

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini diperlukan agar tidak terjadi salah pemahaman tentang suatu penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang berjudul “Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan”, maka dari judul tersebut akan dijabarkan beberapa istilah sebagai berikut, yaitu:

1. Pola pemanfaatan ruang terbuka yaitu pola pemanfaatan yang mencerminkan pada orientasi kehidupan masyarakat di wilayah penelitian, dimana dalam penelitian ini pola pemanfaatan merupakan aktivitas anak usia 6-12 tahun dalam memanfaatkan suatu ruang terbuka sebagai ruang bermain. Jumlah anak dan aktivitas anak, penyebaran, bentuk dan jenis permainan yang dilakukan merupakan faktor didalam pola maupun orientasi pemanfaatan lahan.
2. 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).
3. 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.
4. Menurut Buku Panduan Ringkas Untuk Membuat Kebijakan: Perumahan Bagi Kaum Miskin di Kota-Kota Asia, kemiskinan tidak dapat dilihat dari keterbatasan finansial saja, namun melalui berbagai macam dimensi, salah satunya kemiskinan karena tidak adanya aksesibilitas ke pelayanan infrastruktur dan publik.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pola pemanfaatan ruang terbuka khususnya anak-anak, dimana anak melakukan waktu luangnya salah satunya dengan bermain dan memanfaatkan ruang luar yakni ruang terbuka di lingkungan tempat tinggal pada Kelurahan Jodipan.

3.2 Jenis Penelitian

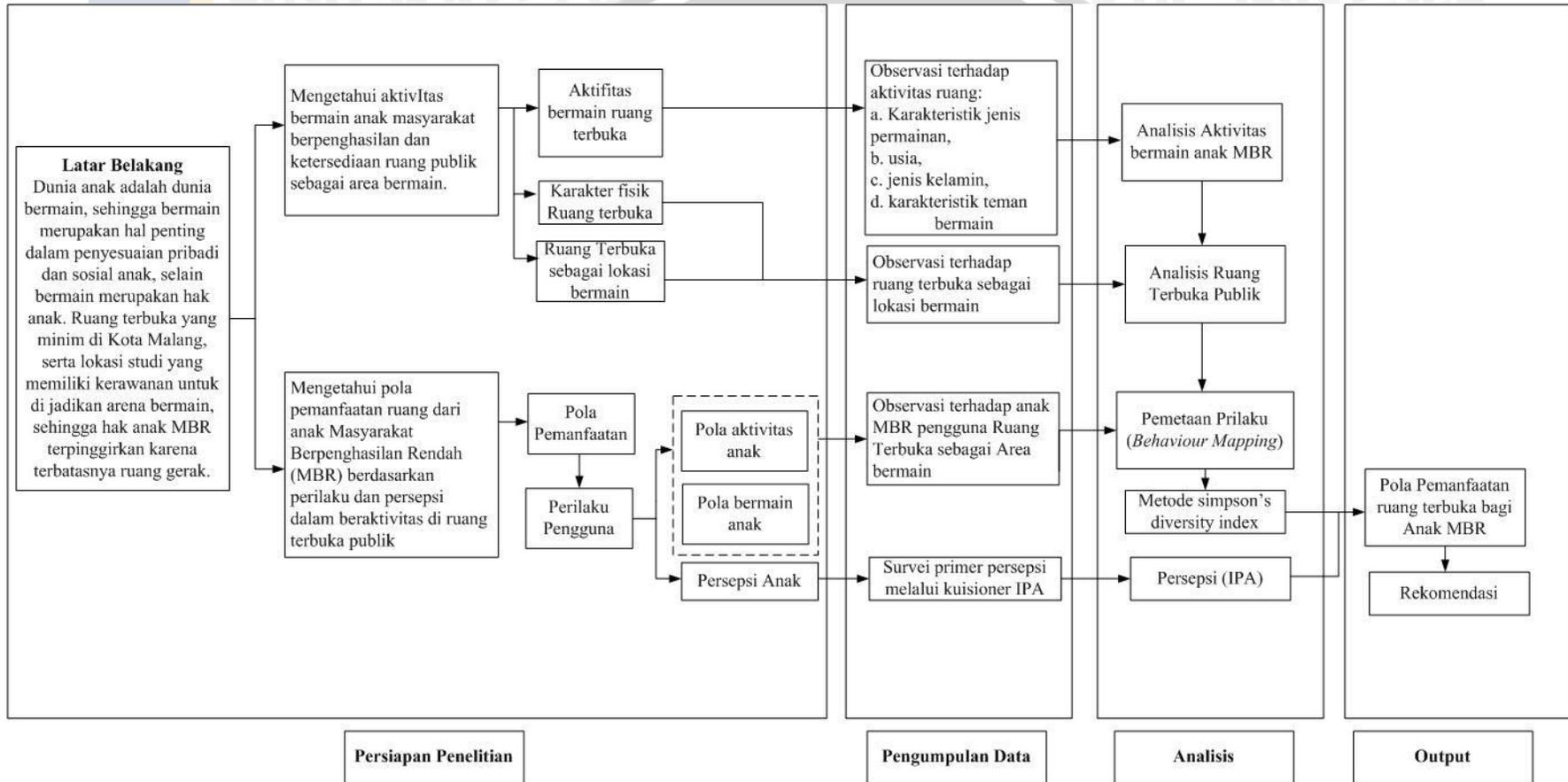
Jenis penelitian jika dibedakan menurut tujuan dan metodenya, penelitian “Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan” termasuk penelitian deskriptif dan penelitian survei.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bermaksud untuk membuat penanderaan mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta di lapangan, penelitian deskriptif bertujuan untuk mencari informasi faktual, mengidentifikasi masalah-masalah untuk membuat komparasi dan evaluasi (Yunus, 2010:56). Sedangkan, penelitian survey merupakan pengumpulan informasi secara sistematis dari para responden dengan maksud untuk memahami dan / atau meramal beberapa aspek perilaku dari populasi yang diamati (Sigit, 2001:179). Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif dengan metode deskriptif *explanatory*, yaitu suatu metode yang memaparkan suatu fakta atau empiris dari hasil pengumpulan data di lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti berpegang pada konsep-konsep yang ada dengan memberikan batasan-batasan dalam penelitian, dengan menggunakan metode deskriptif hal ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan manusia dalam suatu lingkungan tertentu. Penelitian ini berusaha menggali berbagai informasi, mendeskripsikan dan menganalisis perilaku anak usia 6-12 tahun (umumnya duduk di bangku SD/ sederajat) berdasarkan aktivitasnya sehari-hari serta bagaimana persepsi anak di Kelurahan Jodipan tentang ruang terbuka yang merupakan ruang bermain mereka. Hal yang akan diteliti mengenai anak masyarakat berpenghasilan rendah berdasarkan perbedaan jenis kelamin serta berdasarkan konsep yang ada secara keseluruhan dengan rentang usia yang diteliti yakni usia 6-12 tahun dan yang menjadi penelitian selanjutnya yakni ruang publik yang merupakan lokasi bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah.

3.3 Diagram Alir Penelitian

Tahapan-tahapan dalam melakukan penelitian digambarkan dalam diagram alir. Berikut ini merupakan diagram alir penelitian pola pemanfaatan ruang terbuka publik bagi anak masyarakat berpenghasilan rendah.



Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian

3.4 Lokasi Penelitian

Secara umum lokasi penelitian adalah Kecamatan Blimbing, Kota Malang, namun dengan pertimbangan untuk mendapatkan suatu ciri aktivitas dan pola pemanfaatan ruang terbuka bagi anak masyarakat berpenghasilan rendah untuk nantinya diketahui kecenderungan ruang terbuka terhadap perilaku bermain anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR), maka lokasi penelitian diarahkan pada lokasi yang merupakan daerah Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR).

Lokasi penelitian ditentukan melalui studi literatur dengan mempertimbangkan tingkat kepadatan penduduk, kepadatan bangunan. Berikut Tabel 3.1 klasifikasi masing-masing wilayah

Tabel 3. 1 Klasifikasi Peruntukan Kelurahan di Kecamatan Blimbing

No	Kelurahan	Peruntukan	KDB	Luas Lahan (Ha)	Kepadatan (Jiwa/Ha)
1.	Balearjosari	<ul style="list-style-type: none"> Perdagangan dan jasa Fasilitas umum dan perdagangan 	60-80% 60-80%	151,30	49,80
2.	Arjosari	<ul style="list-style-type: none"> Perumahan dan lainnya Perkantoran Perumahan dan lainnya 	40-60% 60-80% 60-80%	115,50	72,84
3.	Polowijen	<ul style="list-style-type: none"> Perkantoran pemerintahan 	60-80%	135,25	79,17
4.	Purwodadi	<ul style="list-style-type: none"> Perdagangan dan jasa Fasilitas umum dan perdagangan Perumahan dan lainnya 	60-80% 60-80% 60-80%	157,50	112,55
5.	Blimbing	<ul style="list-style-type: none"> Perkantoran Perumahan dan lainnya 	60-80% 60-80%	109,50	94,46
6.	Pandanwangi	<ul style="list-style-type: none"> Perumahan dan lainnya 	40-60%	398,25	68,31
7.	Purwantoro	<ul style="list-style-type: none"> Perdagangan dan jasa Perumahan dan lainnya 	60-80% 60-80%	229,25	137,01
8.	Bunulrejo	<ul style="list-style-type: none"> Perumahan dan lainnya 	60-90%	184,25	139,04
9.	Kesatrian	<ul style="list-style-type: none"> Perumahan, kompleks militer, perdagangan, dan lainnya 	60-80%	145,25	76,46
10.	Polehan	<ul style="list-style-type: none"> Perumahan dan lainnya 	60-100%	101,25	170,65
11.	Jodipan	<ul style="list-style-type: none"> Perumahan dan lainnya 	90-100%	49,35	270,88

Sumber: RDTRK Kecamatan Blimbing 2003-2008

Berdasarkan tabel diatas dapat ditentukan lokasi penelitian adalah di Kelurahan Jodipan dengan tingkat kepadatan penduduk dan bangunan tertinggi, serta menurut data monografi Kelurahan Jodipan terdapat 1.950 jiwa penduduk miskin. Batas wilayah studi dalam penelitian ini adalah batas administrasi Kelurahan Jodipan.

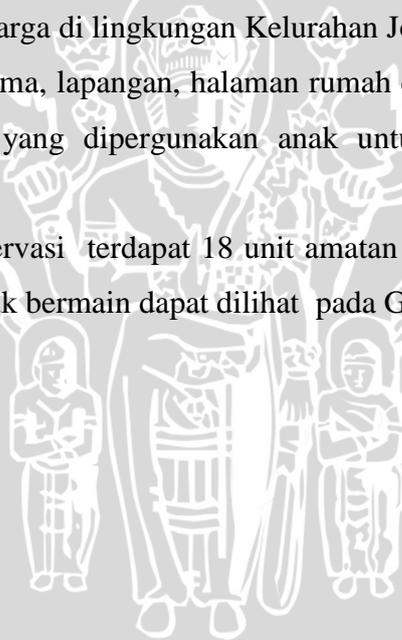
Pemilihan lokasi diambil selain merupakan salah satu kelurahan padat di Kecamatan Blimbing, kepadatan penduduk dan kepadatan bangunan juga dapat

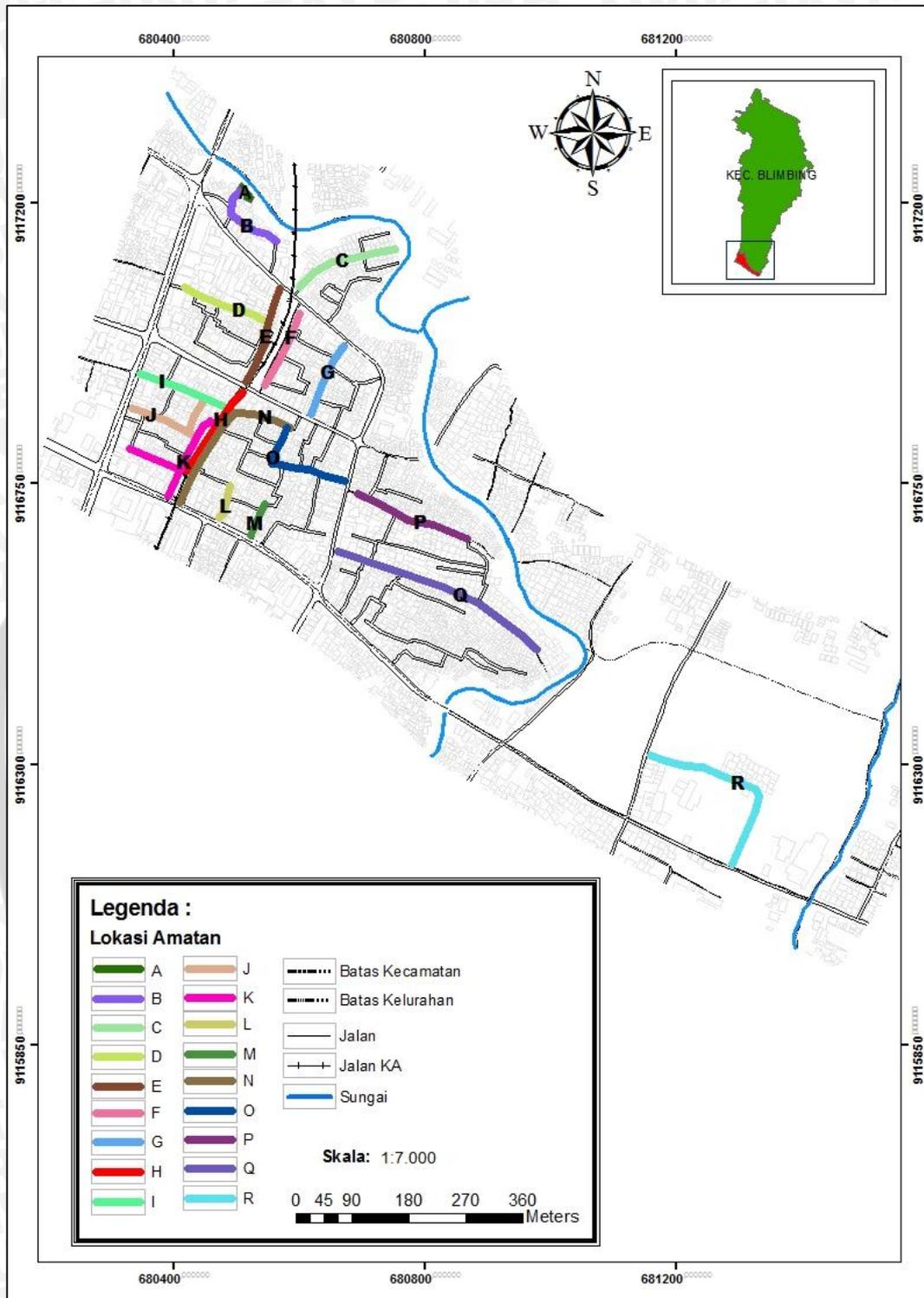
mempengaruhi penyediaan ruang publik di perkampungan kota dalam hal ini pada Kelurahan Jodipan. Pemilihan lokasi juga diambil karena memiliki karakteristik seperti di lewati kereta api dan berbatasan dengan sungai, hal tersebut di maksudkan untuk mengetahui karakteristik anak bermain di kawasan kereta api dan sungai serta secara keseluruhan pada Kelurahan Jodipan. Wilayah-wilayah tersebut diambil karena merupakan kawasan kumuh dengan keberadaan prasarana dan sarana yang kurang memenuhi. Hal kumuh tersebut terkait juga dengan tingkat kemiskinan yang berarti masyarakat disana merupakan masyarakat berpenghasilan rendah.

Penelitian ini lebih menekankan pada lokasi ruang terbuka sebagai ruang bermain anak yang berskala lingkungan. Tempat bermain anak yang diperoleh dari hasil observasi awal pada Kelurahan Jodipan yang digunakan anak sebagai ruang aktivitas bermain anak luar ruangan dengan kriteria, yaitu:

1. Lokasi-lokasi yang disenangi anak ketika bermain menurut hasil wawancara terhadap anak dan warga di lingkungan Kelurahan Jodipan.
2. Jalan lingkungan utama, lapangan, halaman rumah dan sebagainya di wilayah Kelurahan Jodipan yang dipergunakan anak untuk berinteraksi melakukan aktivitas bermain

Sehingga dari hasil observasi terdapat 18 unit amatan lokasi bermain anak yang sering dipergunakan anak untuk bermain dapat dilihat pada Gambar 3.2.





Gambar 3. 2 Lokasi Amatan Ruang Terbuka sebagai Ruang Bermain Anak Masyarakat Berpernghasilan Rendah

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan, berdasarkan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung yang diambil dari lapangan oleh peneliti yang sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari studi literature/pustaka, hasil penelitian pihak lain maupun survei instansi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Survei primer

Survei primer yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni:

a) Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Wawancara mendalam atau *in-depth interview* merupakan suatu teknik pengumpulan data kualitatif dalam pelaksanaan penelitian sosial (Levis, 2013:84). Pengumpulan data kualitatif yang dilakukan merupakan data kualitatif tak berstruktur yang didahului oleh pertanyaan inisial dan pendalaman informasinya sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh responden (Levis, 2013:85)

b) Kuesioner

Teknik ini dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan bersifat terstruktur dengan mengkombinasikan pertanyaan tertutup dan terbuka. Kuesioner yang dibagikan berupa sederet daftar pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari pengguna ruang terbuka sebagai area bermain anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) beserta orang tua yang berlokasi dekat dengan area yang dijadikan tempat bermain anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR). Data-data yang akan diambil melalui kuesioner adalah data identitas responden (nama, jenis kelamin, usia, dan alamat), serta pertanyaan-pertanyaan lain terkait penggunaan ruang terbuka sebagai area aktivitas anak. Kuesioner juga membahas mengenai persepsi pengguna terhadap ruang terbuka yang menjadi area beraktivitas bermain.

Berdasarkan sudut pernyataan yang diajukan, kuisisioner yang digunakan pada penelitian adalah kuisisioner dengan pernyataan tertutup (*fixed alternatif question*), yaitu kuisisioner yang disajikan dalam bentuk pertanyaan yang kemungkinan jawabannya telah disediakan, sehingga responden tinggal

memilih jawaban yang ada dengan menyilang (X) jawaban ke dalam kotak jawaban yang telah disediakan (Sigit, 2001).

Kuesioner juga menghasilkan data persepsi. Data ini dikumpulkan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna anak-anak terhadap kualitas ruang yang disediakan dan harapan anak terhadap kepentingan ruang publik yang digunakan berdasarkan tingkat kepentingannya. Nantinya, diketahui kondisi ruang publik yang harusnya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan bermain anak.

c) Observasi/pengamatan

Observasi dilakukan langsung di lapangan tempat/lokasi responden yaitu anak MBR bermain sehari-hari. Dalam hal ini peneliti mengamati hal-hal yang dilakukan oleh responden berkaitan dengan aktivitas bermain anak MBR. Hal ini dilakukan guna memahami dan memperoleh informasi mendalam tentang berbagai aktivitas yang dilakukan responden berkaitan dengan aktivitas bermain anak MBR. Dalam pengamatan yang dilakukan juga dilakukan teknik dokumentasi aktivitas anak melalui foto, pengambilan gambar atau foto selain bertujuan untuk menggambarkan aktivitas bermain anak juga menunjukkan ruang terbuka yang ada di lokasi penelitian untuk memberikan gambaran secara visual kondisi ruang terbuka yang ada.

Objek observasi adalah situasi sosial yang menyangkut tiga elemen yaitu lokasi (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) (Sugiyono, 2009:215).

- a. *Place*, yaitu ruang luar/ruang terbuka di Kelurahan Jodipan yang merupakan tempat bermain anak yang digunakan sebagai objek pengamatan.
- b. *Actor*, yaitu anak masyarakat berpenghasilan rendah usia 6-12 tahun.
- c. *Activity*, yaitu aktivitas bermain anak yang memanfaatkan ruang terbuka di lingkungan Kelurahan Jodipan

Dalam penelitian ini, peneliti mengamati secara mendalam aktivitas bermain anak di ruang terbuka tempat bermain anak. Survei ini juga dilakukan untuk memperoleh data-data tentang karakteristik fisik dan aktivitas yang terjadi di lokasi penelitian. Alat bantu survei yaitu kamera, catatan, dan peta.

2. Survei sekunder

Survei sekunder dilakukan untuk mencari data-data yang dibutuhkan dalam penelitian pada instansi terkait wilayah studi yaitu Kecamatan Blimbing, Kelurahan

Jodipan. Selain itu, dilakukan studi literatur untuk mencari materi-materi bahasan yang sesuai dengan materi penelitian yang dijadikan dasar dalam melakukan analisis.

Tabel 3. 2 Jenis dan data yang dikumpulkan

No.	Jenis	Data	Sumber
1	Data Primer	<p>Karakteristik aktivitas bermain anak</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Aktivitas sekolah b. Aktivitas waktu luang <p>Pengguna ruang terbuka untuk bermain</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis kelamin 2. Usia 3. Karakteristik teman bermain 4. Jumlah waktu bebas 5. Status sosial ekonomi 6. Jenis Permainan <p>Karakteristik bermain anak</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis aktivitas bermain 2. Jumlah teman 3. Karakteristik teman bermain 4. Waktu bermain 5. Banyak waktu yang diluangkan <p>Pemanfaatan ruang terbuka</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Perilaku anak dalam bermain <ol style="list-style-type: none"> a. Jenis permainan anak b. Lokasi bermain c. Waktu bermain d. Intensitas penggunaan e. Keberagaman penggunaan f. Variasi penggunaan 2) Persepsi anak <ol style="list-style-type: none"> a. Aksesibilitas <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dan mudah dijangkau dengan berjalan kaki - Untuk menuju ruang publik tidak perlu menyeberang jalan. - Kedekatan dengan fasilitas sekolah. b. Kemudahan <ul style="list-style-type: none"> - Ruang bermain dengan fasilitas permainan yang mudah digunakan anak - Berada di tengah-tengah permukiman - Dapat dimanfaatkan oleh orang berkebutuhan khusus. c. Keamanan <ul style="list-style-type: none"> - Terlindung dari lalu lintas - Desain dan penataan tidak membahayakan atau tidak memberikan kesempatan adanya tindak kejahatan - Orang tua atau pendamping dapat 	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Kuisisioner</p>

No.	Jenis	Data	Sumber
		memantau kegiatan anak.	
		d. Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain	
		- Dapat dimanfaatkan sepanjang hari oleh anak	
		- Dapat dimanfaatkan oleh berbagai golongan dan usia anak.	
2.	Data sekunder	a. RTRW Kota Malang 2009-2029	Kelurahan Jodipan BPS
		b. Kebijakan-kebijakan mengenai ruang terbuka publik yang berlaku di kota malang	Bappekot Kota Malang dll
		c. Data statistik kependudukan Kelurahan Jodipan	
		d. Monografi Kelurahan Jodipan	

3.6 Populasi dan Sampel

Menurut Sigit (2001:78) populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya akan diduga. Dalam sebuah survei tidaklah selalu menggunakan populasi untuk meneliti karena akan memakan waktu dan biaya, oleh karena itu dibutuhkan sampel. Sampel berasal dari kata inggris ‘*sample*’, yang artinya contoh, comotan atau mencomot, yaitu mengambil sebagian saja dari yang banyak, dan selanjutnya kata ‘*sample*’ di indonesiakan menjadi sampel dan ‘*sampling*’ menjadi sampling (Sigit, 2001:79).

Pengambilan sampel pada penelitian pola pemanfaatan ruang publik bagi anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) terdapat dua jenis pengambilan sampel yaitu pengambilan sampel untuk pemetaan perilaku anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) dan pengambilan sampel untuk kuesioner bagi anak maupun orang di sekitar area bermain anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR).

3.6.1 Metode pengambilan sampel pemetaan perilaku

Pemetaan perilaku menggunakan metode *place centered map*. Nantinya sampel pemetaan perilaku menggunakan seluruh populasi yang melakukan aktivitas pemanfaatan ruang terbuka, baik merupakan anak laki-laki maupun anak perempuan usia 6-12 tahun. Pemetaan perilaku dilakukan pada hari sekolah dan hari libur sekolah pada pagi (pukul 06.00-09.00), siang (pukul 12.00-14.00), dan sore hari (pukul 15.30-17.00).

3.6.2 Metode pengambilan sampel kuesioner

Pada penelitian ini diperlukan pengambilan sampel dalam melihat pola pemanfaatan ruang terbuka bagi anak MBR. Berdasarkan data yang diperoleh, data anak usia sekolah 6-12 tahun, yakni:

Tabel 3. 3 Jumlah Anak Usia 6-12 Tahun Kelurahan Jodipan

No	Kelurahan	Usia	Jumlah Anak
1.	Jodipan	6	197
		7	226
		8	213
		9	228
		10	215
		11	199
		12	223
		Total	

Sumber: Profil Kelurahan Jodipan, 2013

Sampel dalam penelitian ini merupakan anak usia sekolah 6-12 yang merupakan anak masyarakat berpenghasilan rendah, besar sampel penelitian ini diperoleh berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N d^2}$$

$$n = \frac{1501}{1 + 1501 \times 0,1^2}$$

$$n = \frac{1501}{16,01}$$

$$n = 93,75 \approx 94 \text{ responden}$$

Dimana :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

D = Tingkat Kesalahan 10%

Mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki peneliti terutama dalam hal waktu, biaya dan tenaga, maka tingkat kesalahan yang diambil adalah 10%. Dari total jumlah anak usia 6-12 yang ada di wilayah studi adalah 1501 jiwa. Berdasarkan metode sampel diatas, maka jumlah sampel yang akan diambil dan dianggap mewakili populasi dari seluruh anak usia 6-12 tahun, adalah sebesar 94 sampel.

Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling* atau sampling bertujuan (Sigit,2001:89). Teknik ini termasuk dalam *non-random sampling* dimana teknik ini mengambil subyek-subyek atau siapa-siapa yang memenuhi ciri-ciri yang sudah ditentukan terlebih dahulu. Dalam penelitian ini subyek sampel ditujukan pada anak usia 6-12 tahun dan berdasarkan.

Anggota sampel sengaja dipilih tidak secara acak dan sampel merupakan anak masyarakat berpenghasilan rendah usia 6-12 tahun yang kebetulan ditemui di lokasi studi dan bersedia mengisi kuisioner. Teknik tersebut digunakan pada penelitian yang lebih mengutamakan tujuan penelitian bukan pada sifat populasinya.

Semua anak melalui tahap bermain yang serupa dan dapat diramalkan, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu tidak semua anak bermain dengan cara yang sama pada usia yang sama. Variasi dalam permainan anak dapat ditelusuri pada sejumlah faktor, yaitu antara lain jenis kelamin dan status ekonomi (Hurlock, 1978: 322). Sehingga, dengan kondisi tersebut, penelitian ini melihat bagaimana anak laki-laki maupun perempuan usia 6-12 tahun bermain memanfaatkan ruang terbuka. Anak disini merupakan anak dari kalangan masyarakat rendah yang merupakan kalangan miskin dikarenakan tidak adanya aksesibilitas ke pelayanan infrastruktur dan publik seperti ruang bermain yang layak untuk anak-anak.

3.7 Skala Pengukuran

Dalam penelitian ini digunakan suatu skala untuk mengukur tingkat kepuasan dan pendapat anak terhadap ruang publik. Penilaian tersebut dilakukan dengan menggunakan Skala Likert yang terdiri atas lima tingkat. Levis (2013:105) menjelaskan bahwa Skala Likert disebut juga skala opini atau skala pendapat, yaitu skala yang dibuat untuk melakukan *rating* terhadap pendapat responden terhadap suatu objek yang mereka jumpai. Oleh karena pendapat menunjukkan sikap seseorang, maka skala ini kemudian lebih dikenal dengan “Skala Sikap”. Skala ini umum digunakan ketika ingin meneliti tentang sikap atau persepsi responden terhadap suatu obyek. Skala ini termasuk *rating scale* yang meminta responden untuk menunjukkan tingkat kesetujuannya atau ketidaksetujuannya, tingkat kepuasan atau ketidakpuasan terhadap pernyataan

Untuk penilaian tingkat kepentingan atau harapan anak terhadap ruang diberikan penilaian 1 sampai dengan 5 yang dimulai dari sangat tidak penting hingga sangat penting. Sedangkan untuk penilaian persepsi anak terhadap ruang publik diberikan penilaian mulai dari 1 sampai dengan 5 untuk pertanyaan sangat tidak puas hingga sangat puas. Berdasarkan hasil penilaian kepentingan dan hasil penilaian persepsi terhadap kualitas ruang terbuka akan dihasilkan suatu perhitungan mengenai tingkat kualitas ruang terbuka yang digunakan. Tingkat kesesuaian adalah hasil perbandingan skor kualitas dengan skor kepentingan. Tingkat kesesuaian inilah yang akan menentukan

urutan prioritas peningkatan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna ruang publik.

3.8 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang penting dalam metode ilmiah, pada intinya analisis dilakukan dengan membuat sintesis dari informasi-informasi yang diperoleh dari berbagai sumber mengenai penelitian yang diamati (Sigit, 2001). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dalam menganalisis data yang telah terkumpul, sehingga nantinya mendeskripsikan dan menganalisis perilaku anak usia 6-12 tahun, serta bagaimana persepsi anak dalam menggunakan ruang aktivitas mereka. Berikut metode analisis data yang digunakan dalam penelitian mengenai Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Untuk Bermain Berdasarkan Perilaku Anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR):

3.8.1 Metode analisis deskriptif

Analisis ini digunakan untuk mengetahui karakteristik fisik, karakteristik pengguna, pola pemanfaatan berdasarkan perilaku anak MBR dalam memanfaatkan ruang terbuka. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan semua data atau keadaan subyek/objek penelitian, kemudian di analisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung pada saat ini dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya. Teknik analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi ruang bermain anak di wilayah studi adalah analisis statistika *explanatory* dengan bantuan tabel, diagram, gambar dan peta. Berikut analisis yang menggunakan metode analisis statistika *eksplanatory*.

A. Analisis Ruang terbuka dan Ruang Bermain Anak

Berdasarkan data-data mengenai kondisi ruang terbuka yang ada dilokasi penelitian yang juga mencakup lokasi bermain anak MBR, selanjutnya dilakukan proses analisis statistika *explanatory*, dari analisis ini akan diketahui karakteristik ruang terbuka dan karakteristik penghuninya. Variabel-variabel yang digunakan disini adalah jenis ruang terbuka, lokasi ruang bermain, kondisi ruang publik dan cara pencapaian ke ruang publik.

B. Analisis Aktivitas Bermain Anak

Analisis ini untuk menggambarkan aktivitas bermain anak MBR di lokasi penelitian. Yang diteliti meliputi jenis kelamin, usia, status ekonomi, jenis permainan, dan jenis waktu bebas. Teknik Analisis diatas merupakan analisis secara statistika

explanatory yang outputnya berupa karakteristik yang merupakan dasar dari penelitian ini dan selanjutnya menjadi data yang di analisis. Analisis aktivitas ini diluankan dengan memperhatikan jenis aktivitas pada ruang terbuka sebagai ruang bermain anak, lama waktu yang diluankan anak untuk bermain, waktu bermain anak, fungsi dari ruang terbuka tersebut.

C. Analisis Pola Pemanfaatan Ruang Terbuka Sebagai Ruang Bermain

Analisis ini untuk menggambarkan pemanfaatan ruang terbuka dari segala bentuk aktivitas bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah di Kelurahan Jodipan. Analisis menggunakan gambar dan foto serta teknik observasi dengan *behaviour mapping* (pemetaan perilaku) sebagai pelengkap secara visual dan spasial dalam mendeskripsikan pemanfaatan aktivitas bermain anak dengan fokus anak usia 6-12 tahun.

Berdasarkan variabel dari *Good Public Space Index* (Mehta, 2007) yaitu intensitas penggunaan, intensitas penggunaan kelompok, durasi aktivitas, keanekaragaman penggunaan, variasi penggunaan, keberagaman pengguna dapat diketahui pemanfaatan ruang pada satu hari amatan maupun pemanfaatan ruang. Pada intensitas penggunaan dihitung menggunakan *good public space index*. Untuk menghitung variabel keanekaragaman penggunaan, dan variasi penggunaan menggunakan *Simpson's diversity index*. Data untuk variabel ini akan dikumpulkan dengan menggunakan peta perilaku (*behaviour map*) dengan fokus pada kegiatan bermain sepanjang waktu pengambilan data. Sedangkan *Simpson's diversity index* akan dimanfaatkan untuk menghasilkan indeks keragaman pengguna.

Intensitas penggunaan setiap orang yang berada di satu blok pengamatan dihitung 1 (satu) skor. Variabel intensitas dijelaskan oleh jumlah orang yang terlibat dalam aktivitas pada ruang luar. Variabel ini diukur mempergunakan *standardised score* =

$$\frac{\text{'raw' score}}{\sum \text{maximum raw' score}}$$

Simpson's diversity index adalah metode untuk mengukur keberagaman (*diversity*), metode ini digunakan untuk menghitung keberagaman pengguna sementara, variasi penggunaan, dan keanekaragaman pengguna. Jika nilai kualitas di sebuah tempat adalah tinggi maka terdapat keberagaman di lokasi penelitian. Setiap satu jenis aktivitas yang terdapat di satu segmen mempunyai skor 1 (satu). Rumus *Simpson's diversity index* adalah sebagai berikut.

$$D = 1 - \left(\frac{\sum n(n-1)}{N(N-1)} \right)$$

Keterangan:

n = Jumlah individu dalam katagori tertentu

N = Jumlah total individu dari semua katagori

Nilai *Simpson's diversity index* (D) berkisar 0-1. Dalam perhitungan ini, nilai satu dianggap terjadi keberagaman dan 0 tidak ada keberagaman. Keriteria *Simpson's diversity index* (D) pada penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Kriteria *Simpson's diversity index* (D)

Nilai indeks	Kriteria
$0,00 < C \leq 0,20$	Sangat Buruk
$0,21 < C \leq 0,40$	Buruk
$0,41 < C \leq 0,60$	Sedang
$0,61 < C \leq 0,80$	Baik
$0,81 < C \leq 1,00$	Sangat Baik

Dalam penelitian ini untuk mengetahui suatu pola aktivitas bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kelurahan Jodipan, maka diperlukan variabel untuk mengetahui pola pemanfaatan ruang berdasarkan aktivitas bermain anak. variabel dari *Good Public Space Index* (Mehta, 2007) yang digunakan dalam analisis pemanfaatan ruang terbuka sebagai ruang bermain anak antara lain :

1. Intensitas penggunaan

Intensitas penggunaan yang dimaksud adalah jumlah anak yang terlibat dalam aktivitas bermain di ruang terbuka di lingkungan Kelurahan Jodipan

2. Keanekaragaman penggunaan

Sebaran aktivitas bermain anak di Kelurahan Jodipan yang terjadi pada suatu kurun waktu amatan

3. Variasi penggunaan

Keberagaman aktivitas bermain anakyang terjadi di ruang terbuka.

Tidak semua variabel yang terdapat dalam konsep pemanfaatan ruang dari variabel *Good Public Space Index* (Mehta, 2007) dimasukkan dalam variabel penelitian, alasan atau pertimbangan sebagai berikut:

1. Durasi aktivitas

Pada penelitian ini tidak dibahas mengenai durasi aktivitas, dimana durasi aktivitas pada penelitian ini yakni lama anak melakukan aktivitas bermain pada ruang terbuka. hal ini dimaksudkan karena metode pengumpulan data dalam penelitian perilaku yakni *place center mapping*, sehingga data yang didapat kurang mewakili bentuk data durasi bermain masing-masing anak.

2. Keberagaman pengguna

Keberagaman pengguna adalah keberagaman karakteristik pengguna ruang luar. Dalam penelitian ini keberagaman pengguna tidak dibahas, dimana sesuai dari ruang lingkup materi, penelitian ini hanya mengkaji aktivitas pemanfaatan ruang terbuka untuk bermain di usia 6-12 tahun. Sehingga aspek ini tidak dipergunakan melihat tidak adanya keberagaman pengguna karena ruang lingkup materi pembahasan.

3. Intensitas penggunaan kelompok

Intensitas penggunaan kelompok yang dimaksud adalah keberadaan kelompok pengguna pada ruang luar. Dalam penelitian ini tidak dipergunakan dengan pertimbangan bahwa pada lokasi studi bentuk permainan yang dilakukan anak-anak adalah bermain berkelompok.

3.8.2 Analisis tingkat kepuasan dan kepentingan

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 dengan 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

Pembobotan dari hasil pengolahan kuesioner dilakukan pada kriteria masing-masing item yang kemudian dicari rata-rata untuk memperoleh nilai tingkat kepentingan maupun kualitas dari item-item tersebut.

Tabel 3. 5 Parameter kuesioner IPA

Aspek	N.o.	Atribut IPA	Dasar pertimbangan
Aksesibilitas	1.	Dapat dan mudah dijangkau dengan berjalan kaki	Kriteria lokasi ruang bermain luar adalah kedekatan akses. Semakin dekat dengan akses semakin area dapat dimanfaatkan (olds,2001:412).
	2.	Orang-orang dapat dengan mudah berjalan menuju ruang publik (tidak perlu menyeberangi jalan raya yang ramai)	
	3.	Kedekatan dengan fasilitas lingkungan lainnya (misal: sekolah dll)	
Fleksibilitas	4.	Ruang bermain dengan fasilitas permainan mudah digunakan anak	Taman bermain dan ruang ramah anak dan remaja harus memiliki berbagai lingkungan untuk mendorong berbagai bermain anak-anak, termasuk bermain sosial serta fisik, berada dekat dengan permukiman penduduk. (Scultez, 2004)
	5.	Berada di tengah-tengah permukiman	
	6.	Dapat dimanfaatkan oleh orang dengan kebutuhan khusus (lansia, ibu hamil, dan penyandang cacat)	
Keamanan	7.	Terlindung dari lalu lintas	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. (Baskara, 2011)
	8.	Desain dan penataan tidak membahayakan atau tidak memberikan kesempatan adanya tindak kejahatan	
	9.	Orang tua atau pendamping dapat memantau kegiatan anak	
Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain	10.	Ruang bermain dapat dimanfaatkan sepanjang hari oleh anak	Ruang publik haruslah memiliki kemampuan untuk melindungi hak-hak pengguna serta memberi kebebasan untuk mendapatkan pengalaman ruang yang diinginkan (Halim,2008).
	11.	Ruang bermain dapat dimanfaatkan oleh berbagai golongan dan usia anak	

Sumber: Hasil Analisis, 2014

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:

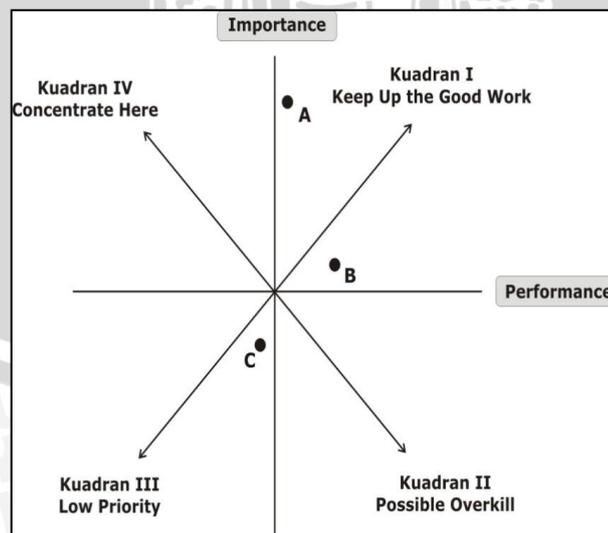
n = jumlah responden

Diagram kartesius merupakan suatu bangun yang dibagi menjadi empat bagian yang dibatasi oleh dua buah garis yang berpotongan tegak lurus pada titik-titik (\bar{X} , \bar{Y}), dimana \bar{X} merupakan rata-rata dari rata-rata skor tingkat persepsi/kepuasan pengguna terhadap seluruh faktor atau atribut yang terdapat di dalam ruang publik, sedangkan \bar{Y} adalah rata-rata skor tingkat kepentingan seluruh faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Berikut untuk menentukan batas obyektif dalam penentuan atribut pada diagram kartesius:

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

Keterangan:

K : banyaknya atribut/item/fakta yang dinilai



Gambar 3.3 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 sebagai ruang bermain yang dianggap penting oleh anak dan memiliki kondisi yang sangat baik oleh anak.
2. Kuadran 2: *Possible Overkill*, Menunjukkan bahwa atribut-atribut pada kuadran ini penting dan memiliki kepuasan yang tinggi serta perlu dipertahankan prestasinya.
3. Kuadran 3: *Low Priority*, Menunjukkan 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.
4. Kuadran 4: *Concentrate Here*, 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.

Melalui prioritas yang dihasilkan dari kuadran IPA lalu dipadukan dengan analisis pola pemanfaatan ruang publik dirumuskan rekomendasi bagi Ruang Terbuka sebagai tempat bermain anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di ruang terbuka.

3.9 Desain Survei

Tabel 3. 6 Desain Survei

No	Tujuan	Variabel	Sub Variabel	Sumber data	Metode Pengumpulan data	Analisis
1.	Mengetahui aktifitas anak masyarakat berpenghasilan dan ketersediaan ruang publik sebagai area bermain.	Aktivitas harian anak masyarakat berpenghasilan rendah	<ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas Anak 1. Aktivitas Sekolah 2. Aktivitas waktu luang 3. Aktivitas bekerja (kalau ada) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna ruang terbuka untuk bermain 7. Jenis kelamin 8. Usia 9. Karakteristik teman bermain 10. Jumlah waktu bebas 11. Status sosial ekonomi 12. Jenis Permainan <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Karakteristik bermain anak 6. Jenis aktivitas bermain 7. Jumlah teman 8. Karakteristik teman bermain 9. Waktu bermain 10. Banyak waktu yang diluangkan <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Karakteristik fisik ruang terbuka 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Responden, yakni anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun yang menggunakan ruang publik untuk bermain. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Observasi lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> Metode pengambilan data primer, peneliti langsung melakukan pengamatan di lokasi penelitian. Data diperoleh dengan menggunakan teknik pengamatan, wawancara, kuesioner dan dokumentasi foto-foto <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan, wawancara-kuisisioner, dokumentasi foto-foto 	<ul style="list-style-type: none"> <u>Analisis Aktivitas Bermain Anak</u> Analisis ini dilakukan dengan metode analisis deskriptif <i>eksplanatory</i>. Analisis deskriptif pada penelitian ini berbentuk gambaran umum terhadap kondisi eksisting tatanan fisik dengan gambar-gambar (foto situasi) dan <i>foto mapping</i> sebagai pelengkap kajian visual dan spasial mengenai aktivitas bermain anak. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <u>Analisis Ruang terbuka dan Ruang Bermain Anak.</u> Analisis ini dilakukan dengan metode analisis

No	Tujuan	Variabel	Sub Variabel	Sumber data	Metode Pengumpulan data	Analisis
		Ruang bermain anak	1. Lokasi bermain 2. Jarak lokasi bermain terhadap tempat tinggal 3. Cara pencapain ke lokasi bermain	Observasi lapangan	Pengamatan, wawancara-kuisisioner, dokumentasi foto-foto	deskriptif <i>eksplanatory</i> . Analisis deskriptif pada penelitian ini berbentuk gambaran umum terhadap kondisi eksisting tatanan fisik dengan gambar-gambar (foto situasi) dan <i>foto mapping</i> sebagai pelengkap kajian visual dan spasial mengenai ruang bermain anak.
2.	Mengetahui pola pemanfaatan ruang dari anak Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR) berdasarkan perilaku dan persepsi dalam beraktivitas di ruang terbuka publik	Karakteristik bermain	1. Jenis permainan anak 2. Waktu bermain 3. Intensitas penggunaan 4. Keberagaman penggunaan 5. Variasi penggunaan	Survei primer/observasi lapangan aktivitas bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> • Survei primer/observasi lapangan • <i>Behaviour map</i> 	<i>Simpson diversity index</i> <i>Standardised score</i>
		Persepsi	1. Aksesibilitas <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dan mudah dijangkau dengan berjalan kaki - Untuk menuju ruang publik tidak perlu menyeberang jalan. - Kedekatan dengan fasilitas sekolah. 2. Kemudahan <ul style="list-style-type: none"> - Ruang bermain dengan fasilitas permainan yang mudah digunakan anak - Berada di tengah-tengah permukiman - Dapat dimanfaatkan oleh orang berkebutuhan khusus. 3. Keamanan	Responden, yakni anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) usia 6-12 tahun yang menggunakan ruang terbuka untuk bermain	Metode pengambilan data primer dengan menggunakan kuesioner.	Analisis tingkat kepuasan dan tingkat kepentingan anak masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) dalam memanfaatkan ruang terbuka sebagai ruang bermain dengan metode IPA.

No	Tujuan	Variabel	Sub Variabel	Sumber data	Metode Pengumpulan data	Analisis
			<ul style="list-style-type: none"> - Terlindung dari lalu lintas - Desain dan penataan tidak membahayakan atau tidak memberikan kesempatan adanya tindak kejahatan - Orang tua atau pendamping dapat memantau kegiatan anak. 4. Kesempatan untuk berinteraksi dengan anak lain <ul style="list-style-type: none"> - Dapat dimanfaatkan sepanjang hari oleh anak - Dapat dimanfaatkan oleh berbagai golongan dan usia anak. 			

		64
3.1	Definisi Operasional.....	42
3.2	Jenis Penelitian.....	43
3.3	Diagram Alir Penelitian	43
3.4	Lokasi Penelitian.....	45
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	48
3.6	Populasi dan Sampel	51
3.6.1	Metode pengambilan sampel pemetaan perilaku	51
3.6.2	Metode pengambilan sampel kuesioner	52
3.7	Skala Pengukuran.....	53
3.8	Metode Analisis Data.....	54
3.8.1	Metode analisis deskriptif.....	54
3.8.2	Analisis tingkat kepuasan dan kepentingan.....	57
3.9	Desain Survei	61
Tabel 3. 1 Klasifikasi Peruntukan Kelurahan di Kecamatan Blimbing		45
Tabel 3. 2 Jenis dan data yang dikumpulkan.....		50
Tabel 3. 3 Jumlah Anak Usia 6-12 Tahun Kelurahan Jodipan.....		52

Tabel 3. 4 Kriteria *Simpson's diversity index* (D) 56

Tabel 3. 5 Parameter kuesioner IPA 58

Tabel 3. 6 Desain Survei 61

Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian 44

Gambar 3. 2 Lokasi Amatan Ruang Terbuka sebagai Ruang Bermain Anak Masyarakat Berpernghasilan Rendah 47

Gambar 3. 3 Kuadran IPA 59

