

**PERUBAHAN PEMANFAATAN RUANG BERMAIN ANAK
DI PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI SALATIGA**

TESIS

Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan
Program Studi Magister Teknik Pembangunan Wilayah dan Kota

Oleh:

**WAHYU SURYO KUSUMO
L4D008087**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNIK PEMBANGUNAN WILAYAH DAN KOTA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2010**

PERUBAHAN PEMANFAATAN RUANG BERMAIN ANAK DI PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI SALATIGA

Tesis diajukan kepada
Program Studi Magister Teknik Pembangunan Wilayah dan Kota
Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro

Oleh:

**WAHYU SURYO KUSUMO
L4D008087**

Diajukan Pada Sidang Ujian Tesis
Tanggal 25 Februari 2010

Dinyatakan Lulus
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Magister Teknik

Semarang, Februari 2010

Ir. Nurini, MT - Pembimbing
Diah Intan Kusuma Dewi., ST. M.Eng. - Penguji
Dr.-Ing. Ir. Gagoek Hardiman - Penguji

Mengetahui
Ketua Program Studi
Magister Teknik Pembangunan Wilayah dan Kota
Program Pascasarjana Universitas Diponegoro

Dr. Ir. Joesron Alie Syahbana, M.Sc.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diakui dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Apabila dalam Tesis saya ternyata ditemui duplikasi, jiplakan (plagiat) dari Tesis orang lain/Institusi lain maka saya bersedia menerima sanksi untuk dibatalkan kelulusan saya dan saya bersedia melepaskan gelar Magister Teknik dengan penuh rasa tanggung jawab.

Semarang, Februari 2010

WAHYU SURYO KUSUMO

NIM: L4D008087

“Tidak ada pemberian orangtua kepada anak yang lebih utama daripada pendidikan yang baik.”
(HR.A t-Tirmidzy)

Tesis ini kupersembahkan untuk:

*Istriku, Nita
Anak-anakku, Chika dan Galan
Keluargaku di Salatiga dan Ungaran
Pemerintah Kota Salatiga*

ABSTRAK

Pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga mengalami perubahan, selain sebagai tempat bermain anak juga menjadi ruang aktivitas orang dewasa. Anak-anak harus berbagi dengan orang dewasa dalam ruang yang harusnya menjadi milik mereka. Kenyamanan bermain tidak didapatkan dari ruang bermain yang ada. Perubahan-perubahan itu juga terjadi seiring dengan dinamika yang ada di dalam masyarakat penghuninya. Perubahan-perubahan tersebut tentunya akan diikuti dengan kebutuhan ruang yang berbeda dengan memanfaatkan keterbatasan ruang publik yang ada. Penyediaan ruang bermain yang masih berupa lahan kosong mendorong penghuni untuk memanfaatkannya menjadi ruang yang lain yang bisa dimanfaatkan bersama oleh anak-anak dan orang dewasa.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga dalam lingkup dinamika komposisi usia penduduk dan jenis aktivitas yang terjadi dalam masyarakat penghuninya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dilakukan identifikasi dan analisis ruang bermain anak dan kependudukan, identifikasi dan analisis jenis aktivitas bermain anak, analisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak dalam lingkup dinamika komposisi penduduk dan jenis aktivitas.

Pendekatan yang digunakan adalah rasionalistik yang berdasarkan pada empirik sensual, empirik logik dan empirik etik. Fakta-fakta di lapangan lebih mendasari penelitian dibanding teori-teori yang ada. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memberikan gambaran dan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan berdasarkan indikator-indikator yang ada. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, *in depth interview* dan instansional. *Purposive sampling* digunakan untuk mendapatkan data-data dari narasumber/informan yang dianggap tahu tentang permasalahan dan pemanfaatan ruang bermain anak melalui Ketua RW, Ketua RT, ibu rumah tangga dan anak-anak.

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, walaupun sudah dibangun \pm 20 tahun, 25% komposisi usia penghuni Perumahan Griya Dukuh Asri adalah anak-anak. Kondisi ini masih termasuk banyak dan menunjukkan bahwa keberadaan ruang bermain anak masih sangat diperlukan. Keterbatasan *public space* menyebabkan terjadinya perubahan pemanfaatan ruang bermain anak sebagai salah satu ruang publik terbuka yang disediakan oleh Pengembang untuk mewadahi aktivitas penghuni. Anak-anak bermain di jalan karena ruang bermain mereka berubah menjadi balai RT dan lapangan yang diperkeras beton. Ruang bermain anak 40% s/d 50% di jalan, 30% s/d 40% di lapangan dan 10% s/d 20% di halaman/teras rumah. Aktivitas penghuni yang menggunakan ruang publik dilakukan berkelompok. Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak tidak dapat dihindari seiring pertumbuhan dan perkembangannya. Faktor yang mempengaruhi perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga didasarkan pada dinamika komposisi usia, jenis aktivitas, kepentingan umum dan kekuasaan. Untuk ke depannya perlu diadakan penelitian lanjutan mengenai pilihan lokasi ruang bermain anak di perumahan dan pengaruh perubahan pemanfaatan ruang terhadap ragam dan lokasi aktivitas penghuni perumahan.

Kata kunci : perubahan, pemanfaatan, ruang bermain anak.

ABSTRACT

The utilization of children playground in Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga has conversed. The area is not only for children to play but also for adults to do their activities. The children are unable to play freely because they have to share the space with adults. The conversions are occurred along with the dynamic of its residents and will certainly be followed by various needs of space by utilizing the limitations of the existed public space. The provision of open space as a play ground area, then, allows the residents to use it as the area for adults and children.

Based on the occurred problems, this study is conducted to assess the conversions in children playground utilization in the housing within the scope of age composition of the population dynamic and the types of activities occurred within the residents. Thus, the writer identifies and analyzes the children playground and the population, the type of children's playing activities and the conversions of its utilization within the scope of the dynamic of population composition and community activities types.

The approach used is rationalistic, that is based on the empirical sensual, empirical logic and empirical ethics. Instead of the existed basics theories, this research is based on the ground facts. Descriptive qualitative methods are used by providing descriptions and interpretations of the data that are collected in-field research based on the available indicators. The data was collected by observations, in depth interviews, and supported by data from local government. Purposive sampling is used to obtain data from sources. The sources are those who know about the considered problems such as community leaders, housewives, and also children.

Based on the analysis, although the houses has been existed for about 20 years, 25% of the residents are children. It means a lot and shows that the presence of a children's playground is still needed. Limited public space provided by developers, which normally used as children playground, then converses into facility for everyone to do everything. Children then play on the street because their previous playground has turned into hardened concrete building as community center. Children's play area is 40 to 50 percent on the road, 30 to 40 percent on the field and 10 to 20 percent on the courtyard/ house terrace. Public space is normally used by residents in a group. The conversion of children playground utilization cannot be avoided as the consequence of the population growth and development. The factors influencing conversion of children playground are based on the dynamic of age composition, types of activities, public interest and power. As an addition, further research is needed mainly about location choice for children playground in housing and the influence of space utilization conversion towards variety and location of resident's activities.

Keywords: *conversion, utilization, children playground.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tesis. Tesis ini saya beri judul Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga. Hal ini didasari keinginan untuk mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak yang terjadi di Perumahan Griya Dukuh Asri seiring dinamika yang muncul di masyarakat penghuni baik orang dewasa maupun anak-anak.

Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Departemen Pekerjaan Umum Direktorat Jendral Cipta Karya Satuan Kerja Non Vertikal Tertentu Pembinaan Teknis Penataan Lingkungan Permukiman atas beasiswanya.
2. Pengelola dan Dosen Pengajar MTPWK Undip yang dengan tak kenal lelah dalam membimbing dan memberikan ilmu kepada kami.
3. Balai BPKPWTK Semarang beserta seluruh jajarannya atas fasilitas yang telah disediakan dan dengan maksimal kami gunakan.
4. Pemerintah Kota Salatiga, Dinas Pekerjaan Umum, Dinas Tata Kota, Bagian Admintrasi Pembangunan Setda Kota Salatiga atas kesempatan tugas belajar yang diberikan kepada kami.
5. Ibu Ir. Nurini, MT selaku dosen pembimbing atas segala saran, pendapat, bimbingan, ilmu dan waktunya.
6. Ibu Diah Intan Kusuma Dewi, ST. M.Eng. dan Dr.-Ing. Ir. Gagoek Hardiman, selaku dosen penguji atas masukan dan kritiknya yang sangat membantu dalam penyempurnaan Tesis.
7. Yang tercinta, istriku Nita dan kedua anakku Chika dan Galan yang selalu memberikan inspirasi dan motivasi lahir dan batin.
8. Sahabat-sahabatku, mahasiswa MTPWK-MP4 Universitas Diponegoro Angkatan 2008, atas segala dukungan, bantuan, kerjasama dan kekompakannya selama menempuh proses perkuliahan.
9. Warga Perumahan Griya Dukuh Asri Kota Salatiga
10. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, semoga bantuan dan apapun yang telah diberikan kepada saya mendapat ganjaran yang setimpal dari Allah SWT

Kami menyadari bahwa dalam proses penulisan Tesis ini masih terdapat banyak kekurangan karena itu tidak terlepas dari sifat kami sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan. Oleh karena itu segala masukan dan saran serta kritikan yang membangun sangat kami harapkan.

Semarang, Februari 2010
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Sasaran	4
1.5. Ruang Lingkup	5
1.5.1. Ruang Lingkup Wilayah	5
1.5.2. Ruang Lingkup Materi	6
1.6. Kerangka Pemikiran	7
1.7. Metodologi Penelitian	9
1.7.1. Pendekatan.....	9
1.7.2. Metode Penelitian.....	9
1.7.3. Teknik Analisis.....	13
1.7.4. Teknik <i>Sampling</i>	16
1.8. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN RUANG BERMAIN ANAK	18
2.1. Ruang Terbuka	18
2.2. Tipologi Ruang Terbuka	19
2.3. Tempat Bermain Anak di Perumahan.....	21
2.4. Anak dan Jenis Aktivitas Bermain.....	25
2.5. Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak.....	30
2.6. <i>Best Practice</i>	34
2.6.1. Graha Taman Bunga BSB Semarang.....	34
2.6.2. Grand Depok City	35
2.7. Sintesa Teori.....	36
BAB III GAMBARAN UMUM PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI	39
3.1. Gambaran Umum Kota Salatiga.....	39

3.1.1.	Kependudukan	39
3.1.2.	Tata Guna Lahan.....	42
3.1.3.	Kebijakan Tata Ruang Kota Salatiga di Bidang Perumahan	42
3.1.4.	Perumahan-perumahan di Salatiga	44
3.2	Gambaran Umum Perumahan Griya Dukuh Asri.....	45
3.2.1.	Kondisi Fisik Alam	45
3.2.2.	Kependudukan	46
3.2.3.	Kondisi Bangunan	47
3.2.4.	Kondisi Fasilitas Umum dan Fasilitas Sosial	48
3.2.5.	Aktivitas Bermain Anak dan Aktivitas Orang Dewasa	49
BAB IV	ANALISIS PERUBAHAN PEMANFAATAN RUANG BERMAIN ANAK	52
4.1	Analisis Kependudukan dan Ruang Bermain Anak.....	52
4.1.1.	Analisis Kependudukan.....	52
4.1.2.	Analisis Ruang Bermain Anak.....	55
4.2	Analisis Aktivitas Bermain Anak dan Aktivitas Orang Dewasa.....	63
4.3	Analisis Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak.....	69
4.3.1.	Ruang Bermain Anak RT. 01.....	70
4.3.2.	Ruang Bermain Anak RT. 02	72
4.3.3.	Ruang Bermain Anak RT. 03	75
4.3.4.	Ruang Bermain Anak RT. 04	78
4.3.5.	Ruang Bermain Anak RT. 05	80
4.4	Temuan Analisis	82
BAB V	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	83
5.1.	Kesimpulan	83
5.2.	Rekomendasi	84
	DAFTAR PUSTAKA	86
	LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

TABEL I.1	: Kebutuhan Data	10
TABEL II.1	: Macam-Macam Kegiatan Bermain Aktif dan Pasif.....	28
TABEL II.2	: Ragam Permainan Berdasarkan Umur dan Sifat.....	29
TABEL II.3	: Sintesa Teori	36
TABEL II.4	: Variabel Terpilih	38
TABEL III.1	: Jumlah Penduduk Kota Salatiga Tahun 2003 – 2007.....	41
TABEL III.2	: Kepadatan Penduduk Kota Salatiga Tahun 2003–2007..	41
TABEL III.3	: Tata Guna Lahan secara Umum Kota Salatiga Tahun 2006.....	42
TABEL III.4	: Perumahan Skala Besar di Salatiga	45
TABEL III.5	: Jumlah Penduduk Perumahan Griya Dukuh Asri Menurut Kelompok Umur Tahun 2009	47
TABEL III.6	: Jenis Permainan Anak Prumahan Griya Dukuh Asri Tahun 2009	50
TABEL IV.1	: Komposisi Penduduk Perumahan Griya Dukuh Asri Menurut Kelompok Umur Tahun 2009.....	52
TABEL IV.2	: Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri .	62

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1	: Foto Udara Perumahan Griya Dukuh Asri	6
GAMBAR 1.2	: Kerangka Pemikiran	8
GAMBAR 1.3	: Kerangka Analisis	15
GAMBAR 2.1	: <i>Playground</i> Graha Taman Bunga BSB Semarang.....	35
GAMBAR 2.2	: Taman Bermain Anak Gran Depok City	35
GAMBAR 3.1	: Peta Kota Salatiga.....	40
GAMBAR 3.2	: Site Plan Perumahan Griya Dukuh Asri	46
GAMBAR 3.3	: Kondisi Bangunan Sekarang	48
GAMBAR 3.4	: Kondisi Ruang Bermain Anak	49
GAMBAR 4.1	: Diagram Komposisi Penduduk Perum Gridas Menurut Kelompok Umur Tahun 2009.....	52
GAMBAR 4.2	: Diagram Komposisi Penduduk Perum Gridas Per RT. Menurut Kelompok Umur Tahun 2009	53
GAMBAR 4.3	: Kondisi Ruang Bermain Anak di RT. 01 yang disediakan Pengembang.....	56
GAMBAR 4.4	: Kondisi Ruang Bermain Anak di RT. 02 yang disediakan Pengembang.....	56
GAMBAR 4.5	: Kondisi Ruang Bermain Anak di RT. 03 yang disediakan Pengembang.....	57
GAMBAR 4.6	: Jangkauan Pelayanan Ruang Bermain Anak	59
GAMBAR 4.7	: Perluasan Balai RT. 03 yang mengambil sebagian lahan ruang bermain anak	60
GAMBAR 4.8	: Lapangan RT. 02 yang masih sering digunakan sebagai aktivitas bermain anak-anak RT. 01, 02, 03, 04 dan 05	61
GAMBAR 4.9	: Aktivitas bermain yang dilakukan di teras dan halaman rumah	62
GAMBAR 4.10	: Ragam aktivitas bermain anak yang dilakukan di halaman /teras rumah Perumahan Griya Dukuh Asri	64
GAMBAR 4.11	: Ragam aktivitas bermain anak yang dilakukan di jalan- jalan Perumahan Griya Dukuh Asri	65
GAMBAR 4.12	: Ragam aktivitas bermain anak yang dilakukan di lapangan Perumahan Griya Dukuh Asri	66
GAMBAR 4.13	: Permainan perang-perangan yang termasuk jenis permainan <i>Mimikri</i>	67
GAMBAR 4.14	: Pos Terpadu RT. 05 yang berfungsi sebagai pos jaga dan taman bacaan	68
GAMBAR 4.15	: Ragam aktivitas orang dewasa	69
GAMBAR 4.16	: Analisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak RT. 01.....	71
GAMBAR 4.17	: Bermain Sepak Bola di Jl. Antasena V	73
GAMBAR 4.18	: Analisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak RT. 02.....	74

GAMBAR 4.19 : Kegiatan PKK Warga RT. 03 yang sampai Sekarang Dilakukan dengan Anjongsana, Rencananya akan Dipindahkan secara Tetap di Balai RT. 03	76
GAMBAR 4.20 : Analisis Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak RT. 03.....	77
GAMBAR 4.21 : Analisis Ruang Bermain Anak RT. 04.....	79
GAMBAR 4.22 : Analisis Ruang Bermain Anak RT. 05	81

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Hasil Observasi	89
LAMPIRAN II	: Hasil Wawancara (<i>In Depth Interview</i>).....	101
LAMPIRAN III	: Kategorisasi dan Pengkodean	114
LAMPIRAN IV	: Reduksi Data.....	121

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ruang terbuka merupakan salah satu elemen perancangan kota dalam lingkup yang luas ataupun kawasan/lingkungan perumahan dan permukiman dalam lingkup yang lebih kecil. Ketersediaan ruang terbuka baik ruang terbuka hijau maupun ruang terbuka non hijau menjadi syarat dalam pembangunan kawasan perumahan yang mempunyai fungsi antara lain sebagai tempat bermain, tempat berolah raga, tempat bersantai, tempat komunikasi sosial, pembatas atau jarak di antara massa bangunan, penyegaran udara, menyerap air hujan, menjaga kelangsungan iklim mikro dan lain-lain. Permendagri No. 1 Tahun 2007 menyebutkan bahwa ruang terbuka hijau kawasan perkotaan berfungsi dan bermanfaat sebagai sarana estetika dan sarana rekreasi aktif, pasif dan interaksi sosial yang dapat berwujud taman rekreasi, taman lingkungan perumahan dan permukiman.

Manusia yang memiliki ikatan kuat dengan lingkungan tempat tinggalnya seringkali mempunyai pandangan yang berbeda-beda dalam menyikapi ketersediaan ruang terbuka. Ruang terbuka lebih dipandang dari sudut ekonomi saja sehingga seringkali tidak direncanakan secara optimal. Di sisi yang lain terdapat pandangan dari sudut ekologi yang merupakan rumusan yang dianggap “ideal” oleh arsitek maupun *urban planner*. Ruang terbuka sering hanya menempati ruang-ruang yang tersisa (*leftover space*) atau lahan yang belum digunakan (*idle land*).

Keberadaan ruang terbuka sebagai tempat atau arena bermain anak di dalam lingkungan perumahan sangat dibutuhkan. Secara alamiah, dunia anak adalah dunia belajar dan bermain, bukan dunia bekerja mencari uang. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Permainan sangat besar pengaruhnya terhadap pertumbuhan, perkembangan jiwa anak dan perkembangan intelegensinya. Tempat dimana mereka bersosialisasi dan berproses dengan

lingkungan, serta membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan. Dari tempat bermain pula, anak belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya. (Sukawi, 2007)

Ketersediaan ruang terbuka kawasan-kawasan perumahan sudah sangat berkurang. Sebagian besar rumah sudah tidak memiliki halaman dengan KDB lebih besar dari 90%. Di sini kebutuhan anak akan ruang terbuka tempat bermain seringkali dikalahkan oleh kepentingan dan kebutuhan orang dewasa. Lokasi-lokasi yang diperuntukkan taman ataupun tempat bermain beralih fungsi menjadi gedung pertemuan dan lapangan dengan lantai beton atau paving. Ketersediaan dan pengelolaan ruang terbuka tempat bermain anak di perumahan selain tanggung jawab pengembang juga merupakan tanggung jawab orang tua. Pengembang bertanggung jawab karena kewajiban mereka dalam penyediaan prasarana dan sarana sesuai dengan standar pengembangan kawasan perumahan. Sedang pertumbuhan dan pendidikan anak berada penuh di pundak orang tua.

Pembangunan perumahan di Salatiga mulai berkembang pada periode akhir 1980-an. Perumahan-perumahan skala besar yang dibangun umumnya tipe-tipe sederhana, Tipe-21 dan Tipe-36 dengan luas tanah 60 m² dan 72 m². Sebagian besar pembangunan dilakukan oleh pengembang swasta. Pengembangan perumahan yang dilakukan oleh swasta jarang atau bahkan tidak mengacu pada peraturan-peraturan pemerintah dalam penyediaan prasarana dan sarannya. Perumahan-perumahan skala besar yang dibangun antara lain Perumahan Dliko Indah, Perumahan Argamas, Perumahan Mukti Bagas, Perumahan Tingkir Indah, Perumahan Sehati, Perumahan Griya Dukuh Asri, Perumahan Tegalrejo Permai, Perumahan Salatiga Permai dan lain-lain. Ruang terbuka yang dibangun pada perumahan tersebut hanya disediakan seadanya ataupun menempati tanah-tanah sisa yang tidak mungkin dibangun rumah. Ruang terbuka tempat bermain anak baik publik maupun privat dari segi kualitas dan kuantitasnya sangat kurang.

Perumahan Griya Dukuh Asri dikembangkan oleh Perum. Perumnas Cabang V Semarang Unit Salatiga pada tahun 1989. Sebanyak 295 unit rumah didirikan pada lahan seluas ± 4,3 ha. Perumahan Griya Dukuh Asri dibangun sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam Keputusan Menteri Pekerjaan Umum No. 20/KPTS/1986 tentang Pedoman Teknik Pembangunan Perumahan

Sederhana Tidak Bersusun. Prasarana dasar perumahan seperti jalan, drainase, jaringan air bersih, jaringan listrik sudah disediakan oleh pihak pengembang. Sedangkan fasilitas umum dan fasilitas sosial seperti, taman, tempat bermain, sarana taman kanak-kanak, tempat ibadah dan komersial disediakan masih berupa tanah kosong dimana masyarakat diharapkan akan membangun sendiri sesuai peruntukannya. Khusus untuk tempat bermain anak disediakan lahan seluas total $\pm 1.365 \text{ m}^2$ pada 3 titik lokasi.

Seiring dengan perkembangannya, pemanfaatan lahan untuk fasum dan fasos tersebut mengalami perubahan fungsi lahan. Dinamika penghuni yang tercermin dari komposisi penduduk, jenis aktivitas dan kebutuhannya mempengaruhi perubahan pemanfaatan ruang yang ada. Lahan untuk tempat bermain anak berubah fungsi menjadi lapangan volley, lapangan bulu tangkis dan gedung pertemuan warga. Ruang-ruang tersebut masih digunakan sebagai tempat bermain anak secara informal namun intensitasnya semakin berkurang. Fasilitas yang sebenarnya hanya diperuntukkan bagi anak-anak harus berbagi dengan orang tua. Perubahan ini membawa konsekuensi dimana lahan bermain anak menjadi berkurang dan anak-anak bermain di jalan-jalan untuk melakukan aktivitas bermain *outdoor* seperti bermain sepak bola, berlari-lari, bersepeda, main kelereng dan lain-lain. Alat permainan anak secara formal seperti luncuran, ayunan, titian, jungkat-jungkit, kolam pasir tidak mungkin diadakan karena lahan yang tersedia sebagian haknya direbut oleh orang tua.

Selain berkurangnya lahan bermain, perkembangan teknologi juga turut merubah jenis aktivitas permainan anak di perumahan. Jenis permainan aktif sudah mulai bergeser ke jenis permainan pasif seperti komputer, *play station* (*virtual playground*) ataupun pindah ke wahana bermain. Anak-anak saat ini lebih tertarik pada *invisible playground* yaitu ruang bermain spontan yang terdiri dari layer-layer yang tidak kasat mata (Wonosetro, 2007). Kondisi tersebut merupakan fenomena yang sulit dihindarkan seiring perkembangan teknologi.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas kita perlu mengkaji ketersediaan ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di Perumahan. Lebih jauh adalah untuk mengetahui apakah masih dibutuhkan ruang bermain di perumahan

seiring pergeseran jenis permainan anak, perkembangan teknologi, maraknya wahana bermain di luar perumahan dan aktivitas penghuni.

1.2. Rumusan Masalah

Ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri mengalami perubahan pemanfaatan seiring dengan perkembangan yang terjadi di dalam masyarakat penghuninya. Pembangunan dan pemanfaatan ruang tempat bermain anak tersebut kurang mendapat respon yang positif dari penghuni terutama orang tua. Permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi di sini antara lain.:

1. Adanya perubahan komposisi penduduk
2. Berkurangnya ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di perumahan
3. Terjadinya alih fungsi ruang bermain anak menjadi ruang terbangun publik di perumahan
4. Anak-anak bermain di tempat-tempat yang bukan tempat bermain sehingga membahayakan keselamatan mereka seperti di jalan.
5. Konflik kepentingan orang dewasa dengan anak-anak akan kebutuhan ruang yaitu sebagai tempat sosialisasi dan olah raga dengan tempat bermain anak.
6. Kecenderungan permainan anak-anak berubah dari jenis permainan aktif menjadi jenis permainan pasif.

Permasalahan utama yang menjadi pertanyaan penelitian (*Research Question*) adalah ***bagaimana perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga?***

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga.

1.4. Sasaran

Sasaran yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi kondisi kependudukan dan ruang bermain anak luar rumah.
2. Mengidentifikasi aktivitas bermain anak dan orang dewasa di luar rumah.

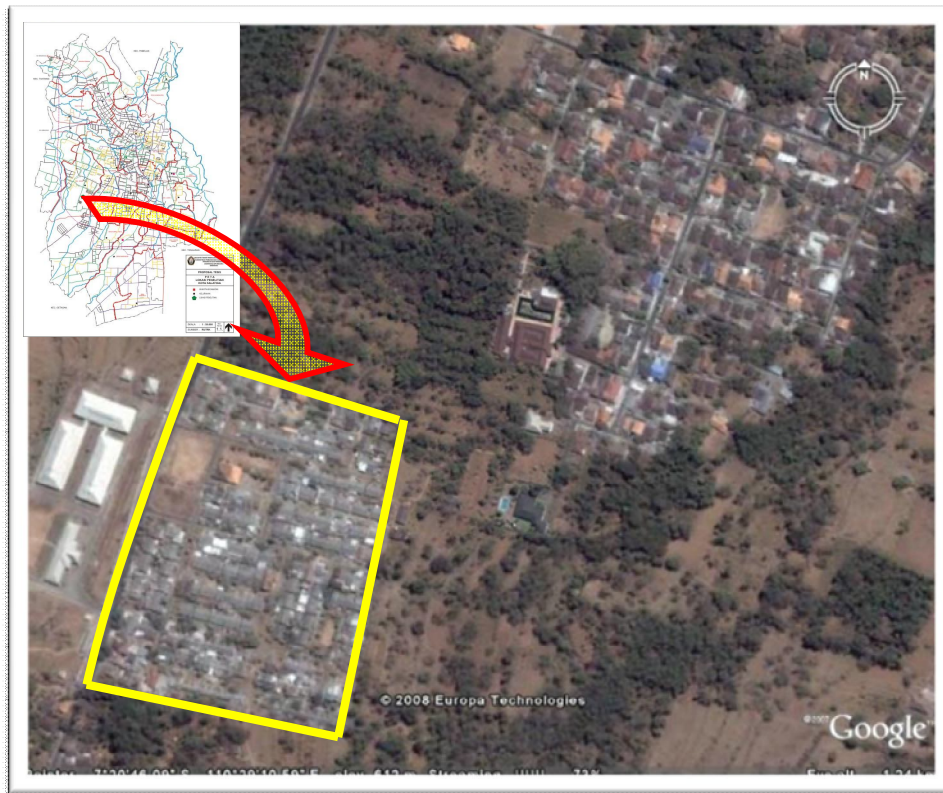
3. Menganalisis karakteristik kependudukan dan ruang bermain anak luar rumah.
4. Menganalisis aktivitas anak dan orang dewasa dalam bermain, beraktivitas dan berinteraksi di ruang bermain anak luar rumah.
5. Menganalisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak luar rumah.

1.5. Ruang Lingkup

1.5.1. Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup spasial yang menjadi objek penelitian adalah Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga. Perumahan Griya Dukuh Asri secara administratif berada di wilayah Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. Pemilihan Perumahan Griya Dukuh Asri menjadi lokasi penelitian didasari pertimbangan bahwa :

1. Perumahan Griya Dukuh Asri yang dibangun oleh Perum Perumnas menyediakan lahan tempat bermain anak. Seiring dengan dinamika penghuninya, tempat bermain tersebut mengalami perubahan pemanfaatannya.
2. Dibandingkan dengan perumahan-perumahan lainnya yang ada di Salatiga, Perumahan Griya Dukuh Asri menyediakan lahan yang secara spesifik diperuntukkan sebagai tempat bermain. Perumahan-perumahan skala besar lainnya hanya menyebutkan *open space*, taman dan fasilitas umum.
3. Perumahan Griya Dukuh Asri banyak dihuni oleh pasangan-pasangan muda dengan jumlah anak-anak 1 sampai 3 orang. Secara alamiah anak-anak yang masih berusia sampai dengan 14 tahun membutuhkan ruang bermain luar rumah sebagai sarana rekreasi, interaksi sosial
4. Adanya kecenderungan perubahan jenis permainan anak dari aktif ke pasif yang juga terjadi pada anak-anak di Perumahan Griya Dukuh Asri.
5. Munculnya tempat-tempat permainan yang menyediakan jenis permainan yang lebih menarik di luar perumahan seperti mobil baterai di Lapangan Pancasila, *Time Zone* di Tamansari Plaza, wahana air di *Atlantic Dreamland* dan *Game Online*.



Sumber : Google Earth, diakses 12 Maret 2009

GAMBAR 1.1.
FOTO UDARA PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI

1.5.2. Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi diperlukan untuk memberi batasan substansi penelitian yang akan dilakukan agar sesuai dengan *research question* dan tujuan yang hendak dicapai. Adapun ruang lingkup materi penelitian adalah .

1. Mengkaji kondisi kependudukan sehingga didapatkan struktur penduduk menurut usia: anak-anak (2-14 th), remaja (14-24 th), orang dewasa (25-49 th), orang tua (50+) dan lama tinggal
2. Mengkaji ruang bermain anak luar rumah baik ruang publik seperti jalan dan lapangan dan ruang pribadi seperti halaman/teras rumah untuk memperoleh gambaran kondisi lokasi, jarak, pemanfaatan dan pengelolaannya.
3. Mengkaji aktivitas penghuni yang mempengaruhi ruang bermain anak luar rumah
4. Mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak dalam lingkup komposisi usia penghuni dan jenis aktivitas penghuni.

1.6. Kerangka Pemikiran

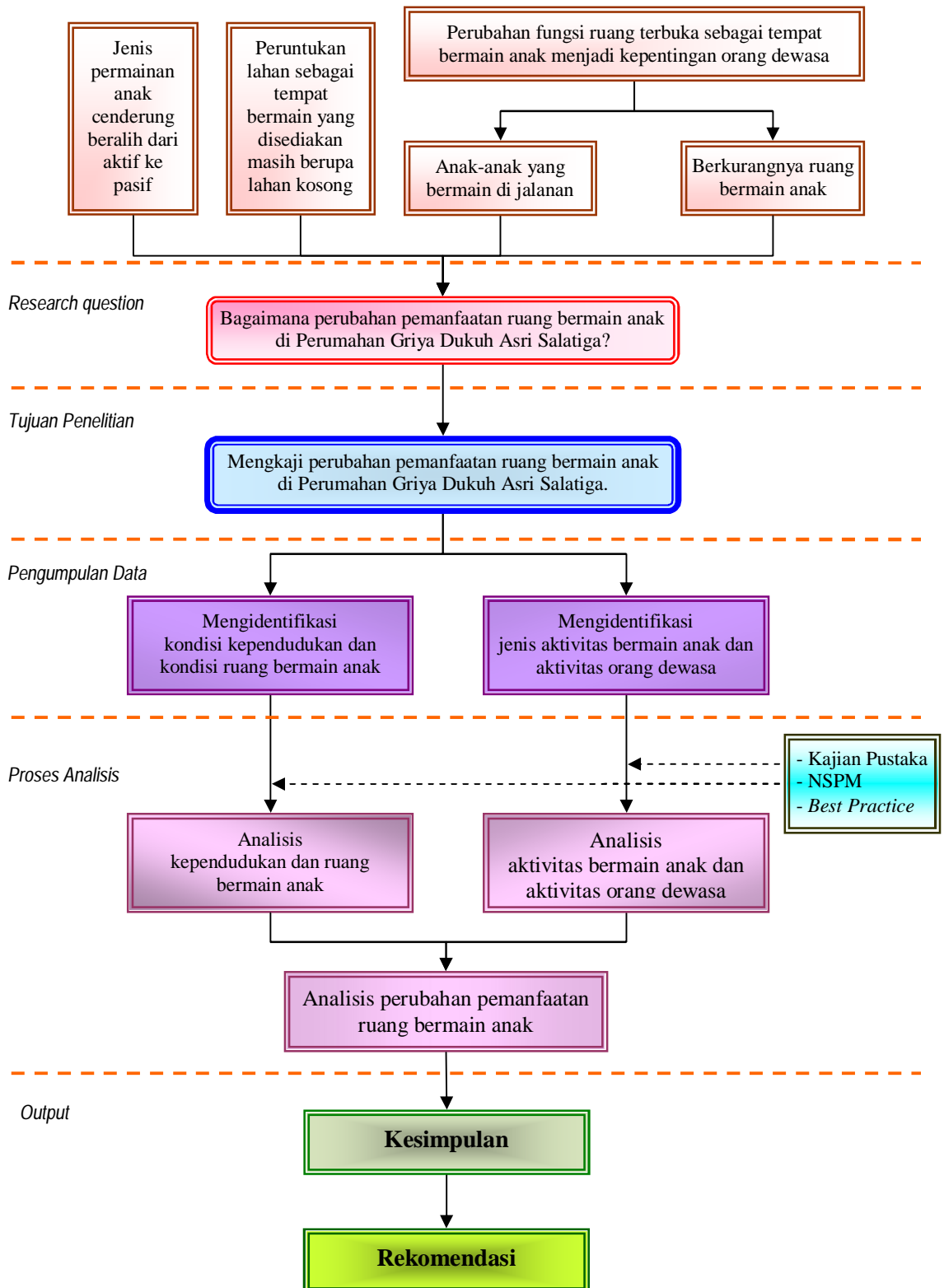
Kerangka pemikiran adalah bagan alur yang menunjukkan arah pemikiran penelitian. Permasalahan-permasalahan yang muncul adalah perubahan pemanfaatan ruang yang didasari komposisi penduduk, pergeseran jenis permainan anak, aktivitas orang dewasa dan konflik kebutuhan ruang aktivitas orang dewasa dengan anak-anak. Dalam penelitian ini *research question* yang muncul adalah bagaimana perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga? Tujuan penelitian mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga dalam lingkup komposisi penduduk dan jenis aktivitas penghuninya.

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan pengumpulan data baik data primer maupun sekunder seperti survei instansional, observasi, wawancara dan kuesioner sebagai sumber identifikasi wilayah studi. Data-data yang dibutuhkan antara lain kondisi kependudukan seperti komposisi penduduk menurut usia dan lama tinggal dan kondisi ruang bermain anak, kondisi, jarak dari rumah dan pemanfaatannya. Data jenis aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa untuk mengetahui jenis-jenis aktivitas, lama melakukan, frekuensi aktivitas.

Berdasarkan data yang tersedia kemudian dilakukan analisis yang mengacu pada hasil penelitian dan didukung oleh kajian pustaka, Norma, Standar, Pedoman dan Manual (NSPM) dan *best practice*. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kependudukan dan ruang bermain anak, analisis jenis aktivitas anak-anak dan dewasa dan analisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Output penelitian ini adalah melihat alasan, penyebab perubahan pemanfaatan ruang bermain anak dalam lingkup komposisi usia dan jenis aktivitas penghuni. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pemikiran dalam perencanaan lingkungan perumahan di kemudian hari, baik bagi masyarakat, pengembang maupun pemerintah dan sebagai juga sebagai dasar untuk penelitian lanjutan yang berhubungan dengan ruang bermain anak.

Rumusan Masalah



Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2009

GAMBAR 1.2.
KERANGKA PEMIKIRAN

1.7. Metodologi Penelitian

1.7.1. Pendekatan

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan rasionalistik. Pendekatan rasionalistik ini berlandaskan empirik sensual, empirik logik dan empirik etik (Muhajir, 1996: 10). Empirik sensual dapat diamati kebenarannya berdasarkan empiri indra manusia, empiri logik dapat dihayati karena ketajaman pikir manusia dalam memberi makna atau indikasi empiri (yang tidak menjangkau empiri secara tuntas). Sedangkan empiri etik dapat dihayati kebenarannya karena ketajaman akal budi manusia dalam memberi makna ideal atas indikasi empiri (Muhajir, 1996:60).

Berdasarkan pengamatan peneliti di Perumahan Griya Dukuh Asri terdapat masalah dalam pemanfaatan ruang terbuka. Masalah-masalah yang teramati antara lain banyak anak-anak tetapi tidak tersedia taman bermain, anak-anak yang bermain di jalanan dan banyak anak-anak yang asyik nonton TV, bermain *video game* dan komputer. Hal ini memunculkan dugaan/hipotesis bahwa di Perumahan Griya Dukuh Asri terdapat masalah dalam pemanfaatan tempat bermain anak pada lahan yang sudah disediakan oleh pengembang. Pengembang hanya menyediakan ruang terbuka dan tidak bertanggung jawab terhadap pengelolaan dan pemanfaatannya. Pasca pemasaran semuanya diserahkan kepada penghuni. Tidak ada serah terima prasarana dan sarana umum kepada pemerintah.

1.7.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif karena memberikan gambaran tentang latar pengamatan, orang, tindakan dan pembicaraan secara menyeluruh dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2007: 4-6, 211). Metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan karakteristik ruang bermain anak dan karakteristik penghuni Perumahan Griya Dukuh Asri serta karakteristik jenis aktivitasnya. Gambaran perubahan pemanfaatan ruang bermain anak yang terjadi dilihat secara holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisahkan) meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*) dan aktivitas (*activity*) (Sugiyono, 2009: 207).

Dalam metode kualitatif deskriptif ini data hasil penelitian merupakan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Gambaran yang didapatkan secara mendalam dan mengandung makna yaitu data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak (Sugiyono, 2009: 7-9).

Penelitian dapat berlangsung dengan ketersediaan data sehingga dapat dilakukan analisis. Kebutuhan data dan cara perolehannya dirinci sesuai dengan tujuan dan sasaran dari penelitian.

1.7.2.1 Kebutuhan Data

Data yang dikumpulkan umumnya berbentuk kata-kata dan gambar-gambar walaupun ada angka-angka sifatnya sebagai penunjang (Danim, 2002: 61). Data tersebut meliputi transkrip wawancara, catatan observasi, foto-foto dan dokumen serta deskripsi mengenai tata situasi.

Data yang dibutuhkan untuk lebih memudahkan dibagi-bagi menurut kriterianya. Pembagian tersebut berdasarkan macam data, bentuk data, instrumen untuk mendapatkan dan sumber perolehan data. Kebutuhan data dapat diidentifikasi dalam Tabel I.1:

**TABEL I.1
KEBUTUHAN DATA**

TUJUAN	SASARAN	MACAM DATA	BENTUK DATA	INSTRUMEN	SUMBER DATA
Mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Duku Asri Salatiga dan hubungannya dengan komposisi penduduk dan jenis aktivitas penghuni	Identifikasi kependudukan	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah Penduduk - Struktur penduduk (Usia, jenis kelamin) - Lama Tinggal 	<ul style="list-style-type: none"> Data Sekunder (DS) DS Data Primer (DP) 	Wawancara Wawancara mendalam	Kelurahan/RW/RT
	Identifikasi kondisi fisik ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> - Site Plan - Jumlah Rumah - Jumlah dan kondisi ruang bermain anak 	<ul style="list-style-type: none"> DS DS dan DP 	Wawancara Kamera Form observasi	DTK Kelurahan/RW/RT

Lanjutkan ...

Lanjutan

TUJUAN	SASARAN	MACAM DATA	BENTUK DATA	INSTRUMEN	SUMBER DATA
	Identifikasi jenis aktivitas bermain anak dan orang dewasa	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis aktivitas - Lokasi aktivitas - Waktu aktivitas 	DP	Kamera Form obsevasi Wawancara mendalam	Narasumber/in forman: <ul style="list-style-type: none"> - Ketua RT/RW - Ibu rumah tangga - Anak-anak
Mengkaji perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Duku Asri Salatiga dan hubungannya dengan komposisi penduduk dan jenis aktivitas penghuni	Menganalisis kependudukan dan ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> - Site Plan - Jumlah Rumah - Jumlah dan kondisi ruang bermain anak - Jumlah Penduduk - Struktur penduduk (Usia, jenis kelamin,) - Lama Tinggal 	DS DP	Wawancara Kamera Form observasi Wawancara mendalam	Peneliti
	Menganalisis jenis aktivitas bermain anak dan orang dewasa	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis aktivitas - Lokasi aktivitas - Waktu aktivitas 	DP	Wawancara Kamera Form observasi Wawancara mendalam	Peneliti
	Menganalisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah dan kondisi ruang bermain anak - Jumlah Penduduk - Komposisi penduduk (Usia, jenis kelamin) - Lama Tinggal - Jenis aktivitas - Lokasi aktivitas - Waktu aktivitas 	DP	Wawancara Kamera Form observasi Wawancara mendalam	Peneliti

Sumber : Hasil Analisis, 2009

1.7.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara survei, baik survei primer maupun survei sekunder. Survei primer adalah cara pengumpulan data yang diperoleh langsung peneliti dari kondisi di lapangan. Survei primer yang dilakukan adalah dengan observasi, wawancara dan kuesioner.

Tujuan dan kegunaan dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek di lapangan dan melakukan pengambilan gambar berupa foto yang dianggap akan mendukung kegiatan penelitian ini. Objek observasi adalah situasi sosial yang menyangkut tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actors*) dan aktivitas (*activity*) (Sugiyono, 2009:215). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati secara mendalam aktivitas bermain anak dan aktivitas sosialisasi orang dewasa di ruang terbuka tempat bermain anak.

2. Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab atau tatap muka langsung antara peneliti/pewawancara dengan nara sumber/partisipan/informan dengan menggunakan alat yang disebut *interview guide* (panduan wawancara) (Nazir, 2003: 193-194). Dalam *in-depth interview* yang termasuk dalam wawancara semi terstruktur, nara sumber/partisipan/informan juga diminta pendapat dan ide-idenya (Sugiyono, 2009:233).

3. Instansional

Survei instansional merupakan survei sekunder. Dalam survei ini dicari data-data yang berhubungan dengan statistik, kebijakan, proses pengadaan lewat lembaga-lembaga yang terkait, misalnya: Dinas Tata Kota, Kelurahan, RW dan RT. Data diperoleh melalui wawancara/tatap muka.

4. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2009:241)

1.7.2.3 Teknik Pengolahan Data

Kegiatan pengolahan data merupakan suatu proses yang mencakup tahapan pemilihan data yang tepat atau relevan dengan permasalahan yang akan diteliti serta menggolongkan atau mengklasifikasikan data berdasarkan kategori tertentu sesuai dengan kebutuhan analisis. Secara umum langkah-langkah pengolahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Verifikasi dan Validasi, merupakan suatu kegiatan pemeriksaan data secara umum dengan mengacu kepada daftar kebutuhan data yang telah disusun dan meyakinkan kembali kebutuhan data-data tersebut
2. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya.
3. Klasifikasi atau kategorisasi, merupakan penggolongan data yang diperoleh melalui kegiatan survei ke dalam kelompok data berdasarkan bagian-bagian yang memiliki kesamaan.
4. Tabulasi, yaitu dengan mengelompokkan data untuk mempermudah proses analisis.
5. Sintesisasi yaitu mencari kaitan antara satu kategori dengan kategori lainnya yang masing-masing diberi nama/label lagi.

1.7.3. Teknik Analisis

Dalam penelitian ini, untuk mencapai tujuan dan sasaran yang sudah ditetapkan di atas, maka digunakan beberapa teknis analisis. Dalam penelitian kualitatif deskriptif, analisis dilakukan terus menerus. Teknik Analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kependudukan dan Ruang Bermain Anak.

Berdasarkan data-data mengenai kondisi ruang terbuka bermain anak dan kependudukan selanjutnya dilakukan proses analisis deskriptif. Dari analisis ini akan diketahui karakteristik ruang terbuka dan karakteristik penghuninya. Metode analisis yang digunakan adalah deskriptif komposisi usia.

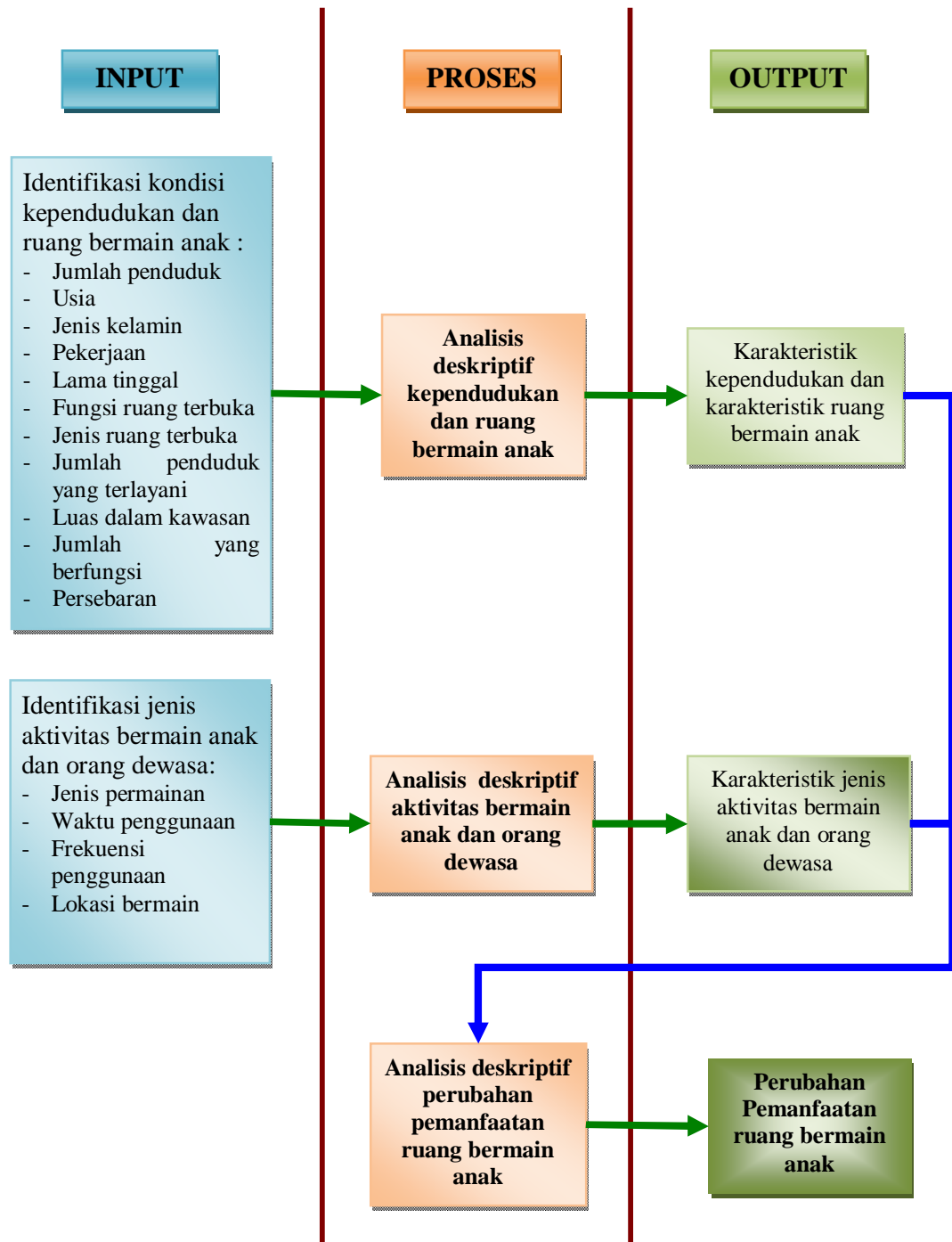
Variabel-variabel yang digunakan disini adalah jumlah penduduk, usia, jenis kelamin, jenis ruang terbuka, pengelolaan, aksesibilitas, kenyamanan, kecocokan.

2. Analisis Aktivitas Bermain Anak dan Aktivitas Orang Dewasa

Analisis ini untuk menggambarkan aktivitas bermain di perumahan. Jenis permainan, lokasi bermain, waktu penggunaan dan frekuensi penggunaan merupakan variabel yang digunakan untuk melakukan proses analisis. Dari analisis ini akan didapatkan gambaran aktivitas bermain anak di perumahan sehubungan dengan kecenderungan pergeseran jenis permainan anak dan konflik yang penggunaan ruangnya.

3. Analisis Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak

Analisis ini digunakan untuk mendapatkan gambaran faktor-faktor yang menyebabkan perubahan pemanfaatan ruang bermain anak dilihat dari komposisi penduduk dan aktivitas penghuni.



Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2009

GAMBAR 1.3.
KERANGKA ANALISIS

1.7.4. Teknik *Sampling*

Dalam analisis kualitatif, teknik sampling yang digunakan adalah sampel bertujuan (*Purposive Sampling*) (Moleong, 2007: 224). Teknik *sampling* ini termasuk dalam *nonprobability sampling* dimana teknik ini pengambilan sampel tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur yang dipilih menjadi sampel.

Sampel dalam penelitian kualitatif disebut sebagai nara sumber/partisipan/informan (Sugiyono, 2009: 216). Purposive ini dipakai dengan mengambil narasumber/informan dengan pertimbangan dan tujuan tertentu dan yang dianggap mengetahui tentang permasalahan perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di perumahan. Informasi yang didapat bersumber dari ketua-ketua RT, ketua RW dan ibu-ibu rumah tangga juga anak-anak yang dekat maupun yang jauh rumahnya dengan lokasi tempat bermain, yaitu :

1. Rusmiyanto, Ketua RW
2. Sensus Sumartono, Ketua RT. 01
3. Suparno, Ketua RT. 02
4. Suraji, Ketua RT. 03
5. Widadi, Ketua RT. 04
6. Sugiman, Ketua RT. 05
7. Sukatmi, ibu rumah tangga warga RT. 01, tinggal di Jl. Antasena Dalam, dekat tempat bermain anak RT. 01, 2 cucu, usia 3 tahun dan 1 tahun
8. Nur Latifah, ibu rumah tangga warga RT. 02, tinggal di Jl. Antasena V, ± 75 m dari tempat bermain anak RT. 02, mempunyai 2 anak, usia 5 tahun dan 2 tahun
9. Indah Susilowati, ibu rumah tangga warga RT. 02, tinggal di Jl. Sumantri Raya no. 27, ± 25 m dari tempat bermain anak RT. 03, mempunyai 3 anak, usia 13 tahun, 8 tahun dan 5 tahun
10. Supatmi, ibu rumah tangga warga RT. 05, tinggal di Jl. Sumantri IV, ± 100 m dari tempat bermain anak RT. 02 dan RT 03, mempunyai 1 anak, usia 10 tahun
11. Ibu Yusnia, pengelola Taman Bacaan Annisa, Jl Sumantri V RT. 03

12. Anak-anak: Ivan (9 th) , Abil (8 th), Wikan (9 th), Arif (11 th), Wasi (10 th), Ifa (6 th), Keysha (4 th), Zahra (3 th), Vita (11 th), Manda (10 th), Bella (12 th), Alfian (11 th), Yusuf (2 th), Viko (11 th), Rama (11 th), Nanu (12 th), Calvin (9 th), Endis (11 th)

1.8. Sistematika Pembahasan

Penulisan proposal tesis ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Bab pertama ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup wilayah dan materi, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dari laporan ini.

BAB II. Kajian Ruang Terbuka Sebagai Tempat Bermain Anak

Bab kedua berisi kajian pustaka yang membahas tentang ruang terbuka ; tipologi ruang terbuka; tempat bermain anak di perumahan; anak dan aktivitas bermain dan perubahan pemanfaatan ruang bermain anak, *best practice* dan sintesa teori.

BAB III. Gambaran Wilayah Perumahan Griya Dukuh Asri

Bab ketiga mengenai tinjauan umum objek yang berisi gambaran kondisi fisik lingkungan perumahan dan ruang terbuka, kependudukan, jenis-jenis aktivitas bermain anak dan aktivitas orang dewasa

BAB IV. Analisis Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain anak

Bab keempat berisi analisis karakteristik kependudukan dan ruang bermain anak, analisis aktivitas bermain anak dan aktivitas orang dewasa dan analisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak.

BAB V. Rekomendasi dan Kesimpulan

Bab kelima berisi kesimpulan dari proses analisis yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan temuan-temuan penelitian.

BAB II

KAJIAN RUANG BERMAIN ANAK

2.1. Ruang Terbuka

Menurut Budiharjo (1999), ruang terbuka (*open space*) adalah bagian dari ruang yang memiliki definisi sebagai wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakat di suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik. Ruang terbuka dapat juga didefinisikan sebagai semua lansekap (*landscape*), *hardscape* (jalan, trotoar, dan sebagainya), taman-taman umum dan ruang rekreasi di area perkotaan (Shirvani,1985). Di sini dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka merupakan tempat terbuka di luar rumah untuk melakukan aktivitas bersama dimana semua anggota masyarakat bebas mengaksesnya, bersifat multifungsi yang terbentuk dari unsur *hardscape* dan *landscape*.

Perloff dalam Nursanty (1999) menyebutkan bahwa *open space* pada pembentukannya mempunyai fungsi:

- a. Menyediakan cahaya dan sirkulasi udara ke dalam bangunan terutama pada bangunan tinggi di pusat kota;
- b. Menghadirkan kesan perspektif dan vista pada pemandangan kota (*urban scene*), terutama pada kawasan yang padat di pusat kota.
- c. Menyediakan area rekreasi dengan bentuk aktivitas yang spesifik.
- d. Melindungi fungsi ekologis kawasan
- e. Memberikan bentuk solid-void dan kawasan kota
- f. Sebagai area cadangan bagi penggunaan di masa datang (cadangan area pengembangan)

Sedangkan menurut Hakim dan Utomo (2003), fungsi ruang terbuka terbagi menjadi 2 yaitu:

- a. fungsi sosial, antara lain: tempat bermain dan berolah raga; tempat komunikasi sosial; tempat peralihan dan menunggu; tempat untuk mendapatkan udara segar; sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat lainnya; pembatas di antara massa bangunan; sarana penelitian dan

pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan dan sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian dan keindahan lingkungan

- b. fungsi ekologis, antara lain: penyegaran udara, mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro; menyerap air hujan; pengendalian banjir dan pengatur tata air; memelihara ekosistem tertentu dan perlindungan plasma nutfah dan pelembut arsitektur bangunan

2.2. Tipologi Ruang Terbuka

Ruang terbuka merupakan salah satu elemen penting dalam pembentukan suatu lingkungan kawasan (Shirvani,1985). Jika di masa lalu ketersediaan ruang terbuka tempat bermain anak kurang menjadi perhatian namun saat ini keberadaan ruang terbuka yang berupa taman bermain anak menjadi prioritas dan bahkan dapat menjadi ikon kawasan, misalnya *Water Blaster* di Perumahan Bukit Candi Semarang, Taman Pintar di Yogyakarta dan Taman Cerdas di Surakarta.

Ruang terbuka dapat dikelompokkan menurut aksesibilitas, kegiatan, bentuk dan sifatnya (Hakim dan Utomo, 2003). Berdasarkan aksesibilitasnya ruang terbuka dibagi menjadi:

1. Ruang terbuka umum, dapat diakses oleh semua warga dan multifungsi
2. Ruang terbuka khusus, dapat diakses terbatas dan untuk kegiatan yang spesifik/tertentu

Jika ditinjau dari kegiatan yang dilakukan pada ruang terbuka tersebut, maka dibedakan menjadi :

1. Ruang terbuka aktif, dapat menampung aktivitas di dalamnya.
2. Ruang terbuka pasif, tidak dapat menampung aktivitas di dalamnya

Sedangkan berdasarkan sifatnya, ruang terbuka dibedakan menjadi:

1. Ruang terbuka lingkungan, terdapat di suatu lingkungan dan bersifat umum
2. Ruang terbuka antar bangunan, terbentuk oleh massa bangunan dan dapat bersifat umum atau pribadi sesuai fungsi bangunan.

Menurut Hakim (2007), fasilitas rekreasi dalam ruang terbuka lingkungan perumahan dapat dibagi atas 3 (tiga) kategori yaitu:

1. *Play Lot*

Disediakan untuk anak-anak Taman Kanak-kanak. Setiap *Play lot* diperuntukkan bagi 30–60 keluarga dengan luas 500–800 meter. Lokasi mudah dicapai oleh setiap keluarga dan tidak terhalang untuk pengawasan visual dari jarak jauh. Peralatan yang disediakan dalam *Play Lot* antara lain ; ayunan yang rendah, papan jingkat jingkit, kotak pasir, ruang untuk berlari, panjatan, goa kecil, perosotan, pergola, bangku, potongan kayu. Untuk memberikan rasa aman dianjurkan agar batas area diberikan pagar dan tempat pengawasan yang strategis.

2. *Play Ground*

Penyediaan *play ground* didasarkan pada pelayanan untuk anak-anak umur 6–14 tahun. Menurut suatu survei, efektifitas suatu *play ground* sangat tergantung dari luas area dan jumlah pemakainya. Perlengkapan minimal yang perlu disediakan pada *play ground* antara lain, alat dan ruang untuk bermain secara kompetisi, seperti struktur keseimbangan, kotak dengan ukuran yang bervariasi, peralatan yang menimbulkan rasa pragmatis, alat-alat yang mendorong anak untuk beraktivitas dan berkreasi, lapangan olahraga.

3. *Play Field*

Penyediaan sarana lapangan bermain (olahraga) ini ditujukan untuk para remaja dan orang dewasa. Penggunaannya bersifat olahraga. Jenis lapangan olahraga yang disediakan sangat tergantung pada kondisi masyarakatnya. Penggunaan ruang untuk aktivitas olahraga dalam *park* lingkungan ini cenderung untuk fungsi serba guna (multi fungsi). Artinya suatu ruang yang luas tertentu dapat dipergunakan beberapa permainan.

Carr dalam Darmawan (2009) membagi ruang publik menjadi beberapa tipe dan karakter, yang diantaranya yaitu :

1. Tempat Bermain (*Playground*)

Playground merupakan ruang publik yang berfungsi sebagai arena anak-anak yang dilengkapi dengan sarana permainan, biasanya berlokasi di lingkungan perumahan.

2. Ruang di Lingkungan Rumah (*Found/Neighborhood Spaces*)

Ruang publik ini merupakan ruang terbuka yang mudah dicapai dari rumah, seperti sisa kapling di sudut jalan atau tanah kosong yang belum dimanfaatkan dapat dipakai sebagai tempat bermain bagi anak-anak atau tempat komunikasi bagi orang dewasa atau orang tua.

2.3. Tempat Bermain Anak di Perumahan

Darmawan (2009) mendefinisikan tempat bermain (*playground*) perumahan sebagai ruang publik yang berlokasi di lingkungan perumahan, dilengkapi peralatan tradisional seperti papan luncur, ayunan dan fasilitas tempat duduk disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan. Taman bermain anak di perumahan ini merupakan ruang terbuka di perumahan yang aktif dan biasanya berupa ruang terbuka lingkungan. Penutup permukaan berupa material keras dan lunak dilengkapi dengan perlengkapan bermain yang sesuai dengan usia dan keamanan penggunaan. Selain sebagai tempat bermain khususnya, taman bermain anak juga dapat berfungsi sebagai tempat olah raga, sarana rekreasi dan sarana pendidikan. Orang tuapun dapat menggunakan taman bermain anak untuk komunikasi sosial antar warga. Sambil mengawasi anak-anaknya bermain, orang tua dapat duduk-duduk sambil mengobrol pada areal pengawasan berupa bangku-bangku taman.

Keputusan Menteri Pekerjaan Umum No. 20/KPTS/1986 tentang Pedoman Teknik Pembangunan Perumahan Sederhana Tidak Bersusun antara lain mengatur tentang pembangunan prasarana dan fasilitas lingkungannya. Selain ketentuan prasarana dasar yang harus ada seperti jalan, drainase, air limbah, air bersih dan jaringan listrik, jumlah kebutuhan minimal fasilitas sosial didasarkan atas jumlah minimal penduduk pendukungnya. Untuk fasilitas olah raga dan lapangan terbuka ketentuannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk kelompok 50 KK (1 KK = 5 jiwa) = 250 jiwa (setingkat RT) perlu disediakan taman/tempat bermain anak sebagai faktor pengikat lingkungan dengan luas lahan 250 m².
2. Untuk kelompok 500 KK = 2.500 jiwa (setingkat RW) disamping fasilitas taman/tempat bermain anak untuk kelompok 50 KK perlu disediakan lapangan

terbuka yang sebaiknya berupa taman yang sekaligus dapat digunakan untuk berolah raga (volley, badminton dll) dengan luas lahan yang diperlukan 1.250 m².

3. Untuk kelompok 6.000 KK = 30.000 jiwa (setingkat Kelurahan) disamping taman/tempat bermain anak dan lapangan terbuka perlu juga disediakan lapangan olah raga dengan luas lahan yang diperlukan 9.000 m².

Secara umum kebutuhan minimal fasilitas sosial yang dihitung berdasarkan jumlah minimum penduduk pendukungnya, misalnya dapat dilakukan perhitungan dengan diberi koefisien sebagai berikut :

- a. Untuk penduduk pendukung 250 orang diperlukan :

- tempat bermain	(1,00) x 250	= 250 m ²
- toko	(0,40) x 250	= 100 m ²
Jumlah	(1,40) x 250	= 350 m ²

- b. Untuk penduduk pendukung 1.000 orang diperlukan :

- tempat bermain	(1,00) x 1.000	= 1.000 m ²
- toko	(0,40) x 1.000	= 400 m ²
- sekolah TK	(0,80) x 1.000	= 800 m ²
Jumlah	(2,20) x 1.000	= 2.200 m ²

- c. Dan seterusnya

Chapin dalam Jayadinata (1999) menyebutkan bahwa standar jarak dalam kota untuk tempat bermain anak-anak dan taman lokal adalah 250 m dari rumah atau 10 menit dengan berjalan kaki. Sementara itu luas lahan yang diperlukan untuk tempat bermain anak adalah 1.000 m² per 1.000 penduduk (Ditjen Pembangunan Desa dalam Jayadinata, 1999)

Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur standar pelayanan minimal fasilitas ruang terbuka di perumahan (Kepmen Kimpraswil No. 534/KPTS/M/2001) adalah :

- a. Jumlah penduduk yang terlayani
- b. Luas dalam satu kawasan
- c. Jumlah yang berfungsi
- d. Persebarannya dalam satu kawasan

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

- a. Permukaan lantai dari tempat bermain anak
Anak-anak lebih menyukai halaman rumput. Mereka tidak menyukai permukaan lantai bermain yang terbuat dari aspal, paving dan beton karena akan melukai jika jatuh.
- b. Tekstur dan warna
Keras-lunak, lembut dan kasar permukaan lantai bermain anak mempengaruhi pemilihan lokasi bermain. Termasuk juga warna-warna menjadi daya tarik bagi anak-anak.
- c. Pepohonan/taman
Adanya pohon dan bunga menarik bagi anak-anak untuk bermain. Mereka biasanya suka memanjat.
- d. Imajinasi anak, dimana anak mempunyai angan-angan tersendiri tentang lokasi dan ruang bermainnya.
- e. Jarak lokasi dari tempat tinggal
- f. Tingkat keramaian
- g. Status sosial
- h. Kelompok
- i. Orientasi/maksud-maksud tertentu
- j. Lingkungan tempat tinggal

Sementara itu Moore (1986) mengidentifikasi tempat-tempat favorit yang dikunjungi sebagai tempat bermain anak-anak sesuai dengan gambar-gambar yang diberikan anak-anak berdasarkan 10 (sepuluh) peringkat tertinggi yaitu:

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

Adapun berdasarkan penelitian yang dilakukan, 10 (sepuluh) peringkat tertinggi yang menjadi favorit tempat bermain anak-anak adalah:

1. Halaman rumah
2. Ruang terbuka
3. Taman dengan pepohonan
4. Lapangan dengan permukaan yang asli (tanah)
5. Jalan-jalan kecil dan rumah teman
6. Fasilitas olah raga
7. Bangunan umum (balai warga)
8. Taman bermain dengan permainan petualangan
9. Tetangga
10. Jalan

Menurut Saragih (2004), hal yang penting diperhatikan dalam mendesain tempat bermain adalah kemampuan tempat untuk dapat menampung kegiatan bermain anak. Hal ini menyangkut:

1. Dimensi ruang yang mencukupi (*Comfortibility*)
2. Pemisahan ruang tidak berdasarkan jenis kelamin dan umur tetapi berdasarkan jenis permainan, yaitu tempat permainan games dan tempat permainan olahraga (*Disccitation Activity*).

Namun, jika dikaitkan dengan kondisi ruang maka hal yang perlu diperhatikan adalah:

1. Posisi

Posisi tempat bermain sebaiknya dapat dijangkau dengan mudah secara fisik (*Phisical Accesibility*) maupun visual/mudah dipantau orang tua (*Visual Accesibility*) sehingga terjamin keamanannya.
2. Dimensi

Dimensi merupakan hal yang penting untuk dapat menampung aktivitas kegiatan bermain anak. (dikaitkan dengan Jenis Permainan)

3. Tekstur

Agar dapat digunakan pagi, siang dan sore hari maka sebaiknya finishing tersebut tidak membuat kondisi menjadi panas dan berdebu. Anak sangat menyukai tempat bermain yang nyaman, misalnya ditumbuhi oleh rumput, dan teduh (*Comfortibility*)

2.4. Anak dan Jenis Aktivitas 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-anak sehingga harus tersedia fasilitas bermain bagi anak-anak di lingkungan tempat tinggal kita. Di perumahan fasilitas tersebut biasanya disediakan, baik sudah terbangun ataupun masih berupa lahan kosong yang diperuntukkan sebagai taman bermain anak (*children playground*).

Hughes dalam Tasmin (2009) mengatakan harus ada 5 (lima) unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Kelima unsur tersebut adalah:

1. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang.
2. Dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
3. Menyenangkan dan dinikmati (*pleasurable and enjoyable*).
4. Ada unsur khayalan dalam kegiatannya.
5. Dilakukan secara aktif dan sadar.

Menurut Caillois dalam Dinata (2009), permainan dibagi menjadi:

a. *Agon*.

Jenis permainan ini mencakup semua bentuk permainan yang bersifat pertandingan atau perlombaan. Dalam pelaksanaannya, kedua pihak yang berlawanan memperoleh hak dan kesempatan yang sama. Ada aturan-aturan yang membatasi dan kadang-kadang dibutuhkan wasit. Tujuan akhir ialah mencapai kemenangan. Karena itu, perjuangan fisik begitu menonjol seperti terungkap dalam kualitas kemampuan organ tubuh berfungsi, misalnya kecepatan, daya tahan, dan lain-lain. Termasuk dalam jenis permainan agon adalah sepak bola.

b. *Alea*.

Dalam bahasa Latin, kata ini digunakan untuk permainan memakai dadu. Istilah ini digunakan untuk menamakan sekelompok permainan yang hasilnya bersifat untung-untungan atau keberuntungan salah satu pihak. Dalam pelaksanaannya, si pemain cenderung pasif dan tak memperagakan kemampuannya yang bersumber pada penguasaan keterampilan, otot, atau kecerdasan.

c. *Mimikri*

Jenis ini mencakup semua bentuk permainan yang mengandung ciri pokok bermain seperti dikemukakan Huizinga, yaitu kebebasan, batasan waktu dan ruang, dan bukan sungguhan. Tersirat di dalamnya ilusi, imajinasi, dan interpretasi. seperti main perang-perangan, memanusiakan benda, dan memperlakukan satu objek dengan fungsi lain. Semua jenis permainan anak-anak yang cenderung berperan berpura-pura, seperti main perang-perangan, memanusiakan benda, dan memperlakukan satu objek dengan fungsi lain (misalnya, kursi, sebagai mobil) tergolong jenis mimikri.

d. *Ilinx*

Jenis ini mencakup semua bentuk permainan yang mencerminkan pelampiasan keinginan untuk bergerak, bertualang, dan dalam wujud kegiatan dinamis, sebagai lawan dari keadaan diam, stabil, atau seimbang. Contohnya mendaki gunung, olah raga di alam terbuka, permainan ayunan anak-anak.

Sedangkan Saragih (2004) membagi 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*

Sementara itu Hurlock dalam Tedjasaputra (2007) menyebutkan ada 2 (dua) penggolongan utama kegiatan bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kedua hal tersebut lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

- a. 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:

1. Kesehatan
2. Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain
3. Tingkat kecerdasan anak
4. Jenis kelamin
5. Alat permainan
6. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi

- b. 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.

TABEL II.1
MACAM-MACAM KEGIATAN BERMAIN AKTIF DAN PASIF

Jenis Bermain	Macam Kegiatan Bermain	Usia
AKTIF	Bermain bebas dan spontan (dilakukan dimana saja, dengan apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan)	3 bln s/d 2 th
	Bermain konstruktif (menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu seperti menggambar, menggunting, menempel)	Mulai usia 4 th
	Bermain khayal/bermain peran	2 th s/d 8 th
	Mengumpulkan benda-benda (<i>collecting</i>)	Mulai usia 3 th
	Melakukan penjelajahan (eksplorasi)	Mulai usia 7 / 8 th
	Permainan (<i>games</i>) dan olah raga (<i>sport</i>)	Semua usia
	Musik	Mulai usia 11 th
	Melamun	Mulai usia 7 th
PASIF	Membaca	Mulai usia 9 th
	Melihat komik	Pra sekolah dan sekolah
	Menonton film	Mulai usia 3 th
	Mendengarkan radio/memonton TV	Semua usia
	Mendengarkan musik	Semua usia

Sumber: Tedjasaputra, 2007

Namun demikian yang harus diperhatikan adalah keseimbangan dan variasi kegiatan bermain. Masing-masing kegiatan mempunyai manfaat. Oleh karena itu jangan sampai anak terpaku hanya pada salah satu jenis kegiatan bermain yaitu aktif atau pasif saja, sendiri atau kelompok saja dan di dalam atau di luar saja karena manfaatnya tidak akan dapat dipetik.

Sementara itu Saptorini dan Renata (2007) membagi ragam permainan berdasarkan kelompok umur dan sifat. Pembagian ini berupa taman petualangan anak yang merupakan bangunan pendidikan anak melalui permainan tantangan yang secara prinsip mengenalkan nuansa petualangan demi melatih ketrampilan anak dalam menghadapi variasi tantangan. Fasilitas permainan ini bersifat membangun mental anak melalui sejumlah tantangan sambil berolah raga secara atraktif yang bersifat kelompok dan mengajarkan kebersamaan.

TABEL II.2.
RAGAM PERMAINAN BERDASARKAN UMUR DAN SIFAT

Kelompok umur	Ragam Permainan		Motivasi Permainan
	Individual	Kelompok	
Begin (1-5 tahun)	-	Main Bola Jungkat-jungkit Peluncuran Lari estafet Halang rintang Naik tangga	Membangun: a. ketangkasan b. berfikir cerdas c. arti kebersamaan d. interaksi sosial
Medium (6-7 tahun)	Bercocok tanam	Dayung perahu Pengamatan hewan air	Membangun: a. tanggung jawab b. ketekunan c. mencintai alam
Hard (8-12 tahun)	Panjat tebing/dinding	Arung jeram Hutan Gunung Susur goa Flying Fox	Membangun: a. kepemimpinan b. percaya diri c. kebersamaan d. keberanian e. pengambilan keputusan

Sumber : Saptorini dan Renata (2007)

Untuk perumahan, maka jenis dan alat permainannya adalah yang universal, artinya bisa digunakan oleh anak-anak dengan rentang usia sampai dengan 14 tahun, seperti ayunan, luncuran, jungkat-jungkit, kolam pasir, halang rintang dan naik tangga. Sedang lokasi tempat bermainpun harus bisa menampung aktivitas bermain dari berbagai kelompok umur antara lain bermain layang-layang, kelereng, lompat tali, permainan yang dilakukan berkelompok dan lain-lain. Dengan pertimbangan tersebut maka penelitian yang dilakukan di sini berdasarkan klasifikasi permainan yang dilakukan oleh Hurlock dalam Tedjasaputra (2007).

Kecenderungan yang terjadi saat ini, anak-anak yang tinggal di perumahan lebih suka bermain dengan teman seusia dalam kelompok kecil (kebanyakan teman sekolah). Mereka cenderung bermain video/komputer game, atau menonton TV di dalam rumah. atau jenis permainan berkelompok lainnya, yang telah mengucilkan anak dari proses pengenalan dalam bersosialisasi dalam masyarakat. Hal ini mengakibatkan anak cenderung menjadi lebih egois dan individualis (Prawesthi, 2004). Di sini terjadi pergeseran jenis aktivitas anak dari *outdoor* menjadi *indoor* dan aktif menjadi pasif.

Menurut Saragih (2004), dalam kaitannya terhadap satu lingkungan perumahan maka perlu dipertimbangkan untuk membuat tempat bermain dalam beberapa lokasi (misalnya tempat bermain tingkat RT). Namun hal tersebut mempunyai banyak kelemahan misalnya:

1. Minimnya lahan yang dapat dipergunakan.
2. Kemungkinan anak tidak saling mengenal antar RT (tingkat sosialisasi anak rendah).

Oleh sebab itu pihak Pengembang membuat kebijakan dengan menggabungkannya dalam skala tingkat RW. Beberapa keuntungan yaitu :

1. Terjadinya efisiensi lahan
2. Anak memiliki tingkat sosialisasi yang tinggi.

Namun demikian beberapa hal yang penting untuk dipertimbangkan untuk menghindari dominasi ruang dari kelompok yang kuat maka tempat bermain tersebut sebaiknya memiliki kegiatan berbeda atau adanya pemisahan kegiatan, bisa dilakukan melalui tingkat umur atau jenis permainan.

2.5. Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak

Menurut Saragih (2004), hampir semua tempat bermain, khususnya yang berada di perumahan rumah sederhana keberadaannya digabung dengan fasilitas lainnya, misalnya : olah raga, Taman Kanak Kanak, Fasilitas Ibadah dalam satu ruang terbuka (*open space*). Bahkan tidak jarang lokasi ruang tersebut disediakan pada lahan-lahan sisa. Minimnya fasilitas bermain ternyata mempunyai dampak terhadap anak-anak. Sebagai fasilitas umum, kadang mereka menggunakan ruang terbuka tersebut sebagai tempat bermain, dan tidak jarang mereka menghindari ruang terbuka sebagai tempat bermain.

Pentingnya ruang bermain bagi anak-anak di kota, seperti diungkapkan Pearce dalam Tasmin (2009), ruang bermain merupakan tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya. Tempat dimana mereka membuat kontak dan proses dengan lingkungan, serta membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan. Dari tempat bermain pula, anak belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya.

Kita tidak bisa pungkiri bahwa kebutuhan ruang (*space*) bermain untuk anak merupakan sesuatu yang mutlak. Anak-anak membutuhkan ruang luas di sekitar tempat tinggalnya untuk dapat bersosialisasi dengan alam dan lingkungan sosialnya. Permainan anak tradisional ternyata lebih efektif untuk transfer ilmu, dan melatih mereka pada kepedulian, toleransi, kerjasama dan persatuan. Namun saat ini permainan tradisional anak sudah tidak lagi dimainkan seperti dulu. Mereka ternyata lebih senang untuk menghabiskan waktu berjam-jam di depan *video game* atau *play station* yang sekarang menjamur di sudut kampung. Selain memakan waktu yang banyak, mahal dan tidak mendidik, permainan *video game* semacam itu ternyata membuat banyak anak yang mengalami gangguan kesehatan. Tak jarang ditemui anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar di perkotaan mengalami obesitas karena tidak banyak bergerak, juga tidak jarang dari anak-anak yang terpaksa memakai kacamata minus karena matanya telah terganggu akibat terlalu intensnya di layar televisi atau computer.

Kebutuhan bermain anak dapat dipenuhi melalui lapangan bermain di permukiman. Permainan dapat juga dilakukan pada halaman rumah yang luas atau dengan menyediakan alat-alat permainan di pekarangan. Namun kebanyakan saat ini, kebutuhan ruang bermain tidak dapat dipenuhi pada pekarangan rumah yang umumnya sempit terutama mereka yang berpendapatan menengah ke bawah.

Sekolah-sekolah, terutama pada tingkat dasar, tidak semuanya menyediakan halaman bermain yang memadai. Tidak jarang halaman bermain tersebut mengalami “rasionalisasi” sebagaimana dalam kasus untuk menyediakan ruang kelas bagi banyak anak, halaman semakin berkurang karena pembangunan gedung. Sekolah-sekolah pun tidak dipersyaratkan secara ketat untuk memelihara halamannya sebagai tempat bermain anak.

Jumlah taman dan ruang terbuka lainnya semakin mengecil baik di kota maupun lingkungan permukiman. Hal ini disebabkan oleh perubahan pemanfaatan lahan. Tidak jarang dijumpai anak yang bersaing dengan orang dewasa dalam memperoleh kesempatan bermain; yang akhirnya mengurangi kebebasan dan keleluasaan anak menggunakan ruang yang tersedia. Banyaknya anak yang bermain di jalan justru Jacobs dalam Suprayoga (2008) menyarankan desain *pedestrian ways* yang memungkinkan anak untuk bermain secara leluasa.

Sehingga sebaiknya *pedestrian ways* dibuat lebar. Bermunculannya ruang-ruang bermain yang tak diprogramkan merupakan cara kreatif anak untuk memenuhi haknya yang diabaikan.

Kehadiran ruang terbuka, ruang bermain, atau ruang komunal yang merupakan ruang bagi masyarakat untuk melakukan integrasi dengan sesamanya di suatu kawasan perkotaan, seperti hadirnya taman dan ruang terbuka hijau. Namun yang kita lihat, hak-hak anak atas ruang bermain semakin hari semakin sempit. Ketersediaan ruang terbuka merupakan bagian integral kegiatan pembangunan dan keberadaan suatu kawasan perkotaan maupun lingkungan perumahan permukiman.

Faktor yang mempengaruhi perubahan fungsi lahan dikelompokkan menjadi 3 sistem (Kaiser, 1995) yaitu:

1. Sistem aktivitas, berkaitan dengan cara manusia dan institusinya (keluarga, perusahaan, pemerintah, dan sebagainya) mengorganisasikan kesibukan sehari-harinya dalam memenuhi kebutuhannya dan berinteraksi dengan sesamanya dalam ruang dan waktu.
2. Sistem pengembangan lahan, berkaitan dengan penyediaan lahan (yang diubah dari lahan non-perkotaan, pertanian ke lahan perkotaan) untuk manusia perkotaan dan kegiatannya (seperti pada sistem kegiatan di atas).
3. Sistem lingkungan, berkaitan dengan sumber daya alam:
 - a. Biotik: tumbuhan dan binatang (ekosistem)
 - b. Abiotik: air, udara, dan zat-zat (sistem hidrologis, sistem aerologis, dan sistem geologis).

Sujarto (1996) mengemukakan bahwa perkembangan dan pertumbuhan permukiman kota sangat dipengaruhi oleh faktor manusia, kegiatan manusia dan faktor pola pergerakan manusia antar pusat kegiatan. Fenomena perkembangan fisik permukiman kota sebagian terjadi melalui proses fisik, non fisik, urbanisasi, peningkatan kebutuhan akan ruang, jumlah penduduk, rencana tata ruang, perencanaan tata kota, *zoning* dan peraturan.

Jayadinata (1999) mengidentifikasikan penentu dalam tata guna tanah adalah:

- a. Perilaku masyarakat (*social behaviour*)
 Nilai-nilai sosial yang dapat berhubungan dengan penggunaan tanah adalah kebiasaan, sikap moral, pantangan, pengaturan pemerintah, pola tradisional dan lain-lain. Hal ini ada hubungannya dengan nilai-nilai (*values*) dan cita-cita (*ideas*) masyarakat.
- b. Ekonomi
 Daya guna dan biaya merupakan hal yang penting dalam kehidupan ekonomi sehingga diperlukan pengaturan di dalamnya.
- c. Kepentingan umum
 Kepentingan umum yang menjadi penentu dalam tata guna tanah meliputi kesehatan, keamanan, moral dan kesejahteraan umum (kemudahan, keindahan, kenikmatan) dan sebagainya.
- d. Standar
 Standar di sini berhubungan dengan standar lokasi (*standard for location requirement*) standar jarak dan standar luas.

UU No. 24 Tahun 1992 dan UU NO. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang menyebutkan bahwa untuk pengendalian pemanfaatan ruang dilakukan melalui penetapan peraturan zonasi, perizinan, pemberian insentif dan disinsentif, serta pengenaan sanksi. Hal ini dimaksudkan agar pemanfaatan ruang dilakukan sesuai dengan rencana tata ruangnya. Pengenaan sanksi merupakan tindakan penertiban yang dilakukan terhadap pemanfaatan ruang yang tidak sesuai dengan rencana tata ruang dan peraturan zonasi.

Dalam pemanfaatan ruang, setiap orang mempunyai kewajiban untuk:

- a. Menaati rencana tata ruang yang telah ditetapkan;
- b. Memanfaatkan ruang sesuai dengan fungsi ruang yang tercantum dalam izin pemanfaatan;
- c. Mematuhi ketentuan yang ditetapkan dalam persyaratan izin pemanfaatan ruang;
- d. Memberikan akses terhadap kawasan yang oleh ketentuan peraturan perundang-undangan dinyatakan sebagai milik umum, antara lain, sumber air dan pesisir pantai.

Setiap orang yang melanggar ketentuan tersebut di atas dikenai sanksi administratif, berupa:

- a. Peringatan tertulis;
- b. Penghentian sementara kegiatan;
- c. Penghentian sementara pelayanan umum;
- d. Penutupan lokasi;
- e. Pencabutan izin;
- f. Pembatalan izin;
- g. Pembongkaran bangunan;
- h. Pemulihan fungsi ruang; dan/atau
- i. Denda administratif.

Menurut Sukawi (2007), dalam rangka untuk menjaga pemanfaatan ruang bermain di perumahan, perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain :

1. Untuk menghindari terjadinya penurunan jumlah dan luas taman, perlu adanya keputusan dan petunjuk teknis yang dapat memberikan kejelasan tentang jenis/klasifikasi taman, fungsi atau peruntukannya, pengaturan pengelolaan, serta sanksinya.
2. Perlunya penyediaan fasilitas sosial (fasos) dan fasilitas umum (fasum), termasuk taman di pemukiman baru yang diusahakan oleh pengembang. Keberadaan taman-taman di pemukiman baru tersebut, paling tidak dapat meredakan jumlah taman yang harus dibangun oleh pemerintah.
3. Pemerintah hendaknya mengambil insentif dan disinsentif bagi pengembang dalam penyediaan dan pemanfaatan ruang di perumahan dan permukiman sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

2.6. Best Practice

2.6.1. Graha Taman Bunga, Bukit Semarang Baru Semarang

Penyediaan taman bermain di perumahan dapat dilakukan oleh beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut antara lain masyarakat, pengembang dan pemerintah. Penyediaan oleh masyarakat biasanya terkendala oleh anggaran. Sedangkan yang disediakan oleh pemerintah terkendala oleh pengelolaan dan pemeliharaannya. Penyediaan yang dilakukan oleh pengembang biasanya lebih bertahan.



Sumber: Koleksi pribadi, 2009

GAMBAR 2.1 PLAYGROUND GRAHA TAMAN BUNGA BSB SEMARANG

Salah satu taman bermain yang sesuai dengan fungsi dan penggunaannya adalah yang terletak di Perumahan Graha Taman Bunga Bukit Semarang Baru Semarang. Pengembang yang sudah sejak awal merencanakan, membangun dan mengelola taman tersebut sehingga taman bermain tersebut sesuai dengan fungsi dan penggunaannya.

2.6.2. Grand Depok City

Pembangunan fasilitas taman bermain di Sektor Azalea–Grand Depok City dilakukan secara swadaya oleh masyarakat. Keberadaan taman bermain ini kini telah dimanfaatkan dan sangat disukai oleh anak-anak. Hal ini terlihat dari hampir setiap saat ada saja anak-anak yang bermain ayunan dan perosotan.



Sumber: <http://sektorazalea.worldpress.com/2008/06/16/anak-anak-azalea-ceria-di-taman-bermain> diakses tgl 15 Oktober 2009

GAMBAR 2.2. TAMAN BERMAIN ANAK GRAND DEPOK CITY

Saat ini warga harus bertanggung jawab untuk menjaga, memelihara dan mengembangkan fasilitas taman ini. Pembangunan yang dilakukan secara swadaya membuat masyarakat merasa ikut memilikinya. Diharapkan keberadaan taman bermain ini dapat menjadi sarana sosialisasi warga dan pendidikan bagi anak-anak. Jika keberadaannya dapat dipertahankan, hal ini diharapkan akan dapat menjadi percontohan bagi pengelolaan perumahan dan pemukiman di tempat lain.

2.7. Sintesa Teori

Berdasarkan kajian ruang terbuka sebagai tempat bermain anak di atas dapat dirumuskan variabel-variabel yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian. Rumusan variabel-variabel tersebut tersaji dalam Tabel II.3.

TABEL II.3.
SINTESA TEORI

Sasaran	Substansi	Sumber	Variabel
Identifikasi kependudukan	Struktur dan komposisi penduduk	- Kepmen Kimpraswil No. 534/KPTS/M/2001	- Jumlah penduduk - Usia - Lama tinggal
Identifikasi kondisi fisik ruang bermain anak	Fungsi dan tipologi ruang terbuka	- Budiharjo, 1999 - Darmawan, 2009 - Hakim, 2007 - Hakim & Utomo, 2003 - Perloff dalam Nursanty, 1999 - Shirvani, 1985 - UU No. 26 Tahun 2007 - Permendagri No 1/2007	- Fungsi ruang terbuka - Jenis ruang terbuka
	Standar ketersediaan ruang terbuka	- Kepmen PU No. 20/KPTS/1986 - Sastra & Endy, 2005	- Jumlah penduduk yang terlayani - Luas dalam kawasan - Jumlah yang berfungsi - Persebaran
Identifikasi jenis aktivitas penghuni	- Pertimbangan disain ruang bermain - Jenis permainan anak - Esensi bermain - Perlunya ruang untuk bermain - Perubahan fungsi lahan di perumahan	- Burhan, 1999 - Caillois dalam Dinata, 2009 - Hughes dalam Tasmin, 2004 - Saptorini & Renata, 2007 - Jacobs dalam Suprayoga, 2008 - Kaiser, 1995 - Pearce dalam Tasmin, 2009 - Prawesthi, 2004 - Saragih, 2004 - Sukawi, 2007 - Tedjasaputra, 2007 - Wonosetro, 2007 - UU No. 23 Tahun 2002	- Jenis permainan - Waktu penggunaan - Frekuensi penggunaan - Lokasi bermain

Menganalisis ...

Lanjutan

Sasaran	Substansi	Sumber	Variabel
Menganalisis kependudukan dan fisik ruang bermain anak	Mendapatkan karakteristik penduduk dan karakteristik ruang terbuka	<ul style="list-style-type: none"> - Budiharjo, 1999 - Hakim, 2007 - Hakim & Utomo, 2003 - Kepmen PUNo. 20/KPTS/1986 - Perloff dalam Nursanty, 1999 - Shirvani, 1985 - Sastra & Endy, 2005 - UU No. 26 Tahun 2007 - Permendagri No 1/2007 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah penduduk - Komposisi Usia - Lama tinggal Jenis ruang bermain - Kondisi ruang bermain - Jangkauan pelayanan - kenyamanan
Menganalisis aktivitas penghuni	Mendapatkan karakteristik aktivitas penghuni	<ul style="list-style-type: none"> - Burhan, 1999 - Caillois dalam Dinata, 2009 - Saptorini & Renata, 2007 - Hughes dalam Tasmin , 2004 - Jacobs dalam Suprayoga, 2008 - Kaiser, 1995 - Pearce dalam Tasmin , 2009 - Prawesthi, 2004 - Saragih, 2004 - Sukawi, 2007 - Tedjasaputra, 2007 - Wonosetro, 2007 - UU No. 23 Tahun 2002 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis aktivitas - Waktu penggunaan - Frekuensi penggunaan - Lokasi bermain -
Menganalisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak	Mendapatkan karakteristik perubahan pemanfaatan ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> - Hakim, 2007 - Saptorini & Renata, 2007 - Jacobs dalam Suprayoga, 2009 - Jayadinata, 1999 - Kaiser, 1995 - Kepmen PU No. 20/KPTS/1986 - Kepmen Kimpraswil No. 534/KPTS/M/2001 - Pearce dalam Tasmin, 2009 - Prawesthi, 2004 - Saragih, 2004 - Sastra & Endy, 2005 - Sujarto, 1996 - Wonosetro, 2007 - UU No. 23 Tahun 2002 - UU No. 26 Tahun 2007 	<ul style="list-style-type: none"> - Faktor perubahan pemanfaatan ruang - Komposisi penduduk - Jenis aktivitas

Sumber: Hasil Kompilasi Pustaka, 2009

Berdasarkan variabel-variabel yang didapatkan dari Tabel II.3. dapat dirumuskan variabel terpilih yang akan digunakan sebagai variabel yang sesuai untuk pelaksanaan penelitian. Variabel terpilih dapat dilihat dari Tabel II.4 .

**TABEL II.4.
VARIABEL TERPILIH**

Sasaran	Variabel Terpilih	Indikator	Parameter
Identifikasi kependudukan	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah penduduk • Usia • Lama tinggal 	Teridentifikasinya kondisi kependudukan	<ul style="list-style-type: none"> • Jumlah jiwa • Tahun
Identifikasi kondisi fisik ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis ruang bermain • Luas ruang bermain • Waktu penggunaan • Frekuensi penggunaan 	Teridentifikasinya kondisi ruang bermain anak dan ruang publik yang ada	<ul style="list-style-type: none"> • Tipe, karakter • Ada/tidak • Luas • Pagi/siang/sore/jam • Jarang/sering/rutin/insidental • Cuaca
Identifikasi jenis aktivitas penghuni	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis aktivitas orang dewasa • Jenis permainan • Lokasi aktivitas 	Teridentifikasinya jenis aktivitas anak-anak dan orang dewasa	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaku • Jenis aktivitas • Lokasi
Menganalisis karakteristik kependudukan dan fisik ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> • Komposisi usia • Jangkauan pelayanan ruang bermain anak • Kenyamanan 	Diketahuinya pengaruh komposisi usia penghuni setelah 20 th usia perumahan dan aksesibilitas dan kenyamanan ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> • Perbandingan usia penghuni • Jarak • Waktu • Cuaca
Menganalisis aktivitas penghuni	<ul style="list-style-type: none"> • jenis aktivitas penghuni • pergeseran jenis permainan 	Diketahuinya pengaruh jenis aktivitas penghuni dan ruang publik yang ada	<ul style="list-style-type: none"> • Ragam aktivitas penghuni • Perubahan jenis permainan
Menganalisis perubahan pemanfaatan ruang bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan pemanfaatan ruang 	Diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan pemanfaatan ruang bermain anak	Ada faktor yang mempengaruhi perubahan pemanfaatan ruang bermain yang ada

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2009

BAB III

GAMBARAN UMUM

PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI

3.1 Gambaran Umum Kota Salatiga

Secara geografis, letak Kota Salatiga cukup strategis karena berada pada jalur transportasi darat utama Jakarta - Semarang - Solo - Surabaya dan terletak di antara dua kota pusat pengembangan Kota Semarang dan Surakarta. Kota Salatiga berada di tengah-tengah Kabupaten Semarang berbatasan dengan Kecamatan Pabelan (Utara, Timur), Kecamatan Tuntang (Utara, Barat), Kecamatan Getasan (Selatan, Barat) dan Kecamatan Tengaran (Timur, Selatan) dengan luas wilayah 5.678,11 ha terdiri dari 4 kecamatan dan 22 kelurahan.

Letak topografi Kota Salatiga pada ketinggian $\pm 455 - 800$ m dpl yang dibagi menjadi 3 kategori, yaitu daerah bergelombang, $\pm 65\%$ dari luas wilayah, daerah miring, $\pm 25\%$ dari luas wilayah, daerah datar, $\pm 10\%$ dari luas wilayah.

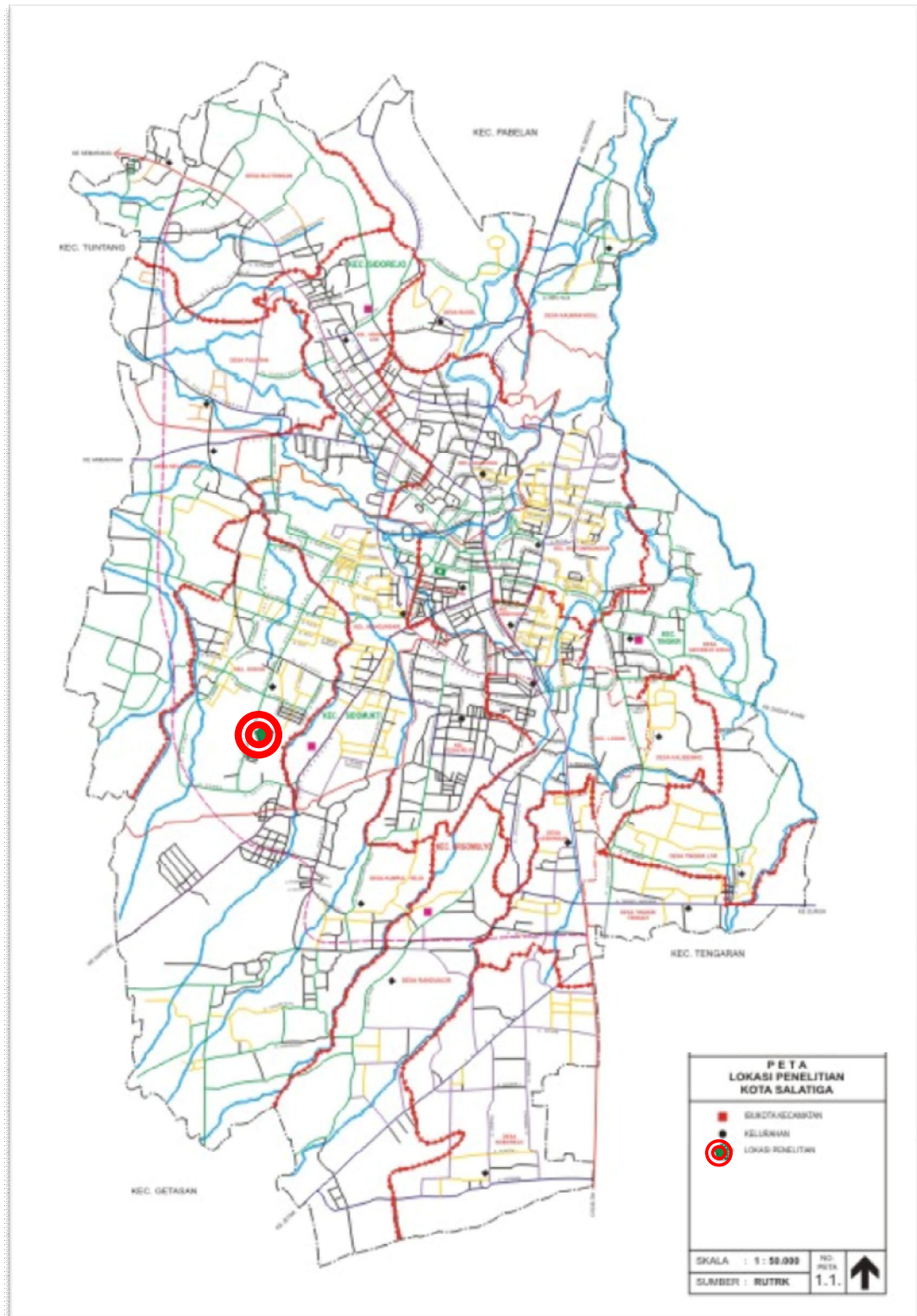
3.1.1 Kependudukan

1. Jumlah Penduduk

Jumlah Penduduk Kota Salatiga Tahun 2007 adalah berjumlah 167.538 jiwa. Jumlah terbanyak di Kelurahan Kutowinangun dengan jumlah penduduk 21.595 jiwa, dan terkecil di Kelurahan Kalibening dengan jumlah penduduk 1.793 jiwa.

2. Kepadatan Penduduk

Kepadatan penduduk Kota Salatiga pada tahun 2007 adalah sebesar 36,56 jiwa/Ha. Empat Kelurahan dengan kepadatan tertinggi yaitu Kelurahan Kalicacing 89,06 jiwa/Ha, Gendongan 81,34 jiwa/Ha, Salatiga 82,35 jiwa/Ha dan Kutowinangun 68,10 jiwa/Ha sedang terendah Bugel 9,06 jiwa/Ha.



Sumber : RUTRK Kota Salatiga 1999-2010

GAMBAR 3.1
PETA KOTA SALATIGA

TABEL III.1.
JUMLAH PENDUDUK KOTA SALATIGA TAHUN 2003–2007

No	Kelurahan	Luas (Ha)	Jumlah Penduduk (jiwa)				
			2003	2004	2005	2006	2007
I	Kec. Argomulyo	1.852,69	30.083	30.087	41.720	41.846	41.306
1	Kel. Noborejo	332,20	3.565	3.595	5.199	5.314	4.818
2	Kel. Cebongan	138,10	3.153	3.169	4.750	4.746	3.887
3	Kel. Randuacir	377,60	3.728	3.704	4.664	4.685	4.499
4	Kel. Ledok	187,33	7.748	7.630	9.994	10.018	10.466
5	Kel. Tegalrejo	188,43	6.623	6.721	10.226	10.213	10.170
6	Kel. Kumpulrejo	629,03	5.266	5.268	6.887	6.870	7.466
II	Kec. Tingkir	1.054,85	36.253	36.387	43.262	43.533	41.158
7	Kel. Tingkir Tengah	137,80	3.050	3.049	4.056	4.121	4.177
8	Kel. Tingkir Lor	177,30	3.163	3.144	4.851	4.884	4.686
9	Kel. Kalibening	99,60	1.525	1.534	1.778	1.793	1.672
10	Kel. Sidorejo Kidul	277,50	3.710	3.714	4.826	4.885	5.015
11	Kel. Kutowinangun	293,75	19.601	19.770	21.417	21.595	20.004
12	Kel. Gendongan	68,90	5.204	5.176	6.334	6.255	5.604
III	Kec. Sidomukti	1.145,85	33.503	33.399	39.485	39.632	36.050
13	Kel. Kecandran	399,20	3.617	3.582	4.859	4.886	4.841
14	Kel. Dukuh	377,15	7.346	7.448	10.381	10.491	9.513
15	Kel. Mangunsari	290,77	13.261	13.243	16.222	16.343	14.684
16	Kel. Kalicacing	78,73	9.279	9.126	8.023	7.912	7.012
IV	Kec. Sidorejo	1.624,72	46.628	46.519	51.623	51.784	49.024
17	Kel. Pulutan	237,10	3.189	3.189	3.642	3.627	3.666
18	Kel. Blotongan	423,80	7.311	7.331	11.255	11.365	10.093
19	Kel. Sidorejo Lor	271,60	13.894	13.836	13.940	14.001	12.276
20	Kel. Salatiga	202,00	17.127	17.007	16.603	16.564	16.634
21	Kel. Bugel	294,37	2.565	2.600	2.644	2.670	2.666
22	Kel. Kauman Kidul	195,85	2.542	2.556	3.539	3.557	3.689
	JUMLAH	5.678,11	146.467	146.392	176.090	176.795	167.538

Sumber: Salatiga dalam Angka 2003 – 2007

TABEL III.2.
KEPADATAN PENDUDUK KOTA SALATIGA TAHUN 2003–2007

No	Kelurahan	Luas (Ha)	Kepadatan Penduduk (jiwa/ha)				
			2003	2004	2005	2006	2007
I	Kec. Argomulyo	1.852,69	16,24	16,24	22,52	30,23	29,38
1	Kel. Noborejo	332,20	10,73	10,82	15,65	16,00	14,50
2	Kel. Cebongan	138,10	22,83	22,95	34,40	34,37	28,15
3	Kel. Randuacir	377,60	9,87	9,81	12,35	12,41	11,91
4	Kel. Ledok	187,33	41,36	40,73	53,35	53,48	55,87
5	Kel. Tegalrejo	188,43	35,15	35,67	54,27	54,20	53,97
6	Kel. Kumpulrejo	629,03	8,37	8,37	10,95	10,92	11,87
II	Kec. Tingkir	1.054,85	34,37	34,49	41,01	41,27	40,17
7	Kel. Tingkir Tengah	137,80	22,13	22,13	29,43	29,91	30,31
8	Kel. Tingkir Lor	177,30	17,84	17,73	27,36	27,55	26,43
9	Kel. Kalibening	99,60	15,31	15,40	17,85	18,00	16,79
10	Kel. Sidorejo Kidul	277,50	13,37	13,38	17,39	17,60	18,07
11	Kel. Kutowinangun	293,75	66,73	67,30	72,91	73,51	68,10
12	Kel. Gendongan	68,90	75,53	75,12	91,93	90,78	81,34
III	Kec. Sidomukti	1.145,85	29,24	29,15	34,46	49,19	44,23
13	Kel. Kecandran	399,20	9,06	8,97	12,17	12,24	12,13
14	Kel. Dukuh	377,15	19,48	19,75	27,52	27,82	25,22
15	Kel. Mangunsari	290,77	45,61	45,54	55,79	56,21	50,50
16	Kel. Kalicacing	78,73	117,86	115,92	101,91	100,50	89,06

Lanjutan

No	Kelurahan	Luas (Ha)	Kepadatan Penduduk (jiwa/ha)				
			2003	2004	2005	2006	2007
IV	Kec. Sidorejo	1.624,72	28,70	28,63	31,77	33,82	32,45
17	Kel. Pulutan	237,10	13,45	13,45	15,36	15,30	15,46
18	Kel. Blotongan	423,80	17,25	17,30	26,56	26,82	23,82
19	Kel. Sidorejo Lor	271,60	51,16	50,94	51,33	51,55	45,20
20	Kel. Salatiga	202,00	84,79	84,19	82,19	82,00	82,35
21	Kel. Bugel	294,37	8,71	8,83	8,98	9,07	9,06
22	Kel. Kauman Kidul	195,85	12,98	13,05	18,07	18,16	18,84
	JUMLAH	5.678,11	25,80	25,78	31,01	38,63	36,56

Sumber: Salatiga dalam Angka 2003 – 2007

3.1.2 Tata Guna Lahan

Pola penggunaan lahan dan sistem aktivitas penduduk di sepanjang jalur ini sangat mempengaruhi kondisi lalu lintas menerus yang melewatinya. Tata guna lahan Kota Salatiga sebagian besar diperuntukkan sebagai lahan perumahan permukiman, areal persawahan dan tegalan.

TABEL III.3.
TATA GUNA LAHAN SECARA UMUM KOTA SALATIGA
TAHUN 2006

Peruntukan	Luas (Ha)	Prosentase (%)
Perumahan permukiman	2.308.21	40.65
Fasilitas Pemerintahan	40.01	0.70
Pendidikan	68.87	1.21
Kesehatan	18.08	0.32
Peribadatan	5.39	0.09
Perdagangan dan jasa	20.87	0.37
Hotel/losmen	0.91	0.02
Rekreasi	1.02	0.02
Kuburan	34.85	0.61
Industri	30.76	0.54
Sawah	811.92	14.30
Tegalan	1.586.63	27.94
Kebun Campuran	750.59	13.22
JUMLAH	5.678.11	100.00

Sumber : Salatiga dalam Angka Tahun 2006

3.1.3 Kebijakan Tata Ruang Kota Salatiga di Bidang Pemukiman

Menyikapi permasalahan mendasar di Kota Salatiga yang menyangkut penyelenggaraan pembangunan perumahan dan permukiman, maka dapat

dirumuskan visi dan misi pembangunan perumahan dan permukiman di Kota Salatiga yaitu:

❖ Visi Pembangunan Perumahan dan Permukiman Kota Salatiga:

“Mewujudkan masyarakat yang mampu memenuhi kebutuhan rumah yang layak, dan terjangkau pada lingkungan yang sehat, aman, harmonis, dan berkelanjutan”

❖ Misi Pembangunan Perumahan dan Permukiman Kota Salatiga:

1. Membantu semua orang agar dpt menghuni rumah yang layak dalam lingkungan permukiman yang sehat, aman, serasi dan berkelanjutan.
2. Terwujudnya masyarakat yang mampu memenuhi kebutuhannya akan rumah dalam permukiman yang sehat.
3. Terdorongnya pertumbuhan wilayah melalui pembangunan kawasan perumahan dan permukiman di perkotaan yang selaras, seimbang dan terpadu dengan daerah perdesaan.

Beberapa alternatif pengembangan pemukiman yang berkaitan dengan kebijakan Tata Ruang Kota Salatiga adalah antara lain :

- 2) Perpadatan pemukiman dan mencoba pemukiman secara vertikal misalnya flat.
- 3) Relokasi permukiman kumuh ke lokasi yang lebih layak untuk dihuni. Disamping untuk memperbaiki taraf hidup masyarakat permukiman kumuh cara ini juga dapat meningkatkan nilai tanah pada daerah yang ditinggalkan. Dengan demikian dapat dikembangkan oleh Investor.
- 4) Peremajaan terhadap lingkungan-lingkungan permukiman yang kondisinya kurang baik.
- 5) Pengembangan kawasan permukiman baru pada daerah yang telah diarahkan untuk fungsi permukiman. Misalnya melalui Perumnas, Realestate dan sebagainya.
- 6) Perbaikan Lingkungan Perkampungan (KIP).

Pengembangan Perumahan dan Fasilitas Sosial

- a. Pengembangan perumahan dan fasilitas sosial hendaknya memperhatikan komposisi 1:3:6

- b. Pengembangan perumahan hendaknya memperhatikan kebijaksanaan nasional di bidang perumahan
- c. Pengembangan lingkungan perumahan harus disertai fasilitas lingkungan atau fasilitas sosial.
- d. Pemanfaatan sumber dana program sektoral pemerataan menurut tingkat fungsi, skala pelayanan jenis kelengkapannya.
- e. Pemanfaatan sumber dana program sektoral pemerintah dalam menyediakan fasilitas sosial di Kota Salatiga yang terpadu.
- f. Pengembangan kawasan permukiman baru diarahkan pada bagian utara Kota Salatiga.

Pengembangan Prasarana Utilitas Umum

- a. Perluasan sistem jaringan hingga menjangkau seluruh pelosok kota dan terpadu dengan pembangunan kota secara menyeluruh.
- b. Peningkatan konsumsi perkapita kebutuhan suplai utilitas umum.
- c. Pengembangan ke sekitar wilayah kota sesuai dengan kemampuan/daya yang tersedia.

3.1.4 Perumahan-Perumahan di Salatiga

Untuk mencukupi kebutuhan perumahan di Salatiga, pengembang mulai tertarik untuk mengadakannya di Salatiga. Pembangunan perumahan oleh pengembang di Salatiga sudah dimulai sejak pertengahan tahun 1980. Pada tahun tersebut pembangunan umumnya dilakukan dalam skala besar. Tipe bangunan yang dibangun sebagian besar Tipe 21 dan Tipe 36.

Pengadaan perumahan secara formal tersebut sebagian besar dilakukan oleh pengembang swasta. Sedang Perum Perumnas yang merupakan Badan Usaha Milik Negara yang bergerak di bidang perumahan mengembangkan satu perumahan yaitu Perumahan Griya Dukuh Asri pada tahun 1989.

Saat ini pengadaan perumahan oleh pengembang swasta di Salatiga kebanyakan dilakukan dalam skala kecil. Tren yang ada saat ini diistilahkan dengan *cluster* yang hanya terdiri dari 10 sampai dengan 30 unit rumah. Hal ini biasanya menimbulkan masalah dalam penyediaan fasilitas umum dan fasilitas sosialnya.

TABEL III.4.
PERUMAHAN SKALA BESAR DI SALATIGA

No	Nama Perumahan	Pengembang	Unit Rumah
1	Perumda Karang Alit	-	148 unit
2	Perumahan Argamulyo	PT. Wahid Putra Pratama	322 unit
3	Perumahan Argamas	PT. Wahid Putra Pratama	446 unit
4	Perumahan Wahid	PT. Wahid Putra Pratama	177 unit
5	Perumahan Dliko Indah	-	255 unit
6	Perumahan Kota Baru	-	281 unit
7	Perumahan Sehati	PT. Madrim Mulya	420 unit
8	Perumahan Griya Dukuh Asri	Perum Perumnas	295 unit
9	Perumahan Pondok Telaga Mukti	PT. Mukti Bagas	611 unit
10	Perumahan Tingkir Indah	PT. Putra Palapa Persada	335 unit
11	Perumahan Manunggal	Kopkar Manunggal	271 unit
12	Perumahan Domas	PT. Tri Insani Jasantara Utama	292 unit
13	Perumahan Blotongan Indah	PT. Niki Peni Abadi	205 unit
14	Perumahan Salatiga Permai	-	250 unit
15	Perumahan Tegalrejo Permai	-	180 unit

Sumber: Dinas Tata Kota dan Kompilasi Data, 2009

3.2 Gambaran Umum Perumahan Griya Dukuh Asri

Perumahan Griya Dukuh Asri dikembangkan oleh Perum. Perumnas Cabang V Semarang tahun 1989 pada lahan seluas ± 4 ha.

3.2.1 Kondisi Fisik Alam

Secara geografis Perumahan Griya Dukuh Asri terletak di sebelah barat daya Kota Salatiga, tepatnya di Kelurahan Dukuh. Pada awalnya merupakan tanah tegalan milik pemerintah kota (bengkak). Letaknya hanya ± 500 m dari Kantor Kelurahan Dukuh.

Batas wilayah Perumahan Griya Dukuh Asri adalah

- Utara : Lahan kosong + pemukiman
- Timur : Lahan kosong (Dinas Perkebunan Prov. Jateng)
- Selatan : Lahan kosong + pemukiman
- Barat : Jl Parikesit + SMK Negeri 2



Sumber : Dinas Tata Kota Kota Salatiga, 2009

GAMBAR 3.2.
SITE PLAN PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI

3.2.2 Kependudukan

Jumlah penduduk Perumahan Griya Dukuh Asri adalah 226 KK yang terbagi menjadi 1 (satu) RW dan 5 (lima) RT. Selain warga yang benar-benar memiliki rumah di perumahan tersebut, sekitar 20% adalah penduduk yang tinggal dengan kontrak rumah termasuk juga pelajar-pelajar yang kos.

TABEL III.5.
JUMLAH PENDUDUK PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI
MENURUT KELOMPOK UMUR TAHUN 2009

KELOMPOK UMUR	RW 09					JUMLAH
	RT 01	RT 02	RT 03	RT 04	RT 05	
0-4	1	11	8	2	13	35
5-9	14	26	19	3	26	88
10-14	25	32	25	9	16	107
15-19	26	28	13	11	22	100
20-24	19	9	23	8	10	69
25-29	15	12	13	6	16	62
30-34	12	25	15	4	27	83
35-39	19	24	16	6	21	86
40-44	30	31	15	10	20	106
45-49	21	16	16	8	10	71
50-54	15	5	15	10	10	55
55-60	4	7	4	3	3	21
60-64	2	3	5	5	2	17
65-69	2	1	3	1	3	10
70-74	1	2	-	-	3	6
75+	2	-	2	-	6	10
JUMLAH	208	232	192	86	208	926

Sumber : Kartu Keluarga, 2009

3.2.3 Kondisi Bangunan

Jumlah rumah di Perumahan Griya Dukuh Asri adalah 295 unit yang terdiri dari Tipe-21/60 dan Tipe-36/72. Bentuk bangunan adalah kopel. Konstruksi bangunan adalah pondasi batu kali; dinding batako; tinggi 2,60 m sebagian T-36 sudah diplester; rangka atap kayu; penutup atap asbes gelombang kecil, sebagian genteng beton; lantai plesteran.

Dalam perkembangannya, bangunan asli tersebut sudah banyak berubah yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang penghuni. Sebagian besar sudah dibangun kembali dengan mengoptimalkan lahan yang ada dan bahkan membuatnya menjadi bangunan bertingkat. Ada juga yang menggabungkan 2 unit rumah menjadi satu karena dimiliki oleh satu orang. Sebagian besar rumah sudah tidak memiliki halaman sebagai ruang terbuka privat yang dapat difungsikan sebagai ruang terbuka hijau maupun tempat bermain seperti terlihat di Gambar 3.3.



Sumber : Hasil Observasi Awal, 2009

**GAMBAR 3.3.
KONDISI BANGUNAN SEKARANG**

3.2.4 Kondisi Fasilitas Umum dan Fasilitas Sosial

1. Fasilitas Pendidikan

Sesuai dengan persyaratan yang diatur dalam Kepmen PU No. 20/KPTS/1986, pengembang menyediakan lahan untuk Taman Kanak-Kanak. Lahan yang disediakan masih berupa tanah kosong. Saat ini oleh warga diubah pemanfaatannya menjadi gedung pertemuan RW, RT dan Posyandu. Sarana pendidikan mulai SD sampai dengan SMA/SMK jaraknya tidak terlalu jauh, bahkan SMK Negeri 2 terletak persis di depan perumahan.

2. Fasilitas Peribadatan

Pengembang hanya menyediakan lahan untuk fasilitas peribadatan berupa masjid. Pembangunan masjid dilakukan oleh swadaya warga.

3. Fasilitas Taman Bermain Anak

Pengembang menyediakan lahan terbuka yang berfungsi sebagai taman dan tempat bermain anak. Namun dalam penggunaannya, saat ini warga merubahnya menjadi lapangan bulu tangkis, lapangan bola volley dan gedung pertemuan warga, seperti tampak dalam Gambar 3.4.



Sumber : Hasil Observasi Awal, 2009

GAMBAR 3.4. KONDISI RUANG BERMAIN ANAK

3.2.5 Aktivitas Bermain Anak dan Aktivitas Orang Dewasa

Aktivitas utama anak di luar rumah adalah bermain. Aktivitas tersebut menggunakan ruang-ruang terbuka yang ada seperti jalan, lapangan, halaman rumah. Aktivitas yang dilakukan biasanya dilakukan secara berkelompok antara 3-8 orang.

Aktivitas bermain anak kebanyakan dilakukan pada waktu pagi hari dan sore hari. Lokasi bermain sebagian besar dilakukan di jalan-jalan. Lapangan dan

tempat bermain yang ada sangat jarang digunakan sebagai tempat bermain. Adanya warnet di perumahan juga mempengaruhi jenis permainan yang dilakukan. Warnet yang ada di perumahan ada 2 tempat. Permainan *game online*, komputer, Sega, *play station* dilakukan sebagian anak-anak yang memiliki uang saku lebih dan mempunyai sarana komputer, sega, *play station* dan laptop.

TABEL III.6.
JENIS PERMAINAN ANAK
PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI TAHUN 2009

No	Jenis Permainan	Lokasi
1	Bersepeda	Jalan
2	Singkong (melempar tumpukan salah satu sandal dengan sandal yang satunya kemudian bersembunyi, satu orang yang dapat giliran berikut mencari)	Jalan dan lapangan
3	Sepak bola	Jalan dan lapangan
4	Bulutangkis	Jalan
5	Berlari-lari berkejaran	Jalan
6	Petak umpet	Jalan
7	Lompat tali	Halaman
8	Perang-perangan	Jalan
9	Kasti	Lapangan

Sumber: Hasil Pengamatan Awal, 2009

Aktivitas orang dewasa dalam ruang terbuka yang ada sebagian besar dilakukan pada waktu sore dan malam hari. Selain berolah raga, kebutuhan ruang yang ada adalah untuk bersosialisasi. Kebutuhan ruang tersebut sebagian besar menggunakan lahan yang seharusnya diperuntukkan sebagai ruang bermain anak. Aktivitas yang dilakukan sebagian besar dilakukan secara berkala dan insidental (perayaan).

Aktivitas dan kebutuhan ruang aktivitas orang dewasa yang menggunakan ruang bermain anak berdasarkan pengamatan awal antara lain:

1. Olah raga: tenis meja, bola volley dan bulutangkis
2. Jaga malam
3. Rapat RT/RW
4. PKK

5. Dasa wisma
6. Posyandu anak-anak dan lansia

Pembangunan balai pertemuan RT yang menggunakan sebagian ruang terbuka yang ada didasarkan pada pertimbangan bahwa kebutuhan untuk bersosialisasi warga tidak dimungkinkan karena kondisi rumah yang sempit-sempit. Pengembang hanya menyediakan ruang terbuka dengan fungsi tempat bermain anak sesuai dengan standar yang diberikan oleh Departemen Pekerjaan Umum/Departemen Kimpraswil.

BAB IV

ANALISIS PERUBAHAN PEMANFAATAN RUANG BERMAIN ANAK

4.1. Analisis Kependudukan dan Ruang Bermain Anak

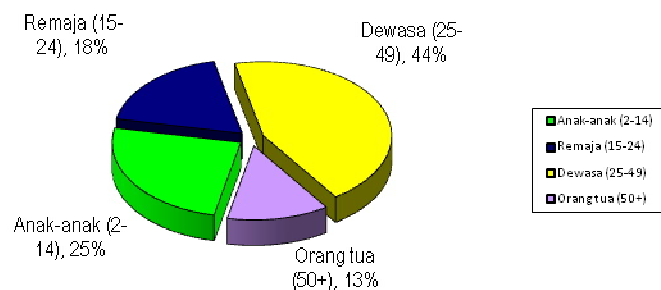
4.1.1. Analisis Kependudukan

Perumahan Griya Dukuh Asri yang dibangun oleh Perum Perumnas pada tahun 1989 mulai ramai dihuni sejak tahun 1997. Apalagi setelah dibangun dan beroperasinya SMK Negeri 2 yang berhadapan dengan perumahan pada tahun 2001. Selain warga yang memiliki rumah dan bertempat tinggal di perumahan, sebagian warga merupakan warga kontrak dan pelajar yang kos.

TABEL. IV.1.
KOMPISISI PENDUDUK PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI
MENURUT KELOMPOK UMUR TAHUN 2009

KATEGORI	KELOMPOK UMUR	JUMLAH (jiwa)	PERSENTASE (%)
ANAK-ANAK	2-14	230	24,84
REMAJA	15-24	169	18,25
DEWASA	25-49	408	44,06
ORANG TUA	50+	119	12,85
	JUMLAH	926	100,00

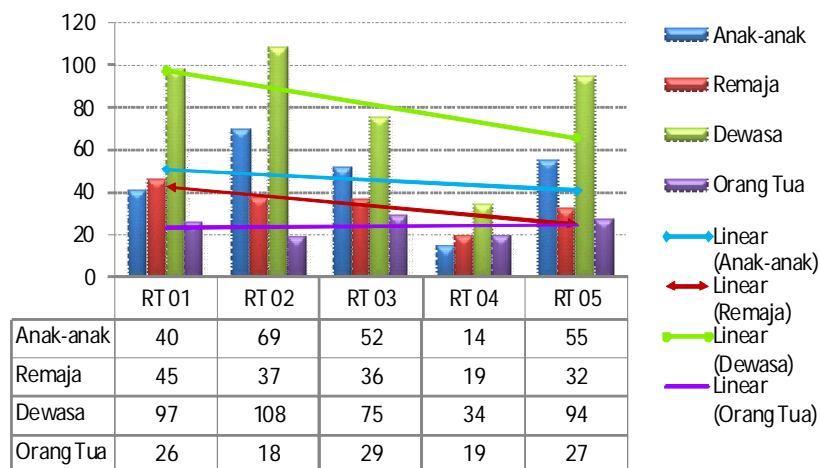
Sumber : Hasil Analisis, 2010



Sumber : Hasil Analisis, 2010

GAMBAR 4.1.
DIAGRAM KOMPOSISI PENDUDUK PERUM. GRIDAS
MENURUT KELOMPOK UMUR TAHUN 2009

Tabel IV.1 dan Gambar 4.1 menunjukkan bahwa jumlah anak-anak Perumahan Griya Dukuh Asri dengan kelompok umur 2-14 tahun masih cukup besar, yaitu 24,84%. Dengan jumlah sebesar itu atau 230 jiwa dari 926 jiwa maka pengaruhnya masih cukup signifikan dan ruang bermain anakpun masih sangat dibutuhkan, karena dunia anak-anak adalah bermain. Sementara itu jumlah remaja dan dewasa mencapai $\pm 62\%$ juga memerlukan tempat untuk bersosialisasi dengan berkumpul-kumpul maupun berolah raga. Mereka harus berbagi pada ruang yang sama yang tersedia.



Sumber : Hasil Analisis, 2010

GAMBAR 4.2.
DIAGRAM KOMPOSISI PENDUDUK PERUM. GRIDAS PER RT.
MENURUT KELOMPOK UMUR TAHUN 2009

Jika dilihat dari gambar 4.2 terlihat bahwa walaupun Perumahan Griya Dukuh Asri sudah berumur ± 20 tahun, perbandingan jumlah penghuni anak-anak dengan remaja, dewasa dan orang tua di masing-masing RT tidak terlalu besar. Rata-rata jumlah anak 47 jiwa/RT, remaja 34 jiwa/RT, dewasa 81 jiwa/RT dan orang tua 24 jiwa/RT. Perbandingan jumlah anak : remaja : dewasa dan orang tua adalah 47 : 34 : 81 : 24 atau 1 : 0,72 : 1,72 : 0,51. Kondisi ini menyebabkan terjadinya persaingan kebutuhan akan ruang publik yang dapat menampung

aktivitas mereka. Keterbatasan ruang publik mengakibatkan perubahan pemanfaatan ruang bermain anak sebagai satu-satunya ruang terbuka publik yang tersedia.

Selain anak-anak dari keluarga-keluarga muda yang menghuni Perumahan Griya Dukuh Asri, sebagian merupakan cucu dari penghuni-penghuni yang sudah berusia tua. Kalau dulu saya mengawasi anak-anak saya bermain maka sekarang saya mengawasi cucu-cucu saya bermain, kata Sukatmi salah satu penghuni yang anaknya sudah berkeluarga dan masih tetap tinggal bersama di Perumahan Griya Dukuh Asri. Namun bedanya kalau dulu anak-anak saya main di lapangan rumput depan rumah maka sekarang cucu saya main di jalan dan balai RT 1.

Sensus, Ketua RT. 01 dan Sugiman, Ketua RT. 05 mengatakan bahwa tidak semua rumah yang ada di sini ditempati oleh pemiliknya namun ada sebagian rumah yang dikontrakkan. Bahkan menurut Sugiman, jika dihitung-hitung untuk warga RT. 05 komposisinya hampir 50% : 50% antara warga asli dengan warga pendatang/kontrak. Ada juga yang dihuni oleh pelajar-pelajar SMK Negeri 2, baik kos maupun kontrak satu rumah bersama-sama.

Widadi, Ketua RT. 04 mengatakan bahwa jika dibandingkan dengan RT-RT yang lain maka jumlah penduduk RT. 04 adalah yang paling sedikit. Jumlah anak-anaknya pun juga paling sedikit. Ketua-ketua RT 01, 02, 03 dan 05 secara umum menyebutkan bahwa jumlah anak-anak masih cukup banyak. Ini dapat dilihat dari anak-anak yang bermain di jalan-jalan terutama pada sore hari. Suparno, Ketua RT 02 mengutarakan bahwa karena banyaknya anak yang bermain di jalan maka angkutan kota yang seharusnya masuk ke kompleks perumahan tidak berani masuk ke dalam dan hanya sampai di depan perumahan. Fasilitas terminal yang ada terbengkalai dan kemudian dimanfaatkan sebagai balai pertemuan RT. 04.

Jika diasumsikan jumlah keluarga adalah tetap, maka dengan ditarik mundur jumlah anak-anak pada kurun waktu 20 tahun yang lalu adalah 169 jiwa atau jumlah warga yang saat ini remaja. Dan keluarganya pun masih terhitung keluarga muda. Sehingga ruang bermain anak saat itu masih diperlukan. Namun seiring pertumbuhannya, penghuni yang dulu anak-anak saat ini sudah beranjak

remaja dan dengan ditambah penghuni yang baru, maka perubahan ruang bermain anak yang merupakan satu-satunya ruang publik terbuka yang ada tidak dapat dihindari. Perubahan-perubahan itu dilakukan untuk menampung perkembangan aktivitas warga remaja dan orang dewasa/orang tua dalam bersosialisasi, berkumpul dan berolah raga.

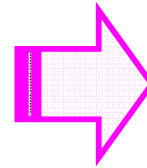
Para ketua RT menginformasikan bahwa sebagian besar warga sudah tinggal di perumahan selama 10–13 tahun. Sangat sedikit yang menempati perumahan ini sejak mulai awal dibangun dan dipasarkan (> 15 tahun). Rata-rata mulai menghuni atau bahkan baru membelinya di tahun 1997. Jika dilihat dari usia anak-anaknya maka penghuninya kebanyakan merupakan pasangan muda. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun sudah dibangun selama \pm 20 tahun, keberadaan ruang bermain anak sebenarnya masih dibutuhkan karena jumlah anak di Perumahan Griya Dukuh Asri masih banyak. Pertumbuhan dan perkembangan jumlah penduduk Perumahan Griya Dukuh Asri akan mempengaruhi perkembangan aktivitas warga namun hal ini tidak diimbangi oleh ketersediaan ruang publik.

4.1.2. Analisis Ruang Bermain Anak

Anak-anak secara alami membutuhkan tempat untuk tempat bermain. Di sini dibutuhkan ruang yang dapat menampung aktivitas mereka. Besar kecilnya ruang yang dibutuhkan tergantung dari jenis aktivitas permainan yang dilakukan. Di samping itu juga tergantung dari banyaknya/jumlah pelakunya. Semakin aktif jenis permainan dan juga semakin banyak anak yang terlibat tentunya akan membutuhkan ruang yang besar atau luas.

Setiap pengembang wajib menyediakan fasilitas dan utilitas sesuai dengan peraturan yang berlaku tergantung dari besar kecilnya perumahan. Perum Perumnas sebagai pengembang Perumahan Griya Dukuh Asri menyediakan ruang tempat bermain anak sebagai salah satu fasilitas yang harus dipenuhi. Penyediaannya secara menyebar di 3 (tiga) lokasi. Luas ruang-ruang tersebut berjumlah \pm 1365 m² yang terdiri dari:

1. Ruang bermain anak di RT 01

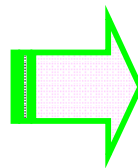


Kondisi saat ini ruang bermain anak di RT. 01 yang disediakan oleh Pengembang mengalami perubahan pemanfaatannya menjadi Balai RT dan ruang terbuka dengan permukaan kerikil

Sumber : Hasil Pengamatan, 2009

**GAMBAR 4.3.
KONDISI RUANG BERMAIN ANAK DI RT. 01 YANG
DISEDIAKAN PENGEMBANG**

2. Ruang bermain anak di RT 02



Kondisi saat ini ruang bermain anak di RT. 02 yang disediakan oleh Pengembang masih berupa lapangan tanah berumput dan berfungsi juga menjadi lapangan volley

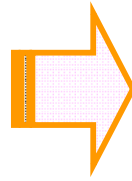
Sumber : Hasil Pengamatan, 2009

**GAMBAR 4.4.
KONDISI RUANG BERMAIN ANAK DI RT. 02 YANG
DISEDIAKAN PENGEMBANG**

3. Ruang bermain anak di RT 03



Sumber : Hasil Pengamatan, 2009



Kondisi saat ini ruang bermain anak di RT. 03 yang disediakan oleh Pengembang berfungsi juga menjadi lapangan bulutangkis dan Balai RT

GAMBAR 4.5. KONDISI RUANG BERMAIN ANAK DI RT. 03 YANG DISEDIAKAN PENGEMBANG

Menurut Keputusan Menteri Pekerjaan Umum No. 20/KPTS/1986, luas lahan fasilitas bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri yang disediakan sudah sesuai standar, yaitu untuk jumlah penduduk ± 1.000 jiwa maka disediakan fasilitas tempat bermain anak seluas 1.000 m² dan sekolah TK seluas 800 m². Fasilitas tempat bermain anak tersebut digunakan untuk mendukung aktivitas warga perumahan secara bersama-sama.

Ruang-ruang tempat bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri disediakan oleh pengembang Perum. Perumnas dalam bentuk ruang terbuka (*open space*). Ruang-ruang tersebut merupakan tempat bermain aktif. Dalam perkembangannya, warga perumahan diharapkan agar dapat membangun dan memanfaatkan sesuai fungsinya. Namun hingga saat ini, ruang-ruang tersebut tidak dibangun sesuai peruntukan awal. Ruang-ruang tersebut kemudian dimanfaatkan untuk menampung aktivitas warga baik anak-anak, remaja maupun dewasa dan orang tua untuk bermain, bersosialisasi dan berolah raga atau menjadi ruang aktivitas campuran (*mix use*).

Hal yang perlu diperhatikan dalam penyediaan ruang tempat bermain anak sebagaimana yang diungkapkan Saragih (2004) adalah :

1. Dimensi ruang yang mencukupi (*Comfortibility*)

2. Posisi tempat bermain sebaiknya dapat dijangkau dengan mudah secara fisik (*Physical Accessibility*) maupun visual/mudah dipantau orang tua (*Visual Accessibility*) sehingga terjamin keamanannya.
3. Tempat bermain yang nyaman, misalnya ditumbuhi oleh rumput dan teduh, tidak berdebu dan tidak panas.

Menilik pada persyaratan di atas, maka hanya syarat yang pertama saja yang terpenuhi dimana total luas lahan yang disediakan oleh pengembang di Perumahan Griya Dukuh Asri adalah $\pm 1365 \text{ m}^2$. Luas masing-masing ruang bermain tersebut adalah:

1. Ruang bermain anak di RT 01 dengan luas $\pm 220 \text{ m}^2$
2. Ruang bermain anak di RT 02 dengan luas $\pm 650 \text{ m}^2$
3. Ruang bermain anak di RT 03 dengan luas $\pm 495 \text{ m}^2$

Kondisi tersebut sudah melebihi dari syarat yang ditetapkan oleh pemerintah yaitu 1000 m². Perletakannya secara menyebar di 3 (tiga) lokasi sehingga dapat melayani semua aktivitas warga.

Lokasi-lokasi yang disediakan oleh pengembang yang berupa lapangan/ruang terbuka, aksesibilitas baik secara fisik maupun visual bagi anak-anak maupun orang tua dirasa masih kurang memenuhi syarat. Walaupun jika dihitung secara matematis, jarak terjauh rumah warga terhadap lahan tempat bermain anak hanya $\pm 150 \text{ m}$ namun hal ini seperti diungkapkan oleh salah seorang anak, Arif, yang sedang bermain sepak bola di jalan depan balai pertemuan RT. 04, dirasa jarak lapangan dengan rumahnya terlalu jauh. Calvin memberikan alasan yang lain lagi, mengapa dia tidak bermain di lapangan dan lebih menyukai bermain di jalan depan rumah. Menurutnya selain jauh, bermain dekat rumah lebih enak karena akan memudahkan kalau mau mengambil minum. Ibu Sukatmi, Nur Latifah, Supatmi mengutarakan bahwa jika anak-anak atau cucu mereka main di dekat rumah akan lebih mudah untuk mengawasi, terutama yang masih balita. Di samping itu mereka bisa sambil melakukan tugas rumah tangga seperti memasak, menyapu atau mencuci.

Ruang-ruang bermain anak yang disediakan oleh pengembang walaupun secara teori dapat melayani seluruh warga, namun kesan dimiliki oleh warga sekitar ataupun RT tempat ruang itu berada tetap ada. Hal ini lah yang mendorong

dapat disikapi dengan desain yang responsif terhadap iklim tersebut. Sehingga di sini perlu pepohonan atau bangunan semacam gazebo untuk kenyamanan anak jika panas dan atau hujan. Ketidaknyamanan dirasakan oleh Alfian, Ivan, Abil, Wasi dan Wikan, dimana lapangan yang ada dibuat beton dan sedang dibangun perluasan gedung pertemuan RT yang menggunakan sebagian lahan bermain anak di RT 03 (Gambar 4.7).

Sugiman, Ketua RT 05, mengungkapkan ketidaksetujuannya jika lapangan dibuat beton semuanya. Jika memang akan diperkeras, maka untuk bagian tepi lapangan masih berupa lahan tanah yang diberi tanaman ataupun rerumputan.



Sumber: Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.7.
PERLUASAN BALAI RT. 03 YANG MENGAMBIL SEBAGIAN LAHAN
RUANG BERMAIN ANAK

Kondisi yang masih ideal hanya ada di tempat bermain anak RT. 02. Di sini lahan yang ada masih berupa lapangan tanah dan rumput. Di lapangan RT. 02 ini masih sering terlihat anak-anak bermain sepak bola dan kasti. Namun tak jarang juga terlihat anak-anak yang masih bermain di jalan-jalan dekat lapangan RT. 02. Walaupun orang dewasa juga memfungsikannya sebagai lapangan bola volley, namun intensitas penggunaannya sangat jarang. Bahkan selama 2 bulan penulis melakukan pengamatan belum pernah menjumpai aktivitas olah raga bola volley maupun bulutangkis di lapangan RT. 02 dan RT. 03 (Gambar 4.8).



Sumber : Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.8
LAPANGAN RT. 02 YANG MASIH SERING DIGUNAKAN SEBAGAI
AKTIVITAS BERMAIN ANAK-ANAK RT. 01, 02, 03, 04 DAN 05.

Secara umum tempat-tempat bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri tidak memenuhi syarat sebagai tempat bermain anak. Hal ini seperti diungkapkan Darmawan (2009) dimana tempat bermain anak di perumahan merupakan ruang publik perumahan yang dilengkapi peralatan tradisional seperti papan luncur, ayunan, fasilitas permainan petualangan dan tempat duduk di tepian. Walaupun masih dapat berfungsi sebagai tempat olah raga dan sarana komunikasi sosial antar warga, ketidakberadaan alat-alat permainan anak menjadikan ruang-ruang tersebut kurang berfungsi secara maksimal sebagai tempat bermain anak.

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan, ruang bermain anak luar rumah di Perumahan Griya Dukuh Asri terdiri dari tiga lokasi yaitu:

1. Jalan
2. Lapangan
3. Halaman/teras rumah

Bersarkan analisis informasi yang didapat menyebutkan bahwa sekitar 40% s/d 50% anak-anak bermain di jalan. Sedangkan 30% s/d 40% di lapangan dan sisanya 10% s/d 20% di halaman/teras rumah untuk aktivitas bermain luar rumahnya.

TABEL IV.2
RUANG BERMAIN ANAK DI PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI

No	Lokasi	Pengguna	Prosentase
1	Jalan	Anak perempuan dan laki-laki	40% s/d 50%
2	Lapangan	Anak laki-laki	30% s/d 40%
3	Halaman/teras rumah	Anak perempuan	10% s/d 20%

Sumber: Hasil Analisis, 2010

Tabel IV.2 menunjukkan bahwa sebagian besar aktivitas bermain anak Perumahan Griya Dukuh Asri dilakukan di jalan baik oleh anak perempuan maupun laki-laki. Lapangan lebih banyak didominasi oleh aktivitas bermain anak laki-laki. Sedangkan anak perempuan banyak beraktivitas di halaman/teras rumah terutama yang masih balita (Gambar 4.9). Endis, salah satu anak yang sedang bermain di jalan mengatakan bahwa bermain di lapangan tidak enak karena banyak anak laki-laknya. Pemilihan lokasi-lokasi ruang bermain anak terutama disebabkan oleh faktor jarak lokasi terhadap rumah tinggal. Permukaan lantai ruang bermain, tekstur dan vegetasi seperti diungkapkan oleh Lynch kurang menjadi bahan pertimbangan. Hal ini disebabkan pilihan lokasi ruang bermain anak luar rumah yang terbatas di Perumahan Griya Dukuh Asri, dimana ruang-ruang yang ada kondisinya hampir sama.



Sumber: Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.9.
AKTIVITAS BERMAIN YANG DILAKUKAN DI TERAS DAN HALAMAN RUMAH

Ruang-ruang tempat bermain anak yang disediakan pengembang di Perumahan Griya Dukuh Asri terlihat mengalami perubahan pemanfaatan ruang. Jika mengambil pelajaran yang terjadi di Perumahan Graha Taman Bunga BSB Semarang dan Perumahan Grand Depok City tentunya kondisinya akan lain. Tempat bermain anak akan ada dan tetap berfungsi sebagaimana mestinya. Pengembang menyediakan lahan, membangun dan mengelola tempat bermain anak di Perumahan Graha Taman Bunga BSB Semarang. Di sini keberadaan dan pemanfaatan ruang bermain anak akan selalu terjaga. Sedangkan di Perumahan Grand Depok City terdapat komitmen dan kemauan warga untuk membangun dan mengelola tempat bermain anak di lahan yang disediakan oleh Pengembang. Sama seperti yang terjadi di Perumahan Griya Dukuh Asri dimana lahan yang disediakan oleh Pengembang Perumahan Grand Depok City masih berupa lahan kosong (*open space*).

4.2. Analisis Aktivitas Bermain Anak dan Aktivitas Orang Dewasa

Setiap warga penghuni perumahan melakukan aktivitas dalam kehidupan bermasyarakatnya baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas yang dilaksanakan tentunya membutuhkan ruang sebagai wadahnya. Aktivitas individu biasanya dilakukan di tempat atau ruang yang bersifat pribadi seperti rumah dan halamannya. Sedangkan aktivitas kelompok dilakukan pada tempat-tempat umum (*public space*) seperti jalan, lapangan, taman dan gedung pertemuan.

Sebagian besar anak menggunakan *public space* yang ada untuk bermain. Lokasi yang biasanya digunakan sebagai tempat bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri adalah jalan. Walaupun kadang-kadang juga menggunakan lapangan untuk bermain. Namun seperti diutarakan oleh beberapa anak (Alfian, Arif, Calvin, Endis) tergantung dari jenis permainan dan jarak lapangan. Hal ini terlihat jika kita berada di sana terutama pada sore hari. Jika hari minggu atau libur sekolah, terlihat juga anak-anak yang bermain pada pagi hari. Pada siang hari dan juga saat libur sekolah beberapa anak yang bermain terutama jika cuaca mendung.

Informasi-informasi yang dikumpulkan menunjukkan bahwa aktivitas bermain anak di luar rumah yang banyak dilakukan di Perumahan Griya Duku Asri adalah:

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 1. Bersepeda | 7. Kasti |
| 2. Singkong | 8. Lompat tali |
| 3. Sepak bola | 9. Basket |
| 4. Berlarian | 10. Perang-perangan |
| 5. Bulu tangkis | 11. Gobag sodor |
| 6. Petak umpet | |

Sementara itu ada juga beberapa jenis permainan luar rumah yang hanya dilakukan musiman, antara lain:

1. Layang-layang
2. Kelereng



Lompat tali di hal. rumah Jl. Sumantri Raya



Monopoli di teras rumah Jl. Sumantri VIII



Bermain boneka dan *pasaran* di teras rumah Jl. Antasena III

Sumber: Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.10.
RAGAM AKTIVITAS BERMAIN ANAK YANG DILAKUKAN
DI HALAMAN/TERAS RUMAH PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI



Sepakbola di Jl. Antasena V



Sepak bola di jalan depan balai RT. 04



Berlarian dan bersepeda di Jl. Antasena Raya



Basket di Jl. Antasena Dalam RT. 01



Bulutangkis di Jl. Sumantri III



Singkong di Jl. Sumantri II



Sepakbola di Jl. Antasena I



Bersepeda di Jl. Sumatri Raya

Sumber: Hasil Observasi, 2009

**GAMBAR 4.11.
RAGAM AKTIVITAS BERMAIN ANAK YANG DILAKUKAN
DI JALAN-JALAN PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI**



Kasti di lapangan RT. 02



Sepakbola di lapangan RT. 02



Singkong di lapangan RT. 03

Sumber: Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.12. RAGAM AKTIVITAS BERMAIN ANAK YANG DILAKUKAN DI LAPANGAN PERUMAHAN GRIYA DUKUH ASRI

Aktivitas bermain anak yang menggunakan *public space* sebagai tempat kegiatannya merupakan aktivitas yang dilakukan secara berkelompok dan merupakan jenis aktivitas aktif. Jika aktivitasnya cenderung pasif atau hanya dilakukan oleh 2 anak maka biasanya menggunakan halaman ataupun teras rumah sebagai lokasi bermainnya. Indah Susilowati mengatakan bahwa tak jarang dia harus mengejar-ngejar anaknya untuk bermain di luar rumah bersama teman-temannya karena anaknya suka bermain dengan komputer dan laptop di dalam rumah berjam-jam. Sementara itu Sukatmi mengutarakan bahwa anak sekarang tidak terlalu suka permainan yang menyebabkan kotor. Cucunya kalau bermain di Balai RT. 01 seperti bermain lompat tali, bola bekel bersama teman-temannya.

Jika dilihat dari jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak di Perumahan Griya Dukuh Asri adalah merupakan permainan aktif yang dilakukan secara berkelompok. Sedangkan menurut Caillois dalam Dinata maka dikategorikan dalam jenis permainan *Agon*, dimana ada pihak-pihak atau kelompok yang menang dan kalah. Ada juga permainan yang dikelompokkan dalam jenis permainan *Mimikri*, seperti perang-perangan (Gambar 4.13).



Sumber : Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.13.
PERMAINAN PERANG-PERANGAN YANG TERMASUK JENIS
PERMAINAN *MIMIKRI* DAN DILAKUKAN DI JALAN

Orang dewasa juga membutuhkan ruang untuk aktivitas sosial, berkumpul dan berolah raga. Orang dewasa dan anak-anak menempati ruang yang sama untuk melaksanakan aktivitas-aktivitas mereka. Di sini terlihat bahwa anak-anak dan orang dewasa harus berbagi ruang untuk dapat melakukan aktivitasnya. Jika memang waktu yang digunakan bersamaan maka salah satu harus mengalah. Misalkan di ruang bermain RT. 02 yang difungsikan juga sebagai lapangan bola volley, jika orang dewasa akan berolah raga volley maka anak-anak harus mengalah dan tidak dapat bermain di tempat tersebut saat itu. Kondisi ini lebih disebabkan oleh terbatasnya ruang publik yang dapat menampung aktivitas warga perumahan.

Sugiman, Ketua RT 05 mengutarakan bahwa untuk menampung aktivitas warga RT. 05 maka dibangun pos terpadu yang difungsikan juga sebagai taman bacaan untuk anak-anak dengan bangunan bertingkat. Hal ini disebabkan di wilayah RT. 05 tidak terdapat ruang publik yang berupa lahan kosong atau lapangan. Sedangkan untuk olah raga, biasanya tenis meja maka warga memasang meja tenis meja di tengah Jl. Sumantri IV dan memasang lampu penerangan melintang jalan pada malam hari. Sementara itu untuk RT. 01, 02, 03 dan 04, aktivitas warga berusaha ditampung dengan membangun balai RT yang mengambil sebagian ruang bermain anak.



Tampak depan



Tampak belakang

Sumber : Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.14
POS TERPADU RT. 05 YANG BERFUNGSI SEBAGAI
POS JAGA DAN TAMAN BACAAN

Aktivitas-aktivitas orang dewasa yang menggunakan ruang publik dapat diidentifikasi berdasarkan informasi yang diperoleh dari Ketua-ketua RT dan ibu-ibu yaitu:

1. Olah raga tenis meja, badminton dan bola volley
2. Rapat/pertemuan RT dan RW
3. Posyandu anak
4. Posyandu lansia
5. PKK
6. Dasa Wisma
7. Ronda
8. Gamelan (karawitan)
9. Hajatan



Posyandu di Balai RT. 02

PKK RT. 03

Sumber : Hasil Observasi, 2010

GAMBAR 4.15 RAGAM AKTIVITAS ORANG DEWASA

Aktivitas-aktivitas orang dewasa seperti rapat RT, Posyandu, PKK dan Dasa wisma waktu pelaksanaannya hanya rutin sebulan sekali. Sedangkan untuk olah raga bola volley dan badminton lebih bersifat insidental jika ada perayaan-perayaan seperti HUT Salatiga dan HUT RI.

4.3. Analisis Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang dihimpun dari Ketua RW dan Ketua-ketua RT bahwa terjadinya perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di perumahan disebabkan kebutuhan warga akan ruang publik yang dapat menampung aktivitas semua kalangan warga. Pertumbuhan dan perkembangan penduduk dilihat dari komposisi usia penghuni mempengaruhi ragam aktivitas penghuni dan pilihan lokasi aktivitas. Sementara hal itu tidak diimbangi oleh ketersediaan ruang publik. Ruang bermain anak dan sarana TK sebagai ruang publik yang tersedia berubah pemanfaatannya. Akibatnya lokasi bermain anakpun berubah. Jalan merupakan pilihan yang paling mudah untuk dimanfaatkan sebagai ruang bermain anak. Kondisi seperti ini disadari oleh semua warga.

Perubahan yang terjadi dilakukan atas persetujuan warga melalui rapat RT dan rapat RW. Baechler dalam Parkinson (1980) mengemukakan konsep dari

ruang publik. Ketika kita membicarakan tentang ruang publik maka harus ada kejelasan dari perbedaan yang umum dari publik dan privat. Lingkup aktivitas privat merupakan tanggung jawab individu-individu untuk membuat keputusan sendiri. Sedangkan untuk lingkup publik dibatasi oleh peraturan-peraturan dan permasalahan-permasalahan yang muncul dipecahkan bersama.

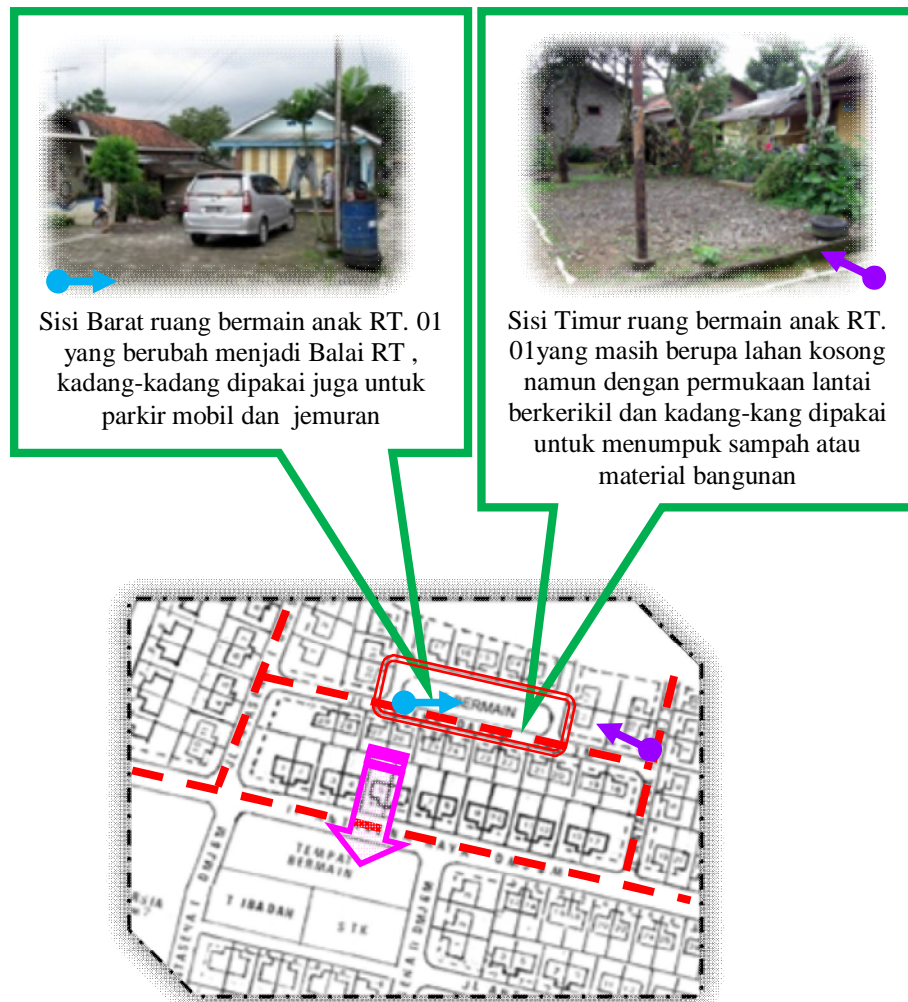
Di sini dapat disimpulkan bahwa proses perubahan pemanfaatan ruang bermain anak sudah melalui mekanisme yang benar. Namun demikian jika mengacu pada UU No. 24 Tahun 1992 dan UU No, 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang tentu saja perubahan ini tidak boleh dilakukan karena tidak sesuai dengan persyaratan dalam izin pemanfaatan ruang. Apalagi jika harus memenuhi persyaratan tersedianya ruang terbuka sebesar 30%, maka apa yang dilakukan warga jelas-jelas melanggar peraturan. Perubahan pemanfaatan ruang ini didorong oleh kebutuhan akibat keterbatasan lahan dan ketidaktahuan warga tentang peraturan penataan ruang. Izin perubahan pemanfaatan ruang sebagai bagian dari pengendalian penataan ruang tidak dilakukan oleh warga kepada pihak yang berwenang (Bappeda dan Dinas Tata Kota).

4.3.1. Ruang Bermain Anak RT. 01

Ruang tempat bermain anak yang disediakan oleh pengembang di wilayah RT. 01 berupa lahan kosong. Ruang ini terletak di tengah-tengah wilayah RT. 01 di lingkungan Jalan Antasena Dalam. Lingkungan ini terdiri dari unit-unit rumah Tipe 21 dengan jalan beton selebar 3 m. Terdapat \pm 30 unit rumah yang mengelilingi tempat bermain anak tersebut. Sebagian besar warga yang menghuni di sekitarnya mempunyai anak usia di bawah 14 tahun yang masih membutuhkan ruang untuk bermain.

Ruang bermain anak tersebut kemudian diubah pemanfaatannya sebagian menjadi Balai RT dan Pos Jaga. Sensus, Ketua RT. 01 mengemukakan bahwa pembangunan Balai RT disebabkan warga membutuhkan ruang untuk bersosialisasi dan berkumpul. Hal ini akan merepotkan jika dilakukan dengan *anjang sana* (berpindah-pindah lokasi rumah warga) karena rumahnya kecil dan sempit (Tipe 21). Namun demikian untuk mengakomodir keinginan sebagian warga yang lain, seperti juga diungkapkan oleh Sukatmi, tidak semuanya

dijadikan ruang terbangun dan tetap diwujudkan sebagai ruang terbuka. Sedangkan desain bangunan dibuat agar dapat menampung aktivitas orang dewasa dan anak-anak.



Sumber: Hasil Analisis, 2010

Keterangan :
- - - : Jalan sebagai ruang bermain anak
 : Ruang bermain anak yang sudah berubah fungsi
→ : Orientasi bermain anak ke Lap. Volley RT. 02

GAMBAR 4.16.
ANALISIS PERUBAHAN PEMANFAATAN
RUANG BERMAIN ANAK RT. 01

Desain bangunan balai RT. 01 tidak tertutup penuh dindingnya. Bagian depan dan samping dibuat terbuka dengan dinding setinggi 1 m. Sedangkan sisa

lahan terbuka yang ada dan masih ditumbuhi pohon serta diharapkan mejadi ruang bermain anak tidak mungkin digunakan. Lahan tersebut ditebari kerikil. Kadang-kadang digunakan untuk menumpuk sampah dan bahan material bangunan jika ada warga sekitar yang merenovasi rumahnya.

Aktivitas yang biasanya dilakukan di sini adalah ronda, PKK dan rapat/pertemuan RT. 01 di dalam bangunan dan tenis meja di halaman. Anak-anakpun masih dapat bermain di sini, baik di dalam bangunan maupun halamannya. Walaupun permainan yang dilakukan di halaman tak jarang terganggu karena adanya mobil parkir dan jemuran. Aktivitas bermain anak yang bisa dilakukan adalah lompat tali, bola bekel dan *engklek*.

Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak tersebut berakibat terjadinya perubahan lokasi aktivitas bermain anak. Aktivitas bermain anak-anak paling banyak atau $\pm 45\%$ dilakukan di jalan-jalan yaitu Jl. Antasena Raya dan Jl. Antasena Dalam seperti bersepeda, petak umpet, berkejaran, sepak bola dan basket. Jika jenis permainan membutuhkan tempat yang luas dan jumlah anak yang bermain banyak maka anak-anak bermain di lapangan volley RT. 02 atau $\pm 35\%$ anak RT. 01 bermain di lapangan.

Seiring dengan perkembangan aktivitas warga, perubahan pemanfaatan ruang ini memang tidak bisa dihindari. Keterbatasan ruang publik yang ada harus bisa dioptimalkan agar dapat menampung aktivitas semua lapisan warga. Orang tua/orang dewasa harus bisa secara arif juga memikirkan kepentingan perkembangan, pertumbuhan dan pendidikan anak-anak yang masih membutuhkan ruang untuk bermain.

4.3.2. Ruang Bermain Anak RT. 02

Ruang bermain anak yang disediakan oleh Pengembang di RT. 02 ini berwujud lapangan tanah dan rumput. Ruang yang disediakan pengembang inilah yang masih paling sering digunakan anak-anak sebagai tempat bermain seperti bermain sepakbola dan kasti dibandingkan ruang yang lain. Sekitar 40% anak di RT. 02 menggunakan lapangan ini sebagai lokasi bermain. Di samping itu juga, anak-anak dari RT. 01, 03 dan 05 juga ikut bermain di lapangan ini. Dilihat dari posisinya, ruang bermain ini paling luas jangkauan pelayanannya. Namun

demikian jika mengacu pada pengertian ruang bermain anak seperti diungkapkan Hakim dan Darmawan, ruang bermain anak RT. 02 ini masih belum layak disebut sebagai tempat bermain anak (*children playground*) karena tidak dilengkapi dengan fasilitas yang mencerminkan tempat bermain anak seperti misalnya ayunan, jungkat-jungkit, balok titian maupun kolam pasir.

Penyediaan ruang bermain anak seperti mengacu pada pengertian di atas terkendala biaya pengadaan dan pemeliharaan. Hal ini diungkapkan oleh Suparno (Ketua RT. 02). Di dalam masyarakatpun banyak muncul pemahaman, seperti diungkapkan Nur Latifah dan Supatmi bahwa semua tempat dapat digunakan sebagai ruang untuk bermain anak. Tidak diperlukan ruang khusus sebagai tempat bermain anak.

Selain di halaman/teras rumah, sekitar 20%, anak-anak RT. 02 paling banyak melakukan aktivitas bermainnya di jalan, sekitar 50%. Aktivitas yang sering dilakukan adalah bersepeda, sepakbola, berkejaran, singkong dan petak umpet. Dipilihnya jalan sebagai lokasi bermain dengan alasan jarak yang dekat dengan rumah. Jalan-jalan yang digunakan sebagai lokasi bermain anak umumnya bukan yang ramai dilalui lalu lintas karena berupa jalan buntu, seperti Jl. Antasena V, Jl. Sumantri Raya ujung sebelah Timur dan jalan penghung Jl. Antasena I dan Jl. Antasena II. Hal ini mereduksi resiko bahaya terhadap kendaraan bermotor, walaupun kalau jatuh akan sakit dan luka karena permukaan lantai jalannya aspal.



Sumber: Hasil Observasi, 2009

GAMBAR 4.17.
BERMAIN SEPAK BOLA DI JL. ANTASENA V

Ruang bermain anak yang disediakan oleh Pengembang di RT. 02 juga mengalami perubahan pemanfaatan. Perubahan pemanfaatan ruang yang terjadi adalah bahwa ruang bermain anak ini juga difungsikan sebagai lapangan bola volley sehingga ada bias dari fungsi awalnya. Hal ini seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan penduduk Perumahan Griya Duku Asri. Orang dewasa juga membutuhkan ruang publik untuk menampung aktivitasnya. Namun pemanfaatan ruang publik ini oleh orang dewasa sebenarnya kurang efektif karena hanya bersifat insidental pada saat perayaan HUT RI dan HUT Salatiga.



GAMBAR 4.18.
ANALISIS PERUBAHAN PEMANFAATAN
RUANG BERMAIN ANAK RT. 02

Perubahan pemanfaatan ruang juga terjadi di lahan yang diperuntukkan sebagai sarana Taman Kanak-kanak. Dengan pertimbangan bahwa sarana pendidikan TK suatu saat akan kurang maksimal fungsinya dan tidak adanya kemauan dan dana untuk membangunnya, maka pada lahan tersebut dibangun Balai RT. 02 dan Balai RW. Fasilitas balai RT/RW inipun baru dibangun pada tahun 2005 sehingga selama hampir 15 tahun lahan sarana TK ini kosong. Setelah melalui proses musyawarah RT dan RW direncanakan balai RT/RW.

Rusmiyanto, Ketua RW mengungkapkan bahwa kegiatan tingkat RW seperti perayaan dan pertemuan-pertemuan juga membutuhkan ruang yang cukup luas. Selain itu warga juga dapat memfungsikannya untuk hajatan pernikahan. Di dalam Balai RW tersedia juga seperangkat gamelan yang sering digunakan oleh Bapak-bapak berlatih pada malam hari.

Keberadaan sarana TK sebenarnya dapat digunakan untuk menyediakan tempat bermain anak. Pada sarana TK biasanya dilengkapi dengan fasilitas permainan anak baik yang bersifat permainan maupun petualangan. Sehingga patut disayangkan warga tidak dapat menjaga fungsi ruang/lahan tersebut sebagaimana mestinya.

4.3.3. Ruang Bermain Anak RT. 03

Ruang bermain anak RT. 03 ini berada di tengah wilayah RT. 03. Jangkauan pelayanannya digunakan oleh anak-anak RT. 03 dan sebagian anak-anak RT. 02. Jumlah anak RT. 03 adalah 52 anak atau $\pm 27\%$ dari jumlah warga RT. 03. Jumlah ini sangat signifikan berkaitan dengan ketersediaan ruang tempat bermain anak.

Tempat bermain anak inipun sudah mengalami perubahan pemanfaatan. Akibatnya 40% s/d 50% anak bermain di jalan. Anak-anak juga masih bisa bermain di lapangan, sekitar 25% s/d 40%. Tetapi menurut pengakuan salah seorang anak, Arif, kurang nyaman untuk bermain. Alfian yang sedang bermain sepak bola di Jl. Sumantri VI berucap bahwa letak lapangannya jauh dan lebih enak main di sini dekat rumah dan juga sama saja main di sini dengan di lapangan karena sama-sama keras permukaannya. Di samping sudah dibeton dan

difungsikan juga sebagai lapangan bulu tangkis dan basket, juga ada kegiatan perluasan Balai RT. 03 yang mengambil lebih luas ruang bermain tersebut.

Perluasan balai RT. 03 dimaksudkan agar dapat menampung lebih banyak aktivitas warga RT. 03 seperti diungkapkan oleh Suraji, Ketua RT. 03. Selain fungsi semula sebagai pos jaga, dengan diperluasnya Balai RT. 03 maka aktivitas olah raga tenis meja, PKK dan Posyandu dapat juga dilakukan di Balai RT tersebut. Posyandu di RT. 03 selama ini dilakukan dengan anjang sana, namun karena pesertanya merupakan gabungan dari RT. 03, RT. 04 dan RT. 05 maka dibutuhkan ruang yang cukup luas dan representatif.



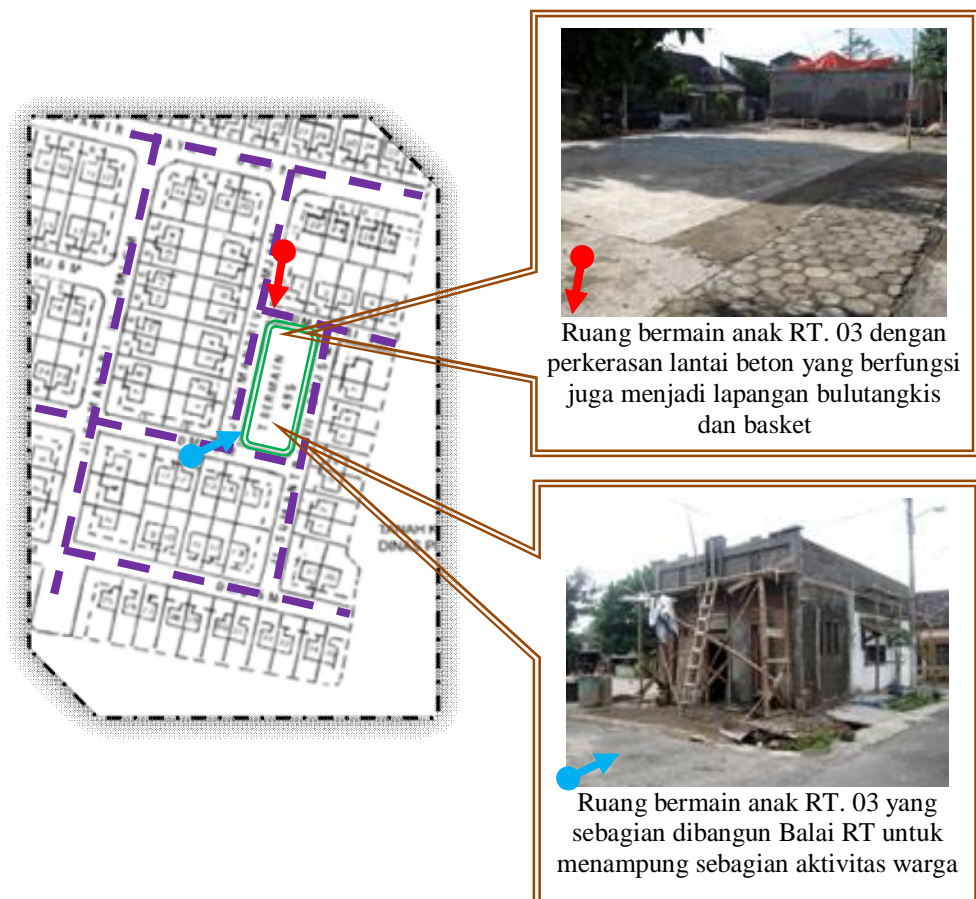
Sumber : Hasil Obervasi, 2010

GAMBAR 4.19.
KEGIATAN PKK WARGA RT. 03 YANG SAMPAI SEKARANG
DILAKUKAN DENGAN ANJANGSANA, RENCANANYA AKAN
DIPINDAHKAN SECARA TETAP DI BALAI RT. 03



Tidak semua anak menyukai permainan yang aktif, ada juga yang lebih menyukai permainan pasif seperti membaca. Oleh karena itu di wilayah RT. 03 ini dibuat Taman Bacaan Annisa ujar Ibu Yusnia selaku pengelola. Aktivitas bermain anak yang memanfaatkan ruang bermain ini adalah singkong dan bola basket. Orang dewasa juga membutuhkan ruang publik baik terbuka maupun tertutup untuk menampung aktivitas mereka di tengah keterbatasan ruang publik yang ada. Adapun aktivitas orang dewasa antara lain ronda, rapat RT, PKK dan Posyandu.

Cara pandang dan berpikir anak-anak dengan orang dewasa memang berbeda. Anak-anak lebih berpikir praktis, asalkan ada ruang kosong untuk bermain. Tidak terlalu memikirkan keamanan karena bermain di jalan. Di sinilah

peran dan tanggung jawab orang tua untuk menyediakan ruang bermain anak yang nyaman dan aman. Karena bermain di sini akan mempengaruhi perkembangan jiwa anak. Juga pendidikan-pendidikan yang tidak didapatkan di bangku sekolah dapat didapat dari bermain.



Sumber : Hasil Analisis, 2010

Keterangan :  : Jalan sebagai ruang bermain anak
 : Ruang bermain anak yang sudah berubah fungsi

GAMBAR 4.20 **ANALISIS PERUBAHAN PEMANFAATAN** **RUANG BERMAIN ANAK RT. 03**

Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak menjadi ruang terbangun hanya berdasarkan kebutuhan orang dewasa saja. Walaupun harapannya aktivitas bermain anak jika dalam kondisi cuaca panas atau hujan masih bisa tertampung di sini. Kebutuhan anak akan ruang bermain yang aman dan nyaman menjadi

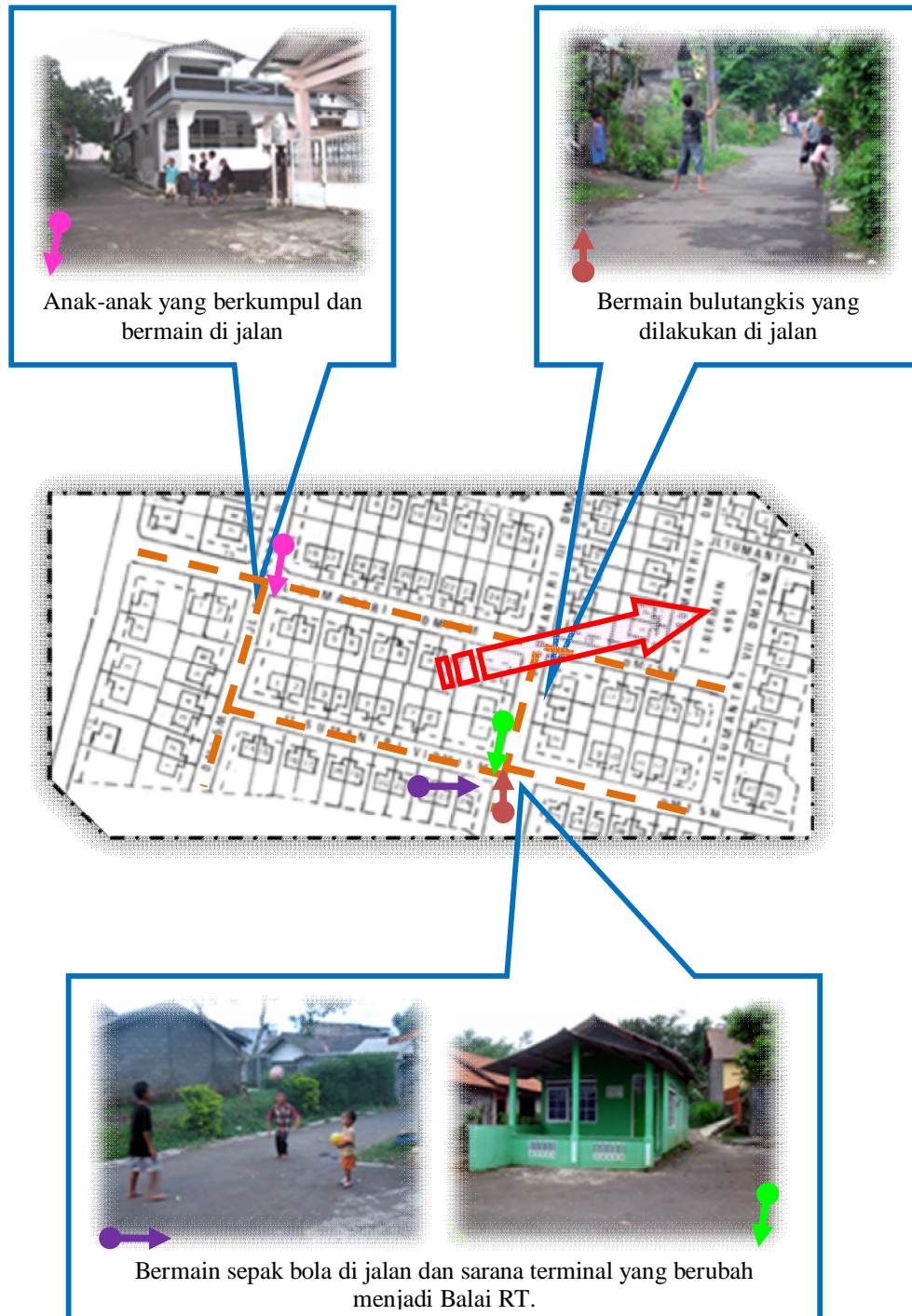
terabaikan. Hal ini karena anak-anak tidak mempunyai kekuatan/kekuasaan untuk mengutarakan pendapatnya. Di sinilah peran orang tua untuk menjaga ruang yang ada dan menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan.

4.3.4. Ruang Bermain Anak RT. 04

Jumlah penduduk RT. 04 yang paling sedikit dibandingkan dengan RT-RT yang lain. Di samping itu di wilayah RT. 04 juga tidak memiliki ruang terbuka publik/lapangan selain jalan dan halaman/teras rumah. Jalan merupakan lokasi favorit anak-anak untuk bermain. Sekitar 60% anak-anak bermain di jalan, 30% di lapangan serta 15% sisanya bermain di halaman/teras rumah. Lapangan yang digunakan untuk bermain anak adalah lapangan di RT. 02 dan RT. 03.

Walaupun secara teori dan peraturan yang ada harus tersedia fasilitas bermain bagi anak-anak di lingkungan tempat tinggal kita, hal itu sangat sulit direalisasikan. Anak-anak dengan sendirinya akan menemukan ruang-ruang tempat bermain mereka sesuai dengan imajinasinya, seperti diungkapkan oleh Lynch (1991). Jalan merupakan salah satu ruang bermain luar rumah yang bisa menampung aktivitas bermain anak karena keterbatasan ruang publik di perumahan. Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang dapat dikumpulkan, jalan merupakan lokasi paling favorit menjadi lokasi tempat bermain anak di RT. 04. Seperti diungkapkan oleh Ibu Yusnia, dimana semua tempat bisa dijadikan sebagai tempat bermain anak-anak karena daya imajinasinya.

Sementara itu, Widadi, Ketua RT. 04 mengungkapkan bahwa untuk mewadahi aktivitas warga maka ruang publik terminal angkota yang tidak digunakan diubah pemanfaatannya menjadi Balai RT. 04. Balai RT ini sebagian besar digunakan untuk menampung aktivitas orang dewasa, seperti pertemuan RT, PKK, pos jaga dan lain-lain. Perubahan-perubahan ruang yang terjadi tersebut sepenuhnya digunakan untuk kepentingan umum dan memenuhi kebutuhan aktivitas warga dalam bersosialisasi dan berkumpul.



Sumber : Hasil Analisis, 2010

Keterangan : — : Jalan sebagai ruang bermain anak

➡ : Orientasi aktivitas bermain anak ke lapangan RT. 03

GAMBAR 4.21
ANALISIS RUANG BERMAIN ANAK RT. 04

Namun yang patut disayangkan di sini adalah perubahan pemanfaatan ruang tersebut tidak melalui izin perubahan pemanfaatan ruang sebagai bagian dari pengendalian pemanfaatan ruang. Walaupun sama-sama diperuntukkan bagi kepentingan publik namun lingkungannya menjadi lebih kecil. Izin yang dilakukan hanya sebatas lingkungan RW 09 Perumahan Griya Dukuh Asri.

4.3.5. Ruang Bermain Anak RT. 05



RT. 05 dilihat dari wilayahnya seperti di RT. 04 juga tidak memiliki ruang publik yang berupa lapangan. Ruang bermain anak paling banyak di jalan, sekitar 50%. Sedangkan 30% aktivitas bermain anak di lapangan yang menggunakan lapangan RT. 02. Sisanya, \pm 20%, halaman/teras rumah digunakan sebagai ruang bermain. Ruang-ruang bermain anak diciptakan sendiri oleh ereka sesuai dengan imajinasinya menyesuaikan dengan kondisi ruang dan alat yang tersedia di lingkungan sekitarnya.

Aktivitas aktif warga seperti permainan anak dan olah raga ditampung di jalan. Jl. Sumantri I dan Jl. Sumatri IV merupakan pusat aktivitas warga. Pada malam hari, orang dewasa memasang meja tenis meja di Jl. Sumantri IV dan bermain dengan menggunakan penerangan lampu neon yang diletakkan melintang di tengah jalan. Salah satu usaha untuk mendukung aktivitas warga adalah dengan membangun pos terpadu yang berfungsi sebagai pos jaga dan taman bacaan. Membaca merupakan aktivitas pasif warga.

Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak tidak sepenuhnya disetujui oleh warga. Sugiman, Ketua RT. 05 berpendapat bahwa ruang-ruang bermain anak yang disediakan pengembang berupa lapangan/ ruang terbuka seharusnya tetap dipertahankan. Bahkan dikelola dan dimanfaatkan sesuai izin pemanfaatannya. Seandainya terpaksa terjadi perubahan, ruang bermain anak yang nyaman dan aman harus tetap disediakan pada lokasi yang sama karena faktor keterbatasan lahan tidak mungkin menyediakan lahan baru. Menurutnya juga ruang publik yang ada hanya terkesan menjadi milik RT tertentu dimana ruang tersebut berada.



Sumber : Hasil Analisis, 2010

Keterangan :  : Jalan sebagai ruang bermain anak
 : Orientasi aktivitas bermain anak ke lapangan RT. 03

GAMBAR 4.22
ANALISIS RUANG BERMAIN ANAK RT. 05

4.4. Temuan Analisis

Berdasarkan analisis- analisis yang sudah dilakukan, didapatkan temuan-temuan yaitu :

1. Walaupun sudah berumur ± 20 tahun namun ternyata jumlah anak-anak masih banyak, yaitu $\pm 25\%$ atau sekitar 230 jiwa dari 926 jiwa penghuni Perumahan Griya Dukuh Asri.
2. Pertumbuhan dan perubahan komposisi penduduk Perumahan Griya Dukuh Asri mempengaruhi ragam aktivitas penghuni dan berdampak pada kebutuhan ruang publik yang ada.
3. Jumlah penduduk anak-anak Perumahan Griya Dukuh Asri disamping dipengaruhi dari generasi kedua (anak) juga dipengaruhi oleh generasi ketiga (cucu) serta migrasi (penduduk kontrak).
4. Ruang bermain anak Perumahan Griya Dukuh Asri berdasarkan urutan yang paling sering digunakan adalah jalan, lapangan dan halaman.teras rumah.
5. Aktivitas anak-anak dan orang dewasa dalam menggunakan ruang publik dilakukan secara berkelompok seperti bermain sepakbola, singkong, petak umpet, perang-perangan, bersepeda, olah raga (tenis meja, badminton dan volley), rapat RT, Posyandu (anak dan lansia) PKK, Dasa wisma, ronda dan gamelan (karawitan).
6. Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak yang disediakan pengembang di RT. 01 menjadi Balai RT dan pos jaga dan lahan terbuka berkirikil yang kadang digunakan untuk mengumpulkan sampah dan material bangunan
7. Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak yang disediakan pengembang di RT. 02 menjadi fungsi ganda sebagai lapangan volley. Sarana TK dimanfaatkan menjadi Balai RT/RW dan Pos jaga.
8. Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak yang disediakan pengembang di RT. 03 menjadi lapangan beton untuk badminton, basket dan Balai RT.
9. Fasilitas terminal diubah pemanfaatannya menjadi Balai RT. 04 untuk mewadahi aktivitas warga.
10. Jalan merupakan lokasi utama untuk menampung aktivitas bermain dan olah raga warga RT. 05. Salah satu cara untuk mewadahi aktivitas warga, dibangun pos terpadu yang berfungsi juga sebagai taman bacaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari rangkaian proses analisis yang dilakukan terhadap perubahan pemanfaatan ruang bermain anak. Temuan-temuan dan kesimpulan yang didapatkan dari proses analisis dapat diajukan sebagai rekomendasi untuk perkembangan pembangunan perumahan dan penelitian lanjutan.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perubahan pemanfaatan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri yang terjadi dipengaruhi dan disebabkan pada 4 (empat) hal, yaitu:

a. Komposisi usia penghuni

Pertumbuhan penduduk yang terdiri dari anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua tidak sebanding dengan ketersediaan ruang publik yang ada membutuhkan ruang untuk mewadahi aktivitas sosial, berkumpul, olah raga dan bermain.

b. Jenis aktivitas

Ragam aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa dan menempati ruang yang sama dikarenakan keterbatasan ruang publik. Kadang-kadang waktu yang digunakan bersamaan sehingga salah satu pihak harus mengalah.

c. Kepentingan umum

Hal ini berhubungan dengan kemudahan dan kenikmatan. Unit-unit rumah dengan luas yang terbatas akan merepotkan jika digunakan untuk melakukan kegiatan sosialisasi/berkumpul. Kebutuhan ruang di perumahan lebih bersifat campuran (*mix use*) dimana baik anak-anak, remaja, orang dewasa laki-laki dan perempuan dapat menggunakan ruang yang sama.

d. Kekuasaan

Kekuasaan di sini adalah kewenangan untuk menentukan pemanfaatan ruang. Orang dewasa lebih berperan dalam penentuan pemanfaatan ruang publik yang tersedia. Dalam lingkup perumahan, RT dan RW mempunyai fungsi dan peran yang besar dalam penentuan ruang publik yang ada. Pada umumnya Pengembang tidak melakukan serah terima sarana dan prasarana yang dibangun kepada Pemerintah sehingga pengelolaan ruang publik diserahkan kepada penghuni dan atau Pengembang tidak peduli terhadap keberlanjutan perumahan pasca pembangunan dan penjualannya. Di sinilah perubahan-perubahan itu terjadi. Salah satunya, ruang publik yang berfungsi sebagai ruang bermain anak diubah pemanfaatannya menjadi ruang campuran yang bisa digunakan oleh anak-anak dan orang dewasa.

2. Perubahan-perubahan pemanfaatan ruang pada umumnya dan ruang bermain anak khususnya tidak dapat dihindari seiring pertumbuhan dan perkembangan perumahan dan keterbatasan ruang publik yang ada di Perumahan Griya Dukuh Asri.

5.2. Rekomendasi

Rekomendasi merupakan saran yang dijadikan bahan pertimbangan untuk menjadikan perhatian. Rekomendasi yang dapat diberikan antara lain:

1. Ruang publik yang disediakan di Perumahan Griya Dukuh Asri sebaiknya lebih bersifat sebagai fungsi campuran (*mix use*) yang dapat menampung aktivitas setiap lapisan penghuni baik dari usia dan ragam aktivitasnya. Perum. Perumnas selaku pengembang sebaiknya menyiapkan lahan yang bisa digunakan sebagai tempat berkumpul/pertemuan warga..
2. Menyediakan ruang bermain anak di Perumahan Griya Dukuh Asri sebaiknya dilakukan langsung oleh Pengembang ataupun Pemerintah Daerah sehingga akan lebih terjaga eksistensinya.
3. Pengawasan dan pengendalian perubahan pemanfaatan ruang di Perumahan Griya Dukuh Asri lebih diperketat untuk menjaga proporsi lahan terbangun dan non terbangun secara seimbang. Kecenderungan warga membangun atau

merubah ruang yang sudah ada menjadi lahan terbangun tanpa mempertimbangkan ruang terbuka.

4. Perlunya kepedulian Pengembang pasca pembangunan dan penjualan perumahan demi keberlanjutan dalam pengelolaan. Pengembang juga harus melakukan serah terima prasarana dan sarana yang dibangun kepada pemerintah untuk pemeliharaan dan pengelolaannya.
5. Perlu diadakan penelitian lanjutan mengenai pilihan lokasi ruang bermain anak di perumahan dan pengaruh perubahan pemanfaatan ruang terhadap ragam dan lokasi aktivitas penghuni perumahan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arintuko, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bapeda Kota Salatiga, 2006, “*RP4D Kota Salatiga*”,
- Bapeda Kota Salatiga, 2006, “*Salatiga dalam Angka 2006*”,
- Bapeda Kota Salatiga, 2007, “*Salatiga dalam Angka 2007*”,
- Budiharjo, Eko. 1998. *Sejumlah Masalah Pemukiman Kota*. Bandung: Alumni.
- Budiharjo, Eko dan Djoko Sujarto. 1999. *Kota Berkelanjutan*. Bandung: Alumni.
- Burhan, Merina. 1999. Kondisi Lingkungan Bermain Anak di Kota-kota Besar Sebagai Dampak Proses Urbanisasi. *Seminar on Air – PPI Tokyo Institute of Technology*. 1999-2000. No.1. hal. 138-142.
- Catanese, Anthony J. dan James C. Snyder. 1996. *Perencanaan Kota*. Jakarta: Erlangga.
- Caillois, Roger. 1961, *Man, Play and Games translated by Meyer Barash*. The Free Press, Illinois, USA
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Darmawan, Edy. 2005. *Peranan Ruang Publik dalam Perancangan Kota (Urban Design)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- 2009. *Ruang Publik dalam arsitektur Kota*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Dinata, Arda. 2009. *Bermain, Cara Anak Belajar Kehidupan*. <http://kotasatri.com/pelangi/keluarga/2009/04/18/bermain-cara-anak-belajar-kehidupan>. Diakses 4 Mei 2009.
- Hakim, Rustam dan Hardi Utomo. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap, Prinsip – Unsur dan Aplikasi Disain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husna, Kartika Alfa. 2008. *Studi Pemanfaatan Taman Aktif dan Lapangan Olah Raga di Perumnas Banyumanik Kota Semarang*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Diponegoro Semarang.
- Jayadinata, Johara T. 1999. *Tata Guna Tanah dalam Perencanaan Pedesaan, Perkotaan dan Wilayah*. Bandung: ITB.
- Kaiser, Edward J, David R. Godschalk, F. Stuart Chapin, Jr. 1995. *Urban Land Use Planning*. Fourth Edition. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

- Kepmen Kimpraswil No. 534/KPTS/M/2001 tentang Pedoman Penentuan Standar Pelayanan Minimal Bidang Penataan Ruang, Perumahan dan Permukiman dan Pekerjaan Umum.
- Lynch, Kevin. 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch edited by Tridib Banerjee and Michael Southworth*, London, England: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Marsono. 1995. Undang-undang dan Peraturan-peraturan di Bidang Perumahan dan Permukiman: *Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 20/KPTS/1986 tentang Pedoman Teknik Pembangunan Perumahan Sederhana Tidak Bersusun*. Jakarta: Djambatan.
- Mulato, Fajar. 2008. *Ketersediaan Ruang Terbuka Publik dengan Aktivitas Rekreasi Masyarakat Penghuni Perumnas Banyumanik*. Tugas Akhir tidak diterbitkan. Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Diponegoro Semarang.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Moore, Kevin C. 1986. *Childhood's Domain: Play and Place in Child Development*. London: Croom Helm.
- Muhadjir, Noeng. 1996. *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Positivistik, Rasionalistik, Phenomenologik dan Realisme Metaphisik*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia.
- Nursanty, Eko. 1999. *Fungsi Ruang Publik dalam Peningkatan Kualitas Kawasan Perkotaan (Studi Kasus: Perumnas Tlogosari Semarang)*. Tesis tidak diterbitkan. Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang.
- Parkinson, John. 2006. *Holistic Democracy and Physical Public Space*. British Journal of Political Science Conference British Academy, London, 8 June 2006, pp 3.
- Prawesthi D, Ashri. 2004. *Kondisi lingkungan Bermain Anak*. Semiloka: Penyusunan Konsep dan Indikator Kota Ramah Anak, Jakarta. http://www.kotalayakanak.org/index.php?option=com_content&view=article&id=129:kondisi-lingkungan-bermain-anak&catid=56:artikel&Itemid=77. Diakses 4 Mei 2009.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan.
- Saptorini, Hastuti dan Renata Heryawati Hess. 2007. Karakter Atraktif dalam Perancangan Taman Petualangan Anak. *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur*. Vol. 35. No. 1. Juli. Hal. 59-72.
- Saragih, J.F. Bobby. 2004. *Konsep Desain Tempat Bermain Anak*. Seminar Nasional "Kota Ramah Anak, Jakarta. http://www.kotalayakanak.org/index.php?option=com_content&view=article&id=128:konsep-desain-tempat-bermain-anak-&catid=56:artikel&Itemid=77. Diakses 4 Mei 2009.

- Sasongko, Purnomo Dwi. 2002. *Kajian Perubahan Fungsi Taman Kota di Kota Semarang*. Tesis tidak diterbitkan. Program Pascasarjana Magister Teknik Pembangunan Kota Universitas Diponegoro Semarang.
- Sastra, Suparno M dan Endy Marlina. 2005. *Perencanaan dan Pengembangan Perumahan*. Yogyakarta: Andi.
- Shirvani, Hamid. 1985. *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarto, Djoko. 1996. *Penataan Ruang dalam Pengembangan Kota Baru*. Jakarta: BPPT.
- Sukawi. 2007. *Pelajaran Mahal Minimnya Ruang Bermain*. <http://sukawi.wordpress.com/2007/12/14/pelajaran-mahal-minimnya-ruang-bermain>. Diakses 18 Februari 2009
- Suprayogo, Gede Budi. 2008. *Hak Anak untuk Bermain dan Keadilan Ruang di Perkotaan*. <http://gedebudi.wordpress.com/2008/07/14/hak-anak-untuk-bermain-dan-keadilan-ruang-di-perkotaan/>. Diakses 17 Maret 2009
- Tasmin, Martina Rini S. 2009. *Belajar Lebih Penting Daripada Bermain?* http://www.kotalayakanak.org/index.php?option=com_content&view=article&id=88:dunia-anak&catid=56:artikel&Itemid=77. Diakses 4 Mei 2009
- Tedjasaputra, Mayke S., 2007, *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo,
- Undang-undang No. 24 Tahun 1992 tentang Penataan Ruang
- Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
- Undang-undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang
- Wonosetro, Cristine. 2007. "Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-anak. Studi Kasus Pengembangan "The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura". *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur* ,Vol. 35, No.1, Juli. hal. 73-79



LAMPIRAN I
HASIL OBSERVASI

Nomor	: 1
Lokasi	: Jl. Sumantri Raya
Waktu	: 28 Nopember 2009 pk1 16.45
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di jalan 2. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di bahu jalan 3. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Belajar naik sepeda - Berlarian kejar-kejaran - Melihat-lihat gambar 	

HASIL OBSERVASI

Nomor	: 2
Lokasi	: Jl. Sumantri V (Lapangan RT. 03)
Waktu	: 28 Nopember 2009 pkl 16.40 dan 19 Desember 2009 pkl 7.40
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada aktivitas bermain anak di lapangan 2. Warga bergotong royong memperluas pos ronda menjadi gedung pertemuan RT. 03 3. Lokasi bangunan menggunakan sebagian dari ruang bermain anak 4. Aktivitas yang direncanakan bisa dilakukan di gedung pertemuan <ul style="list-style-type: none"> - Rapat RT - Posyandu - PKK - Tenis meja 	



HASIL OBSERVASI

Nomor	: 3
Lokasi	: Jl. Sumantri VIII dan Jl. Sumantri Raya
Waktu	: 19 Desember 2009 pkl 7.45 dan 20 Desember 2009 pkl 7.50
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di teras garasi 2. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di halaman rumah 3. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Bermian monopoli - Bermain lompat tali 	



HASIL OBSERVASI

Nomor	: 4
Lokasi	: Jl. Sumantri II
Waktu	: 28 Nopember 2009 pk1 16.45
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di jalan 2. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di taman bacaan 3. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Singkong - Kejar-kejaran, naik turun tangga 	

HASIL OBSERVASI

Nomor	: 5
Lokasi	: Jl. Sumantri I dan Jl. Sumantri III
Waktu	: 20 Desember 2009 pkl 17.00 & 22 Desember 2009 pkl 17.15
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di jalan 2. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Badminton - Bergerombol dan naik sepeda 	



HASIL OBSERVASI

Nomor	: 6
Lokasi	: Jl. Sumantri V dan Jl. Antasena Raya
Waktu	: 21 Desember 2009 pkl 10.30 & 22 Desember 2009 pkl 16.50
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di jalan 2. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di lapangan 3. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Singkong - Naik sepeda - Berlarian 	

HASIL OBSERVASI

Nomor	: 7
Lokasi	: Jl. Antasena I dan Jl. Sumantri VI
Waktu	: 19 Nopember 2009 pkl 15.00 & 26 Desember 2009 pkl 17.15
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di jalan 2. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Sepakbola 	

HASIL OBSERVASI

Nomor	: 8
Lokasi	: Jl. Antasena I dan Jl. Antasena III
Waktu	: 23 Desember 2009 pkl 17.00 & 23 Desember 2009 pkl 17.15
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di jalan 2. Anak-anak melakukan aktivitas bermain di teras rumah 3. Aktivitas yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> - Perang-perangan - Bergerombol main pasaran 	





Tanggapan Pengamat

1. Lokasi balai-balai RT
2. Balai RT 01 menggunakan sebagian lahan taman
3. Balai RT 02 dan Balai RW menggunakan lahan TK
4. Balai RT 03 menggunakan sebagian lahan tempat bermain
5. Balai RT 04 menggunakan lahan bekas terminal
6. Balai RT 05 dibangun di atas Jl. Sumantri I karena tidak ada *open space*
7. *Open space* terkesan menjadi milik tiap-tiap RT

HASIL OBSERVASI

Nomor	: 10
Lokasi	: Jl. Antasena V
Waktu	: 29 Januari 2010 pkl 14.00
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak Di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaku : Endis, Rahma, Calvin dkk 2. Aktivitas yang dilakukan : - Bermain sepak bola 3. Ibu Nur Latifah menggendong anak, sambil menyuapi dan mengamati anak-anak bermain 	

HASIL OBSERVASI

Nomor	: 11
Lokasi	: Balai RT. 02 dan Rumah warga Jl. Sumantri II
Waktu	: 12 Pebruari 2010 pkl 16.15 & 14 Pebruari 2010 pkl 17.00
Perubahan Pemanfaatan Ruang Bermain Anak Di Perumahan Griya Dukuh Asri Salatiga	
Gambar denah	
	
Hasil Pengamatan	
	
Tanggapan Pengamat	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas orang tua 2. Posyandu anak-anak di Balai RT. 02 gabungan warga RT. 01 dan RT. 02 3. PKK RT. 03 di rumah warga akan dipusatkan di Balai RT. 03 setelah diperluas 	

LAMPIRAN II

HASIL WAWANCARA (*IN DEPTH INTERVIEW*)

A. KETUA RW 09 PERUM GRIDAS

1. Nama : RUSMIYANTO
2. Usia : 56 tahun
3. Pendidikan : SMP
4. Pekerjaan : PNS (RSP dr. Ario Wirawan)
5. Hasil Wawancara sebagai berikut:

Tanggal 21 Desember 2009 sore hari penulis datang ke rumah Bp. Rusmiyanto, Ketua RW 09 Perumahan Griya Dukuh Asri, namun beliau tidak berada di tempat dan hanya bertemu dengan istri beliau. Penulis membuat janji untuk datang kembali besok sore.

Tgl. 22 Desember 2009 penulis kembali datang ke rumah Pak Rus dan bertemu dengan beliau. Penulis memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan serta menyerahkan surat pengantar dari fakultas. Setelah sedikit berbasa-basi penulis mulai mengajukan pertanyaan.

Sudah berapa lama atau sejak kapan Bapak tinggal di Perum Gridas? Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun. Berapa jumlah keluarga/anak Bapak? Kalau sekarang kami hanya berdua di rumah, saya dan istri. Anak saya 2 (dua) orang dan sudah berkeluarga semua. Yang 1 (satu) tinggal di rumah sebelah dan sudah punya 1 (satu) anak. Jadi cucu saya tinggal di sini.

Apakah Bapak mengetahui tentang keberadaan ruang bermain anak di sini? Pak Rus menjelaskan bahwa memang ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain. Ada 3 (tiga) tempat masing-masing di RT. 02, RT. 02 dan RT. 03. Tetapi saya tahunya sebagai open space dan memang di situ sering digunakan anak-anak bermain. Tetapi seperti yang Mas Wahyu lihat, banyak anak-anak yang bermain di jalan-jalan kalau sore hari. Orang dewasa juga menggunakan lapangan tersebut. Biasanya untuk olah raga volley di lapangan RT. 02 dan bulutangkis di lapangan RT. 03.

Kalau menurut Bapak tadi lapangan dijadikan sebagai lapangan volley, lapangan bulutangkis dan kalau saya lihat ada yang sebagian menjadi pos kamling dan balai RT. Siapakah yang menentukan dan mekanismenya apa? Kalau pemanfaatan lahan itu terserah ke masing-masing RT jawabnya. Biasanya ya mereka melakukan rapat RT untuk menentukan kebutuhannya. Untuk lebih jelasnya lebih baik Mas Wahyu tanya langsung ke Ketua-ketua RTnya.

Baik, Pak... nanti akan saya tanyakan langsung ke masing-masing ketua RT. Kalau saya lihat dari site plan perumahan ada fasilitas TK, tetapi saya lihat sudah berubah menjadi Balai RT/Posyandu dan Balai RW. Mengapa? Memang lahan itu sebenarnya untuk TK tapi siapa yang mau membangun dan mengelola? Anak-anak di sini yang masih TK sekolahnya biasanya di dekat orang tua mereka bekerja. Di samping itu tidak jauh dari perumahan sudah ada TK. Karena warga di sini membutuhkan ruang untuk berkumpul maka setelah melalui rembug warga dibangun Balai RT dan Balai RW di lahan tersebut. Jadi di Perumahan Gridas ini warga sangat membutuhkan ruang-ruang tersebut. Tetapi karena lahan terbuka yang ada hanya itu maka dioptimalkan fungsinya.

Aktivitas apa yang dilakukan di Balai RW? Selain untuk pertemuan tingkat RW, ada juga warga yang menggunakan untuk hajatan pernikahan. Di dalam tersedia meja ping pong (tenis meja). Tersedia juga seperangkat gamelan yang digunakan latihan oleh Bapak-bapak pada malam hari. Perayaan HUT Salatiga atau HUT RI kadang menggunakan Balai RW dan kadang juga di lapangan volley RT. 02 dengan didirikan panggung terbuka.

Karena dirasa informasi yang didapat sudah cukup, penulis mohon diri. Tetapi penulis akan datang lagi jika nanti ada informasi tambahan yang dibutuhkan. Penulis juga mohon ijin untuk mengambil foto-foto di lingkungan Perumahan Griya Dukuh Asri.

B. KETUA RT 01 PERUM GRIDAS

1. Nama : SENSUS SUMARTONO
2. Usia : 50 tahun
3. Pendidikan : S1
4. Pekerjaan : PNS (Guru)
5. Hasil Wawancara sebagai berikut:

Tanggal 22 Desember 2009 Penulis datang ke rumah Ketua RT. 01, tapi ternyata beliau sedang pergi ke Bali mengantar murid-muridnya dan baru pulang tanggal 24 Desember 2009. Tanggal 26 Desember 2009 Penulis datang kembali dan bertemu beliau. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan Penulis, baru Penulis mengajukan pertanyaan.

Sudah berapa lama atau sejak kapan Bapak tinggal di Perum Gridas? Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun. Berapa jumlah keluarga/anak Bapak? Kalau sekarang kami hanya berdua di rumah, saya dan istri. Anak saya 1 (satu) orang dan sedang kuliah di Yogyakarta.

Apakah Bapak mengetahui tentang keberadaan ruang bermain anak di sini? Pak Sensus menjelaskan bahwa memang ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan volley di RT. 02. Namun demikian banyak juga anak yang bermain di jalan-jalan.

Berapakah jumlah warga RT. 01 dan bagaimanakah komposisinya (usia dan lama tinggal)? Warga RT. 01 ada 58 KK, ± 200 jiwa. Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah. Rata-rata sudah tinggal selama ± 10 tahun.

Saya lihat ada Balai RT yang dibangun di lahan *open space*. Bagaimana dan mengapa? Jadi begini, orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT, PKK, dasa wisma. Hal ini tidak memungkinkan dan merepotkan jika dilakukan dengan anjang sana karena rumah di sini kecil-kecil (Tipe 21). Maka atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT. Satu-satunya ruang

terbuka yang ada di RT. 01 yaitu lapangan diambil sebagian untuk pembangunan Balai RT.

Bagaimanakah dengan tempat bermain anak? Selain di jalan dan di teras rumah, anak-anak juga sering bermain di Balai RT tersebut. Paling banyak atau sekitar 40% s/d 50% bermain di jalan, 30% s/d 40% di lapangan dan sisanya di teras/halaman rumah. Desain bangunan Balai RT. 01 juga kami buat terbuka, tanpa penutup dinding penuh. Sehingga kalau ada perayaan-perayaan yang diselenggarakan tingkat RT, balai tersebut juga untuk pertunjukan seni. Balai RT ini digunakan untuk aktivitas antara lain ronda, PKK, dasa wisma, rapat RT dan lain-lain yang intinya untuk berkumpul warga RT. 01 baik anak-anak maupun orang dewasa.

Karena dirasa informasi yang didapat sudah cukup, penulis mohon diri. Tetapi penulis akan datang lagi jika nanti ada informasi tambahan yang dibutuhkan. Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni. Penulis juga mohon ijin untuk mengambil foto-foto di lingkungan Perumahan Griya Dukuh Asri.

C. KETUA RT 02 PERUM GRIDAS

1. Nama : SUPARNO
2. Usia : 46 th
3. Pendidikan : S1
4. Pekerjaan : PNS (Kepala SD)
5. Hasil Wawancara sebagai berikut:

Tanggal 21 Desember 2009, Penulis datang ke rumah Ketua RT. 02. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan Penulis, baru Penulis mengajukan pertanyaan.

Sudah berapa lama atau sejak kapan Bapak tinggal di Perum Gridas? Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun. Berapa jumlah keluarga/anak Bapak? 5 orang, saya, istri dan 3 anak.

Apakah Bapak mengetahui tentang keberadaan ruang bermain anak di sini? Pak Parno menjelaskan bahwa memang ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan volley di RT. 02. Namun demikian banyak juga anak yang bermain di jalan-jalan.

Berapakah jumlah warga RT. 02 dan bagaimanakah komposisinya (usia dan lama tinggal)? Warga RT. 02 ada 56 KK, ± 230 jiwa. Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah. Rata-rata sudah tinggal selama ± 10 tahun. Perumahan mulai ramai sejak berfungsinya SMK Negeri 2 tahun 2001

Saya lihat ada Balai RT dan Balai RW yang dibangun di lahan TK sedang ruang bermain anak dijadikan lapangan volley. Bagaimana dan mengapa? Orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT/RW, PKK, Posyandu, dasa wisma. Hal ini merepotkan jika dilakukan dengan anjang sana karena rumah di sini kecil-kecil (Tipe 21 dan 36). Maka atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut. Dipilihnya lahan TK karena sampai sekarang tidak dibangun fasilitas TK, sehingga kemudian dibangun Balai RT dan RW di situ dengan pertimbangan lebih dibutuhkan dan lebih bermanfaat. Sebenarnya kami pernah mengusulkan agar bentuk bangunan Balai RW tidak tertutup dinding secara penuh, dibuat setengah terbuka seperti bangunan *pendapa*. Anak-anak diharapkan masih bisa bermain di sini.

Bagaimanakah dengan tempat bermain anak? Kebanyakan anak-anak bermain di jalan-jalan karena dekat dengan rumahnya, sekitar 40% s/d 55%. Selain itu juga di lapangan, 30% s/d 40% dan teras/halaman rumah ± 20%. Lapangan volley sering digunakan anak bermain terutama sepak bola. Kalau di jalan biasanya main sepeda, singkong dan berkejaran. Lapangan bulutangkis di RT. 03 juga dipakai untuk bermain. Menurut Pak Parno, anak-anak sekarang kurang begitu mengenal permainan tradisional seperti di masa dulu seperti *gobag sodor*. Kadang-kadang anak-anak terlalu asyik di depan TV atau main komputer. Angkutan kota yang

rutenya masuk ke dalam perumahan karena banyak anak yang bermain di jalan tidak berani masuk ke dalam dan hanya sampai di luar (Jl. Parikesit).

Bagaimanakah pemanfaatan ruang di perumahan agar tidak terjadi perubahan? Sebaiknya ruang-ruang tersebut dibangun dan dikelola developer dan atau pemerintah. Perlu juga diadakan sosialisasi IMB dan peraturan tentang tata ruang.

Karena dirasa informasi yang didapat sudah cukup, penulis mohon diri. Tetapi penulis akan datang lagi jika nanti ada informasi tambahan yang dibutuhkan. Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni. Penulis juga mohon ijin untuk mengambil foto-foto di lingkungan RT. 02 Perumahan Griya Dukuh Asri.

D. KETUA RT 03 PERUM GRIDAS

1. Nama : SURAJI
2. Usia : 53 tahun
3. Pendidikan : SMA
4. Pekerjaan : PNS
5. Hasil Wawancara :

Tanggal 22 Desember 2009, Penulis datang ke rumah Ketua RT. 03. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan Penulis, baru Penulis mengajukan pertanyaan.

Sudah berapa lama atau sejak kapan Bapak tinggal di Perum Gridas? Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1992, jadi ± sudah 17 tahun. Berapa jumlah keluarga/anak Bapak? 4 orang, saya, istri dan 2 anak.

Apakah Bapak mengetahui tentang keberadaan ruang bermain anak di sini? Pak Raji menjelaskan bahwa memang ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan bulutangkis di RT. 03. Namun demikian banyak juga anak yang bermain di jalan-jalan.

Berapakah jumlah warga RT. 03 dan bagaimanakah komposisinya (usia dan lama tinggal)? Warga RT. 03 ada 43 KK, ± 190

jiwa. Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah. Rata-rata sudah tinggal selama \pm 12 tahun.

Saya lihat ada Balai RT dibangun mengambil sebagian ruang bermain anak dan sekarang diperluas. Dan juga ruang bermain anak tersebut dibeton dan dijadikan lapangan badminton dan basket Bagaimana dan mengapa? Orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT, PKK, Posyandu, dasa wisma. Hal ini merepotkan jika dilakukan dengan anjang sana karena rumah di sini kecil-kecil (Tipe 21 dan 36). PKK yang sampai sekarang masing dilakukan dengan anjang sana nantinya akan menggunakan Balai RT setelah diperluas. Demikian pula dengan Posyandu yang merupakan gabungan RT. 03, 04 dan 05. Maka atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut.

Bagaimanakah dengan tempat bermain anak? Di lapangan 25% s/d 40%. Namun sudah \pm 3 bulan ini lapangan jarang digunakan karena Balai RT sedang diperluas. Anak-anak juga bermain di jalan, 40% s/d 50%, karena dekat dengan rumahnya. Selain itu juga di halaman rumah dan teras, 10% s/d 30%. Aktivitas bermain di lapangan paling sering *singkong*. Kalau di jalan biasanya main sepeda, kadang-kadamb juga sepak bola.

Karena dirasa informasi yang didapat sudah cukup, penulis mhon diri. Tetapi penulis akan datang lagi jika nanti ada informasi tambahan yang dibutuhkan. Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni. Penulis juga mohon ijin untuk mengambil foto-foto di lingkungan RT. 03 Perumahan Griya Dukuh Asri.

E. KETUA RT 04 PERUM GRIDAS

1. Nama : WIDADI
2. Usia : 51 th
3. Pendidikan : SMA
4. Pekerjaan : Pegawai Swasta (Damatex)

5. Hasil Wawancara sebagai berikut:

Tanggal 23 Desember 2009, Penulis datang ke rumah Ketua RT. 04. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan Penulis, baru Penulis mengajukan pertanyaan.

Sudah berapa lama atau sejak kapan Bapak tinggal di Perum Gridas? Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun. Berapa jumlah keluarga/anak Bapak? 5 orang, saya, istri dan 3 anak.

Apakah Bapak mengetahui tentang keberadaan ruang bermain anak di sini? Pak Widadi menjelaskan bahwa memang ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan volley di RT. 02 dan lapangan bulutangkis di RT. 03. Kalau di RT. 04 tidak memiliki lapangan/ruang khusus tempat bermain anak. Anak-anak saya lihat sering bermain di jalan.

Berapakah jumlah warga RT. 04 dan bagaimanakah komposisinya (usia dan lama tinggal)? Warga RT. 04 ada 28 KK, ± 85 jiwa. Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah. Rata-rata sudah tinggal selama ± 12 tahun.

Saya lihat ada Balai RT. 04. Lahan apa yang digunakan dan aktivitas apa yang dilakukan di sana? Balai RT. 04 dibangun di lahan sarana terminal angkutan. Warga membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT/RW, PKK, ronda, dasa wisma. Maka atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut. Sesuai kebutuhan dan lebih bermanfaat. Apakah warga RT yang lain tidak keberatan dengan penggunaan lahan tersebut menjadi Balai RT? Tidak, sebelumnya kami sudah mengutarakannya dalam forum rapat RW dan juga sarana terminal angkutan tersebut terbengkalai karena angkutan tidak berani masuk ke dalam perumahan.

Bagaimanakah dengan tempat bermain anak? Kebanyakan anak-anak bermain di jalan-jalan atau di dekat dengan rumahnya, 50% s/d 60%. Selain itu juga 30% di lapangan RT. 03 dan 15% di halaman rumah/teras.

Kalau di jalan biasanya main sepeda, singkong, sepak bola, bulutangkis dan berkejaran. Menurut Pak Widadi, anak-anak sekarang jenis permainannya sudah lain, ada komputer, PS. Kadang-kadang anak-anak terlalu asyik di depan TV.

Karena dirasa informasi yang didapat sudah cukup, penulis mohon diri. Tetapi penulis akan datang lagi jika nanti ada informasi tambahan yang dibutuhkan. Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni. Penulis juga mohon izin untuk mengambil foto-foto di lingkungan RT. 04 Perumahan Griya Dukuh Asri.

F. KETUA RT 05 PERUM GRIDAS

1. Nama : SUGIMAN
2. Usia : 45 th
3. Pendidikan : S2
4. Pekerjaan : PNS (Dosen)
5. Hasil Wawancara :

Tanggal 24 Desember 2009, Penulis datang ke rumah Ketua RT. 05. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan Penulis baru Penulis mengajukan pertanyaan.

Sudah berapa lama atau sejak kapan Bapak tinggal di Perum Gridas? Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun. Berapa jumlah keluarga/anak Bapak? 5 orang, saya, istri dan 3 anak.

Apakah Bapak mengetahui tentang keberadaan ruang bermain anak di sini? Pak Gimman menjelaskan bahwa memang ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan volley di RT. 02 dan lapangan badminton di RT. 03 yang berfungsi sebagai ruang terbuka. Namun lapangan tersebut terkesan menjadi hak milik RT di mana lokasi berada.

Berapakah jumlah warga RT. 05 dan bagaimanakah komposisinya (usia dan lama tinggal)? Warga RT. 05 ada 41 KK, ± 200

jiwa. Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah. Rata-rata sudah tinggal selama ± 12 tahun.

Dimanakah aktivitas warga? Aktivitas warga kebanyakan di Jalan Sumantri IV karena jalan tersebut tidak terlalu ramai. Orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT/RW, PKK, ronda, dasa wisma. Atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut. Balai RT dibuat bertingkat karena RT 05 tidak memiliki ruang terbuka. Balai itu juga difungsikan sebagai Taman Bacaan.

Bagaimanakah dengan tempat bermain anak? 50% s/d 60 % anak-anak bermain di jalan-jalan karena dekat dengan rumahnya. Selain itu 30% di lapangan dan 20% di halaman rumah/teras. Sebenarnya saya kurang setuju kalau lapangan seperti di RT. 03 diperkeras, seharusnya ada yang masih berupa tanah dan juga ada taman di sekelilingnya, ujar Pak Giman. Aktivitas bermain anak di jalan biasanya main sepeda, singkong dan berkejaran.

Karena dirasa informasi yang didapat sudah cukup, penulis mohon diri. Tetapi penulis akan datang lagi jika nanti ada informasi tambahan yang dibutuhkan. Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni. Penulis juga mohon ijin untuk mengambil foto-foto di lingkungan RT. 05 Perumahan Griya Dukuh Asri.

G. INFORMAN ANAK-ANAK

1. Pada tanggal 21 Desember 2009 pukul 10.30, cuaca mendung dan sedang liburan sekolah. 5 (lima) orang anak sedang bermain di lapangan RT. 03. Penulis mendekat dan menyapa. Selamat siang, adik-adik.. Maaf mengganggu. Sedang bermain apa? 'Ini namanya permainan singkong yaitu melempar tumpukan sandal yang satu dengan pasangan sandal lainnya sebanyak anak yang ikut bermain, jika ada yang bisa mengenai, yang dapat giliran berikutnya harus mencari teman-temannya yang bersembunyi'.

Boleh tahu nama-nama dan umurnya? 'Saya, Ivan (9 th) dan ini teman-teman saya Abil (8 th), Wikan (9 th), Arif (11 th), Wasi (10 th)'.

Seringkah bermain di lapangan? 'Kadang-kadang. Paling sering di jalan, bersepeda'. Selain itu main apa lagi yang disukai dan dimana? 'Sepak bola di jalan/lapangan, lari-lari dan petak umpet'.

Enak bermain di rumah apa di luar rumah? Mengapa? 'Kami lebih suka bermain di luar rumah, enak, banyak temannya'.

Terima kasih, kalian bisa bermain lagi. Bolehkah saya ambil foto permainan ini? 'Nggak apa-apa'.

2. Tanggal 21 Desember 2009 pukul 10.45

- 2 (dua) orang anak sedang bermain lompat tali. Lokasi yang digunakan halaman rumah Jl. Sumantri Raya
- Pelaku : Keysha (4 th), Zahra (3 th)
- Informasi yang diperoleh :
 - Permainan yang disukai adalah sepeda, lompat tali, pasaran, lari-lari, mewarnai, menggambar
 - Selain di lapangan biasanya main di jalan.
 - Di sekolah sudah ada mainan ayunan, luncuran, ayunan. (TK)

3. Tanggal 21 Desember 2009 pukul 10.50

- 3 (tiga) orang anak sedang bersepeda di jalan
- Pelaku : Vita (11 th), Manda (10 th), Bella (12 th)
- Lokasi : Jl. Sumantri Raya dan Jl. Sumantri V
- Informasi yang diperoleh :
 - Permainan yang disukai adalah singkong, sepeda, lari-lari/petak umpet, lompat tali
 - Lebih menyukai permainan luar ruangan.
 - Banyak teman
 - Selain di lapangan biasanya main di jalan.

4. Tanggal 26 Desember 2009 pukul 17.00

- Permainan : sepak bola

- Pelaku : Alfian (11 th), Arif (11 th), Yusuf (2 th), Viko (13 th)
 - Lokasi : Jl Sumantri VI (depan Balai RT 04)
 - Informasi yang diperoleh :
 - Permainan yang disukai adalah singkong, sepak bola/futsal, sepeda, lari-lari/petak umpet,
 - Lebih menyukai permainan luar ruangan.
 - Banyak teman
 - Selain di jalan biasanya main di lapangan.
 - Tidak main di lapangan karena lokasinya jauh.
 - Lapangan (RT 03) sedang dibangun balai RT tidak nyaman untuk bermain.
 - Kalau teman main sepak bolanya banyak mainnya ke lapangan SMK atau lapangan RT. 02.
5. Tanggal 29 Januari 2010 pukul 14.00
- Permainan : sepak bola
 - Pelaku : Endis (11 th), Rahma (11 th), Calvin (9 th)
 - Lokasi : Jl Antasena V
 - Informasi yang diperoleh :
 - Permainan yang disukai adalah *grobag sodor*, sepak bola, sepeda, lari-lari/petak
 - Lokasi main yang disukai jalan depan rumah
 - Endis: 'enak main di sini, kalau di lapangan banyak dikuasai anak laki-laki
 - Calvin: 'enak main di jalan dekat rumah, kalau capek dan mau ambil minum, dekat'

H. INFORMAN IBU-IBU

1. Ibu Sukatmi (RT. 01)

Tinggal di Perum. Gridas sejak tahun 1992, waktu itu anak saya yang besar SMP dan yang kecil SD. Kalau dulu anak-anak saya main di lapangan rumput depan rumah, kalau sekarang saya mengawasi cucu. Cucu saya mainnya di jalan karena lapangannya sudah dibangun Balai RT.

01. Sebenarnya saya dan sebagian warga kurang setuju, akhirnya sebagian masih berupa *open space* dengan pepohonan. Kadang-kadang cucu saya juga main di balai karena bangunannya dibuat terbuka tanpa dinding sehingga anak-anak masih bisa bermain di sana. Ada yang main bekel, lompat tali, boneka dll. Anak sekarang saya lihat tidak suka main yang kotor-kotor.
2. Ibu Indah Susilowati (RT. 02)
Tinggal di Perum Gridas sejak tahun 1997. Anak-anak saya lihat paling banyak main di jalan terutama pada sore hari. Anak saya kadang-kadang harus saya kejar-kejar untuk main di luar bersama teman-temannya. Dia lebih senang main laptop dan nonton TV.
3. Ibu Supatmi dan Ibu Nur Latifah (RT. 02)
Tinggal di Perum Gridas sejak tahun 2000. Di sini mereka mengontrak rumah. Anak-anak lebih suka main di jalan depan rumah. Kami juga lebih senang karena mudah mengawasi sambil melakukan pekerjaan rumah tangga. Menurut mereka, anak-anak tidak diperlukan tempat khusus untuk bermain. Semua tempat bisa dijadikan lokasi untuk bermain.
4. Ibu Yusnia (RT. 03)
Tinggal di Perum Gridas sejak tahun 1997. Saya mengelola Taman Bacaan Annisa. Di sini tersedia macam-macam buku bacaan anak dan agama. Banyak juga anak-anak yang meminjam buku-buku di sini. Saya lihat anak-anak paling banyak main di jalan, kemudian di lapangan. Menurutnya semua tempat bisa dijadikan lokasi bermain anak, baik jalan, lapangan, halaman, teras, balai RT dll.

LAMPIRAN III**KATEGORISASI DAN PENGKODEAN****A. KEPENDUDUKAN (PD)**

No	Materi	Kode
KETUA RW. 09 PERUM GRIDAS		
1	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun.	PD.RW.1
2	Yang 1 (satu) satu tinggal di rumah sebelah dan sudah punya 1 (satu) anak. Jadi cucu saya tinggal di sini.	PD.RW.2
KETUA RT. 01 PERUM GRIDAS		
3	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun.	PD.RT1.1
4	Warga RT. 01 ada 58 KK, ± 200 jiwa.	PD.RT1.2
5	Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah.	PD.RT1.3
6	Rata-rata sudah tinggal selama ± 10 tahun.	PD.RT1.4
7	Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni.	PD.RT1.5
KETUA RT. 02 PERUM GRIDAS		
8	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi ± sudah 12 tahun.	PD.RT2.1
9	Warga RT. 02 ada 56 KK, ± 230 jiwa.	PD.RT2.2
10	Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah.	PD.RT2.3
11	Rata-rata sudah tinggal selama ± 10 tahun.	PD.RT2.4
12	Perumahan mulai ramai sejak berfungsinya SMK Negeri 2 tahun 2001	PD.RT2.5
13	Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni.	PD.RT2.6
KETUA RT. 03 PERUM GRIDAS		
14	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1992, jadi ± sudah 17 tahun.	PD.RT3.1
15	Warga RT. 03 ada 43 KK, ± 190 jiwa.	PD.RT3.2
16	Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah.	PD.RT3.3

17	Rata-rata sudah tinggal selama \pm 12 tahun.	PD.RT3.4
18	Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni.	PD.RT4.5
KETUA RT. 04 PERUM GRIDAS		
19	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi \pm sudah 12 tahun.	PD.RT4.1
20	Warga RT. 04 ada 28 KK, \pm 85 jiwa.	PD.RT4.2
21	Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah.	PD.RT4.3
22	Rata-rata sudah tinggal selama \pm 12 tahun.	PD.RT4.4
23	Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni.	PD.RT4.5
KETUA RT. 05 PERUM GRIDAS		
24	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi \pm sudah 12 tahun.	PD.RT5.1
25	Warga RT. 05 ada 41 KK, \pm 200 jiwa.	PD.RT5.2
26	Selain warga asli yang ber-KTP sini ada juga warga pendatang yang kontrak rumah.	PD.RT5.3
27	Rata-rata sudah tinggal selama \pm 12 tahun.	PD.RT5.4
28	Penulis meminjam data Kartu Keluarga (KK) untuk difotokopi untuk mendapatkan data komposisi usia penghuni.	PD.RT5.5
IBU-IBU		
29	Ibu Sukatmi (RT. 01) tinggal di Perum. Gridas sejak tahun 1992	PD.IB.1
30	Ibu Sukatmi (RT. 01) sekarang saya mengawasi cucu	PD.IB.2
31	Ibu Indah Susilowati (RT. 02) tinggal di Perum Gridas sejak tahun 1997	PD.IB.3
32	Ibu Supatmi dan Ibu Nur Latifah (RT. 02 & 05) tinggal di Perum Gridas sejak tahun 2000. Di sini mereka mengontrak rumah.	PD.IB.4
33	Ibu Yusnia (RT. 03) tinggal di Perum Gridas sejak tahun 1997.	PD.IB.5

B. RUANG BERMAIN ANAK (RB)

No	Materi	Kode
KETUA RW. 09 PERUM GRIDAS		
1	Ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain. Ada 3 (tiga) tempat masing-masing di RT. 02, RT. 02 dan RT. 03.	RB.RW.1
2	Tetapi saya tahunya sebagai <i>open space</i> dan memang di situ sering digunakan anak-anak bermain	RB.RW.2
KETUA RT. 01 PERUM GRIDAS		
3	Ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan volley di RT. 02	RB.RT1.1
4	Banyak juga anak yang bermain di jalan-jalan	RB.RT1.2
5	Satu-satunya ruang terbuka yang ada di RT. 01 yaitu lapangan	RB.RT1.3
6	Selain di jalan dan di teras rumah, anak-anak juga sering bermain di Balai RT tersebut	RB.RT1.4
7	Paling banyak atau sekitar 40% s/d 50% bermain di jalan, 30% s/d 40% di lapangan dan sisanya di teras/halaman rumah.	RB.RT1.5
KETUA RT. 02 PERUM GRIDAS		
8	ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan bulutangkis di RT. 03	RB.RT2.1
9	banyak juga anak yang bermain di jalan-jalan.	RB.RT2.2
9a	Kebanyakan anak-anak bermain di jalan-jalan karena dekat dengan rumahnya, sekitar 40% s/d 55%. Selain itu juga di lapangan, 30% s/d 40% dan teras/halaman rumah \pm 20%.	RB.RT2.3
KETUA RT. 03 PERUM GRIDAS		
10	PKK yang sampai sekarang masing dilakukan dengan anjang sana nantinya akan menggunakan Balai RT setelah diperluas	RB.RT3.1
11	Di lapangan 25% s/d 40%.	RB.RT3.2
12	Anak-anak juga bermain di jalan, 40% s/d 50%, karena dekat dengan rumahnya. Selain itu juga di halaman rumah dan teras, 10% s/d 30%.	RB.RT3.3
KETUA RT. 04 PERUM GRIDAS		
13	ada lapangan yang sering digunakan anak-anak bermain yaitu lapangan volley di RT. 02 dan lapangan bulutangkis di RT. 03.	RB.RT4.1
14	RT. 04 tidak memiliki lapangan/ruang khusus tempat bermain anak.	RB.RT4.2

15	Anak-anak saya lihat sering bermain di jalan.	RB.RT4.3
16	Kebanyakan anak-anak bermain di jalan-jalan atau di dekat dengan rumahnya, 50% s/d 60%. Selain itu juga 30% di lapangan RT. 03 dan 15% di halaman rumah/teras.	RB.RT4.4
KETUA RT. 05 PERUM GRIDAS		
17	Aktivitas warga kebanyakan di Jalan Sumantri IV	RB.RT5.1
18	50% s/d 60 % anak-anak bermain di jalan-jalan karena dekat dengan rumahnya. Selain itu 30% di lapangan dan 20% di halaman rumah/teras.	RB.RT5.2
ANAK-ANAK		
19	bermain di lapangan? 'Kadang-kadang. Paling sering di jalan	RB.AK.1
20	'Kami lebih suka bermain di luar rumah, enak, banyak temannya'	RB.AK.2
21	Lokasi yang digunakan halaman rumah Jl. Sumantri Raya	RB.AK.3
22	Selain di lapangan biasanya main di jalan	RB.AK.4
23	Tidak main di lapangan karena lokasinya jauh	RB.AK.5
24	Lapangan (RT 03) sedang dibangun balai RT tidak nyaman untuk bermain.	RB.AK.6
25	mainnya ke lapangan SMK atau lapangan RT. 02.	RB.AK.7
26	Lokasi main yang disukai jalan depan rumah	RB.AK.8
27	Endis: 'enak main di sini, kalau di lapangan banyak dikuasai anak laki-laki.	RB.AK.9
28	Calvin:'enak main di jalan dekat rumah, kalau capek dan mau ambil minum, dekat'	RB.AK.10
IBU-IBU		
29	Sukatmi: Kalau dulu anak-anak saya main di lapangan rumput depan rumah,	RB.IB.1
30	Sukatmi: Cucu saya mainnya di jalan karena lapangannya sudah dibangun Balai RT	RB.IB.2
31	Sukatmi: Kadang-kadang cucu saya juga main di balai karena bangunannya dibuat terbuka tanpa dinding sehingga anak-anak masih bisa bermain di sana	RB.IB.3
32	Indah S: Anak-anak saya lihat paling banyak main di jalan terutama pada sore hari.	RB.IB.4
33	Supatmi & Nur L.: Anak-anak lebih suka main di jalan depan rumah	RB.IB.5

34	Supatmi & Nur L.: mudah mengawasi sambil melakukan pekerjaan rumah tangga.	RB.IB.6
35	Yusnia: Saya lihat anak-anak paling banyak main di jalan, kemudian di lapangan	RB.IB.7

C. AKTIVITAS (AV)

No	Materi	Kode
KETUA RW. 09 PERUM GRIDAS		
1	Banyak anak-anak yang bermain di jalan-jalan kalau sore hari.	AV.RW.1
2	Orang dewasa juga menggunakan lapangan tersebut. Biasanya untuk olah raga volley di lapangan RT. 02 dan bulutangkis di lapangan RT. 03.	AV.RW.2
3	Selain untuk pertemuan tingkat RW, ada juga warga yang menggunakan untuk hajatan pernikahan. Di dalam tersedia meja ping pong (tenis meja). Tersedia juga seperangkat gamelan yang digunakan latihan oleh Bapak-bapak pada malam hari.	AV.RW.3
4	Perayaan HUT Salatiga atau HUT RI kadang menggunakan Balai RW dan kadang juga di lapangan volley RT. 02 dengan didirikan panggung terbuka.	AV.RW.4
KETUA RT. 01 PERUM GRIDAS		
5	orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT, PKK, dasa wisma	AV.RT1.1
6	Hal ini tidak memungkinkan dan merepotkan jika dilakukan dengan anjang sana karena rumah di sini kecil-kecil (Tipe 21)	AV.RT1.2
7	balai tersebut juga untuk pertunjukan seni	AV.RT1.3
8	Balai RT ini digunakan untuk aktivitas antara lain ronda, PKK, dasa wisma, rapat RT dan lain-lain yang intinya untuk berkumpul warga RT. 01 baik anak-anak maupun orang dewasa.	AV.RT1.4
KETUA RT. 02 PERUM GRIDAS		
9	Orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT, PKK, Posyandu, dasa wisma.	AV.RT2.1
KETUA RT. 03 PERUM GRIDAS		
10	Aktivitas bermain di lapangan paling sering <i>singkong</i> .	AV.RT3.1
11	Kalau di jalan biasanya main sepeda, kadang-kadanh juga sepak bola.	AV.RT3.2
12	Posyandu yang merupakan gabungan RT. 03, 04 dan 05	AV.RT3.3

KETUA RT. 04 PERUM GRIDAS		
13	Warga membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT/RW, PKK, ronda, dasa wisma	AV.RT4.1
14	Kalau di jalan biasanya main sepeda, singkong, sepak bola, bulutangkis dan berkejaran	AV.RT4.2
15	anak-anak sekarang jenis permainannya sudah lain, ada komputer, PS. Kadang-kadang anak-anak terlalu asyik di depan TV.	AV.RT4.3
KETUA RT. 05 PERUM GRIDAS		
16	Orang dewasa membutuhkan tempat untuk berkumpul, baik itu rapat RT/RW, PKK, ronda, dasa wisma	AV.RT5.1
ANAK-ANAK		
17	permainan <i>singkong</i>	AV.AK.1
18	bersepeda'	AV.AK.2
19	'Sepak bola di jalan/lapangan, lari-lari dan petak umpet	AV.AK.3
20	lompat tali	AV.AK.4
IBU-IBU		
21	Sukatmi: Ada yang main bekel, lompat tali, boneka dll.	AV.IB.1
22	Sukatmi: Anak sekarang saya lihat tidak suka main yang kotor-kotor.	AV.IB.2
23	Indah S: Anak saya kadang-kadang harus saya kejar-kejar untuk main di luar bersama teman-temannya. Dia lebih senang main laptop dan nonton TV.	AV.IB.3
24	Yusnia: Banyak juga anak-anak yang meminjam buku-buku di sini	AV.IB.4
25	Yusnia: Saya mengelola Taman Bacaan Annisa	AV.IB.5

D. PERUBAHAN PEMANFAATAN RUANG (PPR)

No	Materi	Kode
KETUA RW. 09 PERUM GRIDAS		
1	pemanfaatan lahan itu terserah ke masing-masing RT	PPR.RW.1
2	mereka melakukan rapat RT untuk menentukan kebutuhannya.	PPR.RW.3
3	Karena warga di sini membutuhkan ruang untuk berkumpul maka setelah melalui <i>rembug</i> warga dibangun Balai RT dan Balai RW di lahan tersebut. Jadi di Perumahan Gridas ini warga sangat membutuhkan ruang-ruang tersebut. Tetapi karena lahan terbuka yang ada hanya itu maka dioptimalkan fungsinya.	PPR.RW.4

KETUA RT. 01 PERUM GRIDAS		
4	kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT.	PPR.RT1.1
5	lapangan diambil sebagian untuk pembangunan Balai RT.	PPR.RT1.2
KETUA RT. 02 PERUM GRIDAS		
6	Lapangan juga untuk lapangan volley	PPR.RT2.1
6a	Sarana TK menjadi Balai RT dan RW	PPR.RT2.2
KETUA RT. 03 PERUM GRIDAS		
7	atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut.	PPR.RT3.1
8	PKK yang sampai sekarang masing dilakukan dengan anjang sana nantinya akan menggunakan Balai RT setelah diperluas	PPR.RT3.2
KETUA RT. 04 PERUM GRIDAS		
9	Balai RT. 04 dibangun di lahan sarana terminal angkutan.	PPR.RT4.1
10	Maka atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut. Sesuai kebutuhan dan lebih bermanfaat.	PPR.RT4.2
11	sebelumnya kami sudah mengutarakannya dalam forum rapat RW dan juga sarana terminal angkutan tersebut terbengkalai karena angkutan tidak berani masuk ke dalam perumahan.	PPR.RT4.3
KETUA RT. 05 PERUM GRIDAS		
12	Atas kesepakatan bersama melalui rapat RT diputuskan dibangun Balai RT untuk menampung aktivitas-aktivitas tersebut. Balai RT dibuat bertingkat karena RT 05 tidak memiliki ruang terbuka. Balai itu juga difungsikan sebagai Taman Bacaan.	PPR.RT5.1
13	saya kurang setuju kalau lapangan seperti di RT. 03 diperkeras, seharusnya ada yang masih berupa tanah dan juga ada taman di sekelilingnya,	PPR.RT5.2
IBU-IBU		
14	Sukatmi: Sebenarnya saya dan sebagian warga kurang setuju, akhirnya sebagian masih berupa <i>open space</i> dengan pepohonan	PPR.IB.1
15	Supatmi & Nur L.: anak-anak tidak diperlukan tempat khusus untuk bermain. Semua tempat bisa dijadikan lokasi untuk bermain	PPR.IB.2
16	Yusnia: semua tempat bisa dijadikan lokasi bermain anak, baik jalan, lapangan, halaman, teras, balai RT	PPR.IB.3

LAMPIRAN IV
REDUKSI DATA

A. KEPENDUDUKAN (PD)

No	Materi	Kode
1,3,8,14,19,24,29,30,32.	Kami sekeluarga mulai tinggal di sini sejak tahun 1997, jadi \pm sudah 12 tahun; tahun 1992 \pm 17 tahun	PD.RW.1; PD.RT1.1; PD.RT2.1; PD.RT3.1; PD.RT4.1; PD.RT5.1; PD.IB.1; PD.IB.2; PD.IB.4
2,30	cucu saya tinggal di sini.	PD.RW.1, PD.IB.2
4,7,9,13,15,18,20,23,25,28	Jumlah warga sesuai KK	PD.RT1.2; PD.RT1.5, PD.RT2.2; PD.RT2.6, PD.RT3.2; PD.RT3.5, PD.RT4.2; PD.RT4.5, PD.RT5.2; PD.RT5.5,
5,10,16,21,26,32	Sebagian warga adalah kontrak	PD.RT1.3, PD.RT2.3, PD.RT3.3, PD.RT4.3, PD.RT5.3, PD.IB.4
6,11,17,22,27	Rata-rata lama tinggal \pm 10 th s.d 12 th	PD.RT1.4, PD.RT2.4, PD.RT3.4, PD.RT4.4, PD.RT5.4

B. RUANG BERMAIN (RB)

No	Materi	Kode
1,3,5,8,13	Ada lapangan untuk bermain di RT. 01, RT. 02 dan RT. 03	RB.RW.1; RB.RT1.1; RB.RT1.3; RB.RT2.1; RB.RT4.1;
4,6,9,16,17,19,20,21,22,25,26,29,30,32,33,35	Ruang bermain di jalan, lapangan dan halaman/teras	RB.RT1.2, RB.RT1.4; RB.RT2.2; RB.RT4.3; RB.RT5.1; RB.AK.1; RB.AK.2; RB.AK.3; RB.AK.4; RB.AK.7; RB.AK.8; RB.IB.1; RB.IB.2; RB.IB.4; RB.IB.5; RB.IB.7;
7,9a,11,12,16,18	Persentase main di jalan 40% s/d 50%, di lapangan 30% s/d 40% dan halaman 10% s/d 20%	RB.RT1.5; RB.RT2.3; RB.RT3.2; RB.RT3.3; RB.RT4.4; RB.RT5.2;
14	Tidak mempunyai lapangan/tempat khusus tempat bermain anak	RB.RT4.3, RB.RT5.3, RB.IB.4
23,27,28	Lokasi lapangan jauh (jarak dari rumah)	RB.AK.5; RB.AK.9, RB.AK.10

C. AKTIVITAS (AV)

No	Materi	Kode
2,3,4	Orang dewasa menggunakan lapangan untuk olah raga, hajatan, perayaan (sifat insidental)	AV.RW.2; AV.RW.3; AV.RW.4;
5,7,8, 9,12, 13,16	Balai RT untuk berkumpul, rapat, PKK, Posyandu, olah raga, pos jaga	AV.RT1.1; AV.RT1.3; AV.RT1.4; AV.RT2.1; AV.RT3.3; AV.RT4.1; AV.RT5.1;
10,11, 14,17, 18,19, 20,21	Aktivitas bermain anak, singkong, bersepeda, sepak bola, lari-lari, petak umpet, lompat tali	AV.RT3.1; AV.RT3.2; AV.RT4.2; AV.AK.1; AV.AK.2; AV.AK.3; AV.AK.4; AV.IB.1;
15,22, 23,24	Perubahan permainan aktif ke pasif, laptop, TV, membaca	AV.RT4.3; AV.IB.2; AV.IB.3; AV.IB.4;

D. PERUBAHAN PEMANFAATAN RUANG (PPR)

No	Materi	Kode
1,2,3, 4,7, 10,11, 12	Proses perubahan ruang bermain anak melalui rebug warga	PPR.RW.1; PPR.RW.2; PPR.RW.3; PPR.RT1.1; PPR.RT3.1; PPR.RT4.2; PPR.RT4.3; PPR.RT5.1;
5,6a,	Sebagian lapangan berubah menjadi Balai RT	PPR.RT1.2; PPR.RT2.2;
8	Lokasi aktivitas dipindahkan ke balai yang mengambil sebagian ruang bermain anak	PPR.RT3.2
9	Fasilitas perumahan (TK, terminal) berubah jadi Balai RT/RW	PPR.RT4.1
13,14	Sebagian warga kurang setuju dengan perubahan ruang bermain yang disediakan pengembang (lapangan)	PPR.RT5.2; PPR.IB.1
15,16	Tidak diperlukan ruang khusus bermain anak, semua tempat bisa menjadi lokasi bermain	PPR.IB.2; PPR.IB.3

RIWAYAT HIDUP PENULIS



WAHYU SURYO KUSUMO, lahir di Salatiga pada tanggal 5 Agustus 1972. Penulis merupakan anak kedua dari lima besaudara pasangan Dumami dan Suminah. Masa kecil dan remaja dihabiskan di Salatiga. Saat ini Penulis tinggal di Jl. Murai 70 Salatiga.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Mangunsari 3 Salatiga pada tahun 1985, SMP Negeri 3 Salatiga pada tahun 1988 dan SMA Negeri 1 Salatiga pada tahun 1991. Melanjutkan pendidikan di Jurusan Teknik Sipil FNGT Universitas Diponegoro dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md.) pada tahun 1995. Selama perkuliahan aktif di organisasi kemahasiswaan sebagai Ketua BMF FNGT dan anggota SMPT UNDIP tahun 1995.

Setelah lulus pada tahun 1995 langsung diterima bekerja di perusahaan konstruksi nasional di Jakarta, PT. Total Bangun Persada sebagai estimator. Tahun 1996 pindah ke PT. Adhigraha Darmanusa (Artha Graha Group) sebagai staf Project Planning Control di Proyek Apartemen Kusuma Candra dan Kepala Bagian Project Planning Control di Proyek Bank Artha Graha Menteng dan Proyek Hotel Asri Mangga Besar.

Akibat krisis moneter di tahun 1998, Penulis pulang ke kampung halaman. Penulis diterima sebagai PNS di lingkungan Pemerintah Kota Salatiga pada tahun 1999. Karir pertama sebagai PNS ditempatkan sebagai staf pada Dinas Tata Kota. Tahun 2001 Penulis mendapatkan beasiswa pendidikan D-IV Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota di UNDIP bekerjasama dengan Pusbitek Departemen Pekerjaan Umum. Lulus pada tahun 2003 dan melanjutkan karir kembali di Dinas Pekerjaan Umum tahun 2003–2008 dan Dinas Tata Kota tahun 2009. Pada tahun 2008, Penulis kembali mendapatkan kesempatan beasiswa pendidikan S2 di Program Studi MTPWK UNDIP konsentrasi Perumahan dan Permukiman. Beasiswa ini merupakan kerjasama Direktorat Jendral Cipta Karya Departemen Pekerjaan Umum, NUSSP dan UNDIP. Saat ini, Penulis menjabat sebagai Kasubbag Evaluasi dan Pelaporan pada Bagian Administrasi Pembangunan Setda Kota Salatiga.

Pada tahun 2001, Penulis menikah dengan wanita asal Ungaran, Taranita (Nita). Saat ini Penulis dikaruniai dua orang anak yang diberi nama Chika Yutha Cahyacetta (Chika) dan Galan Yudan Yasaghani (Galan).