

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pola Pemanfaatan

Pola pemanfaatan ruang berdasarkan Kamus Tata Ruang (soefaaf, dkk, 1997:85) adalah bentuk hubungan antar berbagai aspek sumber daya manusia, sumber daya alam, sosial, budaya, ekonomi, teknologi, informasi, administrasi, pertahanan keamanan, fungsi lindung, budidaya, dan estetika lingkungan dimensi ruang dan waktu yang dalam kesatuan secara utuh menyeluruh serta berkualitas membentuk tata ruang. Pada penelitian ini pola pemanfaatan yang dibahas yaitu pola pemanfaatan yang mencerminkan pada orientasi kehidupan masyarakat di wilayah penelitian. Selanjutnya menurut Pasaogullari dan Doratli (2004), daya tarik selain merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan dan kepuasan dari penggunaan ruang publik, juga merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan penciptaan suatu tempat.

Carr dalam Carmona, et al (2003) mengemukakan adanya keterlibatan pasif (*passive engagement*) dan aktif (*active engagement*) dalam pemanfaatan ruang publik. Kedua bentuk pengalaman ini terjadi sebagai akibat adanya proses interaksi tersebut, dimana pengguna ruang publik dapat melakukan interaksi dengan cara yang berbeda. Ruang sebagai wadah harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi terpenuhinya syarat interaksi, yaitu memberi peluang bagi terjadinya kontak dan komunikasi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi dalam bentuk aktivitas yang pasif seperti sekedar duduk menikmati suasana atau mengamati situasi dan dapat pula terjadi secara aktif dengan berbincang bersama orang lain membicarakan suatu topik atau bahkan melakukan kegiatan bersama.

### 2.2 Ruang Terbuka

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya.

#### 2.2.1 Pengertian ruang terbuka

Ruang terbuka merupakan ruang umum, yaitu ruang yang direncanakan karena kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka,

dimana ruang umum merupakan bagian dari lingkungan yang mempunyai pola dan terbentuk karena adanya kebutuhan akan perlunya tempat untuk bertemu ataupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya (Mulyandari, 2011:189)

Ruang terbuka (*open space*) dapat diartikan sebagai tanah yang tidak dikembangkan atau suatu area lingkungan yang diperuntukkan sebagai taman, jalan, dan tujuan alami (seperti area pertanian). Penggunaan *open space* sebagai berikut (Mulyandari, 2011:189):

- a. *Private Open Space*: ruang terbuka yang dapat diakses oleh orang tertentu (misalnya halaman rumah).
- b. *Common Open Space*: ruang terbuka yang dapat diakses siapa saja
- c. *Open Space Linier*: ruang terbuka yang berbentuk garis. Elemen *Open Space Linier* yaitu *boulevard*, *street* dan *pedestrian walkway*.

Begitupula berdasarkan pelingkupannya (Gehl dalam Carmona, 2003: 111), ruang publik dapat dibedakan beberapa tipologi antara lain:

- a. *External public space*. Ruang publik jenis ini biasanya berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang (publik) seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya.
- b. *Internal public space*. Ruang publik jenis ini biasanya berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh warga secara bebas tanpa ada batasan tertentu, seperti kantor pos, kantor polisi, rumah sakit dan pusat pelayanan warga lainnya.
- c. *External and internal "quasi" public space*. Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga seperti mall, diskotik, restoran dan lain sebagainya.

### 2.2.2 Elemen Ruang Terbuka

Elemen ruang terbuka dibagi dua golongan elemen ruang terbuka, yakni (Mulyandari, 2011:193):

- a. Elemen keras (*hard material*) merupakan suatu unsur yang dapat memberikan sifat ruang terbuka menjadi kaku, tegar dan memberikan kesan ruang yang kuat, misalnya perkerasan, bangunan.
- b. Elemen lembut (*soft material*) merupakan suatu unsur yang dapat memberikan kelembutan dan kehidupan, elastis, fleksibel misal tanaman.

### 2.2.3 Fungsi ruang terbuka

Menurut Rustam Hakim (2003:52), fungsi-fungsi ruang terbuka adalah sebagai berikut:

#### 1. Fungsi sosial

Fungsi sosial dari ruang terbuka antara lain:

- a. tempat bermain dan berolah raga;
- b. tempat bermain dan sarana olah raga;
- c. tempat komunikasi sosial;
- d. tempat peralihan dan menunggu;
- e. tempat untuk mendapatkan udara segar;
- f. sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat lainnya;
- g. pembatas di antara massa bangunan
- h. sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan;
- i. sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian, dan keindahan lingkungan.

#### 2. Fungsi ekologis

Fungsi ekologis dari ruang terbuka antara lain:

- a. Penyegaran udara, mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro;
- b. Menyerap air hujan;
- c. Pengendalian banjir dan pengatur tata air
- d. Memelihara ekosistem tertentu dan perlindungan plasma nutfah;
- e. Pelembut arsitektur bangunan.

Sebagai ruang yang peruntukannya untuk kegiatan bagi masyarakat umum, maka terdapat beberapa komponen dari ruang publik yang dapat menunjang fungsinya. Ruang publik yang menarik akan selalu dikunjungi oleh masyarakat luas dengan berbagai tingkat kehidupan sosial-ekonomi-etnik, tingkat pendidikan perbedaan umur dan motivasi atau tingkat kepentingan yang berlainan.

### 2.2.4 Skala Ruang Terbuka

Paul D. Spreiregen (1969) dalam buku "*Urban Design The Architecture of The City*", membuat suatu tingkatan ruang terbuka dalam skala pembangunan kota yang ditentukan pada tingkat skala fungsi yang dilayani, yaitu dibagi:

### A. Skala metropolitan

Kerangka *open space* suatu kota merupakan kontrol tata guna lahan. Pada sebuah metropolitan yang besar harus diperkirakan tentang bentuk lingkungan fisik secara keseluruhan. Disamping itu rencana jangka panjang pada perancangan ruang terbuka harus membentuk suatu sistem yang hampir bersambung untuk meringankan beban kota yang padat. Seperti perancangan seperti perancangan permukiman baru, harus dilengkapi ruang public yang menembus sampai ke kota. Untuk daerah metropolitan, ruang terbuka cenderung merupakan lanskap ciptaan manusia. Sehingga batasan ruang terbuka biasanya diakhiri oleh ruang terbuka alamiah seperti danau, sungai, persawahan, dan perkebunan.

### B. Skala lingkungan-kota

Perancangan ruang terbuka skala kota harus fleksibel agar mudah menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang terjadi, bukan sekedar kegiatan akan tetapi menjadi alat kontrol bagi aspirasi yang dibawakan. Ruang terbuka juga ditujukan untuk membawa misi manusiawi, dimana eksistensi dan skala manusia dapat terjaga.

Ruang terbuka harus mempertimbangkan aksesibilitas dan sirkulasi. Skala antara bangunan harus ditata dengan skala yang tepat, skala lingkungan harus yang ideal melalui pendekatan interdisiplin yang komperhensif dan ditentukan berdasarkan kepadatan penghuninya. Ruang public berskala lingkungan direncanakan ada di setiap lingkungan kelurahan, terutama pada kawasan yang kepadatan penduduknya rendah sampai sedang. Demikian pula untuk skala pelayanan sub pusat pemerintahan (tingkat kecamatan), harus ada taman dan hutan kota yang berfungsi sebagai paru-paru kota. Unit lingkungan bukanlah fenomena sosiologis dan tidak mengandung teori ilmu sosial tertentu. Unit lingkungan hanya merupakan suatu lingkungan fisik dimana seorang ibu menyadari anaknya tidak akan menyeberang jalan lalu lintas dalam perjalanan ke sekolah-sekolah yang berada dalam jarak pejalan kaki dari rumah.

## 2.3 Ruang Publik (*Public Space*)

### 2.3.1 Pengertian

Menurut Mulyandari (2011:193), ruang terbuka publik merupakan ruang luar yang terjadi dengan membatasi alam dan komponen-komponennya (bangunan) menggunakan elemen-elemen keras seperti area pedestrian, jalan, plaza, dan pagar beton maupun elemen lunak seperti tanaman, air sebagai unsur pelembut dalam lanskap dan merupakan wadah aktivitas masyarakat yang berbudaya dalam kehidupan kota.

*Public space* (ruang publik) pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas/kegiatan tertentu dari masyarakatnya, baik secara individu maupun kelompok (Mulyandari, 2011:193). Mulyandari (2011:193) juga menjelaskan, bahwa ruang publik menurut sifatnya dapat dibagi menjadi dua yaitu ruang publik tertutup dan ruang publik terbuka. Pada penelitian ini ruang terbuka yang merupakan salah satu jenis dari *public space*, yang akan dibahas adalah ruang publik terbuka.

### 2.3.2 Fungsi dan jenis ruang publik

Menurut Edy Darmawan (2003) dalam buku “*Teori dan Kajian Ruang Publik Kota*”, fungsi ruang publik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Sebagai pusat interaksi, komunikasi masyarakat baik formal seperti upacara-upacara bendera, sholat Ied pada Hari Raya Idul Fitri, dan peringatan-peringatan lainnya; informal seperti pertemuan individual, kelompok masyarakat dalam acara santai dan rekreatif atau demo yang dilakukan mahasiswa.
2. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor-koridor jalan yang menuju daerah ruang public tersebut dan sebagai ruang pengikat dari struktur kota sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan sekitarnya serta ruang untuk transit bagi masyarakat yang akan pindah ke arah tujuan lainnya
3. Sebagai tempat kegiatan Pedagang Kaki Lima (PKL) yang menjajakan makanan dan minuman, pakaian, *souvenir*, dan jasa *entertainment* seperti tukang sulap, tarian kera dan ular dan sebagainya terutama di malam hari.
4. Sebagai paru-paru kota yang semakin padat, sehingga masyarakat banyak yang memanfaatkan sebagai tempat olah raga dan santai bersama keluarga.

### 2.3.3 Tinjauan tentang ruang publik anak

Setiap anak diharapkan dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Mereka membutuhkan ruang yang sehat, aman, nyaman dan sesuai dengan kebutuhan fisik dan perkembangan psikis mereka. Didalam Carmona, et al (2003), kebutuhan dasar manusia menurut Maslow dalam Carr et al. (1992) dapat dibagi atas lima hal yakni kebutuhan psikologis (kenyamanan, kasih sayang dsb.), keamanan dan keselamatan, afiliasi (hubungan dan interaksi dengan manusia lain), penghargaan (*self esteem*), dan terakhir adalah kebutuhan akan aktualisasi diri. Pemenuhan kebutuhan ini haruslah menjadi pertimbangan perencana kota dalam merancang sebuah ruang publik. Termasuk didalamnya adalah mengakomodir kebutuhan anak-anak sebagai bagian dari masyarakat atau komunitas. Anak-anak memiliki kebutuhan tersendiri (khusus) yang tidak sama dengan orang dewasa.

Ruang publik haruslah memiliki kemampuan untuk melindungi hak-hak pengguna serta memberi kebebasan untuk mendapatkan pengalaman ruang yang diinginkan. Kelompok minoritas (anak-anak, lansia, orang dengan keterbatasan fisik) seringkali tidak mendapat tempat yang memadai karena dominasi kelompok mayoritas yakni masyarakat yang lebih luas (Halim, 2008).

Menurut Blinkert dalam Lester, S. and Russell, W. (2010), ruang bermain (*action place*) anak adalah suatu daerah diluar rumah yang menjadi lokasi bermain. Masing-masing anak memiliki *action space* dimana mereka dapat bebas beraktivitas didalamnya, namun seiring dengan perkembangan yang ada seperti meningkatnya jumlah kendaraan, ruang-ruang terbuka yang telah dispesialisasi menjadi ruang untuk komersial, perumahan, industry dan rekreasi mengakibatkan berkurangnya ruang bermain (*action place*) yang pantas untuk anak. Ruang bermain (*action place*) anak ini harus memiliki empat atribut yaitu:

1. *Accessibility* (Aksesibilitas)
2. *Safety* (Keamanan)
3. *Flexibility* (Kemudahan), dan
4. *Opportunity for interaction with other children* (kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain)

Menurut Baskara (2011), perhatian dalam pengendalian perancangan taman bermain anak-anak adalah:

1. Keselamatan (*safety*)

Bertujuan untuk menjamin keselamatan anak-anak ketika bermain dan menggunakan fasilitas/peralatan taman bermain dari kecelakaan.

2. Kesehatan (*Healthy*)

Aspek kesehatan ini bertujuan untuk menjamin tidak terganggunya kesehatan anak-anak akibat bermain di tempat bermain anak. Salah satu penyebab terganggunya kesehatan anak-anak di taman bermain diantaranya penggunaan material/bahan.

3. Kenyamanan (*Comfort*)

Bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain. Aspek kenyamanan anak ditentukan antara ruang gerak, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar (termasuk keteduhan)

4. Kemudahan (*Flexibility*)

Bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak. Penyediaan fasilitas bermain harus dilandasi persamaan hak untuk semua anak-anak sehingga anak dengan keterbatasan fisik maupun mental akan mudah melakukan aktivitas permainan.

5. Keamanan (*security*)

Aspek keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dengan mudahnya orang tua atau pendamping mengawasi sehingga gangguan keamanan seperti penculikan anak tidak terjadi.

6. Keindahan (*Aesthetic*)

Memberikan nilai keindahan dan daya tarik bagi taman bermain sehingga memberikan keharmonisan dengan lingkungan sekitar, meningkatkan nilai visual dan mampu memperkuat karakter kawasan.

Baskara (2011) menjelaskan bahwa agar tujuan dari bermain tercapai, rancangan taman bermain anak perlu memperhatikan prinsip pengendalian rancangan taman bermain anak yang mengacup pada 6 (enam) kriteria yakni keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan. Kriteria-kriteria tersebut terkait dengan komponen pengendalian yang dapat mengakomodasi tujuan dan sasaran perancangan taman bermain anak, yakni:

1. Lokasi
2. Tata letak
3. Peralatan bermain
4. Kostruksi
5. Penggunaan material.

Lynch (1991) mengungkapkan bahwa pemilihan lokasi dan ruang bermain anak ditentukan oleh anak-anak sendiri yang dipengaruhi antara lain hal-hal sebagai berikut:

1. Permukaan lantai dari tempat bermain anak

Anak-anak lebih menyukai halaman rumput, dengan alasan mereka tidak menyukai permukaan lantai bermain yang terbuat dari aspal, paving dan beton karena akan melukai jika jatuh.

2. Tekstur dan warna

Bahwa keras-lunak, lembut dan kasar permukaan lantai bermain anak mempengaruhi pemilihan lokasi bermain. Termasuk juga warna-warna menjadi daya tarik bagi anak-anak

3. Pepohonan/taman

Anak-anak menyukai pohon dan bunga karena bagi anak-anak menarik untuk bermain disana, karena mereka biasanya suka memanjat.

4. Imajinasi anak

Anak mempunyai angan-angan tersendiri tentang lokasi dan ruang bermainnya.

5. Jarak lokasi dari tempat tinggalnya

6. Tingkat keramaian

7. Status sosial

8. Kelompok

9. Orientasi/maksud-maksud tertentu

10. Lingkungan tempat tinggal

Olds (2001:412) menjelaskan bahwa kebutuhan ruang bermain luar yang aman dan menyenangkan minimum sq ft/anak atau 6,97 m<sup>2</sup> /anak. Keriteria lokasi ruang bermain luar adalah kedekatan akses. Semakin dekat dengan akses semakin area dapat dimanfaatkan.

Moore dalam Kusumo (2010) mengidentifikasi tempat-tempat favorit yang dikunjungi sebagai tempat bermain anak berdasarkan gambar-gambar yang diberikan pada anak-anak, berikut 10 (sepuluh) peringkat tertinggi, yakni:

1. Lapangan rumput
2. Taman bermain dengan alat-alat permainan
3. Halaman sekolah
4. Halaman rumah sendiri
5. Taman lingkungan
6. Pohon
7. Jalan
8. Ruang yang diperkeras
9. Tetangga
10. Rumah teman

Beberapa jenis ruang bermain anak menurut Senda (1992)yaitu:

1. *Nature space*

Menggunakan lingkungan alam sebagai elemen permainan. Disini unsur-unsur alam digunakan secara maksimal.

2. *Play structure space*

Ruang tertutup dengan menggunakan alat permainan artifisial.

3. *Open space*

Ruang terbuka yang tidak sepenuhnya alami. Beberapa bagian dan beberapa elemen permainan menggunakan barang-barang artifisial.

4. *Hide out space*

Tempat bermain yang memungkinkan anak memiliki rahasia dalam sebuah kelompok atau untuk dirinya sendiri

5. *Street space*

Jalanan dapat menjadi ruang bermain anak dimana mereka mengenal sosialisasi. Orang-orang yang lalu lalang dan rambu-rambu lalulintas yang bertebaran di sekelilingnya, mengajarkan anak bersikap untuk selalu menghargai peraturan dan orang lain.

6. *Anarchy space*

Anak dalam hal ini menyukai tempat-tempat tak tertata, seperti pipa bekas, tumpukan jerami dan lain-lain. Di tempat ini mereka dapat berandai-andai dengan 'dunia lain' yang mereka temukan.

Menurut (Scultez, 2004:80) Taman bermain dan ruang ramah anak dan remaja harus memiliki parameter sebagai berikut:

- Terletak dekat dengan permukiman penduduk (pertimbangan harus menciptakan banyak ruang taman untuk bermain kecil daripada ruang besar tunggal)
- Terletak dekat dengan sekolah
- Mencakup berbagai lingkungan untuk mendorong berbagai bermain anak-anak, termasuk bermain sosial serta fisik
- Mencakup area alam atau area dengan perkerasan
- Termasuk tempat di mana anak-anak bisa bermain olahraga formal
- Aman tanpa keluhan
- Melayani kepentingan anak (skateboarding, bersepeda)
- Termasuk kebun masyarakat di mana anak-anak bisa menanam, merawat dan memilih bunga dan sayuran mereka sendiri
- Memberikan kesempatan untuk bermain air
- Menekankan pelestarian pohon
- Menawarkan anak-anak dan kaum muda kesempatan untuk memanjat, challenge dan petualangan
- Termasuk jaringan hijau ekologi dan rekreasi
- Meliputi berbagai taman bermain

- Termasuk ruang hijau dihubungkan oleh jalan

## 2.4 Konsep Anak

Anak merupakan individu yang unik, dimana mereka mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan usianya (Cahyaningsih, 2011:1)

Pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung secara teratur, berkaitan dan berkesinambungan. Setiap anak akan melewati pola tertentu yang merupakan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai berikut (Cahyaningsih, 2011:2):

1. Masa janin didalam kandungan
2. Masa setelah lahir terdiri dari beberapa tahapan usia yaitu:
  - a. Masa Neonatus (usia 0-28 bulan)
  - b. Masa Bayi (usia 1-12 bulan)
  - c. Masa Toddler (usia 1-3 tahun)
  - d. Masa Pra sekolah (usia 4-6 tahun)
  - e. Masa sekolah (usia 7-13 tahun)
  - f. Masa Remaja (usia 14-18 tahun)

Menurut Hasil Rapat Kerja UKK Pediatri Sosial di Jakarta, Oktober 1986 dalam Cahyaningsih, 2011, dijelaskan bahwa tahapan-tahapan tumbuh kembang anak:

1. Masa prenatal
  - a. Masa mudigah/embrio : konsepsi – 8 minggu
  - b. Masa janin/fetus : 9 minggu – lahir
2. Masa bayi : usia 0-1 tahun
  - a. Masa neonatal : usia 0-28 hari
    - masa neonatal dini : usia 0-7 hari
    - masa neonatal lanjut : usia 8-28 hari
  - b. Masa pasca neonatal : 29 hari – 1 tahun
3. Masa pra-sekolah : usia 1-6 tahun
4. Masa sekolah : usia 6-18/20 tahun
  - a. masa pra remaja : usia 6-10 tahun\
  - b. masa remaja :
    - 1) masa remaja dini
      - a) wanita, usia 8-13 tahun
      - b) pria, usia 10-15 tahun
    - 2) masa remaja lanjut

- a) wanita, usia 13-18 tahun  
 b) pria, usia 15-20 tahun

Seperti halnya, Hurlock (1978) menjelaskan mengenai periode perkembangan yang utama, yakni:

1. Periode Pralahir (pembuahan sampai lahir)
2. Masa Neonatus (lahir sampai 10-14 hari)
3. Masa Bayi (2 minggu sampai 2 tahun)
4. Masa Kanak-kanak (2 tahun sampai masa remaja)
5. Masa puber (11 sampai 16 tahun)

Hurlock (1978) juga menjelaskan mengenai tugas perkembangan untuk masa kanak-kanak, berikut merupakan tugas perkembangan anak :

**Tabel 2. 1 Tugas Perkembangan Anak**

LAHIR SAMPAI 6 TAHUN	6 SAMPAI 12 TAHUN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar berjalan</li> <li>• Belajar makan-makanan padat</li> <li>• Belajar berbicara</li> <li>• Belajar mengendalikan pembuangan sampah tubuh</li> <li>• Belajar membedakan jenis kelamin dan kesopanan seksual</li> <li>• Mencapai stabilitas fisiologis</li> <li>• Membentuk konsep sederhana mengenai kenyataan sosial dan fisik</li> <li>• Belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara kandung, dan orang lain</li> <li>• Belajar membedakan yang benar dan yang salah serta mengembangkan nurani</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar kecakapan fisik yang diperlukan untuk permainan anak-anak</li> <li>• Membangun sikap menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai organisme yang bertubuh</li> <li>• Belajar bergaul dengan teman sebaya</li> <li>• Belajar memainkan peran pria dan wanita yang sesuai</li> <li>• Mengembangkan kecakapan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung</li> <li>• Mengembangkan konsep yang diperlukan untuk sehari-hari</li> <li>• Mengembangkan nurani, moralitas, dan suatu skala nilai</li> <li>• Mencapai kemandirian pribadi</li> <li>• Membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial</li> </ul>

Sumber: Hurlock (1978), hal 40

Pada penelitian ini, anak-anak yang akan diteliti adalah anak usia 6-12 tahun, karena pada masa perkembangan ini, rentang kehidupan dimulai. Pada periode usia 6 - 12 tahun seringkali disebut 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, yang merupakan hubungan dekat pertama di luar kelompok keluarga (Cahyaningsih, 2011:73).

## 2.5 Konsep Bermain

### 2.5.1 Definisi bermain

Menurut Pasal 11 UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, dan berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri merupakan hak anak. Namun, agak susah untuk merealisasikan kebutuhan ini apabila tidak dikaitkan dengan keberadaan ruang-ruang bermain yang ada, atau secara umum ruang yang diperuntukkan bagi anak. Dukungan dari orang tua juga sangat dibutuhkan untuk mewujudkan hal tersebut.

Sebagian besar anak menggunakan aktivitas bermain sebagai sarana bersosialisasi. Melalui aktivitas ini anak-anak banyak belajar dan melatih ketrampilan dan intelegensinya. Oleh karena itu, bermain merupakan dunia anak sehingga harus tersedia fasilitas bermain bagi anak-anak di lingkungan tempat tinggal. Di perumahan fasilitas tersebut biasanya disediakan, baik sudah terbangun ataupun masih berupa lahan kosong yang diperuntukkan sebagai taman bermain anak (*children playground*).

### 2.5.2 Motivasi bermain

Hurlock (1978) menyebutkan ada 2 (dua) penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kedua hal tersebut lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Bermain Aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri atau yang melibatkan banyak kegiatan tubuh/gerakan-gerakan tubuh. Faktor yang mempengaruhi ragam permainan ini adalah, Hurlock (1978:327)::

##### a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan

##### b. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka

##### c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada yang kurang pandai, dan permainannya lebih menunjukkan kecerdikan

d. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga daripada berbagai jenis permainan lain.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain daripada mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosioekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan mahal, seperti bermain sepatu roda dan lain-lain. Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang anak, anak akan terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi binatang dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura dan lain-lain.

2. Bermain Pasif

Dalam kegiatan bermain pasif ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri atau tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Hiburan (*amusement*) merupakan salah satu bentuk bermain pasif. Kegiatan bermain aktif biasanya digemari oleh anak-anak yang memasuki usia remaja.

Sedangkan Saragih (2004) mendefinisikan jenis permainan menjadi 2, yaitu:

- a. Jenis Permainan Aktif: biasanya permainan tradisional, dilakukan berkelompok (banyak anak), tidak membutuhkan banyak biaya, dilakukan pada tempat yang tidak membayar, misalnya: permainan bola, sepeda.

- b. Jenis Permainan Pasif: biasanya permainan yang menggunakan teknologi, bisa dilakukan sendiri dan atau berkelompok, membutuhkan banyak biaya/membayar, misalnya: *playstation, Timezone, game online*.

Bermain merupakan aktivitas sepanjang masa. Budaya bermain senantiasa dapat berubah atau tidak sama sekali, bebrbagai perubahan sosial, budaya dan teknologin pada masa sekarang bisa saja memberikan pengaruh pada anak-anak. Perubahan sosial jelas mempengaruhi kehidupan anak-anak termasuk cara bermainnya. Berikut ini dapat dilihat budaya bermain anak usia 6-12 tahun secara umum, yaitu (Hurlock, 1978):

- a. Anak-anak bermain dalam grup/kelompok
- b. Aktivitas bermain dilakukan di luar rumah
- c. Aktivitas bermain sebagian besar melibatkan gerakan aktif
- d. Teman bermain dekat dengan tempat tinggal
- e. Aktivitas bermain dilakukan oleh anak dalam beragam usia
- f. Anak laki-laki lebih banyak bermain diluar daripada anak perempuan
- g. Anak laki-laki bermain dalam kelompok yang lebih besar
- h. Anak perempuan labih sering memainkan permainan anak laki-laki daripada sebaliknya
- i. Anak laki-laki lebih banyak memainkan permainan bersifat pertandingan, dan
- j. Permainan anak laki-laki berlangsung lebih lama daripada anak perempuan.

### 2.5.3 Bentuk-bentuk bermain

Selama akhir masa kanak-kanak baik anak laki-laki atau perempuan sangat sadar akan kesesuaian jenis permainan dengan kelompok seksnya. Oleh karena itu, anak menghindari kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai untuk kelompok seksnya. Jenis lingkungan tempat anak hidup juga menentukan ada tidaknya kesempatan untuk bermain. Adapun jenis permainan pada akhir masa kanak-kanak adalah sebagai berikut (Hurlock, 1978):

1. Bermain Konstruktif

Membuat sesuatu untuk bersenang-senang saja tanpa memikirkan manfaatnya merupakan bentuk permainan yang populer. Membentuk sesuatu dengan kayu dan alat lebih menarik bagi anak laki-laki.

2. Menjelajah

Seperti anak yang lebih muda, anak yang lebih tua senang memuaskan keingintahuannya tentang hal-hal baru yang berbeda dengan menjelajahnya. Berbeda dengan anak yang lebih muda, anak-anak yang lebih besar tidak puas

dengan menjelajahi mainan dan benda-benda di sekitar lingkungannya. Anak ingin menjelajahi lebih jauh dari lingkungan rumah dan lingkungan tetangga dan menjelajah daerah-daerah baru.

### 3. Permainan dan Olahraga

Anak lebih besar tidak puas lagi memainkan jenis-jenis permainan yang sederhana dan tidak terdiferensiasi, yang merupakan permainan awal masa kanak-kanak, anak ingin memainkan permainan anak yang lebih besar, seperti bola basket, sepak bola dan lain-lain. Pada saat anak berumur 10 tahun, permainan terutama bersifat persaingan, dengan pokok perhatian pada keterampilan dan keunggulan serta tidak semata-mata pada kegembiraan.

### 4. Hiburan

Apabila anak-anak tidak bersama kelompoknya pada malam hari, hari-hari libur, anak meluangkan waktu bebasnya dengan menghibur diri seperti membaca komik, mendengarkan radio, menonton televisi atau melamun.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan sebelumnya, dapat diketahui macam-macam permainan. Lebih jelasnya mengenai jenis permainan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. 2 Jenis dan Contoh Macam Permainan Anak**

Jenis Permainan	Contoh Macam-Macam Permainan	Keterangan
Permainan aktif	Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut.</li> <li>• Anak akan terus bermain. Selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan.</li> <li>• Anak berhenti ketika, permainan tersebut dirasa tidak menyenangkan lagi.</li> <li>• Anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.</li> </ul>
	Drama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak bermain memerankan suatu peran, menirukan suatu karakter</li> </ul>
	Bermain musik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak dapat mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu bekerja sama dengan teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, menari atau memainkan alat musik</li> </ul>
	Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengoleksi barang yang disukai untuk menimbulkan rasa bangga terhadap koleksinya.</li> </ul>
	Permainan olahraga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga</li> </ul>

Jenis Permainan	Contoh Macam-Macam Permainan	Keterangan
Permainan pasif	Membaca Mendengarkan radio Menonton televisi	<p>sangat membantu perkembangan fisiknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.</li> <li>• Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan anak</li> <li>• Dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Positifnya anak mendapatkan pengetahuan, sedangkan pengaruh negatifnya apabila meniru hal-hal yang disiarkan</li> </ul>

Sumber: Hurlock (1978)

## 2.6 Konsep Perilaku

### 2.6.1 Pengertian Perilaku

Perilaku adalah ekspresi seseorang terhadap keadaan dunia sekitarnya, sehingga akumulasi sikap atau persepsi, pengetahuan dan keterampilan akan menentukan perilaku seseorang (Levis, 2013:157).

Setelah psikologi berkembang luas dan dituntut mempunyai ciri-ciri suatu disiplin ilmu, maka jiwa dipandang terlalu abstrak. Sementara itu, ilmu pengetahuan menghendaki objeknya bisa diamati, dicatat, dan diukur (Laurens, 2005).

J.B Watson dalam Joyce Marcella Laurens (2005) memandang psikologi sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku karena perilaku dianggap lebih mudah diamati, dicatat, dan diukur. Arti perilaku mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan berperilaku yang tidak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi pada waktu seseorang diam atau secara fisik tidak bergerak.

Sebagai objek studi empiris, perilaku mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Laurens, 2005):

- Perilaku itu sendiri kasatmata, tetapi penyebab terjadinya perilaku secara langsung mungkin tidak dapat diamati.
- Perilaku mengenal berbagai tingkatan, yaitu perilaku sederhana dan stereotip, seperti perilaku binatang bersel satu; perilaku kompleks seperti perilaku manusia; perilaku sederhana, seperti reflex, tetapi ada juga yang melibatkan proses mental biologis yang lebih tinggi.

- c. Perilaku bervariasi dengan klasifikasi: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjuk pada sifat rasional, emosional, dan gerakan fisik dalam berperilaku.
- d. Perilaku bisa disadari dan bisa juga tidak disadari.

Menurut Laurens (2005), proses individual meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Persepsi lingkungan, yaitu proses bagaimana manusia menerima informasi mengenai lingkungan sekitarnya dan bagaimana informasi mengenai ruang fisik tersebut diorganisasikan ke dalam pikiran manusia.
- b. Kognisi spasial, yaitu keragaman proses berpikir selanjutnya mengorganisasikan, menyimpan, dan mengingat kembali informasi mengenai lokasi, jarak, dan tatanan dalam lingkungan fisik.

Perilaku spasial, menunjukkan hasil yang termanifestasikan dalam tindakan dan respons seseorang, termasuk deskripsi dan preferensi personal, respons emosional, ataupun evaluasi kecenderungan perilaku yang muncul dalam interaksi manusia dengan lingkungan fisiknya.

Proses individual ini mengacu pada skema pendekatan perilaku berikut yang menggambarkan hubungan antara lingkungan dan proses perilaku individu.



**Gambar 2. 1 Proses fundamental perilaku manusia**

Sumber: Lang dalam Laurens, 2005

### 2.6.2 Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*)

Menurut Haryadi (2010), jenis-jenis perilaku yang biasa dipetakan antara lain meliputi: pola perjalanan (*trip pattern*), migrasi (*migration*), perilaku konsumtif (*consumptive behavior*), kegiatan rumah tangga (*household activities*), hubungan ketetanggaan (*neighbouring*) serta penggunaan berbagai fasilitas publik (misalnya: pedestrian, lapangan terbuka dan lain-lain). Terdapat dua cara untuk melakukan pemetaan perilaku yakni:

### 1. *Place-centered Mapping*

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan, atau mengakomodasikan perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat yang tertentu. Dengan kata lain, perhatian dari teknik ini adalah satu tempat yang spesifik, baik kecil maupun besar. Dalam teknik ini, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat sketsa dari tempat atau seting, meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut. Peneliti dapat menggunakan peta dasar yang telah dibuat sebelumnya. Akan tetapi, yang perlu diingat adalah bahwa peneliti harus akrab dengan situasi tempat atau area yang akan diamati serta menentukan simbol atau tanda sketsa atas setiap perilaku. Kemudian, dalam satu kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi dalam tempat tersebut dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta dasar yang telah disiapkan.

### 2. *Person-centered Mapping*

Berbeda dengan teknik *place centered mapping*, teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada suatu periode waktu tertentu. Dengan demikian, teknik ini akan berkaitan dengan tidak hanya satu tempat atau lokasi akan tetapi dengan beberapa tempat atau lokasi. Apabila pada *place centered mapping* peneliti berhadapan dengan banyak manusia, pada *person-centered mapping* ini penelitian berhadapan dengan seseorang yang khusus diamati. Dengan demikian, tahap pertama yang harus dilakukan dengan teknik ini adalah memilih *sample person* atau sekelompok manusia yang akan diamati perilakunya. Tahap berikutnya adalah mengikuti pergerakan dan aktivitas yang dilakukan oleh orang atau sekelompok orang yang kita amati tersebut. Pengamatan ini dapat dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa dan catatan-catatan pada suatu peta dasar yang sudah disiapkan. Pengamatan dapat dilakukan dengan kontinyu atau hanya pada periode-periode tertentu saja, tergantung dari tujuan penelitiannya.

Menurut Sommer dalam Hariyadi (2010), bahwa *behavioral mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya, tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Kedua pendekatan ini menyediakan perspektif yang berbeda antara hubungan ruang dengan penggunanya. Pada *place centred mapping* peneliti berhadapan dengan banyak manusia pada tempat dan waktu tertentu, sedang pada *person centered mapping* peneliti berhadapan dengan

seseorang yang khusus diamati pada periode waktu tertentu dengan tempat yang berbeda-beda. Pengamatan dapat dilakukan secara kontinyu hanya pada periode-periode tertentu saja, tergantung dari tujuan penelitiannya.

Berdasarkan Zhang dan lawson (2009), analisis *behaviour mapping* bertujuan untuk menemukan dimana orang-orang sering bertemu di *outdoor spaces* di tengah kepadatan penduduk suatu wilayah, aktivitas apa yang sering dilakukan dan untuk menemukan karakteristik dari *meeting spaces* yang baik. Berdasarkan beberapa teori, pada Kelurahan Jodipan memiliki suatu ruang yang dapat di golongkan sebagai ruang publik. Mengetahui dimana orang-orang sering bertemu adalah salah satu langkah untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan ruang oleh anak usia 6-12 tahun dari anak masyarakat rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan. Untuk mengetahuinya yakni dilakukan dengan analisis *behaviour mapping*.

Langkah-langkah yang harus ditempuh untuk melakukan analisis *behaviour mapping* adalah memiliki lokasi pengamatan dan mengumpulkan beberapa data yang dapat mendukung. Zhang dan lawson (2009) mengemukakan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam melakukan klasifikasi aktivitas, antara lain:

1. Tujuan aktivitas itu, apakah memiliki tujuan tertentu atau tidak memiliki tujuan.
2. Jumlah dan karakteristik orang yang terlibat dalam aktivitas, apakah hanya dilakukan seorang diri atau beberapa orang.
3. Karakteristik interaksi dan adanya perlengkapan tambahan.

Zhang dan lawson (2009) membagi aktivitas pada ruang publik menjadi beberapa klasifikasi, antara lain:

1. Aktivitas proses. Berupa aktivitas yang dilakukan di antara dua aktivitas dengan tujuan yang jelas. Aktivitas ini berbentuk kegiatan pulang dan pergi yang bisa dilaksanakan dengan mempergunakan kendaraan atau berjalan kaki.
2. Aktivitas fisik. Berupa aktivitas yang terjadi ketika dua orang atau lebih melakukan interaksi. Bentuk dari aktivitas ini antara lain:
  - a. Berbincang. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi aktivitas berbincang antara dua orang atau lebih lanjut dapat dibedakan sesuai keberagaman gender dan usia yang terlibat.
  - b. Bermain. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi aktivitas bermain yang melibatkan dua orang atau lebih yang lebih lanjut dapat dibedakan sesuai keberagaman gender dan usia serta peralatan yang digunakan, misalnya

tanpa peralatan (berkejar-kejaran) dan dengan peralatan (bola, sepeda dan lain sebagainya).

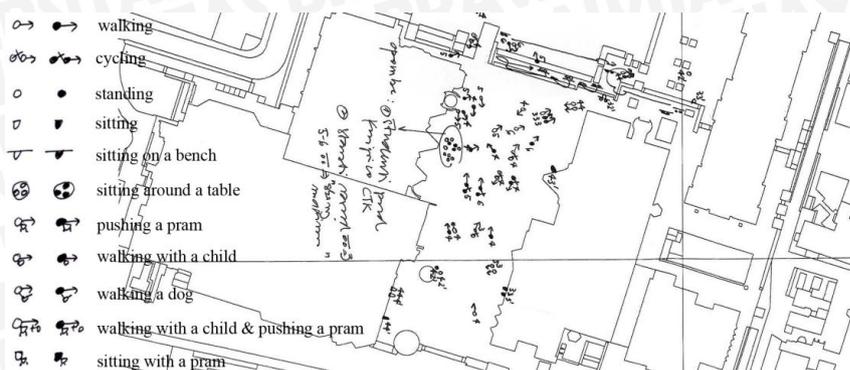
- c. Bersantai. Aktivitas ini dapat dibagi menjadi aktivitas bersantai dengan melibatkan dua orang atau lebih, lebih lanjut dapat dibedakan sesuai keberagaman gender dan usia serta perlengkapan pendukung.
3. Aktivitas transisi. Berupa aktivitas yang dilakukan tanpa tujuan yang jelas dan biasanya dilakukan secara individual. Bentuk aktivitas ini antara lain :
    - a. Berdiri.
    - b. Duduk.
    - c. Berjalan berkeliling.

Berdasarkan Ittelson dalam Hariyadi (2010), pemetaan perilaku, secara umum, akan mengikuti prosedur yang terdiri dari lima unsur dasar yakni:

- a. Sketsa dasar daerah area atau seting yang akan diobservasi;
- b. Definisi yang jelas tentang bentuk-bentuk perilaku yang akan diamati, dihitung, dideskripsikan dan didiagramkan;
- c. Satu rencana waktu yang jelas pada saat kapan pengamatan akan dilakukan;
- d. Prosedur sistematis yang jelas harus diikuti selama observasi;
- e. Sistem *coding* yang efisien untuk lebih mengefisienkan pekerjaan selama observasi.

### 2.6.3 Sistem *coding* dalam pemetaan perilaku

Fungsi *coding* dalam pemetaan perilaku dalam hal ini menggunakan *behavior map* adalah untuk mempermudah selama observasi, sehingga dibutuhkan kode-kode dalam menjelaskan perilaku-perilaku yang muncul dilokasi. Maka dalam pengkodean banyak alternatif yang inិតinya berfungsi membantu peneliti dalam observasi dilapangan. Sebagaimana yang diterangkan Ittelson dalam Hariyadi (2010), setelah peneliti menggunakan peta dasar yang telah disiapkan sebelumnya, langkah selanjutnya adalah membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan symbol atau tanda sketsa bagi setiap perilaku. Kemudian dalam kurun waktu tertentu peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi dalam tempat tersebut dengan menggambar simbol-simbol pada peta dasar yang telah disiapkan. Berikut Gambar 2.2 merupakan contoh *coding* yang digunakan saat observasi dalam pemetaan perilaku.



**Gambar 2.2** Gambar coding dalam behaviour map  
 Sumber: <http://www.intechopen.com>, November, 2013

## 2.7 Persepsi

Persepsi merupakan penilaian seseorang berdasarkan pengalamannya terhadap obyek yang dialaminya (Goldstein, 1989 dalam Levis 2013). Menurut Luthans dalam levis (2013), persepsi merupakan sikap khusus dan proses awal pengetahuan yang menentukan perilaku seseorang. Pengukuran persepsi dapat dilakukan sesuai dengan pengukuran sikap. Perbedaannya adalah jika sikap, objek yang menjadi rangsangan bagi persepsi belum menyatu dengan individu. Sebaliknya, pada pengukuran persepsi (*perceive* = merasakan) objek yang menjadi rangsangan persepsi telah menyatu dengan individu tersebut sehingga individu tersebut dapat merasakan baik buruk dari obyek tersebut.

Menurut Sarwono (1992), persepsi memiliki dua pendekatan, yang pertama menganggap persepsi sebagai kumpulan penginderaan. Jadi, kalau seseorang melihat benda terbuat dari besi, beroda tiga, maka kumpulan penginderaan itu akan diorganisasikan secara tertentu, dikaitkan dengan pengalaman dan ingatan masa lalu, dan diberi makna tertentu, dikaitkan dengan pengalaman dan ingatan masa lalu, dan diberi makna tertentu sehingga dapat dikenal, misalnya sebagai bajaj. Hal ini, dinamakan cara pandang dengan pendekatan konstruktif. Kegiatan mengenal objek atau benda adalah kegiatan mental atau disebut juga kognisi. Jadi, sebetulnya otak tidak secara pasif menggambarkan tumpukan pengalaman dan memori, melainkan aktif untuk menilai, dan untuk memaknai. Karena adanya fungsi aktif dari kesadaran manusia, pandangan ini kadang-kadang digolongkan juga kepada pandangan fungsional (Sarwono, 1992:45).

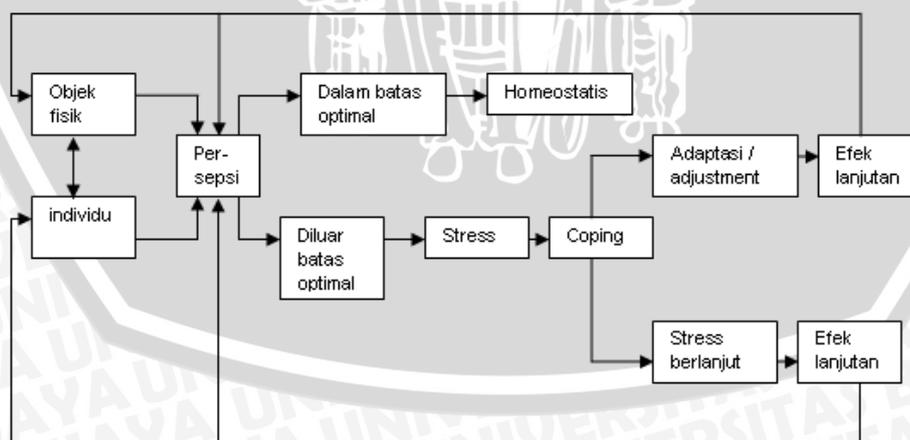
Pendekatan kedua menurut Fisher et.all dalam Sarwono (1992), individu tidaklah menciptakan makna-makna dari apa yang diinderakan karena sesungguhnya makna itu

telah terkandung dalam stimulus itu sendiri dan tersedia untuk organisme yang siap menyerapnya. Persepsi terjadi secara spontan dan langsung, jadi bersifat holistik. Spontanitas itu terjadi karena organisme selalu menjajaki (eksplorasi) lingkungannya dan setiap objek menonjolkan sifat-sifatnya yang khas untuk organisme bersangkutan. Dari pendekatan ini Patilima (2007) menarik suatu pendapat bahwa pengertian persepsi terdapat unsur-unsur:

1. Adanya objek atau sasaran yang diamati,
2. Adanya alat indera yang cukup baik untuk menangkap objek, dan
3. Adanya interpretasi dan penilaian terhadap objek.

Jadi, persepsi adalah suatu kegiatan dari penginderaan dalam memberi interpretasi terhadap objek tertentu. Dalam kajian ini, yang menjadi objek persepsi adalah lingkungan kota, yakni pada Kelurahan Jodipan, Kecamatan Blimbing, Kota Malang, yang merupakan daerah permukiman padat dilalui kereta api dan memiliki batas wilayah dengan sungai brantas.

Menurut Sarwono (1992), perilaku manusia merupakan pusat perhatian dalam hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Manusia menghindari obyek dilingkungannya, hasil pengindraannya akan diproses hingga timbul makna tentang obyek tersebut, ini dinamakan persepsi, yang selanjutnya menimbulkan reaksi. Proses hubungan manusia dengan lingkungannya sejak individu berinteraksi melalui pengindraannya sampai terjadi reaksi digambarkan dalam skema persepsi (Paul A. Bell).



**Gambar 2. 3 Skema Persepsi**

Sumber: Paul A. Bell dalam Sarwono

## 2.8 Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR)

Menurut Buku Panduan Ringkas Untuk Membuat Kebijakan: Perumahan Bagi Kaum Miskin di Kota-Kota Asia, kemiskinan seringkali di definisikan berdasarkan jumlah pendapatan seseorang. Menurut Amartya Sen dalam buku panduan tersebut menyatakan bahwa, kemiskinan sebagai ketidakmampuan untuk bebas menjadi seseorang yang diinginkan, kemiskinan tidak dapat dilihat dari keterbatasan finansial saja, namun melalui berbagai macam dimensi, yaitu:

1. Ketidakmampuan untuk memiliki penghasilan yang cukup dan stabil serta tidak adanya kepemilikan terhadap aset produktif;
2. Tidak adanya aksesibilitas ke perumahan yang aman dan terjamin kepemilikannya;
3. Tidak adanya aksesibilitas ke pelayanan infrastruktur dan publik;
4. Tidak adanya aksesibilitas ke jaringan pengaman sosial dan perlindungan terhadap hak-hak legalnya;
5. Ketidak mampuan untuk memiliki kekuasaan, berpartisipasi dan mendapatkan rasa hormat dari orang lain.

Penentuan titik tolak penentuan kelompok Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) juga dapat berasal dari Upah Minimum Regional (UMR).

Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR), menurut Soebroto dalam Budihardjo (2004), jika dilihat dari taraf penghasilan mereka, kemungkinan besar mereka tinggal dipermukiman yang sempit, berdesak-desak dan berdiri di atas status tanah yang tidak jelas, tidak memenuhi syarat kesehatan bahkan tidak mempunyai tempat tinggal yang tetap. Biasanya mereka tinggal dalam rumah-rumah petak atau rumah besar yang dihuni oleh beberapa keluarga. Rumah-rumah sering kali tidak dilengkapi dengan sarana WC, kamar mandi atau dapur, sehingga mereka harus memanfaatkan sarana umum (MCK umum) secara bersama-sama, dapurpun seringkali juga dipergunakan bersama.

## 2.9 Metode *Importance and Performance Analysis* (IPA)

Analisis yang digunakan untuk mengetahui persepsi anak dalam menggunakan ruang terbuka dalam beraktivitas bermain yakni melalui metode analisis *Importance & Performance Analysis*. Analisis *Importance & Performance Analysis* merupakan suatu metode analisis kombinasi antara aspek-aspek tingkat kepentingan dan persepsi terhadap kualitas atau kondisi suatu objek ke dalam bentuk dua dimensi. Terdapat dua buah parameter dalam analisis IPA, yaitu yang diwakili x dan y, dimana x merupakan persepsi terhadap kualitas ruang publik yang dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, sedangkan y merupakan tingkat kepentingan pengguna. Tingkat kepentingan

yang dimaksud dalam hal ini adalah kepentingan menurut anak usia 6-12 terhadap ruang publik yang digunakan. Adapun rumus yang digunakan menurut (Supranto, 1997):

1. Pembobotan

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala degan lima tingkat atau bobot penilaian terhadap tingkat kepentingan yang diharapkan serta penilaian persepsi terhadap kualitas ruang publik sebagai berikut:

- Jawaban sangat penting / sangat puas diberi bobot 5
- Jawaban penting / puas diberi bobot 4
- Jawaban ragu-ragu diberi bobot 3
- Jawaban tidak penting / tidak puas diberi bobot 1

2. Tingkat Kesesuaian

Kepuasan pengguna digambarkan oleh tingkat kesesuaian antara penilaian persepsi terhadap kualitas dan penilaian tingkat kepentingan aspek-aspek dalam kinerja pelayanan.

$$T_{ki} = \frac{X_i}{Y_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$T_{ki}$  = tingkat kesesuaian

$X_i$  = Skor penilaian persepsi

$Y_i$  = Skor penilaian kepentingan

3. Diagram Kartesius

Sumbu x (datar) akan diisi oleh skor tingkat kualitas/kondisi ruang, sedangkan sumbu y (tegak) akan diisi oleh skor tingkat kepentingan. Skor tingkat kualitas/kondisi ruang dan tingkat kepentingan diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}, \quad \bar{Y} = \frac{\sum y_i}{n}$$

Keterangan:

n = jumlah responden

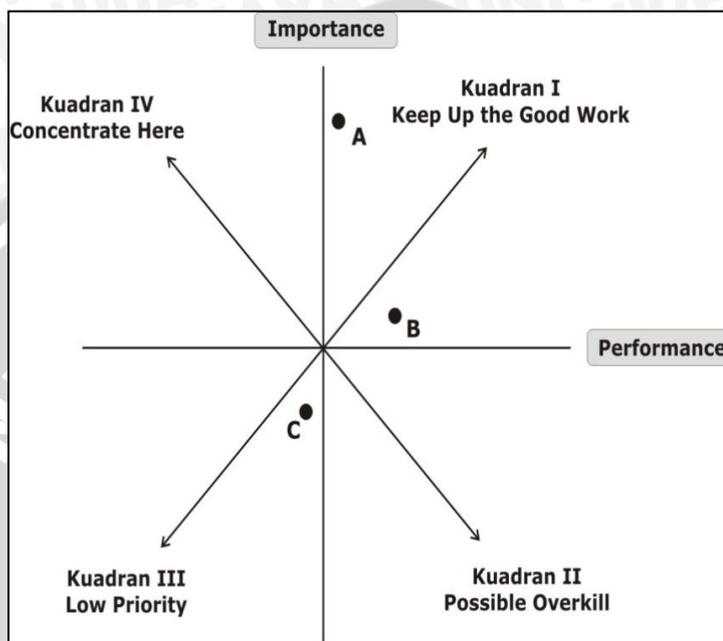
Diagram kartesius merupakan suatu bangun yang dibagi menjadi empat bagian yang dibatasi oleh dua buah garis yang berpotongan tegak lurus pada titik-titik (X, Y), dimana X merupakan rata-rata dari rata-rata skor tingkat persepsi/kepuasan pengguna terhadap seluruh faktor atau atribut yang terdapat di dalam ruang publik, sedangkan Y adalah rata-rata skor tingkat kepentingan seluruh faktor yang

mempengaruhi kepuasan pengguna. Berikut untuk menentukan batas obyektif dalam penentuan atribut pada diagram kartisius:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{k}, \quad \bar{Y} = \frac{\sum_{i=1}^n Y_i}{k}$$

Keterangan:

K : banyaknya atribut/item/fakta yang dinilai

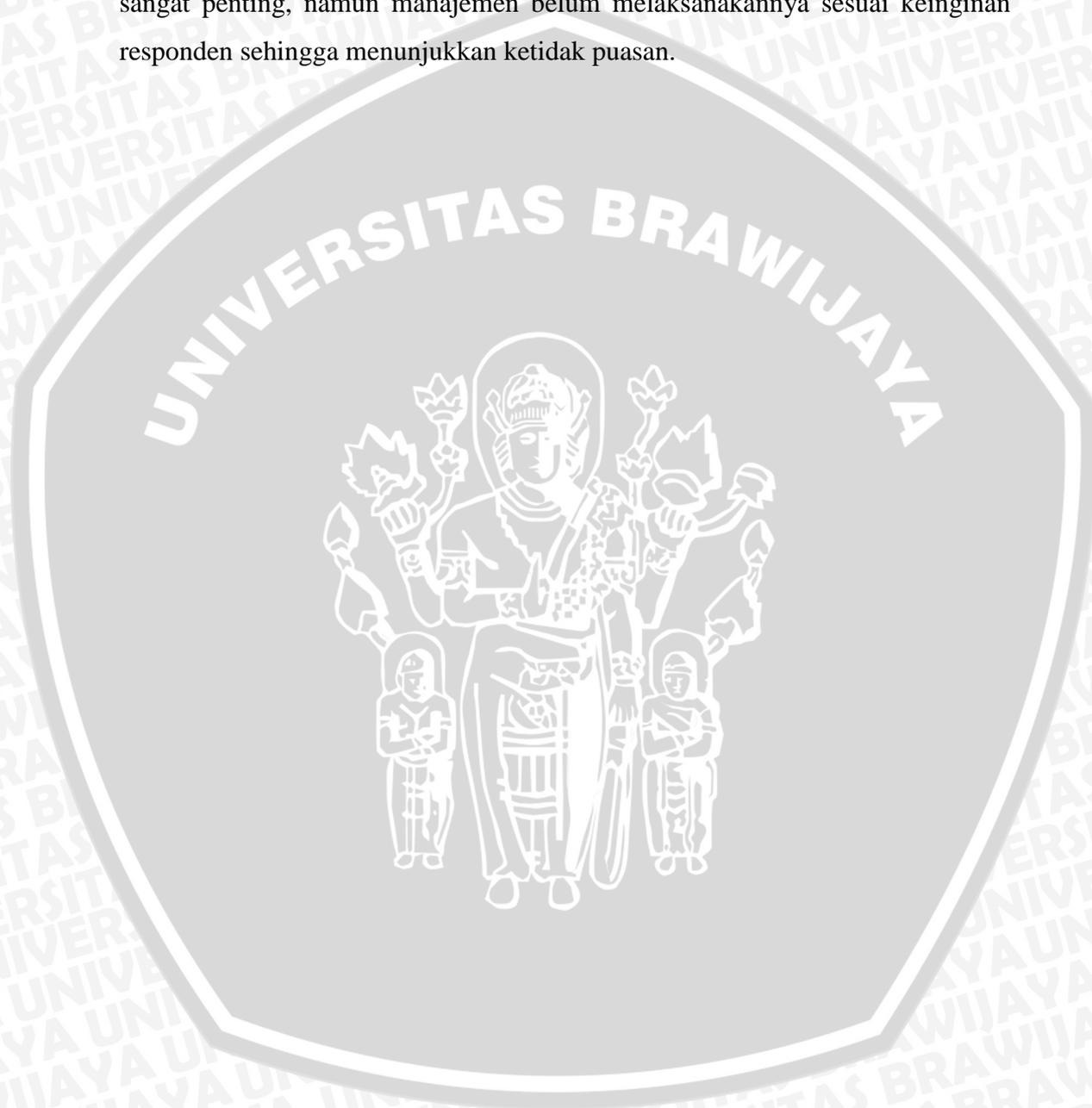


Gambar 3. 1 Kuadran IPA

Nilai rata-rata dari skor tingkat kepentingan dan kinerja digunakan untuk menentukan poin-poin yang ada dalam kuadran. Interpretasi selanjutnya merupakan kombinasi dari skor-skor tingkat kepentingan dan kualitas tiap atribut. Hasil analisis meliputi empat saran berbeda berdasarkan ukuran tingkat kepentingan (*importance*), yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menentukan rekomendasi selanjutnya. Berikut keempat saran tersebut yang disesuaikan dengan penggunaannya dalam penelitian ini yaitu ruang publik:

1. Kuadran 1: *Keep Up the Good Work*, Menunjukkan bahwa atribut-atribut ruang terbuka publik dipandang penting oleh pengguna ruang publik sebagai dasar keputusan pemanfaatan ruang publik dan kualitas /kondisi menurut pengguna adalah sangat baik.
2. Kuadran 2: *Possible Overkill*, Menunjukkan bahwa atribut-atribut pada ruang publik penting bagi pengguna tetapi mempunyai kualitas yang baik.

3. Kuadran 3: *Low Priority*, Menunjukkan bahwa beberapa faktor yang kurang penting pengaruhnya bagi responden, pelaksanaannya biasa-biasa saja. Dianggap kurang penting dan kurang memuaskan
4. Kuadran 4: *Concentrate Here*, Menunjukkan faktor atau atribut yang dianggap mempengaruhi kepuasan responden, termasuk unsur-unsur jasa yang dianggap sangat penting, namun manajemen belum melaksanakannya sesuai keinginan responden sehingga menunjukkan ketidakpuasan.



## 2.10 Penelitian Terdahulu

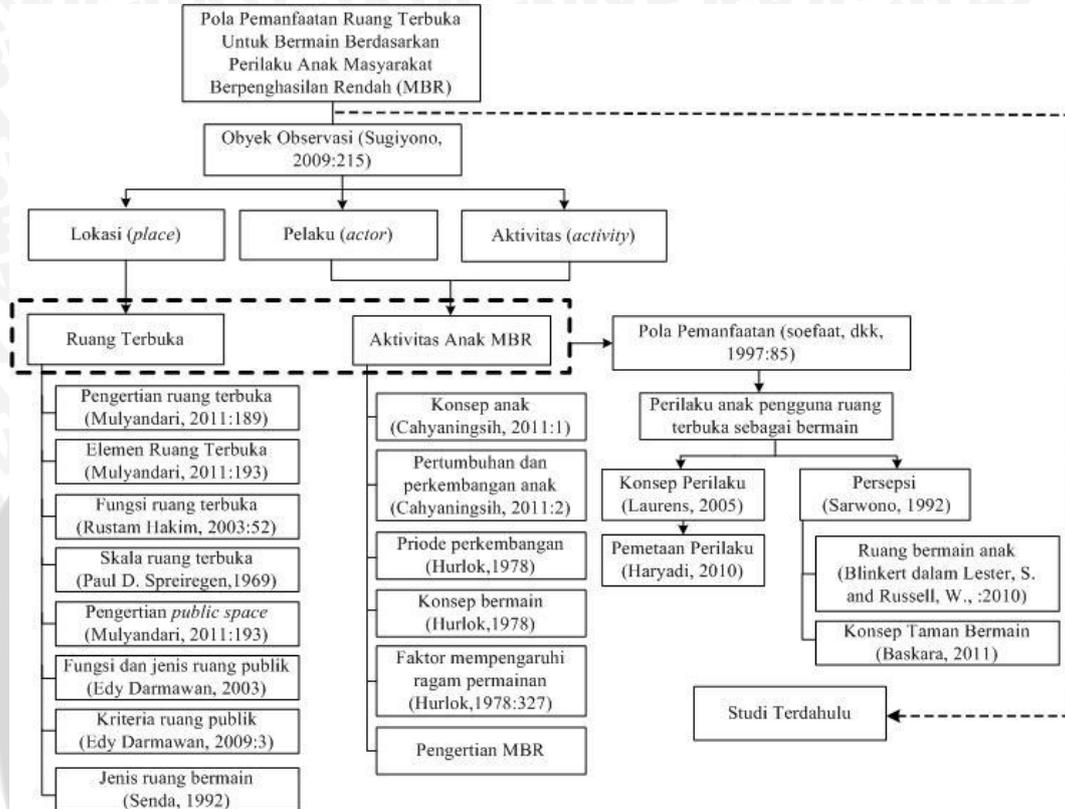
No	Nama dan Judul	Tujuan	Variabel	Teknik Analisis	Hasil	Perbandingan
1.	<b>Hamid Patilima</b> Persepsi Anak mengenai Lingkungan Kota, studi kasus anak-anak Kelurahan Kwitang, Jakarta Pusat. Thesis S2 KPP UI (2004)	Memperoleh gambaran kognitif anak-anak mengenai lingkungan anak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan perumahan</li> <li>• Lingkungan komuniti</li> <li>• Lingkungan sekolah</li> <li>• Lingkungan bermain</li> <li>• Pelayanan transportasi</li> <li>• Pelayanan kesehatan</li> </ul>	Penelitian ini menggunakan suatu desain studi kasus yang akan menghasilkan gambaran persepsi anak mengenai lingkungan kota, dengan variabel tersebut untuk memudahkan anak dalam menggambarkan mengenai lingkungannya	Penelitian ini menghasilkan gambaran situasi dari variabel yang ada terhadap lingkungan kotannya, dan sesuai dengan kemampuan dan pemahaman anak-anak peka terhadap lingkungannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak yang menjadi responden berusia 9-12 tahun</li> <li>• Pembahasan lebih luas mengenai segala aspek dalam pemenuhan Hak anak.</li> <li>• Persepsi anak dilihat dari semua aspek hak anak</li> </ul>
2.	<b>Mohammad Ekafitrawan</b> Studi Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik oleh Remaja. Tugas Akhir PWK FT UB (2005).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi karakteristik ruang publik</li> <li>• Identifikasi pola pemanfaatan ruang publik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakter fisik dan aktivitas di ruang publik</li> <li>• Karakteristik pengunjung remaja dan kecenderungannya dalam memanfaatkan ruang publik</li> </ul>	• Analisis kualitas ruang public menurut persepsi remaja berdasarkan aspek <i>need, rights</i> dan <i>meanings</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik fisik dan ragam aktivitas yang dilakukan oleh remaja di tiga ruang terbuka public.</li> <li>• Ruang terbuka public yang banyak dipilih oleh remaja untuk melakukan aktivitasnya adalah Alun-alun Tugu, Alun-alun Merdeka dan Gelanggang Olahraga Gajayana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian</li> <li>• Subyek penelitian atau responden merupakan remaja, sedangkan dalam penelitian berupa anak-anak usia 6-12 tahun.</li> <li>• Fokus ruang terbuka publik merupakan daerah alun-alun, sedangkan ruang publik dalam penelitian yakni yang jangkauan biasa menjadi area bermain anak dalam skala lingkungan.</li> </ul>
3.	<b>Azibi Taufik Jauhari</b> Pola Pemanfaatan Ruang Bermain Anak,	• Mengetahui pola pemanfaatan ruang bermain anak usia 6-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivitas</li> <li>• Ruang terbuka</li> <li>• Pola pemanfaatan</li> </ul>	• Penelitian ini menggunakan pendekatan	• Anak bermain menggunakan ruang yang mudah diakses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian</li> <li>• Fokus anak adalah anak dari masyarakat</li> </ul>

No	Nama dan Judul	Tujuan	Variabel	Teknik Analisis	Hasil	Perbandingan
	Studi Kasus: Pemanfaatan Ruang oleh Anak Usia 6-12 Tahun di Kecamatan Blimbing Kota Malang	tahun di tiga tipe perumahan, perumahan sederhana/kecil, perumahan menengah, dan besar/mewah	ruang bermain (sistem aktivitas, lokasi, teman bermain, frekuensi waktu)	kualitatif dan kuantitatif. • Proses analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis <i>crosstabulation</i> melalui program SPSS	dan memberikan kesempatan yang luas bertemu dengan teman • Bermain yang dilakukan adalah kegiatan berkelompok sesuai jenis kelamin.	berpenghasilan rendah (MBR) • Melihat persepsi anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR)
4.	<b>Wahyu Kusumo</b> Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga. Tesis Program Pascasarjana Magister Teknik Pembangunan Wilayah dan Kota UNDIP (2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi kondisi kependudukan dan ruang bermain anak luar rumah</li> <li>• Mengidentifikasi aktivitas bermain anak dan orang dewasa di luar rumah</li> <li>• Analisis karakteristik kependudukan dan ruang bermain anak luar rumah</li> <li>• Menganalisis aktivitas anak dan orang dewasa dalam bermain, beraktivitas dan berinteraksi di ruang bermain anak luar rumah</li> <li>• Menganalisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak luar rumah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jumlah penduduk</li> <li>• Jenis ruang terbuka</li> <li>• Pengelolaan</li> <li>• Aksesibilitas</li> <li>• Kenyamanan</li> <li>• Kecocokan</li> <li>• Jenis permainan</li> <li>• Lokasi bermain</li> <li>• Waktu penggunaan</li> <li>• Frekuensi penggunaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis Kependudukan dan Ruang Bermain Anak</li> <li>• Analisis aktivitas bermain anak dan aktivitas orang dewasa</li> <li>• Analisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik kependudukan berdasarkan lama tinggal di perumahan Griya Dukuh Asri</li> <li>• Gambaran aktivitas bermain anak di Perumahan dengan kecenderungan pergeseran jenis permainan anak dan konflik yang penggunaan ruangnya</li> <li>• Faktor-faktor yang menyebabkan perubahan perubahan komposisi penduduk dan aktivitas penghuni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus responden merupakan anak usia 6-12 tahun</li> <li>• Lokasi penelitian</li> <li>• Tidak membahas Fokus penelitian hingga perubahan pemanfaatn ruangnya</li> <li>• Tidak membahas aktivitas orang dewasa secara keseluruhan di ruang terbuka</li> <li>• Pembahasan perubahan terhadap fisik area bermain dari awal pembangunan hingga dilaksanakannya penelitian, sedangkan dalam pembahasan skripsi kali ini lebih mengarah pada perilaku anak dalam bermain dalam menyikapi ruang bermain mereka yang minim.</li> </ul>

No	Nama dan Judul	Tujuan	Variabel	Teknik Analisis	Hasil	Perbandingan
4.	<b>John F. Bobby Saragih</b> Pengembangan Model Ruang Bermain Outdoor di Perumahan Formal (2010)	Mengetahui faktor yang berpengaruh pada anak pada saat menentukan pilihan tempat bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola bermain anak</li> <li>• Teman Bermain</li> <li>• Jenis permainan</li> </ul>	Penelitian ini memaparkan faktor yang berpengaruh terhadap penyebab anak meninggalkan tempat bermain sehingga terbentuk model tempat bermain outdoor di perumahan formal	Dalam pengembangan tempat bermain anak terdapat suatu model yang sebaiknya memperhatikan faktor penyebabnya, sehingga kecenderungan tempat bermain akan ditinggalkan oleh anak-anak semakin kecil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan Model Ruang Bermain Outdoor di Perumahan Formal membahas hingga pengaruh dan faktor tempat bermain yang ditinggalkan, namun dalam penelitian ini tidak membahas hal tersebut.</li> <li>• Lokasi merupakan perumahan yang memiliki tempat bermain, sedangkan dalam penelitian tidak terdapat tempat atau ruang bermain formal yang telah disediakan.</li> </ul>

## 2.11 Kerangka Teori

Kerangka teori adalah tahapan atau langkah-langkah yang akan digunakan untuk mendasari penelitian ini berdasarkan tinjauan pustaka, adapun diagram tahapan penelitian pada gambar 2.4



Gambar 2. 4 Kerangka Teori

