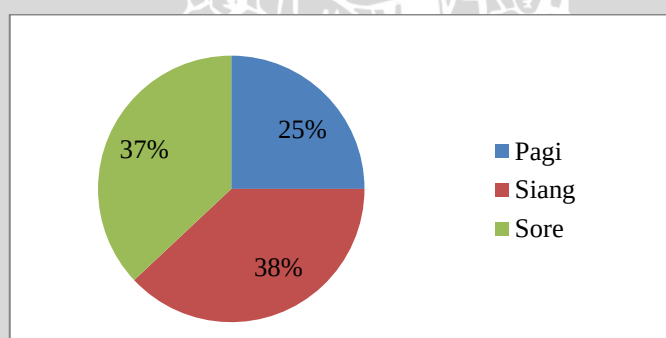
Tabel 4. 27 Interpretasi Hasil Indeks Keanekaragaman Penggunaan

Lokasi	Katagori Indeks Keanekaragaman Penggunaan	Keterangan
A	Baik	Keanekaragaman penggunaan pada lokasi A baik, dimana ditunjang oleh adanya lapangan yang dapat mewadahi aktivitas bermain anak.
B	Baik	Keanekaragaman pada lokasi B,C, D, E, F dan G baik, dimana pada lokasi tersebut tidak terlalu ada perbedaan yang signifikan antara jenis permainan dalam kurun waktu pagi, siang dan sore hari. Anak-anak tetap melakukan aktivitas tersebut pada lokasi berupa jalan lingkungan dengan kondisi yang berbeda pada setiap lokasi tersebut.
C	Baik	
D	Baik	
E	Baik	
F	Baik	
G	Baik	Lokasi H dan I sebaran jenis aktivitas bermain yang beragam, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam setiap jenis aktivitas bermain dalam setiap waktu disatu hari (pagi, siang, dan sore). Ruang terbuka pada lokasi ini ternyata mampu menjadi tempat bermain anak dalam setiap waktu. Baik pagi, siang dan sore anak yang beraktivitas di ruang luar tersebut jumlahnya tidak terlalu berbeda. Lingkungan di sekitar lokasi H dan I merupakan permukiman di sekitar rel kereta api.
H	Sangat baik	
I	Sangat baik	
J	Sangat buruk	Indeks keanekaragaman penggunaan oleh anak yang rendah. Ruang-ruang yang digunakan anak di lokasi belum mampu menjadi ruang yang dapat dilakukan beragam aktivitas disetiap waktunya. Aktivitas bermain hanya terjadi pada waktu tertentu saja. Faktor yang menyebabkan yakni karena cuaca sehingga anak cenderung bermain didalam rumah atau berada di tempat yang rindang.
K	Baik	Lokasi K dengan kondisi jalan lingkungan tanpa adanya rumah disisi kanan dan kiri ternyata memiliki indeks keanekaragaman penggunaan yang baik, berarti tidak terlalu ada perbedaan penggunaan berdasarkan jenis permainan di lokasi ini ditiap waktu bermain pagi, siang dan sore.
L	Sangat buruk	Seperti pada lokasi L yang terletak dekat dengan pasar dan jalan besar (jl. Zaenal zaksa) mempengaruhi aktivitas bermain anak terkait kebisingan dan kenyamanan dalam melaksanakan aktivitas. Sehingga nilai indeks keanekaragamannya sangat buruk.
M	Baik	Kondisi ruang yang berupa jalan lingkungan dan berbagai karakteristik pemanfaatan dari rumah, tempat ibadah, toko, menyatakan bahwa nilai indeks keanekaragaman penggunaan pada lokasi-lokasi tersebut yakni baik. Penggunaan baik di jalan maupun pada teras rumah, dan pemanfaatan halaman musollah menjadikan keanekaragaman penggunaan pada lokasi-lokasi ini dikatakan baik. Tidak terlalu perbedaan yang signifikan pada tiap jenis permainan. Maksudnya, pada lokasi-lokasi tersebut permainan tetap terjadi.
N	Baik	
O	Baik	
P	Baik	
Q	Baik	
R	Baik	

Berdasarkan penilaian indeks keanekaragaman penggunaan, maka pada lokasi penelitian cenderung termasuk pada katagori baik (0,61-0,80) dan terdapat lokasi yang termasuk pada karagoti sangat buruk (0-0,2). Keanekaragaman aktivitas anak dalam menggunakan ruang terbuka sebagai tempat bermain masuk dalam mayoritas katagori baik, namun terdapat lokasi yang memiliki nilai sangat buruk yakni lokasi J dan lokasi L dengan nilai indeks masing-masing lokasi yakni 0. Sedangkan lokasi yang termasuk keanekaragaman penggunaan yang sangat baik yaitu lokasi H dan lokasi I, kedua lokasi ini memiliki keanekaragaman pengguna lebih besar dibandingkan lokasi lainnya.

Lokasi H dan lokasi I memiliki sebaran jenis aktivitas bermain yang beragam, tidak terlalu ada perbedaan yang signifikan dalam setiap jenis aktivitas bermain dalam setiap waktu disatu hari (pagi, siang, dan sore). Ruang terbuka pada lokasi ini ternyata mampu menjadi tempat bermain anak dalam setiap waktu. Baik pagi, siang dan sore anak yang beraktivitas di ruang luar tersebut jumlahnya tidak terlalu berbeda. Lingkungan di sekitar lokasi H merupakan permukiman di sekitar rel kereta api. Anak sering beraktivitas di kawasan yang masih dekat dengan tempat tinggalnya sehingga distribusi penggunaan ruang terbuka disetiap waktu baik walaupun lokasi yang menjadi tempat bermain anak dapat membahayakan keselamatan mereka. Begitu pula pada lokasi I dengan kondisi guna lahan berupa hunian tempat tinggal. Rumah-rumah tanpa halaman mendominasi tempat tinggal yang ada, sehingga penggunaan oleh anak untuk bermain di lokasi tersebut sangat baik.

Lokasi J dan L memiliki indeks keanekaragaman penggunaan oleh anak yang rendah. Ruang-ruang yang digunakan anak di lokasi belum mampu menjadi ruang yang dapat dilakukan beragam aktivitas disetiap waktunya. Aktivitas bermain hanya terjadi pada waktu tertentu saja. Faktor yang menyebabkan yakni karena cuaca sehingga anak cenderung bermain didalam rumah atau berada di tempat yang rindang. Seperti pada lokasi L yang terletak dekat dengan pasar dan jalan besar (jl. Zaenal zaksa) dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak terkait kebisingan dan kenyamanan dalam melaksanakan aktivitas.



Gambar 4. 43 Diagram Keanekaragaman Penggunaan berdasarkan Waktu

Berdasarkan Gambar 4.40 di atas, di lokasi penelitian keanekaragaman penggunaan ruang terbuka pada siang hari lebih besar dibandingkan pada pagi dan sore hari. Hal tersebut berarti anak lebih banyak melakukan aktivitas bermain pada siang hari, dimana pada siang hari kegiatan bermain lebih beragam. Tetapi perbedaan yang tidak terlalu signifikan dengan sore hari karena anak juga terbiasa melanjutkan permainan setelah siang hari. Pada pagi hari keanekaragaman penggunaan paling sedikit

dibandingkan dengan lainnya. Hal tersebut dikarenakan anak pada hari masuk sekolah tidak memanfaatkan ruang luar sebagai tempat bermain seperti biasanya karena mereka bersekolah maupun pada libur, anak cenderung bermain menjelang siang bersama teman bermainnya.

Dari pemaparan keanekaragaman penggunaan diatas dapat disimpulkan bahwa keanekaragaman penggunaan merupakan sebaran dari aktivitas yang terjadi di waktu pengamatan yakni pada pagi, siang dan sore hari di setiap lokasi pengamatan. Pada lokasi studi, keberagaman penggunaan akan dikatakan beragam atau mendekati beragam aktivitas bermain jika dilihat dari kondisi ruang luar maka ruang lapang menjadi pilihan anak sehingga memunculkan keragaman aktivitas. Lokasi yang mengancam keselamatan anak ternyata masih dapat menjadi pilihan anak-anak karena dapat bermain layangan atau melakukan aktivitas lainnya layaknya halaman rumah bagi masyarakat yang bertempat tinggal di daerah sempadan rel kereta api. Bentuk adaptasi mereka yakni tetap mempergunakan ruang rel kereta api tersebut, misal kereta api akan segera melewati area tersebut, mereka otomatis siap menghindar. Tanpa harus diperintah, dimana sudah mendengar bel perlintasan berbunyi, aktivitas yang dilakukan berhenti sejenak, lalu ketika kereta telah melewati lokasi mereka, mereka akan melanjutkan aktivitasnya. Keanekaragaman penggunaan terkait ruang juga terjadi jika adanya ruang aktivitas yang dapat dimanfaatkan, seperti ruang publik spontan. Ruang publik spontan (Suryo, 2005: II-24) adalah ruang publik yang muncul secara spontan dalam ukuran permanen atau sementara tanpa adanya desain dan perencanaan tetap tetapi tetap berlangsung kehidupannya. Dimana, pada lokasi studi ruang tersebut muncul dalam area permukiman yang menggunakan ruang bagian tempat hunian, jalan lingkungan, di sekitar fasilitas umum seperti balai RW, musollah dan bahkan terjadi pada sempadan sungai, sempadan kereta api atau daerah marjinal.

C. Variasi penggunaan

Variasi penggunaan adalah jumlah anak yang terlibat dalam setiap jenis kegiatan bermain di ruang terbuka. Variasi penggunaan aktivitas bermain merupakan sebaran dari aktivitas bermain yakni jenis permainan yang terjadi di waktu pengamatan di setiap lokasi pengamatan. Sehingga variasi penggunaan ruang terbuka sebagai lokasi bermain menggambarkan variasi aktivitas anak dalam menggunakan ruang terbuka sebagai tempat bermain.

Variasi penggunaan menggunakan alat *simpson diversity index*. Sehingga untuk mengukur indeks keanekaragaman pengguna, variasi pengguna, dan keberagaman

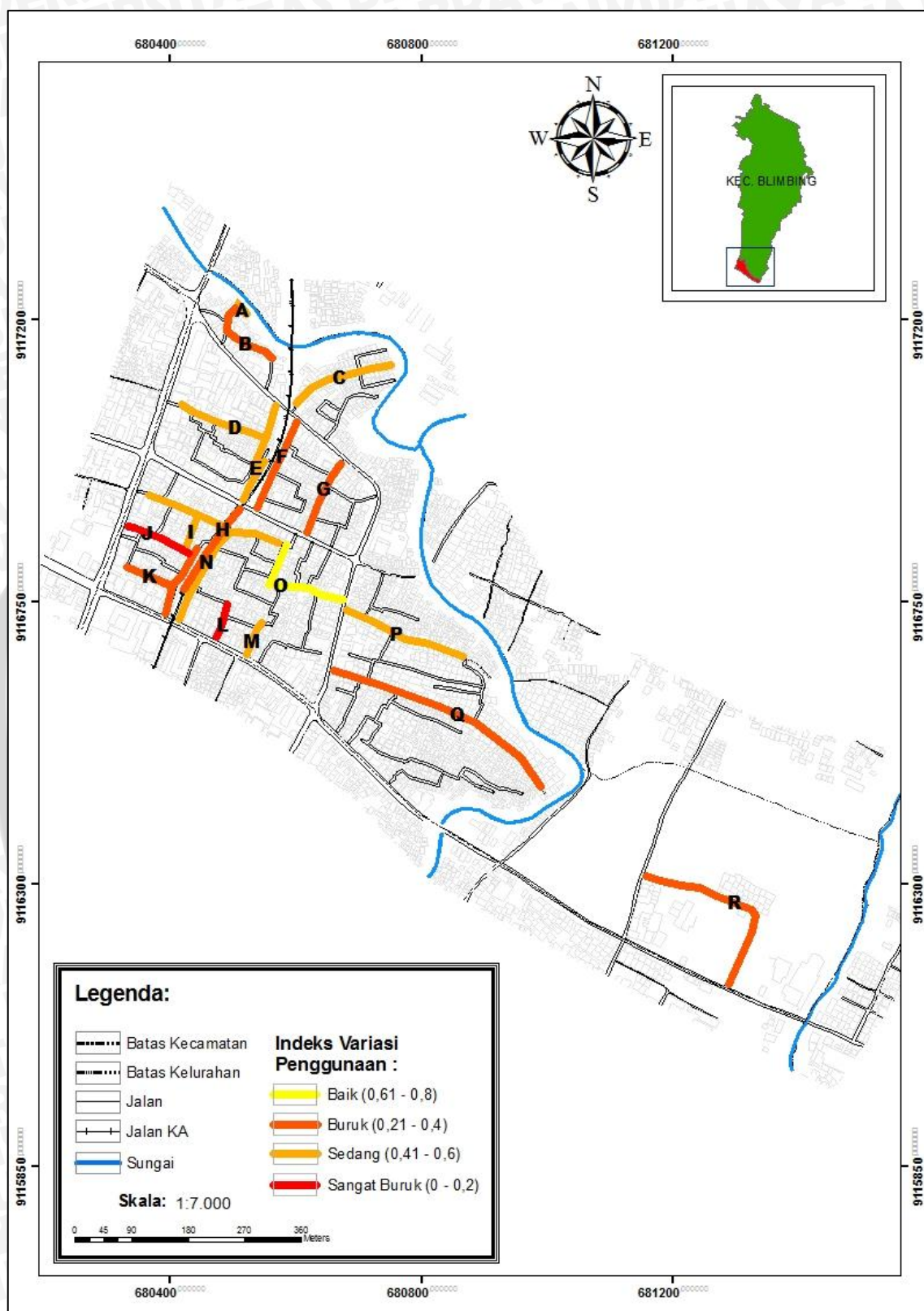
pengguna menggunakan *simpson diversity index*. Data mengenai keanekaragaman pengguna di lokasi penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.27

Tabel 4. 28 Variasi Penggunaan Aktivitas Bermain di Kelurahan Jodipan

Lokasi	Total (N)	N-1	N(N-1)	Total n(n-1)	D	1-D	Kategori
	a	b	c	d	e=d/c	f	
A	35	34	1190	590	0,50	0,50	Sedang
B	23	22	506	386	0,76	0,24	Buruk
C	26	25	650	384	0,59	0,41	Sedang
D	16	15	240	120	0,50	0,50	Sedang
E	43	42	1806	838	0,46	0,54	Sedang
F	14	13	182	134	0,74	0,26	Buruk
G	34	33	1122	724	0,65	0,35	Buruk
H	13	12	156	156	1,00	0,00	Buruk
I	36	35	1260	662	0,53	0,47	Sedang
J	3	2	6	6	1,00	0,00	Sangat Buruk
K	21	20	420	312	0,74	0,26	Buruk
L	4	3	12	12	1,00	0,00	Sangat Buruk
M	22	21	462	270	0,58	0,42	Sedang
N	27	26	702	288	0,41	0,59	Sedang
O	22	21	462	182	0,39	0,61	Baik
P	23	22	506	246	0,49	0,51	Sedang
Q	55	54	2970	2274	0,77	0,23	Buruk
R	33	32	1056	656	0,62	0,38	Buruk

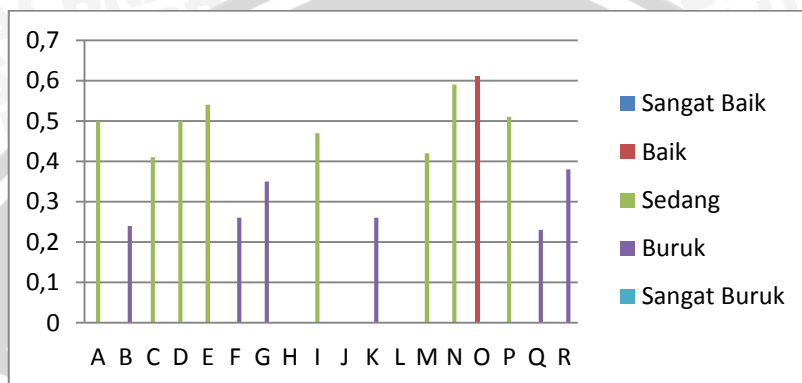
Sumber: Hasil analisa, 2014

Tabel 4.28 merupakan perhitungan variasi penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak di Kelurahan Jodipan. Pada kolom a merupakan jumlah jenis kegiatan pada hari libur dan hari masuk sekolah dalam waktu pagi, siang dan sore. Nilai pada kolom b merupakan jumlah jenis aktivitas bermain di setiap lokasi dan masing-masing dikurangi 1. Kolom c merupakan hasil perkalian antara kolom a dengan kolom b. Nilai pada kolom d merupakan penjumlahan dari nilai jumlah aktivitas penggunaan pada waktu pagi, siang dan sore. Kolom e merupakan pembagian dari kolom d dan c. Sedangkan kolom f merupakan nilai variasi penggunaan, berdasarkan 1-D, hasilnya berupa indeks 0-1 dimana nilai 0 berarti variasi rendah dan nilai 1 berarti variasi penggunaannya tinggi. Pada kolom kategori merupakan pengklasifikasian hasil indeks variasi penggunaan yang dibagi menjadi lima skala yaitu sangat baik, baik, sedang, buruk, dan sangat buruk. Ketentuan kategori tersebut dalam interval 0,2.



Gambar 4. 44 Peta Indeks Variasi Penggunaan

Tabel 4.28 diatas menjelaskan penilaian terhadap variasi aktivitas bermain yang terjadi pada ruang terbuka di masing-masing lokasi amatan. Variasi penggunaan yang terjadi pada lokasi amatan dengan fokus aktivitas bermain anak, maka berdasarkan indeks variasi penggunaan lokasi maka lokasi O merupakan lokasi tertinggi dan masuk dalam katagori baik. Sedangkan lokasi lain memiliki variasi penggunaan yakni sedang, buruk dan sangat buruk. Diagram variasi penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak dapat dilihat pada Gambar 4. 41



Gambar 4. 45 Grafik Variasi Penggunaan Ruang Terbuka

Lokasi O sebagai lokasi dengan nilai indeks variasi penggunaan tertinggi dengan indeks 0,61, hal tersebut berarti pada lokasi O variasi penggunaan ruang terbuka di tempat ini paling beragam dibandingkan dengan lokasi lainnya. Ruang luar yang biasanya digunakan anak pada lokasi O yakni ruang terbuka yang dapat diakses dan dijadikan tempat bermain oleh anak, seperti jalan lingkungan, teras depan masjid/mushollah. Lokasi yang dipilih anak adalah lokasi yang dapat dijadikan ruang dengan beragam aktivitas tanpa adanya dominasi aktivitas tertentu sehingga indeks variasi penggunaan di lokasi ini baik. Jalan lingkungan yang luas dan adanya halaman mushollah yang dapat dijadikan tempat bermain anak dengan luas.

Pada lokasi J dan lokasi L memiliki indeks penggunaan terendah diantara lokasi lainnya, dimana aktivitas bermain yang dilakukan anak di ruang luar hanya satu jenis permainan yang berarti tidak beragam atau adanya dominasi aktivitas tertentu. Padatnya lokasi permukiman di sekitar lokasi J dan L membatasi ruang gerak anak sehingga permainan yang dapat dilakukan di lokasi tersebut hanya terbatas pada permainan yang sedikit memerlukan ruang.

Tabel 4. 29 Interpretasi Hasil Indeks Variasi Penggunaan

Lokasi	Katagori Indeks Variasi Penggunaan	Keterangan
A	Sedang	Kondisi lokasi berupa lapangan menunjukkan indeks variasi penggunaan sedang, dimana pada lokasi tidak terlalu terjadi dominasi lokasi tertentu.
B	Buruk	Aktivitas bermain kurang bervariasi terjadi karena bentuk ruang pada lokasi ini berupa undakan, permainan menjadi aktivitas-aktivitas tertentu saja.
C	Sedang	Lokasi C, D, dan E memiliki nilai indeks variasi penggunaan sedang, dimana ciri terdapat vegetasi, memberikan pilihan bagi anak untuk bermain pada lokasi ini. Penggunaan pada lokasi ini cukup bervariasi.
D	Sedang	
E	Sedang	
F	Buruk	Aktivitas bermain kurang bervariasi terjadi pada lokasi padat sehingga mempengaruhi variasi permainan menjadi aktivitas-aktivitas tertentu saja. Lebar jalan juga mempengaruhi penggunaan, dimana anak juga harus berbagi dengan pengguna lain, anak harus berhenti ketika ada orang lain lewat. Sehingga penggunaan hanya pada permainan tertentu saja.
G	Buruk	
H	Buruk	Aktivitas bermain pada lokasi rel kereta api ternyata kurang bervariasi, pada lokasi ini terdapat dominasi permainan tertentu, sehingga anak terbatas mempergunakan lokasi ini sebagai tempat bermain.
I	Sedang	Lokasi I memiliki nilai indeks variasi penggunaan sedang, dimana lokasi kanan dan kiri merupakan permukiman dengan teras, memberikan pilihan bagi anak untuk bermain pada lokasi ini. Penggunaan pada lokasi ini cukup bervariasi.
J	Sangat Buruk	Aktivitas bermain yang dilakukan anak di ruang luar hanya satu jenis permainan yang berarti tidak beragam atau adanya dominasi aktivitas tertentu. Padatnya lokasi permukiman di sekitar lokasi J membatasi ruang gerak anak sehingga permainan yang dapat dilakukan di lokasi tersebut hanya terbatas pada permainan yang sedikit memerlukan ruang.
K	Buruk	Aktivitas bermain kurang bervariasi terjadi pada lokasi padat sehingga mempengaruhi variasi permainan menjadi aktivitas-aktivitas tertentu saja.
L	Sangat Buruk	Aktivitas bermain yang dilakukan anak di ruang luar hanya satu jenis permainan yang berarti tidak beragam atau adanya dominasi aktivitas tertentu. Padatnya lokasi permukiman di sekitar lokasi L membatasi ruang gerak anak sehingga permainan yang dapat dilakukan di lokasi tersebut hanya terbatas pada permainan yang sedikit memerlukan ruang.
M	Sedang	Lokasi M dan N berupa ruang luar tanpa hambatan di kanan kiri, berupa teras maupun area pojokan menjadi lokasi bermain yang dianggap luasa oleh anak, sehingga variasi bermain di lokasi tersebut cukup beragam
N	Sedang	
O	Baik	Lokasi O variasi penggunaan ruang terbuka di tempat ini paling beragam dibandingkan dengan lokasi lainnya. Ruang luar yang biasanya digunakan anak pada lokasi O yakni ruang terbuka yang dapat diakses dan dijadikan tempat bermain oleh anak, seperti jalan lingkungan, teras depan masjid/mushollah.
P	Sedang	Lokasi P berupa ruang dan rumah memiliki teras menjadi lokasi bermain yang dianggap luasa oleh anak, sehingga variasi bermain di lokasi tersebut cukup beragam
Q	Buruk	Variasi penggunaan pada lokasi dikatakan buruk, dimana pada lokasi tersebut kondisi lingkungan yang kurang peneduh dan kepadatan di lokasi Q menjadikan bentuk aktivitas permainan di lokasi tersebut tidak beragam.
R	Buruk	

Dari pemaparan variasi penggunaan diatas dapat disimpulkan bahwa maka variasi penggunaan aktivitas bermain merupakan sebaran dari aktivitas bermain yakni jenis permainan yang terjadi di waktu pengamatan di setiap lokasi pengamatan.

Sehingga variasi penggunaan ruang terbuka sebagai lokasi bermain menggambarkan variasi aktivitas anak dalam menggunakan ruang terbuka sebagai tempat bermain. dari lokasi studi menunjukkan bahwa variasi penggunaan terjadi jika ruang tersebut memberikan kesempatan bermain bagi anak-anak. seperti penjelasan adanya ruang publik spontan menjadikan aktivitas bermain anak-anak tetap berlangsung pada lokasi-lokasi tersebut. Variasi akan cenderung baik, jika adanya teras hunian, musollah ataupun ruang yang dianggap lapang oleh anak-anak.

Berdasarkan ketiga pola pemanfaatan berdasarkan intensitas, keanekaragaman dan variasi penggunaan berikut merupakan penilaian keseluruhan indeks.

Tabel 4. 30 Pemanfaatan Ruang Berdasarkan Intensitas, Keanekaragaman, dan Variasi Penggunaan

Lokasi	Intensitas	Keanekaragaman	Variasi penggunaan	Gabungan indeks	Kategori
A	0,4395	0,75	0,5	1,6895	sedang
B	0,28	0,73	0,24	1,25	sedang
C	0,3525	0,7	0,41	1,4625	sedang
D	0,3995	0,76	0,5	1,6595	sedang
E	0,3975	0,71	0,54	1,6475	sedang
F	0,3	0,8	0,26	1,36	sedang
G	0,318	0,67	0,35	1,338	sedang
H	0,2505	0,83	0	1,0805	buruk
I	0,25	0,83	0,47	1,55	sedang
J	0,125	0	0	0,125	sangat buruk
K	0,3125	0,8	0,26	1,3725	sedang
L	0,125	0	0	0,125	sangat buruk
M	0,335	0,8	0,42	1,555	sedang
N	0,4645	0,73	0,59	1,7845	sedang
O	0,5495	0,75	0,61	1,9095	baik
P	0,325	0,76	0,51	1,595	sedang
Q	0,3295	0,73	0,23	1,2895	sedang
R	0,34	0,76	0,38	1,48	sedang

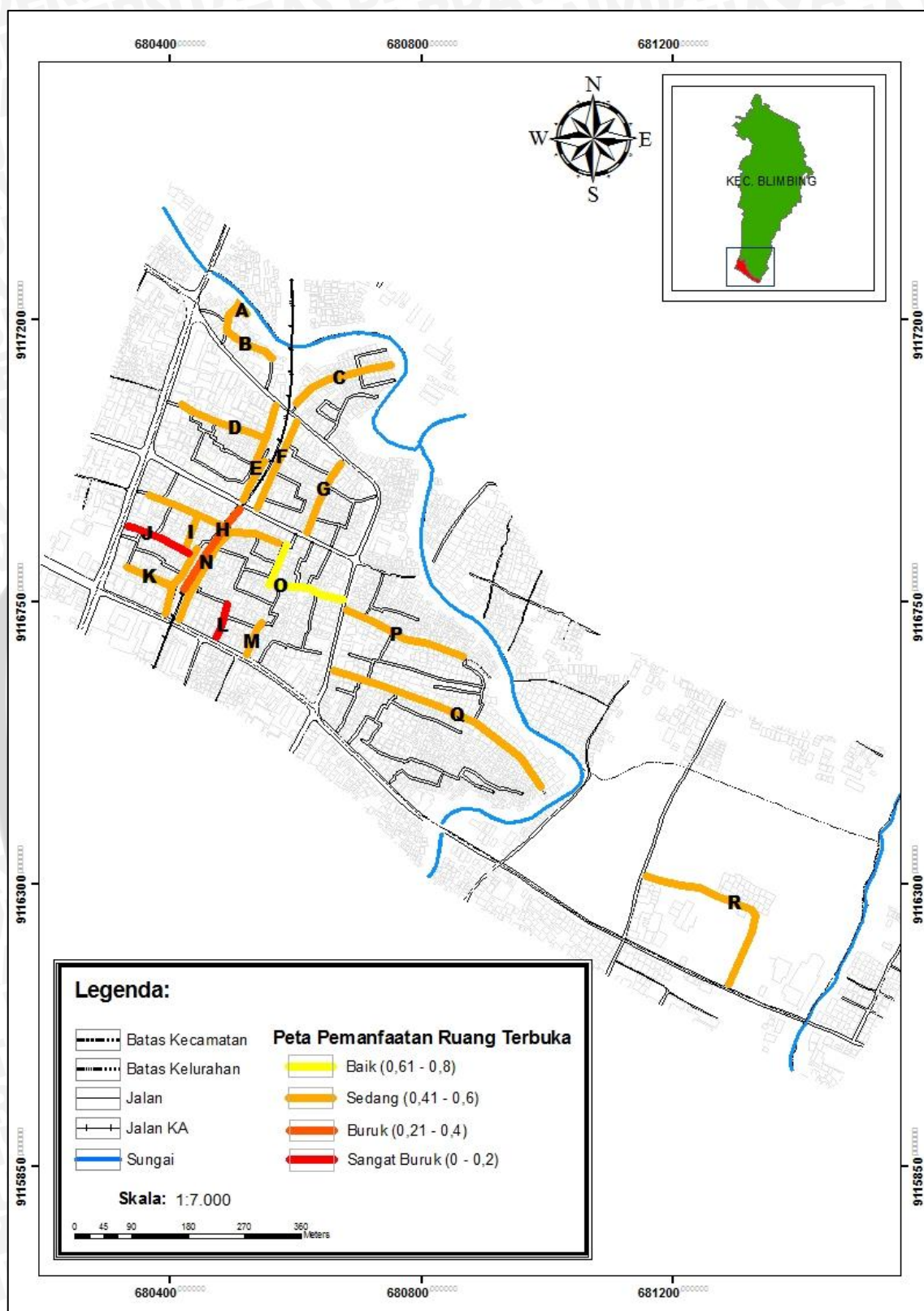
Berdasarkan Tabel 4.30 untuk lokasi yang memiliki kategori indeks pemanfaatan yang cenderung baik daripada lokasi lainnya yaitu lokasi O. Pada lokasi O termasuk kategori baik, dimana terjadi aktivitas bermain dan tidak terjadi dominasi permainan tertentu di lokasi tersebut. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa jumlah orang dalam setiap jenis aktivitas di ruang terbuka tersebut tidak memiliki perbedaan signifikan daripada lokasi lainnya, begitupula pada keanekaragaman dan variasi penggunaan pada lokasi O tidak ada dominasi aktivitas penggunaan untuk bermain anak. anak menyukai kondisi lokasi O untuk bermain. Ruang terbuka O mampu menjadi ruang terbuka yang dapat digunakan anak baik dalam aktivitas individual ataupun kelompok. Ruang terbuka

yang ada memberikan makna tersendiri bagi anak-anak setempat untuk beraktivitas bermain sendiri maupun berkelompok.

Lokasi yang paling buruk dilihat dari intensitas, keanekaragaman serta variasi penggunaan adalah lokasi J dan L, dimana aktivitas bermain yang dilakukan anak di ruang luar hanya satu jenis permainan yang berarti tidak beragam atau adanya dominasi aktivitas tertentu. Padatnya lokasi permukiman di sekitar lokasi J dan L membatasi ruang gerak anak sehingga permainan yang dapat dilakukan di lokasi tersebut hanya terbatas pada permainan yang sedikit memerlukan ruang, intensitas penggunaan pada hari libur maupun hari masuk sekolah rendah. Kedua lokasi ini jarang dipergunakan anak bermain secara berkelompok dan permainan yang bervariasi. Sehingga, pada lokasi J dan L belum mampu memberikan makna bagi anak dalam menggunakannya. Tidak terjadi keseimbangan antar jenis aktivitas baik yang dilakukan secara individu maupun secara kelompok. Ruang terbuka yang ada juga hanya dapat dilakukan jenis aktivitas bermain tertentu. Hal itu menyebabkan ruang terbuka yang ada belum nyaman untuk digunakan dalam aktivitas.

Jika diperhatikan lebih lanjut dari Gambar 4.46, lokasi J dan Lokasi L memiliki warna lebih merah dibandingkan lainnya yang berarti kualitas ruang terbuka dilihat dari intensitas, keanekaragaman dan variasi penggunaan tersebut sangat rendah. Lokasi bermain pada lokasi H memiliki kualitas buruk. Sedangkan, lokasi lainnya memiliki kualitas ruang terbuka cenderung baik jika dilihat dari intensitas, keberagaman serta variasi penggunaan ruang terbuka sebagai ruang bermain.

Dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka yang bukan jalan lingkungan utama dan memiliki lebar jalan yang cenderung sempit serta ruang yang di pergunakan sebagai peruntukan pasar seperti pada lokasi J dan lokasi L menyebabkan kualitas ruang terbuka rendah daripada ruang terbuka di lokasi lain yang memiliki lapangan ataupun lokasi jalan lingkungan yang memungkinkan terjadinya aktivitas bermain anak.



Gambar 4. 46 Peta Pemanfaatan Ruang Terbuka

Tabel 4. 31 Analisis Aktivitas Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Jodipan

Jenis Aktivitas Bermain	Lama Waktu yang Diluangkan	Waktu Bermain	Karakteristik Teman Bermain	Analisis
• Anak di Kelurahan Jodipan memilih pada permainan tertentu seperti bermain bebas yang dapat dilakukan pada jalan-jalan lingkungan yang sempit. • Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) Kelurahan Jodipan melakukan aktivitas bermain sebagai cara anak melakukan sosialisasi dengan lingkungannya bersama temannya. Jenis aktivitas yang dilakukan beragam dilakukan di ruang luar. • Jenis permainan yang dilakukan di ruang luar rumah Kelurahan Jodipan adalah bentuk aktivitas bermain aktif. • Bentuk permainan dalam bermain aktif yang dapat teridentifikasi yakni bermain bebas dan spontan, permainan drama, serta permainan olah raga • Bermain bebas yang senang dilakukan Anak Kelurahan Jodipan adalah bersepeda, layangan, berlarian dan sebagainya. Bermain bebas merupakan permainan yang dilakukan anak sesuai dengan keinginan individu maupun kelompok anak dengan tujuan memberi kesenangan bagi anak. • Permainan olahraga yang dilakukan anak Masyarakat	• Keanekaragaman penggunaan ruang terbuka pada siang hari lebih besar dibandingkan pada pagi dan sore hari. Hal tersebut berarti anak lebih banyak melakukan aktivitas bermain pada siang hari, dimana pada siang hari kegiatan bermain lebih beragam • Lama waktu yang diluangkan anak dalam bermain cenderung lebih dari 1 jam, baik pada anak laki-laki maupun pada anak perempuan. Total 68,09 % anak menyatakan bermain lebih dari 1 jam setiap mereka bermain. • Hasil wawancara, anak melakukan aktivitas bermain di sela-sela maupun pada saat mereka melakukan aktivitas	• Rata-rata aktivitas bermain anak pada masing-masing lokasi cenderung terjadi pada hari libur di waktu pagi, siang dan sore hari, dimana rata-rata pada hari libur memiliki nilai lebih tinggi daripada rata-rata pada hari masuk sekolah. • Anak cenderung bermain setiap hari, sebanyak 55,32% anak meluangkan waktu setiap hari untuk bermain. • Sebanyak 44,68% anak menyatakan meluangkan waktu, seperti pada hari libur untuk bermain.. • Intensitas penggunaan yang terjadi pada setiap lokasi ternyata rendah, terlihat dari indeks intensitas penggunaan. Hal itu dikarenakan adanya dominasi aktivitas tertentu diruang terbuka, dimana aktivitas bermain anak yakni bermain bebas lebih tinggi daripada aktivitas bermain lainnya • Berdasarkan jenis kelamin, anak laki-laki cenderung bermain setiap hari, namun	• Sebanyak 80,85% responden anak bermain dengan jumlah bermain 3-5 orang anak. • Anak cenderung bermain dengan suatu kelompok bermain. • Variasi penggunaan tertinggi dengan indeks 0,61 adalah lokasi O, hal tersebut berarti pada lokasi O variasi penggunaan ruang terbuka di tempat ini paling beragam dibandingkan dengan lokasi lainnya. • Anak perempuan usia 6-12 tahun bermain dengan teman seumur dengan jenis kelamin yang sama, sehingga anak perempuan cenderung	• Anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan seperti anak pada umumnya melakukan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) usia 6-12 tahun telah memberi kesenangan bagi anak dan memenuhi kebutuhan mereka untuk bermain. • Padatnya lokasi permukiman di Kelurahan Jodipan membatasi ruang gerak anak sehingga permainan yang dapat dilakukan di lokasi tersebut hanya terbatas pada permainan yang sedikit memerlukan ruang. • Baik anak laki-laki maupun anak perempuan melakukan aktivitas bermain lebih dari 1 jam ketika mereka bermain. • Anak cenderung bermain setiap hari, anak laki-laki mayoritas bermain pada siang maupun sore hari, sedangkan anak perempuan bermain pada sore hari. • Aktivitas bermain dilakukan pada suatu waktu yang memungkinkan anak untuk bermain, karena aktivitas anak yang beragam setiap harinya. Sehingga aktivitas bermain bervariasi tiap harinya. • Anak cenderung melakukan aktivitas secara berkelompok, bersosialisasi

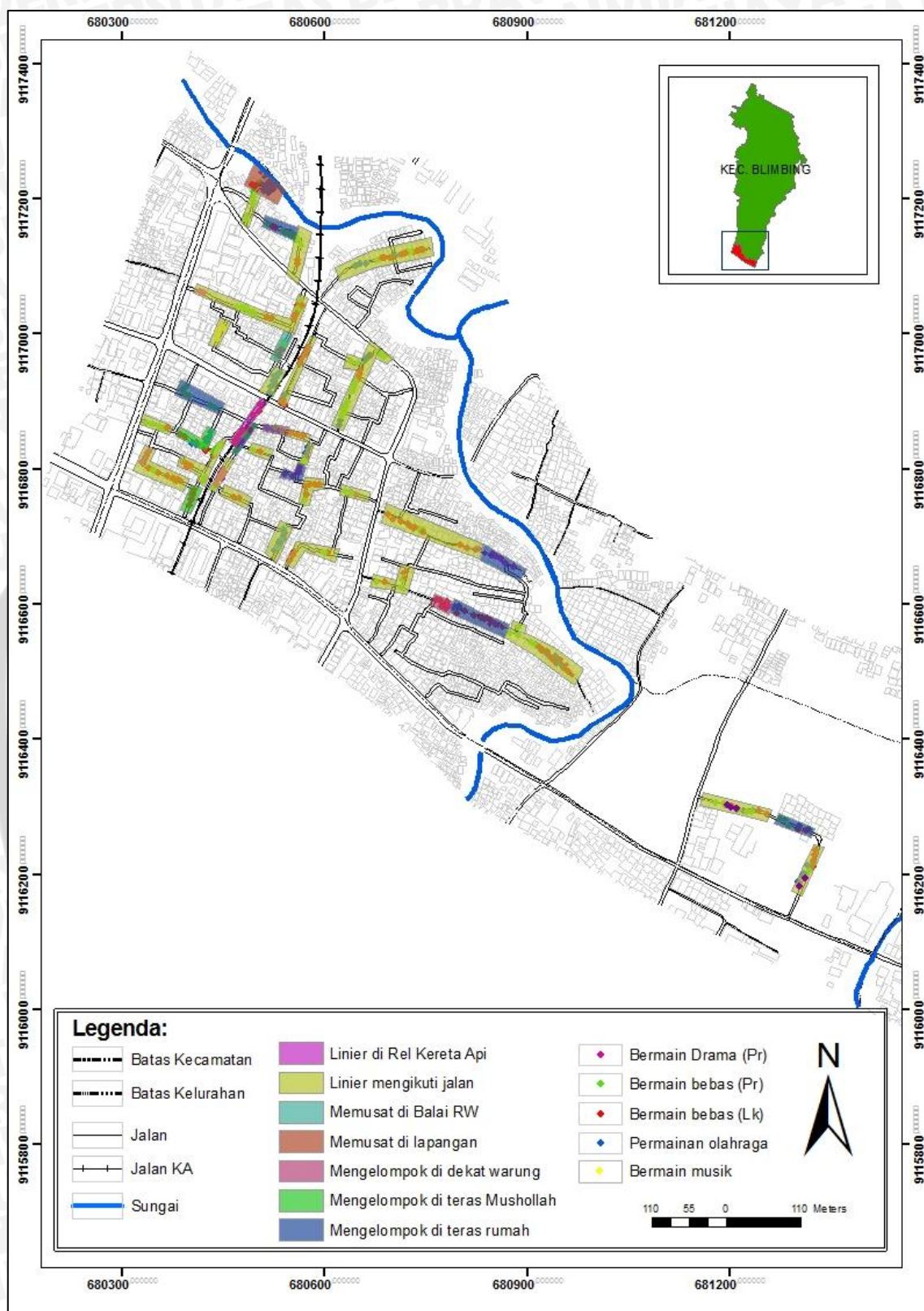
Jenis Aktivitas Bermain	Lama Waktu yang Diluangkan	Waktu Bermain	Karakteristik Teman Bermain	Analisis
Berpenghasilan rendah adalah permainan anak yang memerlukan kerjasama tim, ataupun adanya peraturan dalam bermainnya seperti bermain sepak bola dan bermain bulutangkis. • Hasil kuesioner dan wawancara terhadap anak masyarakat berpenghasilan rendah di Kelurahan Jodipan, peserta/pelaku kegiatan bermain dalam bentuk aktivitas merupakan anak laki-laki dan perempuan usia 6-12 tahun berada di ruang terbuka melakukan serangkaian kegiatan bermain aktif dengan tujuan sosialisasi dengan teman bermain dan lingkungannya. • Anak laki-laki cenderung bermain dengan permainan yang lebih melakukan kerjasama ataupun bermain dengan bentuk permainan yang lebih menantang daripada permainan yang dilakukan oleh anak perempuan.	lain. • Pada saat libur, anak di Kelurahan Jodipan lebih banyak meluangkan/melakukan aktivitas bermain dengan asumsi pada saat libur mereka lebih banyak memiliki waktu luang.	pada anak perempuan bermain meluangkan waktu tertentu. • Waktu aktivitas bermain anak pun beragam dilakukan pada setiap harinya. Pada siang dan sore merupakan waktu yang sering diluangkan anak untuk bermain. • Berdasarkan jenis kelamin, anak perempuan meluangkan waktu sore hari, sedangkan anak laki-laki menyukai bermain di dua waktu sekaligus yakni siang dan sore hari. Hal ini menunjukkan waktu bermain anak laki-laki lebih panjang daripada waktu yang diluangkan anak perempuan ketika bermain.	bermain dengan sesama anak perempuan yang seumur begitupula anak laki-laki cenderung bermain bersama teman seumur dan sesama jenis.	dengan teman bermainnya dengan tujuan menghibur diri mereka. • Teman bermain seiring dengan usia menunjukkan anak cenderung bermain dengan teman seumur dengan jenis kelamin sama (perempuan dengan perempuan, laki-laki dengan laki-laki).

Sumber: Hasil Analisis, 2014.

4.6 Analisis Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Untuk Aktivitas Bermain Anak dan Persepsi Anak

Analisis pola pemanfaatan ruang terbuka untuk aktivitas bermain berikut ini meliputi hasil observasi dari pemetaan perilaku anak dalam melakukan aktivitas bermain di Kelurahan Jodipan.

Pola pemanfaatan berdasarkan observasi baik pada hari libur maupun hari masuk sekolah menunjukkan bahwa pola pemanfaatan yang terbentuk mayoritas berkaitan dengan lingkungan sekitar tempat bermain anak, seperti jalan, teras rumah, fasilitas di permukiman dan sebagainya. Pola pemanfaatan tersebut mengikuti lingkungan tempat tinggal yakni ruang terbuka yang dapat diakses oleh anak seperti pola linier di sepanjang jalan lingkungan yang dimanfaatkan, mengelompok di teras ataupun mengelompok di sekitar fasilitas perdagangan (warung), mengelompok di lapangan. Pemanfaatan linier tidak hanya memanfaatkan jalan lingkungan yang ada namun juga memanfaatkan rel kereta api untuk bermain. Permainan yang dilakukan di jalan yakni seperti bermain sepak bola, permainan kejar-kejaran dan permainan bebas lainnya. Pemanfaatan rel kereta api terjadi, dimana anak bermain di badan rel kereta api dan bagian sempadan rel kereta api. Permainan yang dilakukan seperti bermain layangan, namun permainan dapat terganggu dikarenakan kereta api bisa saja melintas. Sehingga, ketika kereta api melintasi rel kereta api dan terdapat tanda bahwa kereta datang melintas, anak-anak tersebut mencari tempat aman ketepian sehingga tidak tertabrak. Bentuk adaptasi anak dengan lingkungan tersebut terkadang juga dipantau oleh orang tua yang juga memanfaatkan ruang rel kereta api. Pola pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak dapat dilihat pada Gambar 4.44 berikut ini.



**Gambar 4. 47 Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka
Sebagai Ruang Bermain Anak Kelurahan Jodipan**

Berdasarkan Gambar 4.44 dapat dilihat ruang-ruang yang sering digunakan anak dalam bermain sehari-hari. Ruang-ruang tersebut sering digunakan anak untuk bermain karena anak merasa nyaman dan bebas ketika melakukan aktivitas di ruang tersebut. Keberadaan jalan di lingkungan permukiman Kelurahan Jodipan merupakan tempat yang sering digunakan anak dan masyarakat setempat dalam beraktivitas dan berinteraksi. Aktivitas bermain anak merupakan aktivitas bermain aktif yang terjadi di ruang terbuka dilakukan secara berkelompok. Jalan yang berada di lingkungan permukiman Kelurahan Jodipan merupakan jalan yang tidak didominasi oleh pergerakan kendaraan, dimana kendaraan yang melewati jalan harus berhati-hati ataupun mematikan mesin. Kondisi jalan sebagai ruang umum sering ditemukan anak dan masyarakat yang memanfaatkan sebagai lokasi mengobrol dengan tetangganya dan anak-anak yang bermain di ruang tersebut.

Keberadaan lapangan yang ada di Kelurahan Jodipan juga menjadi lokasi yang sering dimanfaatkan masyarakat dalam beraktivitas termasuk pemanfaatan oleh anak-anak. Lapangan terkadang di pergunakan oleh anak-anak untuk bermain, sedangkan masyarakat sekitar lapangan mempergunakan sebagai tempat menjemur pada sisi tertentu pada lapangan. Lokasi yang dimanfaatkan anak dalam beraktivitas bermain merupakan area yang dianggap lebih lebar dan leluasa di pergunakan berlarian, bercanda gurau dan sebagainya dengan teman bermainnya. Halaman rumah maupun halaman masjid menjadi pilihan lokasi yang juga dimanfaatkan anak ketika bermain.



Tabel 4. 32 Analisis Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan

Lokasi Bermain	Aktivitas	Hasil Behaviour	Analisis Pola Pemanfaatan
• Lokasi bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun Kelurahan Jodipan yakni jalan, lapangan, halaman rumah, bahkan terkadang terdapat anak yang memanfaatkan sempadan Kereta Api (KA) dan sempadan sungai sebagai lokasi bermain anak. • Total responden menjelaskan bahwa sebanyak 56,38% anak bermain di jalan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Selanjutnya anak-laki-laki maupun perempuan menyatakan halaman rumah merupakan lokasi bermain yang teridentifikasi sering dimanfaatkan anak bermain di ruang terbuka di lingkungan Kelurahan Jodipan. • Pada lokasi studi belum adanya lahan yang disediakan bagi anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan bermain, serta fasilitas yang memadai berbagai bentuk kegiatan bermain anak khususnya pada lingkungan Kelurahan Jodipan. Sehingga anak hanya memanfaatkan lahan yang	• Anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan seperti anak pada umumnya melakukan kegiatan bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) usia 6-12 tahun telah memberi kesenangan bagi anak dan memenuhi kebutuhan mereka untuk bermain. • Aktivitas bermain aktif menimbulkan kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Sehingga permainan yang dilakukan anak di ruang luar pada lokasi penelitian dapat memberikan kegembiraan. • Baik anak laki-laki maupun anak perempuan melakukan aktivitas bermain lebih dari 1 jam ketika mereka bermain. • Anak cenderung bermain setiap hari, anak laki-laki mayoritas bermain pada siang maupun sore hari, sedangkan anak perempuan bermain pada sore hari. • Aktivitas bermain dilakukan pada suatu waktu yang memungkinkan anak untuk bermain, karena aktivitas anak yang beragam setiap harinya. Sehingga aktivitas bermain bervariasi tiap harinya.	• Indeks intensitas penggunaan yang cenderung baik daripada lokasi lainnya, baik pada hari libur dan hari masuk sekolah yaitu lokasi A dan lokasi O. • Pada lokasi A dan lokasi O termasuk kategori sedang, dimana terjadi aktivitas bermain dan tidak terjadi dominasi permainan tertentu di lokasi tersebut. Hal tersebut juga menjelaskan bahwa jumlah orang dalam setiap jenis aktivitas di ruang terbuka tersebut tidak memiliki perbedaan signifikan daripada lokasi lainnya. Ruang terbuka dilokasi A maupun O mampu menjadi ruang terbuka yang dapat digunakan anak baik dalam aktivitas individual ataupun kelompok. Ruang terbuka yang ada memberikan makna tersendiri bagi anak-anak setempat untuk beraktivitas bermain sendiri maupun berkelompok. Anak-anak yang beraktivitas bermain di kedua lokasi ini menggunakan ruang umum. Ruang umum pada lokasi ini merupakan jalan lingkungan, lapangan dan halaman rumah maupun halaman masjid/mushollah. • Lokasi Q merupakan lokasi tertinggi, karena pada lokasi Q penggunaan ruang terbuka bagi anak sebagai ruang bermain lebih banyak dibandingkan pada lokasi lain di Kelurahan Jodipan. • Keanekaragaman penggunaan ruang terbuka sebagai tempat bermain anak terlihat bahwa beragam aktivitas terjadi pada ruang, lokasi amatan tertinggi memiliki keanekaragaman adalah pada lokasi K dan O yang memiliki keanekaragaman penggunaan dibandingkan lokasi lainnya. • Variasi penggunaan pada lokasi amatan ternyata lokasi O merupakan lokasi yang termasuk kategori	• Bermain merupakan suatu kesenangan yang dapat diperoleh anak secara langsung ketika melakukan aktivitas tersebut bersama teman. Ruang bermain yang dimanfaatkan oleh anak masyarakat berpenghasilan rendah adalah wadah yang bisa dimanfaatkan oleh anak di lokasi penelitian. • Beragam aktivitas bermain di ruang terbuka Kelurahan Jodipan. Pemanfaatan terjadi pada lokasi-lokasi seperti jalan lingkungan dan lapangan, dan terkadang terdapat anak yang memanfaatkan ruang seperti sempadan rel kereta api dan sempadan sungai sebagai arena bermain mereka. • Lokasi-lokasi bermain merupakan lokasi yang sering mereka tempati untuk bermain, seperti menetap pada suatu tempat yang dianggap lebih luas dan nyaman bagi mereka untuk berkumpul. Misal pada halaman / jalan sekitar masjid, jalan lingkungan yang lebih lebar dari jalan lainnya. • Ruang bermain tersebut memiliki ruang dengan daya tarik melakukan aktivitas bersama teman dan anak merasa leluasa dalam bermain. • Anak bermain cenderung sesuai gender (perempuan dengan perempuan dan anak laki-laki dengan anak laki-laki) • Bermain cenderung dilakukan

Lokasi Bermain	Aktivitas	Hasil Behaviour	Analisis Pola Pemanfaatan
ada. Permasalahan lain adalah permasalahan lahan karena padatnya permukaan berdampak pada lahan bermain anak yang berkurang. Lahan kosong yang dapat diperuntukkan sebagai lokasi bermain tidak terdapat. Sehingga anak bergeser memanfaatkan jalan sebagai lokasi bermain di ruang terbuka.	- Anak cenderung melakukan aktivitas secara berkelompok, bersosialisasi dengan teman bermainnya dengan tujuan menghibur diri mereka. - Teman bermain seiring dengan usia menunjukkan anak cenderung bermain dengan teman seumur dengan jenis kelamin sama (perempuan dengan perempuan, laki-laki dengan laki-laki). - Mayoritas anak perempuan cenderung bermain dengan jarak <150 meter, sedangkan anak laki-laki mayoritas cenderung bermain dengan jarak lebih jauh dari tempat tinggal mereka.	baik, dimana penilaian menyebutkan bahwa pada lokasi ini variasi penggunaan anak untuk bermain lebih banyak terjadi pada ruang terbuka yang terdapat pada lokasi O. - Lokasi yang memiliki variasi buruk hingga sangat buruk yakni variasi permainan yang terjadi di ruang terbuka dengan bentuk permainan yang tidak beragam. Aktivitas yang terjadi hanya bisa dilakukan pada permainan-permainan tertentu saja. - Perilaku anak dalam memanfaatkan ruang di Kelurahan Jodipan pada hari minggu secara keseluruhan pada pagi, siang, dan sore hari. Perilaku anak dalam pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain pada hari libur lebih beragam daripada hari biasa. - Bermain bebas merupakan aktivitas yang paling banyak dilakukan anak-anak pada tiap waktu baik pagi, siang, dan sore. - Aktivitas bermain pada siang hari cenderung menurun dari aktivitas pada pagi hari dan anak cenderung beraktivitas kembali pada waktu sore hari pada waktu libur. - Pada pagi hari ketika hari masuk tidak teridentifikasinya aktivitas bermain karena pada jam tersebut merupakan jam aktivitas anak usia 6-12 tahun berangkat ke sekolah. - Aktivitas pemanfaatan anak secara umum dilakukan di jalan lingkungan, dengan jenis permainan yang bisa diamati di lokasi ini, permainan bebas, permainan olah raga, bermain drama. - Aktivitas bermain yang dilakukan anak menyebar dan berkelompok 2-5 orang sesuai dengan aktivitas bermain yang anak lakukan. - Anak juga bermain berdasarkan jenis kelamin, yakni anak laki-laki cenderung bermain dengan anak laki-	berkelompok dengan keanekaragaman penggunaan ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di Kelurahan Jodipan. Variasi penggunaan dilakukan anak-anak berdasarkan teman bermain mereka. Berbagai bentuk permainan yang mereka terapkan pada lokasi penelitian menjadikan ruang terbuka di Kelurahan Jodipan merupakan bentuk pemanfaatan ruang anak.

Lokasi Bermain	Aktivitas	Hasil Behaviour	Analisis Pola Pemanfaatan
		laki, serta anak perempuan dengan anak perempuan. • Anak laki-laki cenderung memainkan permainan olah raga dan bermain bebas di ruang terbuka. Permainan anak laki-laki cenderung bermain yang membutuhkan kerjasama tim seperti olah raga dan permainan lebih kasar daripada permainan yang dilakukan oleh anak perempuan. Sedangkan anak perempuan bermain bersama teman sebayanya bermain bebas ataupun bermain drama.	

Sumber: Hasil Analisis, 2014

4.7 Persepsi anak dalam menggunakan ruang terbuka untuk bermain

Persepsi anak dalam menggunakan ruang terbuka untuk bermain menggunakan metode IPA (*Importance and Performance Analysis*), yaitu dengan kombinasi antara aspek-aspek kepentingan dan persepsi terhadap kualitas ruang ke dalam bentuk dua dimensi. Terdapat dua parameter dalam analisis ini, yaitu sumbu X (datar) akan diisi oleh skor tingkat kualitas/kondisi ruang, sedangkan sumbu Y (tegak) akan diisi oleh skor tingkat kepentingan. Dimana X merupakan persepsi terhadap ruang bermain anak di Kelurahan Jodipan yang dapat memberikan kepuasan kepada anak, sedangkan Y merupakan tingkat kepentingan anak. tingkat kepentingan yang dimaksud dalam hal ini adalah kepentingan menurut anak terhadap ruang bermain yang mereka gunakan di Kelurahan Jodipan. Aspek yang digunakan dalam penelitian ini yakni atribut ruang bermain (*action place*) yang menurut Blinkert dalam Lester, S. and Russell, W.(2010), ruang bermain di luar rumah harus memiliki empat atribut yakni aksesibilitas, keamanan, kemudahan, kesempatan berinteraksi dengan anak lain. Berikut Tabel 4.30 merupakan penilaian kepuasan dan kepentingan anak terhadap pemanfaatan ruang terbuka untuk bermain yang diperoleh dari 94 sampel anak.



Tabel 4. 33 Penilaian dan Tingkat Kepentingan/Harapan Anak Terhadap Pemanfaatan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain

No	Atribut	Tidak puas	Kurang puas	Cukup puas	Puas	Sangat puas	Tidak penting	Kurang penting	Cukup penting	penting	Sangat penting	Jumlah
Aksesibilitas												
1.	Mudah dan cepat dicapai ke ruang terbuka	0	13	19	40	22	1	12	18	39	24	94
2.	Orang-orang dapat dengan mudah berjalan menuju ruang publik (tidak perlu menyeberangi jalan raya yang ramai)	0	25	35	19	15	0	6	12	28	48	94
3.	Tempat bermain dekat dengan sekolah, rumah dan lain-lain	0	22	36	23	13	0	7	11	40	36	94
Kemudahan												
4.	Terdapat fasilitas/ alat bermain yang mudah digunakan	0	32	28	23	11	1	1	10	28	54	94
5.	Tempat bermain dekat dengan rumah	0	0	59	34	1	0	3	8	33	50	94
6.	Tempat bermain dapat digunakan warga pada umumnya, baik anak-anak hingga orang tua	5	4	68	13	4	0	1	7	42	44	94
Keamanan												
7.	Aman dari motor/mobil	0	0	28	49	17	0	2	22	39	31	94
8.	Desain tempat bermain yang tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya kejahatan	0	2	33	25	16	0	2	9	48	35	94
9.	Orang tua (bapak dan ibu) dapat melihat dan memantau tempat bermain	0	15	21	40	18	0	10	24	31	29	94
Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain												
10.	Tempat bermain bisa digunakan setiap saat	0	9	19	57	9	0	2	11	42	39	94
11.	Bisa digunakan oleh adik dan teman-teman tanpa melihat asal, tempat tinggal, umur, sekolah dan lain-lain	4	12	37	39	2	0	0	14	47	33	94

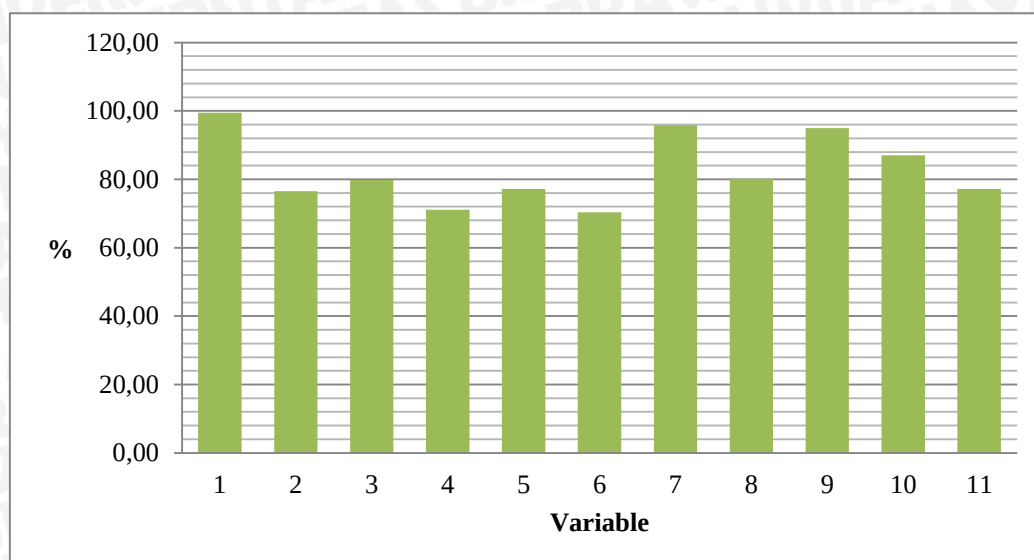
Sumber: Hasil Analisis, 2014

Tabel 4. 34 Tingkat kesesuaian antara penilaian dan tingkat kepentingan/harapan anak serta rata-rata nilai kepuasan dan rata-rata nilai kepentingan

No	Atribut	Nilai Kepuasan	Rata-rata nilai kepuasan	Nilai Kepentingan	Rata-rata nilai kepentingan	tingkat kesesuaian
Aksesibilitas						
1.	Mudah dan cepat dicapai ke ruang terbuka	353	3,76	355	3,78	99,44
2.	Orang-orang dapat dengan mudah berjalan menuju ruang publik (tidak perlu menyeberangi jalan raya yang ramai)	306	3,26	400	4,26	76,50
3.	Tempat bermain dekat dengan sekolah, rumah dan lain-lain	309	3,29	387	4,12	79,84
Kemudahan						
4.	Terdapat fasilitas/ alat bermain yang mudah digunakan	295	3,14	415	4,41	71,08
5.	Tempat bermain dekat dengan rumah	318	3,38	412	4,38	77,18
6.	Tempat bermain dapat digunakan warga pada umumnya, baik anak-anak hingga orang tua	289	3,07	411	4,37	70,32
Keamanan						
7.	Aman dari motor/mobil	365	3,88	381	4,05	95,80
8.	Desain tempat bermain yang tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya kejahatan	319	3,39	398	4,23	80,15
9.	Orang tua (bapak dan ibu) dapat melihat dan memantau tempat bermain	343	3,65	361	3,84	95,01
Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain						
10.	Tempat bermain bisa digunakan setiap saat	348	3,70	400	4,26	87,00
11.	Bisa digunakan oleh adik dan teman-teman tanpa melihat asal, tempat tinggal, umur, sekolah dan lain-lain	305	3,24	395	4,20	77,22
JUMLAH:			37,77		45,90	909,55
Rata-rata			3,43		4,17	82,69

Sumber: Hasil Analisis, 2014

Dari Tabel 4.31 dapat dilihat bahwa rata-rata dari total rata-rata nilai kepentingan ($\bar{Y}$) yakni 4,17 lebih besar daripada dari total rata-rata nilai kepuasan ($\bar{X}$) yakni 3,43, sehingga $\frac{\bar{X}}{\bar{Y}} = 0,82$ atau $\frac{\bar{X}}{\bar{Y}} < 1$ yang menunjukkan bahwa tingkat kepuasan anak dalam menggunakan ruang terbuka sebagai tempat bermain di Kelurahan Jodipan masih dibawah standar atau belum optimal.

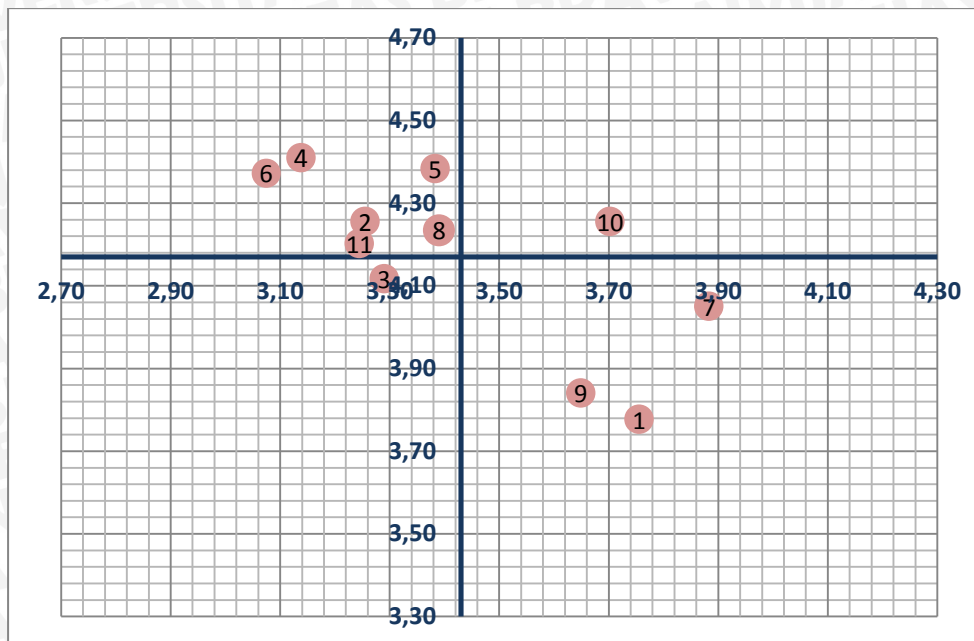


Gambar 4. 48 Tingkat kesesuaian masing-masing variabel

Pada masing-masing variable memiliki tingkat kesesuaian dari kepuasan dan kepentingan yang beragam. Tingkat kesesuaian yang paling tinggi dapat dilihat pada Gambar 4.43 yaitu pada atribut aksesibilitas yakni dapat dan mudah dijangkau dengan berjalan kaki.

Pengukuran IPA dijabarkan ke dalam diagram kartesius yang merupakan sistem koordinat digunakan untuk meletakkan objek berdasarkan nilai sumbu X dan sumbu Y. Sumbu X merupakan nilai rata-rata tingkat kepuasan anak pada ruang terbuka sebagai ruang bermain dan sumbu Y yakni nilai rata-rata harapan/kepentingan anak dalam pemanfaatan ruang terbuka untuk bermain. Skor rata-rata seluruh atribut merupakan rata-rata keinginan dari anak terhadap keseluruhan tingkat penilaian ruang bermain anak di Kelurahan Jodipan. Rata-rata ini akan menjadi sumbu tengah yang akan membagi diagram kartesius menjadi empat kuadran yang dapat menggambarkan bagaimana keadaan sesungguhnya dari harapan anak dan penilaian terhadap ruang terbuka, baik masing-masing atribut maupun secara keseluruhan.

Nilai kepentingan dan kepuasan menghasilkan empat kuadran berbeda yang berisi variabel-variabel dengan prioritas penanganan yang berbeda untuk meningkatkan kepuasan anak dalam melakukan aktivitas bermain di ruang terbuka pada Kelurahan Jodipan. Diagram IPA dapat dilihat pada Gambar 4.44.



Gambar 4. 49 Diagram IPA dari tingkat kepuasan dan kepentingan terhadap pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain

Titik perpotongan antara sumbu X dan sumbu Y diperoleh dari $\bar{X}$ (3,52) dan $\bar{Y}$ (4,16). Dari diagram IPA dapat diketahui mana saja variabel yang termasuk dalam kuadran I hingga kuadran IV. Berdasarkan diagram kartesius IPA, diperoleh enam parameter ruang terbuka sebagai ruang bermain anak yang dapat dijadikan rekomendasi untuk perbaikan ruang terbuka yang dapat menjadi ruang bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah yaitu sebagai berikut:

1. Parameter 2 : Anak-anak dapat dengan mudah berjalan menuju ruang publik (tidak perlu menyeberangi jalan raya yang ramai)
2. Parameter 4 : Terdapat fasilitas/ alat bermain yang mudah digunakan
3. Parameter 5 : Tempat bermain dekat dengan rumah
4. Parameter 6 : Tempat bermain dapat digunakan warga pada umumnya, baik anak-anak hingga orang tua
5. Parameter 8 : Desain tempat bermain yang tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya kejahatan
6. Parameter 11 : Bisa digunakan oleh adik dan teman-teman tanpa melihat asal, tempat tinggal, umur, sekolah dan lain-lain

Penjelasan mengenai parameter ruang terbuka sebagai ruang bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah pada kuadran IPA dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 35 Persepsi anak dalam menggunakan ruang terbuka untuk bermain

Kuadran	Kriteria	No.	Parameter	Kondisi Eksisting	Analisis
Kuadran I (<i>Keep Up the Good Work/pertahankan prestasi</i>), Menunjukkan bahwa atribut-atribut ruang terbuka sebagai ruang bermain yang dianggap penting oleh anak dan memiliki kondisi yang sangat baik oleh anak.	Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain	10	Tempat bermain bisa digunakan setiap saat	Lahan ruang terbuka di Kelurahan Jodipan saat ini cenderung merupakan lahan sisa, kepadatan yang tinggi menjadikan ruang untuk interaksi dengan masyarakat di luar ruangan terbatas. Aktivitas anak-anak terjadi pada ruang-ruang seperti gang, halaman rumah, lapangan dan sebagainya.	Ruang bermain dapat dimanfaatkan sepanjang hari pada ruang publik dipandang penting oleh anak karena mempengaruhi kepuasan anak dalam hal ini masyarakat berpenghasilan rendah berada di ruang publik. Ruang yang dapat dimanfaatkan sepanjang waktu sehingga dapat memfasilitasi kegiatan bermain anak menjadikan pengguna nyaman dengan ruang tersebut untuk bermain. Dengan kondisi demikian, anak akan merasa nyaman dengan parameter pemanfaatan ruang yang dapat dimanfaatkan sepanjang hari oleh anak.
Kuadran II (<i>Possible Overkill/berlebihan</i>) Menunjukkan bahwa atribut-atribut pada kuadran ini penting dan memiliki kepuasan yang tinggi serta perlu dipertahankan prestasinya.	Aksesibilitas	1	Mudah dan cepat dicapai ke ruang terbuka	Anak di Kelurahan Jodipan untuk menuju suatu lokasi dalam memanfaatkan ruang terbuka yakni dengan berjalan kaki untuk menuju suatu lokasi.	Keterjangkauan dengan kriteria mudah dan cepat dicapai ke ruang terbuka dinilai baik oleh anak, namun kemudahan dan cepatnya pencapaian ke lokasi dinilai memiliki tingkat kepentingan yang rendah. Keterjangkauan kemudahan dan cepatnya pencapaian ke lokasi dinilai sudah cukup memberikan kesempatan melakukan aktivitas bermain.
	Keamanan	7	Aman dari motor/mobil	Di dalam lingkungan kelurahan Jodipan berupa jalan dan gang-gang dengan lebar $\pm 1,5m$. Kendaraan yang melintasi biasanya diharapkan hati-hati ataupun diharapkan turun dan mematikan mesin kendaraan	Anak masyarakat berpenghasilan rendah menilai bahwa mereka merasa aman karena terlindung dari lalu lintas, namun anak menilai hal ini memiliki nilai kepentingan yang rendah.
		9	Orang tua (bapak dan ibu) dapat melihat dan memantau tempat bermain	Kegiatan orang tua (selain anak-anak) di ruang terbuka yakni berinteraksi dengan lingkungan sekitar, seperti mengobrol dengan tetangga.	Dengan adanya orang tua atau pendamping yang dapat memantau kegiatan anak dalam bermain dinilai baik dan memberikan rasa aman bagi anak, namun anak menilai hal ini memiliki nilai kepentingan yang rendah.
Kuadran III (<i>Low Priority/prioritas rendah</i>), Menunjukkan	Aksesibilitas	3	Tempat bermain dekat dengan sekolah, rumah	Fasilitas lingkungan yang terdapat di Kelurahan Jodipan yakni sekolah dan perkantoran. Daerah yang terdapat anak-	Kedekatan dengan fasilitas lingkungan lain misalnya sekolah dinilai oleh anak masyarakat berpenghasilan rendah memiliki tingkat

Kuadran	Kriteria	No.	Parameter	Kondisi Eksisting	Analisis
bahwa atribut yang terdapat dalam kuadran ini dianggap kurang penting oleh anak dan pada kenyataannya kepuasan tidak terlalu istimewa. Peningkatan terhadap atribut yang masuk dalam kuadran ini dapat dipertimbangkan kembali karena pengaruhnya terhadap manfaat yang dirasakan oleh anak sangat kecil.			dan lain-lain	anak adalah sekolah, aktivitas yang mewadahi kegiatan bermain di sekitar sekolah hanya terdapat pada area lingkungan sekolah saja.	kepentingan dan kualitas yang rendah. Anak lebih memprioritaskan kepentingan pada parameter lain, meskipun dengan kedekatan fasilitas lingkungan sebenarnya memberi mereka kesempatan bermain jika berada dekat fasilitas lingkungan.
Kuadran IV (Concentrate Here/ perioritas utama), Menunjukkan bahwa atribut-atribut dalam kuadran ini tingkat kepentingan tinggi tetapi dalam pelaksanaannya belum sesuai dengan keinginan anak. tetapi pada kenyataannya Tingkat kepuasan atribut tersebut lebih rendah dari pada tingkat harapan anak terhadap atribut tersebut. Atribut-atribut yang terdapat dalam kuadran ini harus lebih ditingkatkan lagi agar dapat memuaskan anak ketika bermain.	Aksesibilitas		Anak-anak dapat dengan mudah berjalan menuju ruang publik (tidak perlu menyeberangi jalan raya yang ramai)	Anak untuk menuju suatu lokasi bermain memiliki hambatan-hambatan, seperti ketika menuju suatu lokasi anak diharapkan menyeberang jalan dan rel kereta api.	Kemudahan dijangkau dengan berjalan menuju ruang tanpa menyeberangi jalan raya mempengaruhi anak saat berada di ruang publik, sehingga anak masyarakat berpenghasilan rendah menilai parameter kemudahan dan terjangkaunya ruang terbuka dengan berjalan tanpa menyeberang jalan raya memiliki tingkat kepentingan yang tinggi. Pada Kelurahan Jodipan maupun pada Kota Malang tidak terdapat ruang terbuka yang aman dan nyaman dalam hal aksesibilitas terhadap ruang bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah di Kelurahan Jodipan maupun ruang terbuka yang dapat dijadikan tempat rekreasi bermain anak di Kota Malang padahal menurut anak ruang terbuka sebagai ruang bermain anak yang dapat dan mudah dijangkau dengan berjalan tanpa menyeberang jalan raya juga sangat penting memberi kesempatan anak bermain diluar lingkungan rumahnya.
	Kemudahan	4	Terdapat fasilitas/ alat	Pada kondisi eksisting ruang bermainpun tidak terfasilitasi dengan baik. Anak	Ruang bermain dengan fasilitas permainan yang mudah digunakan anak di ruang terbuka sebagai

Kuadran	Kriteria	No.	Parameter	Kondisi Eksisting	Analisis
			bermain yang mudah digunakan	bermain di berbagai tempat dan lokasi baik ruang positif ataupun ruang negatif. Fasilitas bermainpun tidak terdapat di Kelurahan Jodipan.	ruang bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah memiliki tingkat kepentingan yang tinggi dikarenakan ruang bermain yang memiliki fasilitas permainan memberikan daya tarik dan kesenangan bagi anak ketika memanfaatkannya untuk bermain. Ruang bermain dengan fasilitas permainan mudah digunakan anak masih perlu ditingkatkan sehingga dapat memfasilitasi kegiatan anak.
		5	Tempat bermain dekat dengan rumah	Dilihat dari aktivitas anak-anak di Kelurahan Jodipan, anak bermain di daerah tempat tinggalnya, terutama anak perempuan sedangkan anak laki-laki bermain lebih jauh. Namun, anak-anak tersebut kesehariannya tetap bermain di area lingkungan tempat tinggalnya bersama teman bermainnya.	Ruang terbuka sebagai ruang bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah yang berada di tengah-tengah permukiman memiliki tingkat kepentingan yang tinggi dikarenakan ruang bermain yang berada di tengah-tengah permukiman memberikan daya tarik dan kesempatan bagi anak lebih dekat bermain dengan tempat tinggal mereka. Ruang bermain ditengah-tengah permukiman perlu ditingkatkan dan dikembangkan mengingat kondisi Kelurahan Jodipan yang padat penduduk.
		6	Tempat bermain dapat digunakan warga pada umumnya, baik anak-anak hingga orang tua	Ruang yang baik merupakan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. Kelurahan Jodipan yang merupakan perkampungan padat memiliki ciri pemanfaatan bersama. Anak-anak dan orang dewasa memanfaatkan ruang terbuka yang ada dalam kesehariannya pada jalan-jalan, maupun lapangan.	Ruang terbuka dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum memiliki tingkat kepentingan yang tinggi sebagai ruang bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah karena memberikan kesempatan bagi anak dan orang sekitarnya memanfaatkan ruang terbuka dan berinteraksi. Dapat dimanfaatkan masyarakat umum, baik anak-anak serta orang tua dapat dimaksudkan sebagai pendamping anak ketika bermain. Ruang terbuka sebagai ruang bermain dapat dimanfaatkan dengan berbagai kalangan usia perlu ditingkatkan dan dikembangkan sebagaimana ruang terbuka yang baik merupakan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan bahkan dengan orang yang

Kuadran	Kriteria	No.	Parameter	Kondisi Eksisting	Analisis
					berkebutuhan khusus.
	Keamanan	8	Desain tempat bermain yang tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya kejahatan	Tidak terdapat ruang atau tempat bermain yang di desain tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya tindak kejahatan. Ruang-ruang yang dijadikan lokasi bermain saat ini oleh anak-anak terkadang berbahaya seperti di jalan maupun pada rel kereta api.	Desain dan penataan tidak membahayakan atau tidak memberikan kesempatan adanya tindak kejahatan dinilai memiliki tingkat kepentingan yang tinggi. Namun pada Kelurahan Jodipan tidak terdapat ruang bermain yang di desain dan ditata dengan pertimbangan tidak membahayakan atau tidak memberikan kesempatan adanya tindak kejahatan padahal menurut anak masyarakat berpenghasilan rendah, hal itu sangat penting.
	Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain	11	Bisa digunakan oleh adik dan teman-teman tanpa melihat asal, tempat tinggal, umur, sekolah dan lain-lain	Keberadaan ruang yang dapat dimanfaatkan bersama oleh kalangan anak-anak memberikan kesempatan beraktivitas bersama. Anak bermain dilingkungan tempat tinggal beserta teman-teman sebayanya.	Ruang bermain dapat dimanfaatkan oleh berbagai golongan dan usia anak memiliki tingkat kepentingan yang tinggi dikarenakan ruang bermain yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai golongan dan usia anak memberikan kesempatan bagi anak berinteraksi, beraktivitas bersama dengan kesenangannya. Penyediaan ruang bermain dengan kondisi tersebut perlu disediakan.

Sumber: Hasil Analisis, 2014

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan. Sehingga, perilaku bermain beragam sesuai dengan keinginan anak, hal itu terkait dengan persepsi anak terhadap ruang bermainnya. Namun, pada kenyataannya anak-anak tidak memiliki hak yang sama dengan kelompok masyarakat yang lain. Anak-anak membutuhkan lingkungan yang spesifik dan ruang publik dimana anak-anak bisa bermain, tumbuh dan berkembang dan bersosialisasi sesuai dengan usia dan kebutuhan masing-masing. Namun, pada saat ini lahan seperti area untuk bermain berkurang bahkan hampir tak tersedia seperti halnya di Kelurahan Jodipan. Kurangnya tempat bermain menyebabkan anak bermain bukan pada tempat bermain sehingga dapat membahayakan keselamatan anak.

Selain perilaku terhadap ruang terbuka sebagai tempat bermain, anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) usia 6-12 juga mempunyai persepsi terhadap kondisi ruang terbuka sebagai ruang bermain di lingkungan tempat tinggalnya. Persepsi tersebut berupa tanggapan tentang penting atau tidaknya kondisi ruang terbuka.

A. Kondisi Ruang Bermain

Kondisi ruang bermain di ruang terbuka merupakan ruang sisa ataupun ruang kosong dari bangunan permukiman yang terdapat di Kelurahan Jodipan. Tanggapan responden tentang kondisi ruang bermain saat ini di Kelurahan Jodipan dapat dilihat pada Tabel 4.33

Tabel 4. 36 Tanggapan Responden Terhadap Kondisi Ruang Bermain Saat Ini

Tanggapan terhadap kondisi ruang bermain	Jumlah	%
Sangat tidak setuju dengan kondisi ruang bermain saat ini	4	4,26
Tidak setuju dengan kondisi ruang bermain saat ini	18	19,15
Agak setuju dengan kondisi ruang bermain saat ini	12	12,77
Setuju dengan kondisi ruang bermain saat ini	32	34,04
Sangat setuju dengan kondisi ruang bermain saat ini	28	29,79
Jumlah	94	100

Sumber: Hasil Kuesioner, 2013

Dari Tabel 4.33 diatas, dapat diketahui tanggapan mengenai ruang bermain saat ini menurut persepsi anak, yaitu pernyataan tertinggi adalah sebesar 34,04% anak menyatakan setuju dengan pernyataan bahwa pada saat ini area yang diperuntukkan untuk bermain berkurang, sehingga anak-anak bermain di ruang terbuka yang dianggap dapat memadai anak untuk bermain. Hal ini menjelaskan bahwa anak memahami

kebutuhan mereka ketika bermain, dan merasakan bahwa kondisi tempat bermain mereka tidak memadai.

Berdasarkan persepsi anak dalam hal ini anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) yang setuju menyatakan bahwa terkadang anak bermain di tempat yang dapat membahayakan keselamatan, mereka pada umumnya bermain di lokasi seperti jalan, rel kereta api dan di sungai. Kondisi lahan yang padat dan tidak terdapatnya taman yang memadai seperti lapangan dan sebagainya yang bisa menjadi tempat bermain anak yang dapat dipergunakan anak untuk beraktivitas bermain sesuai dengan kebutuhan dan hak-hak anak terhadap ruang publik. Dengan demikian anak bisa bermain, tumbuh dan berkembang dan bersosialisasi sesuai dengan usia dan kebutuhan masing-masing.

B. Pengaruh minimnya ruang terbuka sebagai ruang bermain terhadap aktivitas bermain

Kondisi ruang bermain yang minim akibat ruang terbuka yang terbatas di wilayah permukiman padat menjadi bahan pertimbangan anak untuk memilih dan melakukan kegiatan bermain. Tanggapan responden anak terhadap pengaruh aktivitas bermain anak akibat kondisi ruang terbuka sebagai lokasi bermain saat ini dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4. 37 Tanggapan Responden Mengenai Kondisi Ruang Bermain Saat Ini Pengaruhnya Terhadap Aktivitas bermain

Tanggapan Pengaruh Terhadap Aktivitas Bermain	Jumlah	%
Sangat tidak mempengaruhi aktivitas bermain	7	7,45
Tidak mempengaruhi aktivitas bermain	31	32,98
Agak mempengaruhi aktivitas bermain	25	26,60
Mempengaruhi aktivitas bermain	19	20,21
Sangat mempengaruhi aktivitas bermain	12	12,77
Jumlah	94	100

Sumber: Hasil Kuesioner, 2013

Tabel 4.23 diatas menjelaskan bahwa sebanyak 32,98% anak menyatakan bahwa anak merasa tidak mempengaruhi aktivitas bermain ketika kondisi minim ruang terbuka di lingkungan mereka. Hal itu karena menurut anak-anak mereka bisa bermain dimanapun asalkan mereka dapat merasa nyaman dengan teman dan menyenangkan.

C. Pengaruh minimnya ruang terbuka sebagai ruang bermain terhadap perasaan anak ketika bermain

Persepsi anak mengenai pengaruh minimnya tempat bermain terhadap perasaan anak ketika tidak tersedia ruang bermain yang memadai, sehingga menurut padangan anak apakah dapat mempengaruhi kebahagiaan atau tidak mempengaruhi kebahagiaan

anak jika keadaan tersebut tidak diatasi. Tanggapan anak terhadap perasaan anak dapat dilihat pada Tabel 4.35.

Tabel 4. 38 Tanggapan Responden Mengenai Kondisi Ruang Bermain Saat Ini Pengaruhnya Terhadap Perasaan

Tanggapan Pengaruh Terhadap Aktivitas Bermain	Jumlah	%
Sangat tidak mempengaruhi perasaan	9	9,57
tidak mempengaruhi perasaan	22	23,40
Agak mempengaruhi perasaan	29	30,85
Mempengaruhi perasaan	18	19,15
Sangat mempengaruhi perasaan	16	17,02
Jumlah	94	100

Sumber: Hasil Kuesioner, 2013

Tabel 4.35 menunjukkan bahwa anak menanggapi bahwa jika tidak diatasi maka agak mempengaruhi perasaan kegembiraan anak, sebanyak 30,85% anak menanggapi kurangnya lahan terbuka sebagai ruang bermain anak, jika tidak diatasi maka tidak terlalu mempengaruhi kegembiraan anak dalam bermain. Dari hasil wawancara, anak bermain sesuai dengan kemauan mereka sehingga apapun yang mereka lakukan dalam bermain adalah kegiatan yang menurut anak-anak menyenangkan dimanapun lokasi bermainnya.

Kesimpulan dari persepsi atau tanggapan anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun dalam menyikapi permasalahan ruang terbuka sebagai tempat kegiatan bermain diatas, maka sebenarnya anak memahami kondisi ruang bermain yang ada dilingkungannya. Bagaimanapun, anak beradaptasi dilingkungannya sehingga mereka dapat tetap melakukan aktivitas yang menurut mereka menyenangkan yaitu bermain. Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) seperti anak pada umumnya, mereka melakukan kegiatan yang menurut mereka bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk bermain dilingkungannya dan memanfaatkan lahan yang ada. Anak-anak tersebut tetap merasa gembira walaupun terkadang lokasi tempat bermain dapat membahayakan keselamatan anak. Perilaku spasial dalam penelitian ini merupakan perilaku anak masyarakat berpenghasilan rendah usia 6-12 tahun yang memanfaatkan suatu ruang terbuka di area Kelurahan Jodipan. Seperti proses fundamental perilaku manusia menurut Lang dan Laurens (2005) bahwa proses individual dalam berperilaku menggambarkan hubungan antara lingkungan dan proses perilaku individu.

Berdasarkan pengamatan perilaku spasial menunjukkan hasil yang termanifestasi dalam tindakan anak dan respon anak, termasuk deskripsi dan preferensi

anak, ataupun kecenderungan perilaku yang muncul dalam interaksi anak dengan lingkungan fisiknya. Penjelasan dari proses perilaku anak dalam memanfaatkan lingkungannya sebagai ruang bermain dapat dilihat pada tabel berikut ini.



Tabel 4. 39 Proses perilaku anak mengenai pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain

Persepsi Anak (Hasil IPA)	Respon Anak mengenai Ruang Terbuka	Prilaku spasial bermain anak (pemetaan perilaku)	Kaitan
Variabel pada kuadran IV merupakan variabel yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan kinerjanya. Variabel dari kuadran IV yaitu: 1. Kemudahan dan cepatnya pencapaian ke lokasi 2. Tempat bermain dekat dengan rumah 3. Tempat bermain dapat digunakan warga pada umumnya, baik anak-anak hingga orang tua 4. Desain tempat bermain yang tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya kejahatan 5. Bisa digunakan oleh adik dan teman-teman tanpa melihat asal, tempat tinggal, umur, sekolah dan lain-lain	1. Sebesar 34,04% anak menyatakan setuju dengan pernyataan bahwa pada saat ini area yang diperuntukkan untuk bermain berkurang, sehingga anak-anak bermain di yang dianggap dapat mewadahi anak untuk bermain. 2. Persepsi anak terhadap kurangnya taman dan pengaruhnya pada kegiatan bermain menyatakan sebanyak 32,98% anak menyatakan bahwa anak merasa tidak mempengaruhi aktivitas bermain ketika kondisi minim ruang terbuka di lingkungan mereka. Hal itu karena menurut anak-anak mereka bisa bermain dimanapun asalkan mereka dapat merasa nyaman dengan teman dan menyenangkan.. 3. Mengenai persepsi anak mengenai kurangnya ruang bermain terhadap perasaan anak menyatakan bahwa sebanyak 30,85% anak menanggapi bahwa jika tidak diatasi maka agak mempengaruhi perasaan kegembiraan anak, sebanyak 30,85% anak menanggapi kurangnya lahan terbuka sebagai ruang bermain anak, jika tidak diatasi maka tidak terlalu mempengaruhi kegembiraan anak dalam bermain. Dari hasil wawancara, anak bermain sesuai	1. Anak di Kelurahan Jodipan memanfaatkan jalan, lapangan bahkan lokasi yang dapat membahayakan keselamatan seperti di rel kereta api dan sempadan sungai. 2. Minimnya ruang terbuka seperti lapangan olahraga, taman bermain menjadikan anak masyarakat berpenghasilan rendah di Kelurahan Jodipan bermain pada <i>private open space</i> seperti halaman rumah, halaman balai RW, Halaman masjid/musollah, dan pada <i>open space linier</i> yakni jalan-jalan lingkungan yang ada pada Kelurahan Jodipan. 3. Anak masyarakat berpenghasilan rendah usia 6-12 tahun cenderung bermain berkelompok. Anak laki-laki bermain dengan anak laki-laki, begitu juga pada anak perempuan yang cenderung bermain dengan anak perempuan. 4. Anak laki-laki cenderung bermain permainan yang lebih menantang ataupun bermain kerjasama seperti bermain permainan olah raga daripada anak perempuan yang bermain secara acak yakni bermain bebas bahkan cenderung memainkan permainan drama bersama teman sebayanya. 5. Lama waktu yang diluangkan anak dalam bermain cenderung lebih dari 1 jam, baik pada anak laki-laki maupun pada anak perempuan. Total 68,09 % anak menyatakan bermain lebih dari 1 jam setiap mereka bermain 6. Anak cenderung bermain setiap hari, sebanyak 55,32% anak meluangkan waktu	1. Anak masyarakat berpenghasilan rendah di Kelurahan Jodipan memahami kebutuhan mereka akan ruang bermain di ruang terbuka dan merasakan kondisi tempat bermain mereka tidak memadai sehingga anak menggunakan lokasi-lokasi seperti jalan lingkungan, sempadan sungai, rel kereta api sebagai wadah mereka melakukan aktivitas bermain. 2. Perilaku anak bermain di ruang terbuka di Kelurahan Jodipan merupakan bentuk interaksi anak dengan lingkungannya, keterbatasan ruang bermain serta tidak terdapatnya ruang bermain seperti taman memang pada dasarnya membatasi ruang gerak anak, namun bentuk adaptasi anak dalam mempergunakan ruang adalah menggunakan ruang yang ada di lingkungan tempat tinggal mereka sebagai ruang aktivitas bermain. 3. Minimnya ruang terbuka seperti lapangan olahraga, taman bermain di Kelurahan Jodipan tidak membatasi anak untuk bermain terlihat anak selalu meluangkan waktu baik pada hari libur maupun hari masuk untuk melakukan aktivitas bermain. 4. Untuk memfasilitasi salah satu hak anak yakni bermain diperlukan suatu ruang yang aman bagi anak dengan kriteria kemudahan mencapai lokasi,

Persepsi Anak (Hasil IPA)	Respon Anak mengenai Ruang Terbuka	Prilaku spasial bermain anak (pemetaan perilaku)	Kaitan
	dengan kemauan mereka sehingga apapun yang mereka lakukan dalam bermain adalah kegiatan yang menurut anak-anak menyenangkan dimanapun lokasi bermainnya.	setiap hari untuk bermain dan 44,68% anak hanya bermin kadang-kadang sesuai waktu yang dapat diluangkan anak.	tanpa anak harus menyeberang jalan raya, fasilitas permainan yang mudah digunakan anak, berada di tengah permukiman, penataan yang tidak membahayakan anak, dan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai golongan dan usia anak.

Sumber: Hasil analisis, 2014

4.8 Rekomendasi

Kelurahan Jodipan yang merupakan kelurahan yang terpadat ke dua di Kecamatan Blimbing, dan ditambah kondisi kelurahan ini yang terdapat permukiman kumuh di sepanjang rel kereta api dan sungai brantas yang melewatinya. Kepadatan bangunan menggeser lahan-lahan yang ada menjadi bangunan-bangunan yang diperuntukkan untuk tempat tinggal penduduknya. Kondisi ini menjadikan anak kurang beruntung dalam memanfaatkan lahan untuk aktivitas bermain, karena kondisi lahan terbuka semakin berkurang. Tidak adanya pengembangan area khusus yang bisa diakses anak untuk dijadikan tempat bermain anak di Kelurahan Jodipan, diperburuk dengan kondisi lingkungan yang padat menjadikan anak kurang memperoleh tempat bermain yang aman. Anak bermain di jalan, di sempadang sungai, bahkan terdapat anak yang bermain di rel kereta api, dimana lokasi bermain tersebut memiliki tingkat resiko yang dapat membahayakan keselamatan anak. Melihat kebutuhan anak diperlukan studi dalam menentukan prioritas perbaikan untuk mendapatkan suatu ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan oleh anak dari masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan untuk bermain. Melalui observasi dapat dilihat bahwa anak selalu melakukan dan meluangkan waktunya untuk beraktivitas di ruang terbuka/ruang luar.

Pada penelitian rekomendasi prioritas didasarkan pada karakteristik aktivitas bermain anak, observasi yang telah dilakukan terhadap pola pemanfaatan berdasarkan perilaku dan persepsi anak masyarakat berpenghasilan rendah usia 6-12 tahun. Melalui diagram *Importance Performance Analysis* (IPA), parameter *action place* yang berada di kuadran IV diagram kartesius IPA selanjutnya menghasilkan rekomendasi untuk pola pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak. Matriks gabungan Analisis Aktivitas dan Ruang Bermain Terhadap Persepsi dan Perilaku Anak di Kelurahan Jodipan dapat dilihat pada Tabel 4.34

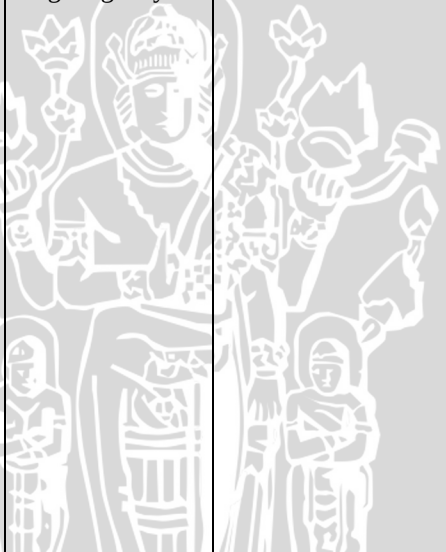
Tabel 4. 40 Matriks Gabungan Analisis Aktivitas dan Ruang Bermain Terhadap Persepsi dan Perilaku Anak di Kelurahan Jodipan

Analisis/aktivitas/ruang bermain	Jenis aktivitas bermain	Waktu bermain	Karakteristik teman bermain	Jarak lokasi bermain	Lokasi bermain	Cara pencapaian ke lokasi bermain	Rekomendasi
Persepsi							
Aksesibilitas	Bermain yang dilakukan di ruang terbuka merupakan bermain aktif, sehingga diperlukan akses yang baik menuju lokasi bermain	Aktivitas bermain anak dilakukan pada waktu tertentu, salah satunya bermain pada waktu luang yang dimiliki anak. anak bermain cenderung lebih dari satu jam sekali bermain, sehingga diperlukan akses yang mudah dan aman untuk menuju lokasi bermain. akses yang aman dan	Sebagian besar anak bermain dengan kelompok-kelompok, karakter bermain juga berdasarkan jenis kelamin yakni anak laki-laki dengan anak laki-laki sedangkan anak perempuan dengan anak perempuan, hal ini mengidentifikasikan bahwa aksesibilitas menuju lokasi bermain harus baik seperti mudah dijangkau dengan berjalan kaki.	Aksesibilitas berpengaruh terhadap jarak lokasi bermain anak. Dengan aksesibilitas yang baik, anak akan mudah menjelajah melakukan aktivitas bermainnya menuju lokasi bermain.	Aksesibilitas memberi pengaruh terhadap lokasi bermain, dimana kedekatan dan aksesibilitas yang baik terhadap lokasi bermain dengan fasilitas lingkungan lainnya memberi kesempatan melakukan aktivitas bermain.	Cara pencapaian menuju lokasi anak masyarakat berpengaruh rendah di Kelurahan Jodipan mayoritas berjalan kaki untuk menuju lokasi bermain yang diinginkan. Sehingga membutuhkan akses yang baik dan aman bagi anak menuju lokasi bermainnya. Lokasi yang terjangkau oleh anak tanpa harus menyeberang jalan yang ramai menjadi pilihan yang dapat mempermudah anak mengakses ruang terbuka sebagai ruang bermain pada lingkungan tempat tinggalnya.	Rekomendasi yang diberikan pada aspek aksesibilitas bagi orang dalam hal ini anak-anak adalah menata ruang terbuka dalam lingkungan Kelurahan Jodipan adalah menyediakan lahan kosong atau lahan yang ada untuk dijadikan ruang bermain anak, sehingga anak dapat menuju lokasi bermain tanpa menyeberang jalan raya, lokasi berada di lingkungan Kelurahan Jodipan.

Analisis/aktivitas/ruang bermain Persepsi	Jenis aktivitas bermain	Waktu bermain	Karakteristik teman bermain	Jarak lokasi bermain	Lokasi bermain	Cara pencapaian ke lokasi bermain	Rekomendasi
		mudah pada akhirnya akan mendorong kegiatan bermain anak semakin beragam ketika waktu bermainnya					
Kemudahan	Aspek kemudahan yang berpengaruh kepada jenis aktivitas bermain adalah tidak tersedianya fasilitas bermain dilokasi penelitian, sehingga perencanaan kota harus mampu	Waktu bermain anak di Kelurahan Jodipan teridentifikasi kasi bahwa anak bermain hampir meluangkan waktunya setiap hari untuk bermain bersama	Kelompok-kelompok bermain merupakan bentuk dari aktivitas bermain anak. sehingga aspek kemudahan tersebut dapat mewadahi suatu kelompok bermain tersebut dengan	Aspek kemudahan terhadap jarak lokasi bermain merupakan bentuk pemenuhan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak. Jarak yang dapat ditempuh dengan mudah berada di tengah permukiman yang dapat di akses oleh anak	Lokasi ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di Kelurahan Jodipan sangat minim, sehingga diperlukannya fasilitas permainan yang dapat di pergunakan anak	Cara pencapaian menuju lokasi bermain tentunya membutuhkan akses yang baik sehingga mempermudah anak menuju tempat tersebut dan tentunya harus memperhatikan hal lain seperti memperhatikan orang dengan kebutuhan khusus, sehingga memberikesempatan anak maupun orang sekitar memanfaatkan ruang terbuka baik sebagai tempat bermain anak maupun tempat interaksi	• Rekomendasi yang diberikan memfasilitasi bentuk permainan, alat permainan seperti ayunan, plosotan dan sebagainya. • Rekomendasi penyediaan dan pengembangan ruang bermain di harapkan berada di tengah-tengah permukiman, sehingga anak dapat menjangkau

Analisis/aktivitas/ruang bermain Persepsi	Jenis aktivitas bermain	Waktu bermain	Karakteristik teman bermain	Jarak lokasi bermain	Lokasi bermain	Cara pencapaian ke lokasi bermain	Rekomendasi
	mendesain tempat bermain yang salah satunya terhubung dengan rumah/tempat tinggal.	temannya di ruang terbuka. Sehingga aspek kemudahan berpengaruh terhadap ruang gerak dan beraktivitas bagi semua anak. Dengan aspek kemudahan tersebut anak dapat leluasa bermain dengan teman di ruang terbuka tanpa ada terbatasnya waktu.	memfasilitasi ruang yang dapat di gunakan kelompok bermain tersebut.	merupakan impian anak, sehingga anak tidak jauh-jauh mengakses ruang untuk bermainnya.		warga.	keberadaan ruang bermain tersebut • Penyediaan ruang yang dapat dimanfaatkan oleh orang dengan kebutuhan khusus yakni lansia, ibu hamil, dan penyandang cacat karena mereka juga menjaga anak yang sedang bermain.
Keamanan	Kebutuhan keamanan	Dibutuhkan	Dibutuhkan suatu pola	Keamanan tentunya perlu	Perlunya desain dan penataan tidak	Perlunya desain dan penataan	• Rekomendasi yang bisa diberikan pada

Analisis/aktivitas/ruang bermain Persepsi	Jenis aktivitas bermain	Waktu bermain	Karakteristik teman bermain	Jarak lokasi bermain	Lokasi bermain	Cara pencapaian ke lokasi bermain	Rekomendasi
	bagi anak tentunya harus diperhatikan terutama dalam keselamatan ketika bermain anak. memperhatikan jenis aktivitas bermain sehingga penanganan akan keselamatan anak akan dapat diatasi, seperti memberi pagar pembatas agar anak cukup aman bermain.	pengamanan pada ruang terbuka sebagai ruang bermain anak, dimana anak yang cenderung melakukan aktivitas bermain pada berbagai waktu sehingga tempat bermain harusnya dapat dipantau oleh masyarakat yang tinggal di sekitar lokasi.	keamanan yang dapat memfasilitasi anak bermain dengan teman sebayanya sehingga aktivitas bermain tidak terganggu	di berikan bahkan menuju dan dari lokasi bermain diharapkan dapat memberikan keamanan dan keselamatan bagi anak.	membahayakan dan tidak memberikan kesempatan tindak kejahatan. Padahal menurut anak aspek keselamatan sangat penting.	membahayakan dan tidak memberikan kesempatan tindak kejahatan selama perjalanan menuju dan ke lokasi bermain.	aspek keamanan adalah memberi pagar pembatas di area sempadan kereta api, sehingga anak tidak mengakses lokasi-lokasi berbahaya • Desain yang ramah anak meminimalisir tindak kejahatan • Penyediaan alat permainan yang mengutamakan keselamatan anak dalam bermain. Alat permainan sebaiknya harus tahan cuaca dan menggunakan bahan yang tidak berbahaya bagi anak
Kesempatan berinteraksi dengan anak lain	Bermain tentunya	Tanpa terbatasnya	Karakteristik teman bermain	Jarak tempuh menuju lokasi			Pengadaan ruang bermain yang juga

Analisis/aktivitas/ruang bermain Persepsi	Jenis aktivitas bermain	Waktu bermain	Karakteristik teman bermain	Jarak lokasi bermain	Lokasi bermain	Cara pencapaian ke lokasi bermain	Rekomendasi
	merupakan cara anak untuk berinteraksi, perlunya ruang untuk interaksi dengan berbagai jenis aktivitas bermain yang dapat diwadahi tentunya akan memberi kesempatan anak untuk berinteraksi dengan teman lainnya di lingkungan tempat tinggalnya.	waktu sebaiknya ruang terbuka yang menjadi ruang bermain mampu memfasilitasi anak untuk berinteraksi dengan anak lain tanpa memandangi golongan dan usia anak sebagai penggunaannya.	baik dilihat dari usia, jenis kelamin, banyaknya teman bermain diharapkan dapat terwadahi dalam suatu ruang sehingga terbuka lebar kesempatan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya.	tentunya dapat berpengaruh terhadap interaksi dengan lingkungannya.			dapat mewadahi aktivitas-aktivitas positif baik untuk anak-anak dari berbagai golongan dan usia guna meningkatkan berfungsinya ruang terbuka.



Gambar 4. 50 Rekomendasi

4.9 Hasil Penelitian Ruang Terbuka untuk Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR)

Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa anak-anak masyarakat berpenghasilan rendah yang hidup di permukiman padat penduduk dengan kondisi ruang terbuka yang minim, mereka memanfaatkan ruang yang ada untuk bermain, tidak jarang terdapat anak yang memanfaatkan ruang seperti rel kereta api, sempadan sungai sebagai lokasi bermain. Kondisi ekonomi menjadikan mereka tinggal di lingkungan kumuh. berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terhadap aktivitas bermain anak di permukiman masyarakat berpenghasilan rendah, umumnya tempat bermain tidak disediakan, anak hanya memanfaatkan ruang-ruang terbuka yang dianggap dapat mewadahi aktivitas bermain yang ingin mereka lakukan. Seperti, anak bermain permainan olah raga (sepak bola) mereka akan bermain di lapangan atau mereka memilih bermain di jalan lingkungan yang lebih luas. Anak-anak yang tinggal di sekitar rel kereta api terkadang juga memanfaatkan lokasi tersebut sebagai arena bermain layangan. Sebenarnya bukan anak-anak yang juga memanfaatkan ruang sekitar rel kereta api, kalangan orang tua juga memanfaatkan rel kereta api untuk aktivitas-aktivitas tertentu.

Jika dilihat dari penggunaan ruang yang terdapat di lokasi penelitian terkait penggunaan aktivitas bermain oleh anak-anak masyarakat berpenghasilan rendah, maka ternyata ruang-ruang yang dipergunakan adalah ruang publik spontan yang terdapat pada lokasi penelitian. Seperti halnya pengertian ruang publik spontan 4rdfyakni ruang publik spontan tersebut muncul secara spontan dalam ukuran permanen atau sementara tanpa adanya desain dan perencanaan tetap tetapi tetap berlangsung kehidupannya. Dimana, pada lokasi studi ruang tersebut muncul dalam area permukiman yang menggunakan ruang bagian tempat hunian, jalan lingkungan, di sekitar fasilitas umum seperti balai RW, musollah dan bahkan terjadi pada sempadan sungai, sempadan kereta api atau daerah marginal.

Fenomena di atas menunjukkan bahwa tempat bermain anak saat ini hanya memanfaatkan lahan sisa yang ada di daerah permukiman padat dan ekonomi menengah kebawah atau adanya fenomena seringkali digabung fasilitas bermain dengan fasilitas lain dalam satu ruang terbuka.

Bagi anak-anak masyarakat berpenghasilan rendah, sebenarnya sama dengan anak-anak dari kalangan mana saja, anak-anak sebenarnya ada atau tidak adanya ruang bermain dianggap tidaklah begitu menjadi masalah, sebab secara alami, anak-anak

memiliki kemampuan menemukan ruang bermainnya sendiri. Bentuk adaptasi anak-anak di ruang terbuka pada Kelurahan Jodipan dengan kondisi minimnya ruang terbuka dan padatnya bangunan yakni memanfaatkan ruang sisa seperti jalan, teras rumah, sempadan rel sebagai lokasi bermain yang menjadi pilihan saat ini ketika bermain. Namun, hal tersebut haruslah segera diatasi, sebagaimana amanat undang-undang tentang perlindungan anak, jangan sampai kepentingan orang dewasa mengalahkan kepentingan anak-anak. sehingga perlunya lokasi bermain yang ideal.

Pola aktivitas bermain anak-anak terkait pemanfaatan ruang. Pola pemanfaatan berdasarkan observasi baik pada hari libur maupun hari masuk sekolah menunjukkan bahwa pola pemanfaatan yang terbentuk mayoritas berkaitan dengan lingkungan sekitar tempat bermain anak, seperti jalan, teras rumah, fasilitas di permukiman dan sebagainya. Kondisi ruang tempat bermain juga berpengaruh terhadap intensitas, keanekaragaman serta variasi penggunaan berdasarkan aktivitas bermain anak. Ruang yang dianggap nyaman berdasarkan lebar serta luasan ataupun ruang-ruang publik spontan yang menjadi daya tarik bagi anak.

Terkait arahan untuk mewujudkan ruang bermain bagi anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR), kegiatan anak-anak dalam bermain pada lokasi tempat tinggalnya perlu mendapatkan wadah khusus, dilihat dari perilaku anak dalam menempati suatu ruang dalam bermain, membentuk suatu sistem kegiatan yang perlu dipertimbangkan untuk mewadahi kegiatannya dalam suatu penataan ruang. Tidak dapat dipungkiri, bahwa aktivitas dan pentingnya kebutuhan akan interaksi antar warga tidak dapat dihindari. Sehingga dengan keterbatasan lahan yang ada, membuat penghuni menggunakan area sekitar hunian mereka dan membentuk ruang dengan sendirinya, dengan memanfaatkan kondisi eksisting yang ada. Untuk menciptakan suatu ruang yang kondusif dalam hal ini diperuntukkan oleh anak-anak. Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan kebutuhan ruang bermain terkait penggunaan adalah ruang yang dapat mewadahi aktivitas bermain sehingga muncul variasi bermain, nantinya anak dengan sendirinya bermain. Seperti pada persepsi anak-anak di Kelurahan Jodipan, bahwa hal yang diinginkan dalam lokasi bermain mereka yakni:

1. Anak-anak dapat dan mudah berjalan menuju ruang publik (tidak perlu menyeberangi jalan raya yang ramai)
2. Terdapat fasilitas/ alat bermain yang mudah digunakan
3. Tempat bermain dekat dengan rumah

4. Tempat bermain dapat digunakan warga pada umumnya, baik anak-anak hingga orang tua
5. Desain tempat bermain yang tidak berbahaya atau tidak membuat terjadinya kejahatan.
6. Bisa digunakan oleh anak dan teman-teman tanpa melihat asal, tempat tinggal, umur, sekolah dan lain-lain.

Untuk itu, hasil kajian dapat menjadi rekomendasi dalam pengadaan ruang bermain di ruang terbuka. Memerhatikan kebutuhan anak-anak salah satunya dengan memperhatikan ruang bermain mereka. Harapannya pemerintah kota dapat menyediakan anggaran untuk kepentingan anak-anak. Sebagaimana di jelaskan diatas bahwa anak-anak adalah calon penerus bangsa.

