

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia berada pada urutan ke-4 berdasarkan jumlah anak-anak terbanyak di dunia pada tahun 2016 setelah India, Tiongkok, dan Nigeria (BPS, 2018). Komposisi jumlah penduduk usia anak-anak yang tinggi melatarbelakangi adanya tanggungjawab yang besar terhadap upaya perlindungan dan pemenuhan hak-hak anak. Anak-anak sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari keberlangsungan kehidupan bernegara sudah sepatutnya mendapatkan perlindungan hak dan perlakuan yang sama dalam masyarakat. Salah satu upaya perlindungan anak di Indonesia diwujudkan dengan diberlakukannya kebijakan Kota Layak Anak (KLA) yang diinisiasi oleh UNESCO pada program *Growing Up City*. Mahendra (2017) mengemukakan bahwa tujuan dari program ini adalah untuk mengatasi berbagai permasalahan yang berkaitan dengan perlindungan anak dan untuk menciptakan lingkungan yang layak bagi anak-anak.

Konsep Kota Layak Anak diakomodasi dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2011 Tentang Kebijakan Pengembangan Kabupaten/ Kota Layak Anak. Kebijakan tersebut telah sejalan dengan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak. Kabupaten/ Kota Layak Anak merupakan Kabupaten/ Kota yang memiliki sistem pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumberdaya pemerintah, masyarakat dan dunia usaha yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin terpenuhinya hak (UU No. 11 Tahun 2011). Salah satu permasalahan yang melatarbelakangi pentingnya perwujudan Kota Layak Anak di Indonesia adalah masih terbatasnya ruang bermain anak sebagai wadah kreatifitas, beraktivitas fisik, dan berinteraksi sosial bagi anak-anak (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI, 2015).

Aktivitas fisik merupakan salah satu faktor determinan pembentuk kesehatan fisik pada anak-anak (Zieff, *et al*, 2016). Menurut Telama *et al* (2005 dalam Black *et al*, 2015) anak-anak yang aktif secara fisik akan membawa kebiasaan sehat hingga dewasa. Selain itu, aktivitas fisik dapat meningkatkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif anak (Black *et al*, 2015). Aktivitas fisik mendorong anak untuk menemukan preferensi dan pilihan, mengetahui kapasitas dan potensi diri, serta belajar merespon kesulitan atau konflik yang terjadi (Casey, 2012). Anak-anak, dalam proses perkembangannya, juga belajar cara berinteraksi dengan lingkungannya, memahami identitas diri sebagai individu, hubungan dengan teman sebaya, serta perannya dalam suatu komunitas (Piaget,

1951 dalam Weinstein *et al*, 1987). Papalia (2002 dalam Setiawati, 2010) mengemukakan bahwa interaksi anak dengan teman sebaya akan membantu anak untuk mempelajari nilai-nilai yang ada di masyarakat. Anak-anak sebagai individu yang aktif memerlukan ruang gerak yang luas. Sehingga, dibutuhkan suatu ruang khusus yang dapat mengakomodasi aktivitas fisik dan interaksi sosial anak, yaitu ruang bermain.

Ruang bermain merupakan sebuah ruang yang memiliki fungsi utama untuk kegiatan rekreasi yang dapat diakses oleh siapa saja (Perry *et al*, 2018). Menurut Dewi (2012), ruang bermain adalah tempat berekspresi, berinteraksi, dan beraktivitas fisik bagi anak-anak. Ruang bermain sebagai bagian dari ruang terbuka publik memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi sosialisasi, rekreasi, ekologi, dan edukasi (Hakim, 2003 dalam Dewi, 2012). Ruang bermain merupakan elemen penting dalam permukiman, terutama kawasan kampung kota padat permukiman, di mana jumlah penduduk berusia anak-anak relatif besar. Tiga puluh persen dari total penduduk Indonesia merupakan anak-anak dengan 57%-nya tinggal di kampung kota (BPS, 2018). Lingkungan permukiman yang kondusif untuk tinggal, bermain, dan belajar penting untuk kesejahteraan anak-anak.

Pertumbuhan permukiman di kawasan kampung kota terjadi secara pesat dan tidak terencana. Lahan yang terbatas semakin terdesak seiring meningkatnya kebutuhan hunian serta kebutuhan aktivitas tertentu yang berkembang di dalamnya. Fenomena tersebut terjadi di sebagian besar kampung kota di Indonesia, khususnya di kampung yang berlokasi di kawasan strategis cepat tumbuh seperti kawasan wisata. Perkembangan yang pesat pada suatu destinasi wisata akan berpengaruh bagi orientasi pembangunan kawasan di sekitarnya. Pembangunan kampung kota yang berada di kawasan wisata cenderung akan terfokus pada penyediaan sarana akomodasi dan penunjang wisata yang bertujuan untuk meningkatkan keuntungan secara ekonomi dengan memperpanjang durasi kunjungan wisatawan. Pembangunan sarana akomodasi wisata maupun bangunan-bangunan dengan fungsi komersial lain seringkali tidak memerhatikan lingkungan sekitar, baik dari persyaratan teknis bangunan seperti luas dan tinggi bangunan, maupun fasad bangunan yang terlalu berhimpitan dengan gang-gang permukiman. Adanya desakan penyediaan sarana penunjang wisata tersebut menyebabkan eksistensi ruang bermain anak di kawasan kampung kota semakin terpinggirkan. Akibatnya, berbagai aktivitas fisik dan interaksi sosial anak belum dapat terakomodasi secara optimal.

Keterbatasan lahan dan prioritas rendah pada penyediaan ruang bermain dapat mengurangi peluang untuk meningkatkan aktivitas fisik pada anak-anak (Cauwenberg *et al*, 2015 dalam Zieff *et al*, 2016). Darmawan (2003 dalam Dewi, 2012) menyatakan bahwa pada kawasan permukiman padat, khususnya kampung kota, sulit ditemukan ruang bermain. Akibatnya, anak-anak yang tidak memiliki akses terhadap ruang bermain, secara responsif memanfaatkan gang-gang permukiman sebagai ruang untuk bermain. Fungsi gang pada permukiman perkotaan tidak hanya sebagai sarana sirkulasi, tetapi juga menjadi ruang publik untuk mewadahi berbagai macam aktivitas masyarakat, termasuk aktivitas

fisik dan interaksi sosial anak-anak. Gang sebagai ruang publik memiliki kondisi yang bersifat dinamis menyesuaikan kompleksitas ruang dan kemajemukan pelaku penggunaannya (Mulyo, 2019). Oleh karena itu, gang-gang pada permukiman harus memiliki elemen desain atau unsur-unsur rancang yang dapat mengarahkan dan mengendalikan ruang-ruang gang serta dapat meningkatkan inklusivitas gang sebagai ruang publik, khususnya sebagai ruang bermain anak. Sehingga, gang permukiman dapat memberikan memberi rasa aman dan nyaman bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi sosial dengan teman sebayanya.

Kota Yogyakarta berhasil mempertahankan penghargaan sebagai Kota Layak Anak kategori Nindya dua tahun berturut-turut sejak tahun 2018. Predikat tersebut menjadi tantangan bagi Pemerintah Kota Yogyakarta untuk tetap konsisten dalam melaksanakan dan meningkatkan kenyamanan dan keamanan kota bagi seluruh masyarakat, khususnya anak-anak (Mahendra, 2017). Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2016 Tentang Kota Layak Anak yang telah ditetapkan oleh Walikota Yogyakarta, diharapkan mampu menjadikan perlindungan dan pemenuhan hak anak di Kota Yogyakarta. Konsep Kota Layak Anak diimplementasikan dalam beberapa program, salah satunya yaitu penyelenggaraan Kampung Ramah Anak (KRA). Program tersebut bertujuan untuk memberikan keleluasaan bagi anak untuk bermain, berkreasi, dan berinteraksi. Namun, dalam perkembangannya, program Kampung Ramah Anak belum dapat diimplementasikan pada beberapa kampung kota, terutama pada kampung kota di kawasan wisata cepat tumbuh dengan jumlah anak-anak yang tinggi. Salah satunya yaitu Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta.

Kampung Sosrowijayan Wetan merupakan sebuah kampung di kawasan Malioboro, Kota Yogyakarta, dengan luas 4.500 m². Kampung tersebut telah ditetapkan sebagai kampung internasional pada tahun 1980-an dan dijuluki sebagai 'kampung turis'. Meningkatnya aktivitas wisata di Kawasan Malioboro, menyebabkan terjadinya perubahan fisik dan sosial masyarakat Kampung Sosrowijayan Wetan yang berlokasi tepat di sebelah Barat Jalan Malioboro, Kota Yogyakarta. Sejak tahun 1980-an, telah banyak hunian warga yang memiliki fungsi tambahan sebagai tempat penginapan (*homestay*). Selain itu, semakin banyak bangunan-bangunan baru dengan fungsi komersial seperti restoran, jasa *laundry*, dan fasilitas penunjang wisata lainnya. Saat ini, lebih dari 95% lahan di Kampung Sosrowijayan Wetan merupakan lahan terbangun. Sekitar 5% sisanya merupakan lahan terbuka berupa gang-gang permukiman yang relatif sempit akibat pesatnya pembangunan sarana akomodasi maupun bangunan dengan fungsi komersial lainnya. Hal tersebut berdampak pada semakin terbatasnya ruang gerak masyarakat, khususnya bagi anak-anak yang memerlukan ruang gerak yang lebih luas untuk melakukan aktivitas fisik.

Persentase penduduk berusia anak-anak, yaitu 0 – 14 tahun di Kampung Sosrowijayan Wetan yaitu sebesar 16% (Data RW. 02 Kampung Sosrowijayan Wetan, 2019, Hasil Olahan Penulis, 2020). Minimnya ruang terbuka dan semakin sempitnya gang-gang perkampungan menyebabkan sebagian

besar anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan tidak memiliki ruang yang memadai untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak-anak, sebagai bagian dari masyarakat Kampung Sosrowijayan Wetan, belum mendapat perlindungan dan jaminan hak untuk mengakses ruang-ruang publik perkotaan secara optimal.

Pembangunan yang masif akibat desakan penyediaan sarana penunjang wisata di Kampung Sosrowijayan Wetan dirasa memberi dampak yang signifikan pada inklusivitas ruang publik, khususnya ruang bermain sebagai ruang untuk beraktivitas fisik dan berinteraksi sosial bagi anak-anak. Oleh karena itu, fenomena tersebut perlu untuk diteliti, sehingga dapat diketahui desain ruang bermain pada gang-gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan, sebagai ruang publik yang inklusif bagi anak-anak. Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik anak-anak Kampung Sosrowijayan Wetan berdasarkan aktivitas fisik dan interaksi sosialnya serta mengidentifikasi indikator kualitas ruang bermain anak untuk merumuskan elemen desain yang dibutuhkan dalam menyediakan ruang bermain yang inklusif bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Kualitas ruang bermain anak ditentukan oleh beberapa aspek, di antaranya yaitu keamanan dan keselamatan, kenyamanan, serta ketersediaan fasilitas bermain (Moore, 1992 dalam Dewi, 2012). Ruang publik berupa gang-gang permukiman yang dimanfaatkan untuk bermain dan melakukan aktivitas fisik oleh anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta dinilai belum inklusif. Hal tersebut dapat dilihat dari kondisi eksisting gang permukiman yang belum memenuhi persyaratan pada beberapa aspek kualitas ruang bermain anak, yaitu sebagai berikut:

a. Aspek Keamanan dan Keselamatan

Anak-anak merupakan individu yang memiliki kerentanan baik secara fisik maupun mental. Sehingga, keamanan dan keselamatan menjadi variabel yang penting dalam penyediaan ruang bermain. Chawla (2001 dalam Casey, 2012) menyatakan bahwa selain kebutuhan dasar dalam ruang bermain, anak-anak memerlukan rasa aman terhadap ruang bermain. Ruang bermain dikatakan memenuhi indikator keamanan dan keselamatan apabila aman dari gangguan (*trafficking*, kejahatan, kecelakaan, dan lainnya), tidak terdapat material yang membahayakan bagi anak-anak, memiliki jarak lebih dari 5 meter dari kendaraan yang berlalu-lalang, serta tidak terdapat kawat atau pembatas dengan material tajam (Moore, 1992 dalam Dewi, 2012).

Pada kondisi eksistingnya, Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta, memiliki kerawanan terhadap tindak kejahatan akibat tingginya intensitas keluar masuk masyarakat dari luar daerah. Berkenaan dengan hal tersebut, seorang tokoh masyarakat mengatakan sebagai berikut:

“Kampung Sosrowijayan Wetan cukup rawan terhadap tindakan kejahatan karena akses keluar masuk terbuka untuk siapa saja, banyak pengunjung dari luar daerah yang identitasnya tidak tercatat sebagai pendatang wilayah kampung padahal ada yang menginap sampai

beberapa minggu. Selain itu, ada tempat lokalisasi Pasar Kembang di bagian Utara kampung yang memang sudah beroperasi sejak puluhan tahun lalu.” (Heri, 49, Kampung Sosrowijayan Wetan, 2019).

Kerawanan terhadap kejahatan juga disebabkan karena sebagian anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan bermain pada beberapa titik gang yang berada di bagian belakang fasad bangunan, sehingga tidak terjangkau oleh pengawasan orangtua. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh seorang tokoh masyarakat bahwa:

“...Lahan di sini sudah sempit, tidak ada tempat bermain anak. Jadi anak-anak bermain di gang-gang rumah. Terutama di gang-gang sepi yang jarang dilalui kendaraan. Tapi kalau anak usia balita paling hanya di depan rumah saja dan harus ditemani orang tua.” (Noi, 40, Kampung Sosrowijayan Wetan, 2019).

Adanya kendaraan yang berlalu-lalang dan parkir di sisi kanan dan kiri gang dapat meningkatkan risiko terjadinya kecelakaan saat bermain. Beberapa anak di Kampung Sosrowijayan Wetan melakukan aktivitas fisik dengan peralatan bermain, seperti bermain sepeda atau sepatu roda yang memiliki tingkat kemungkinan cedera yang cukup tinggi apabila dilakukan pada ruang dengan berbagai hambatan yang membahayakan seperti kendaraan bermotor yang parkir atau berlalu-lalang. Berkenaan dengan hal tersebut, seorang tokoh masyarakat mengatakan bahwa kendaraan yang berlalu-lalang cukup membahayakan keselamatan anak-anak yang sedang bermain dan berlarian di gang, khususnya balita (Mila, wawancara 15 Desember 2019).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat diperoleh informasi bahwa gang-gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan belum memenuhi aspek keamanan dan keselamatan sebagai ruang bermain anak. Kondisi eksisting gang permukiman ditinjau dari aspek keamanan dan keselamatan dapat dilihat pada **Gambar 1.1** berikut.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Gambar 1.1
Kondisi Gang di Kampung Sosrowijayan Wetan
belum Memenuhi Aspek Keamanan dan Keselamatan sebagai Ruang Bermain:
Aktivitas Bermain Anak pada Gang Terhambat Kendaraan yang Parkir dan Berlalu-lalang

b. Aspek Kenyamanan

Ruang bermain anak dapat dikatakan nyaman apabila berada pada lingkungan yang bersih dan terbebas dari sampah yang berserakan. Tersedia tempat duduk atau tempat beristirahat dan tempat sampah, tersedia vegetasi peneduh, serta tidak berada pada tempat dengan fungsi kegiatan lain seperti

tempat parkir umum kendaraan atau pembuangan limbah (Moore, 1992 dalam Dewi, 2012). Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh informasi bahwa rata-rata lebar gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan adalah sebesar 1,5 – 3 meter. Pada **Gambar 1.2** dapat dilihat bahwa di beberapa titik lokasi, gang-gang permukiman yang sempit digunakan untuk kegiatan komersial dan parkir kendaraan bermotor. Adanya kegiatan komersial dan parkir kendaraan di gang-gang permukiman menyebabkan ruang gerak anak menjadi terbatas. Selain itu, pada beberapa titik lokasi gang, masih terdapat sampah yang berserakan yang dapat mengurangi kenyamanan anak-anak saat bermain.



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Gambar 1.2
Kondisi Gang di Kampung Sosrowijayan Wetan
belum Memenuhi Aspek Kenyamanan sebagai Ruang Bermain:
Adanya Parkir Kendaraan, Kegiatan Komersial, dan Sampah Berserakan pada Gang

Sebagian anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan cenderung bermain di dalam rumah dan sebagian lainnya bermain di depan rumah tanpa melakukan aktivitas fisik atau hanya duduk-duduk dan bermain *gadget*. Pada hari libur, anak-anak cenderung beraktivitas di dalam rumah dan sebagian lainnya hanya duduk-duduk di depan rumah tanpa melakukan aktivitas fisik. Berkenaan dengan hal tersebut, beberapa tokoh masyarakat mengatakan sebagai berikut:

“...Anak-anak itu lebih banyak bermain di dalam rumah karena gang-gang sempit sehingga tidak banyak yang bisa dilakukan. Paling hanya duduk-duduk sambil mengobrol atau lari-larian. Itu pun tidak bisa bergerak dengan bebas dan kurang nyaman karena banyak kendaraan yang parkir.” (Noi, 40, Kampung Sosrowijayan Wetan, 2019).

“...Kadang ramai anak-anak bermain di gang, tapi paling hanya duduk di teras rumah. Kalau sekarang mungkin lebih banyak yang memilih bermain di dalam rumah, apalagi kalau sudah ada gadget dan akses internet.” (Pri, 53, Kampung Sosrowijayan Wetan, 2019).

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat diperoleh informasi bahwa gang-gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan belum memenuhi aspek kenyamanan sebagai ruang bermain anak. **Gambar 1.3** berikut menunjukkan beberapa anak-anak lebih memilih untuk bermain rumah dan tidak banyak melakukan aktivitas fisik di luar rumah.



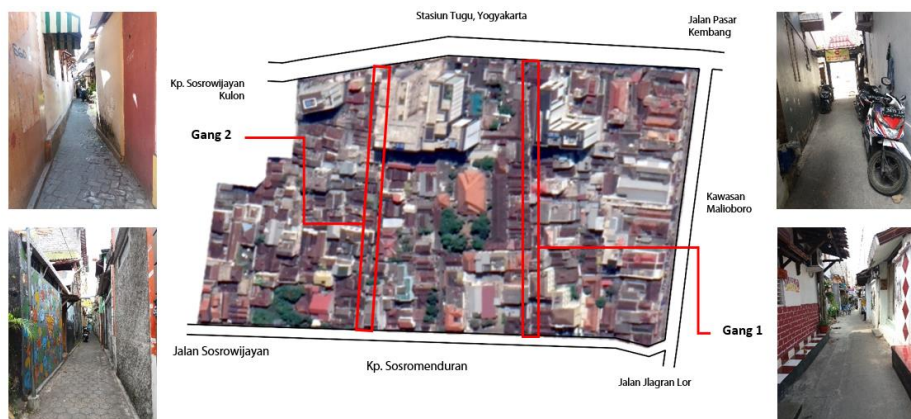
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020

Gambar 1.3
Kondisi Gang di Kampung Sosrowijayan Wetan
belum Memenuhi Aspek Kenyamanan sebagai Ruang Bermain:
Anak-Anak Cenderung Bermain di dalam Rumah

c. Aspek Ketersediaan Fasilitas Bermain

Ketersediaan fasilitas bermain merupakan salah satu aspek penting untuk mendukung aktivitas fisik dan bermain anak. Tersedianya fasilitas bermain dapat mendorong anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas fisik yang beragam dan berinteraksi dengan teman sebayanya di luar rumah. Beberapa kriteria dalam memperkaya lingkungan bermain anak di antaranya yaitu, lingkungan yang bervariasi dan menarik, ruang bermain dengan melibatkan unsur alam, serta ruang untuk bergerak (berlari, melompat, berguling, memanjat, dan lainnya) untuk mengembangkan motorik dan menstimulasi indera anak (Casey, 2012).

Kampung Sosrowijayan Wetan merupakan kampung padat permukiman dengan persentase lahan terbangun sekitar 95%, sehingga sulit dijumpai ruang terbuka sebagai ruang publik permukiman, khususnya sebagai ruang bermain anak. Kondisi tersebut mendorong anak-anak Kampung Sosrowijayan Wetan untuk memanfaatkan gang-gang permukiman sebagai ruang bermain. Namun, gang permukiman yang ada belum dilengkapi dengan fasilitas yang dapat mendukung aktivitas bermain anak.



Sumber: Google Earth, 2019 (Hasil Olahan Penulis, 2020)

Gambar 1.4
Kondisi Kampung Sosrowijayan Wetan
belum Memenuhi Aspek Ketersediaan Fasilitas Bermain:
Kepadatan Bangunan di Kampung Sosrowijayan Wetan

Kampung Sosrowijayan Wetan, sebagai kampung pendukung kawasan wisata, mengalami perkembangan yang pesat. Meningkatnya tuntutan penyediaan sarana penunjang wisata di Kampung Sosrowijayan Wetan menyebabkan semakin tergerusnya ruang-ruang publik perkotaan, terutama ruang bermain bagi anak-anak. Kurang terwadahnya aktivitas fisik dan interaksi sosial anak dirasa menjadi tantangan bagi penyediaan ruang publik yang inklusif bagi anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan. Sehingga, perlu diketahui karakteristik anak-anak berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosialnya, serta elemen desain yang dibutuhkan dalam menyediakan ruang bermain berupa gang permukiman yang inklusif bagi anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Berdasarkan permasalahan tersebut, muncul *research question* sebagai rumusan masalah, yaitu **“Bagaimana preferensi pengguna terhadap elemen desain gang yang diperlukan agar tercipta inklusivitas ruang bermain bagi anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta?”**

1.3 Tujuan dan Sasaran

Penyusunan penelitian ini memiliki tujuan dan sasaran yang dirumuskan untuk ketercapaian suatu studi. Berikut merupakan tujuan dan sasaran penyusunan penelitian.

1.3.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan elemen desain gang yang inklusif sebagai ruang bermain anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta berdasarkan preferensi pengguna.

1.3.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan penelitian maka diperlukan sasaran yang harus dicapai. Adapun sasaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak-anak berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosialnya di gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta.
- b. Menganalisis dan merumuskan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan sesuai dengan preferensi pengguna.
- c. Menganalisis dan merumuskan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek kenyamanan sesuai dengan preferensi pengguna.
- d. Menganalisis dan merumuskan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek ketersediaan fasilitas bermain sesuai dengan preferensi pengguna.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

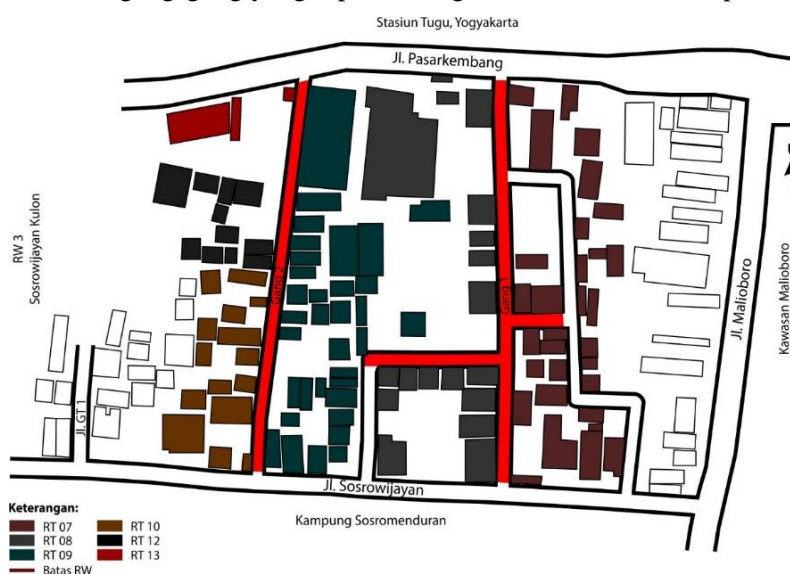
Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua), yaitu ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup substansi. Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing ruang lingkup.

1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini berada di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kelurahan Sosromenduran, Kecamatan Gedongtengen, Kota Yogyakarta. Kampung Sosrowijayan Wetan memiliki luas kawasan sebesar 4.500 m² dengan pembagian wilayah administrasi yaitu 1 Rukun Warga dan 8 Rukun Tetangga. meliputi RT. 06 – RT. 13, RW. 02. Batas fungsional Kampung Sosrowijayan Wetan adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Stasiun Tugu, Yogyakarta
- b. Sebelah Selatan : Kampung Sosromenduran
- c. Sebelah Timur : Jalan Malioboro
- d. Sebelah Barat : Kampung Sosrowijayan Kulon

Lokasi penelitian yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah gang-gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan, khususnya pada Gang 1, Gang 2, serta beberapa titik gang yang menjadi lokasi bermain anak-anak. Gang-gang tersebut dipilih karena pada kondisi eksistingnya merupakan lokasi anak-anak bermain dengan intensitas bermain yang cukup tinggi dibandingkan dengan gang-gang lainnya di wilayah Kampung Sosrowijayan Wetan. Gang 1 meliputi kawasan RT. 07 dan RT. 08, sedangkan Gang 2 termasuk dalam kawasan RT. 09, 10, 12, dan RT. 13. Berikut merupakan peta deliniasi gang-gang yang dipilih sebagai fokus lokasi dalam penelitian.



Sumber: Bappeda Kota Yogyakarta, 2016 (Hasil Olahan Penulis, 2020)

Gambar 1.5
Peta Deliniasi Wilayah Studi Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta

1.4.2 Ruang Lingkup Substansi

Ruang lingkup substansi bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam penelitian ini agar lebih terfokus pada subjek penelitian. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah penyelesaian masalah terkait kebutuhan elemen desain gang yang inklusif sebagai ruang bermain anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Batasan-batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Karakteristik anak-anak berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosialnya di gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta.

Anak-anak sebagai subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak yang masih memerlukan aktivitas bermain atau proporsi anak berusia 0 – 14 tahun, sebagai berikut (Woolfson, 2001 dalam Dewi, 2012):

1. Usia 0 – 1 tahun, disebut masa bayi.
2. Usia 1 – 3 tahun, disebut masa batita.
3. Usia 3 – 5 tahun, disebut masa balita.
4. Usia 5 – 12 tahun, disebut usia pendidikan.
5. Usia 12 – 14 tahun, disebut sebagai usia pra-remaja.

Ruang lingkup substansi berdasarkan aktivitas fisik memiliki lingkup pembahasan berupa aktivitas fisik anak pada kelompok anak usia 0 – 14 tahun yang dikelompokkan berdasarkan perkembangan tahapan bermain anak menurut Piaget (1977 dalam Ojose, 2008):

1. *Sensory Motor Stage* (0 – 3 tahun).
2. *Pre-Operational Stage* (3 – 5 tahun).
3. *Concrete Operations Stage* (5 – 12 tahun).
4. *Formal Operations Stage* (12 - 14 tahun).

Ruang lingkup substansi berdasarkan interaksi sosial memiliki lingkup pembahasan berupa interaksi anak pada kelompok anak usia 0 – 14 tahun yang dikelompokkan berdasarkan prosesnya menurut Asrori (2008, dalam Latifah, 2015):

1. Interaksi Verbal.
2. Interaksi Fisik.
3. Interaksi Emosional.

- b. Rumusan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan sesuai dengan preferensi pengguna.

Keamanan dan keselamatan bermain merupakan suatu keadaan aman terhadap risiko bahaya yang timbul karena faktor eksternal dari lingkungan bermain. Ruang bermain anak yang inklusif

ditinjau dari aspek keamanan dan keselamatan memiliki beberapa persyaratan, di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Bebas dari bahaya dan tindak kejahatan.
 2. Dapat dijangkau pengawasan orang tua.
 3. Jarak dari kendaraan yang berlalu-lalang > 5 m.
- c. Rumusan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek kenyamanan sesuai dengan preferensi pengguna

Kenyamanan dalam ruang bermain berarti bahwa anak-anak sebagai pengguna ruang bermain dapat beraktivitas bermain dengan nyaman. Ruang bermain anak yang inklusif ditinjau dari aspek kenyamanan memiliki beberapa persyaratan, di antaranya yaitu:

1. Tersedia tempat duduk atau tempat beristirahat.
 2. Tersedia tempat sampah.
 3. Tersedia vegetasi peneduh.
 4. Memiliki desain fisik yang menarik dan bervariasi (dari segi bentuk, warna, dan komposisi).
 5. Tersedia *spot* bermain khusus (sirkulasi dan pola penempatan aktivitas).
- d. Rumusan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek ketersediaan fasilitas bermain sesuai dengan preferensi pengguna.

Ketersediaan fasilitas bermain merupakan salah satu aspek penting untuk mendukung aktivitas fisik dan bermain anak. Tersedianya fasilitas bermain dapat mendorong anak untuk lebih banyak melakukan aktivitas fisik yang beragam dan berinteraksi dengan teman sebayanya di luar rumah. Ruang bermain anak yang inklusif ditinjau dari aspek ketersediaan fasilitas bermain memiliki beberapa persyaratan, di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki fasilitas/ instalasi bermain yang memadai sesuai kebutuhan dan jumlah pengguna.
2. Dilengkapi dengan *furniture* dan media pelengkap yang atraktif dan edukatif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian mengenai “Elemen Desain Gang yang Inklusif sebagai Ruang Bermain Anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta berdasarkan Preferensi Pengguna” ini memiliki manfaat, baik teoritis maupun praktis. Manfaat secara teoritis yaitu, hasil penelitian dapat dijadikan bahan untuk penelitian-penelitian lanjutan terkait kebutuhan elemen desain ruang publik permukiman, khususnya ruang bermain anak. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui seberapa penting inklusivitas desain dalam ruang publik,

khususnya pada gang permukiman serta mengetahui kebutuhan elemen desain, khususnya dalam perancangan gang permukiman sebagai ruang bermain yang inklusif bagi anak-anak. Diharapkan, penelitian ini dapat mendukung pemerintah dalam menentukan arah kebijakan dalam penyediaan ruang publik bagi anak-anak, khususnya di Kampung Sosrowijayan Wetan, Yogyakarta.

1.6 Posisi Penelitian

Penelitian mengenai “Elemen Desain Gang yang Inklusif sebagai Ruang Bermain Anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta berdasarkan Preferensi Pengguna” ini merupakan penelitian dalam bidang Ilmu Perencanaan Wilayah dan Kota. Ilmu perencanaan wilayah dan kota memiliki lingkup studi makro yang meliputi perencanaan dan pengembangan kawasan pada lingkup yang lebih luas yaitu lingkup wilayah, kota, maupun perkotaan, sampai dengan lingkup mikro yang meliputi perancangan kawasan yang lebih mendetail hingga pada perancangan bangunan dan lingkungan.. Penelitian ini termasuk ke dalam lingkup mikro dari Ilmu Perencanaan Wilayah dan Kota yang berfokus pada perancangan kawasan dengan lingkup wilayah studi mikro, yaitu kawasan (kampung). Sehingga, penelitian yang dilakukan memiliki analisis yang mendalam dan terfokus.

1.7 Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan bukan merupakan penelitian pertama, namun sudah ada beberapa penelitian terkait dengan penyediaan dan kebutuhan elemen desain ruang bermain anak yang inklusif, khususnya pada kawasan permukiman padat penduduk. Pada bagian ini, akan dipaparkan beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan serta penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Chairunnisa (2011) melakukan penelitian mengenai peran Taman Amir Hamzah sebagai pendukung aktivitas bermain dan berolahraga bagi anak-anak di Kelurahan Pegangsaan, Jakarta Pusat. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sejauh mana daya dukung taman dapat memfasilitasi aktivitas bermain dan berolahraga serta kriteria apa saja yang diperlukan untuk mendukung aktivitas bermain dan berolahraga yang baik. Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk menjabarkan persyaratan yang diperlukan bagi taman dalam mendukung aktivitas bermain dan berolahraga bagi anak-anak serta menjelaskan perlunya penyediaan ruang bermain sebagai ruang perkotaan yang berfungsi untuk mewadahi aktivitas bermain anak-anak. Batasan-batasan yang digunakan dalam penelitian yaitu kelompok anak-anak berusia 3 – 12 tahun pada kawasan permukiman dengan unit analisis RT. atau RW. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa kriteria dalam penyediaan ruang bermain bagi anak-anak meliputi skala, keamanan, keberagaman, dan aksesibilitas.

Dewi (2012) melakukan penelitian yang bertujuan untuk memperoleh deskripsi terperinci mengenai peran ruang bermain dalam implementasi kebijakan Kota Layak Anak (KLA) di Tlogosari Kulon, Kota Semarang. Tahapan dalam penelitian ini meliputi identifikasi dan pemetaan bentuk ruang bermain serta analisis kualitas taman bermain yang ditentukan oleh beberapa aspek yaitu keamanan dan keselamatan, kenyamanan, serta ketersediaan fasilitas bermain. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan melakukan skoring pada kualitas taman bermain dan mendeskripsikan perannya dalam realisasi kebijakan Kota Layak Anak. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dengan responden orang tua yang memiliki anak berusia 0 – 14 tahun dan dengan teknik *purposive sampling*. Selain itu, dilakukan wawancara singkat pada anak-anak dengan teknik *accidental sampling*. Hasil dalam penelitian ini yaitu berupa rekomendasi bagi penyediaan ruang bermain sebagai ruang publik, sesuai dengan peran dan fungsinya bagi anak-anak.

Hutapea (2015) melakukan penelitian mengenai aspek keamanan dan kenyamanan pada taman bermain anak di Tarekot, Malang. Penelitian tersebut menggunakan metode analisis deskriptif dan metode *programming* dengan tahapan di antaranya mengidentifikasi karakteristik perkembangan anak, aktivitas bermain, dan perilaku anak melalui pengamatan; menganalisis aspek fungsi (anak, kegiatan, hubungan), bentuk (lingkungan, tapak, kualitas) untuk merumuskan alternatif penyelesaian permasalahan terkait perancangan taman bermain anak; perumusan alternatif konsep meliputi konsep tapak dan ruang; serta menerjemahkan ide perancangan. Diperoleh hasil penelitian yaitu bahwa dalam perancangan desain taman bermain anak, keselamatan dan kenyamanan merupakan faktor penting. Faktor keselamatan meliputi pemilihan material permukaan dan zona aman permainan, sedangkan faktor kenyamanan meliputi pemandangan visual, tata letak permainan, dan bahan permukaan yang sesuai dengan penggunaannya.

Pebriyanti (2017) melakukan penelitian mengenai makna dan karakteristik ruang bermain anak di bantaran Sungai Code, Kelurahan Conkrodingrat, Jetis, Yogyakarta. Penelitian tersebut bertujuan untuk menggali pemikiran-pemikiran maupun konsepsi-konsepsi lokal mengenai ruang bermain anak di sekitar Sungai Code. Metode penelitian yang digunakan yaitu paradigma fenomenologi, atau peneliti merasakan sendiri objek yang diteliti dan memahami fenomena di lapangan. Dalam penelitiannya, dianalisis mengenai jenis aktivitas bermain anak, tempat dan waktu bermain, kelompok bermain, aspek kenyamanan tempat bermain, serta perumusan konsepsi pola bermain anak berdasarkan ruang dan waktu. Diperoleh hasil penelitian bahwa makna dan karakteristik ruang bermain anak di bantaran Sungai Code Yogyakarta meliputi konsepsi pola bermain anak berdasarkan ruang dan waktu, teritori bermain, dan kenyamanan ruang bermain. Hasil penelitian tersebut digunakan sebagai *input* dalam kegiatan revitalisasi bantaran Sungai Code dan penyediaan ruang bermain anak di Kelurahan Cokroningrat.

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, namun memiliki perbedaan dalam dalam hal kriteria subjek, jumlah variabel penelitian, serta metode analisis yang digunakan. Penelitian terdahulu dengan karakteristik tema kajian yang relevan di antaranya yaitu penelitian mengenai peran ruang bermain dalam implementasi kebijakan Kota Layak Anak (KLA) di Tlogosari Kulon, Kota Semarang (Dewi, 2012). Penelitian tersebut membahas mengenai aspek-aspek dalam penyediaan ruang bermain anak meliputi aspek keamanan dan keselamatan, kenyamanan, ketersediaan fasilitas bermain, serta aspek aksesibilitas. Namun, pada penelitian yang akan dilakukan, tidak semua aspek digunakan sebagai variabel penelitian. Penelitian lain yang berkaitan dengan kebutuhan elemen desain ruang bermain yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chairunnisa (2011). Penelitiannya menjelaskan bahwa persyaratan yang diperlukan bagi penyediaan taman bermain di antaranya yaitu skala, keamanan, keberagaman, dan aksesibilitas. Subjek penelitian tersebut yaitu anak-anak berusia 3 – 12 tahun. Sedangkan, subjek penelitian pada penelitian yang akan dilakukan yaitu anak-anak kelompok usia 0 – 14 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada penelitian-penelitian terdahulu terhadap penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan tersebut terletak pada kriteria subjek penelitian, metode penelitian, dan variabel penelitian yang berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dengan demikian, maka topik penelitian ini benar-benar asli. Berikut merupakan tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu sampai dengan penelitian saat ini, serta keaslian penelitian yang akan dilakukan.

Tabel I.1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
1.	Chairunnisa (2011)	Skripsi: Taman sebagai Pendukung Aktivitas Bermain Anak dan Berolahraga di Permukiman (Studi Kasus Taman Amir Hamzah)	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian yaitu tentang aspek/ kriteria penyediaan ruang bermain bagi anak-anak. - Penelitian tersebut menggunakan metode analisis deskriptif. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian yaitu anak-anak berusia 3 – 12 tahun dengan unit analisis RW. - Kajian/ substansi penelitian fokus pada peran/ daya dukung taman sebagai pendukung aktivitas bermain dan berolahraga bagi anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian yaitu anak-anak berusia 0 – 14 tahun. - Substansi kajian yang mendeskripsikan karakteristik anak-anak berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosial, serta aspek inklusivitas ruang bermain anak, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Keamanan dan keselamatan 2. Kenyamanan 3. Ketersediaan fasilitas bermain.
2.	Dewi (2012)	Jurnal: <i>How Does The Playground Role in Realizing Children-Friendly-City?</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian yaitu anak-anak berusia 0 – 14 tahun. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kajian/ substansi penelitian fokus pada peran ruang bermain dalam implementasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian fokus pada kebutuhan elemen desain gang permukiman sebagai ruang bermain anak yang inklusif.

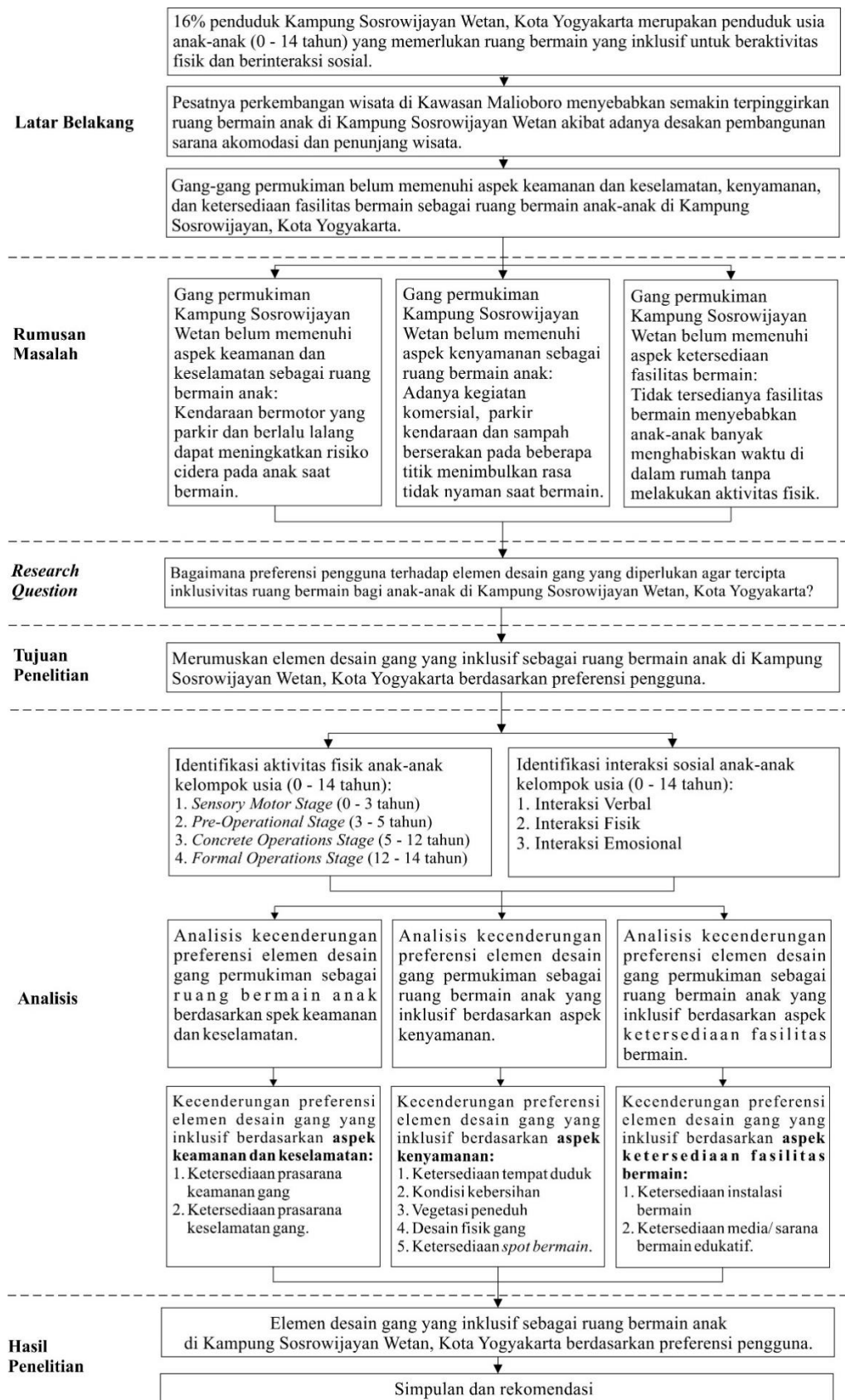
No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
			<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dengan melakukan skoring pada kualitas taman bermain. 	<p>kebijakan Kota Layak Anak (KLA).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang dilakukan menggunakan 4 aspek inklusivitas ruang bermain anak, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Keamanan dan keselamatan 2. Kenyamanan 3. Ketersediaan fasilitas bermain 4. Aksesibilitas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang dilakukan menggunakan 3 aspek inklusivitas ruang bermain anak, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Keamanan dan keselamatan 2. Kenyamanan 3. Ketersediaan fasilitas bermain.
3.	Hutapea (2015)	Jurnal: Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian tersebut menggunakan metode analisis deskriptif. - Kajian/ substansi penelitian fokus pada identifikasi karakteristik anak, aktivitas bermain, dan perilaku anak; menganalisis aspek fungsi dan bentuk; serta merumuskan alternatif penyelesaian permasalahan terkait perancangan taman bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang dilakukan menggunakan aspek keselamatan dan kenyamanan dalam penyelesaian permasalahan terkait perancangan ruang bermain anak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang dilakukan menggunakan 3 aspek inklusivitas ruang bermain anak, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Keamanan dan keselamatan 2. Kenyamanan 3. Ketersediaan fasilitas bermain.
4.	Pebriyanti (2017)	Jurnal: Makna dan Karakteristik Ruang Bermain Anak di Bantaran Sungai Code Studi Kasus: Kelurahan Conkrodiningrat, Jetis, Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none"> - Dianalisis mengenai jenis aktivitas bermain anak, tempat dan waktu bermain anak, kelompok bermain, serta aspek kenyamanan tempat bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang digunakan yaitu paradigma fenomenologi. - Kajian/ substansi penelitian fokus pada makna dan karakteristik ruang bermain anak meliputi konsepsi pola bermain anak berdasarkan ruang dan waktu, teritori bermain, dan kenyamanan ruang bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. - Kajian/ substansi penelitian fokus pada kebutuhan elemen desain gang permukiman yang inklusif sebagai ruang bermain anak, ditinjau dari karakteristik anak-anak sebagai pengguna. - Variabel penelitian meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Karakteristik anak-anak (berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosial).

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
				- Variabel yang digunakan dalam penelitian meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis aktivitas bermain 2. Tempat dan waktu bermain anak 3. Kelompok bermain 4. Aspek kenyamanan tempat bermain. 	2. Aspek inklusivitas ruang bermain anak (meliputi keamanan dan keselamatan, kenyamanan, serta ketersediaan fasilitas bermain.

Sumber: Sintesa Penulis, 2020

1.8 Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran alur berpikir peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian yang memuat inti dari setiap bagian penelitian serta memuat *input*, proses, dan *output* dari penelitian. Berikut merupakan kerangka pikir dalam penelitian yang akan dilaksanakan.



Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2020

Gambar 1.6
Kerangka Pikir Penelitian

1.9 Metodologi Penelitian

1.9.1 Metode Penelitian

Sugiyono (2007) mengemukakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Pada dasarnya, metode penelitian membahas mengenai langkah-langkah yang dilakukan dari tahap pengumpulan data hingga teknik analisis untuk memperoleh jawaban dari tujuan penelitian yang telah ditentukan. Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi dan merumuskan elemen desain yang diperlukan agar tercipta inklusivitas gang permukiman sebagai ruang bermain anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta berdasarkan preferensi pengguna

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian dengan cara mengukur indikator-indikator variabel penelitian sehingga diperoleh gambaran dari variabel-variabel tersebut. Metode ini digunakan pada populasi atau sampel yang diambil secara acak atau *random*, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel tersebut diambil (Sugiyono, 2009). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis *behavior mapping* dan deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian dengan mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang digambarkan sebagaimana adanya.

1.9.2 Kebutuhan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari narasumber atau disebut juga dengan data lapangan, sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung baik dari media cetak, elektronik, maupun dokumen-dokumen yang dikeluarkan oleh instansi tertentu. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu data-data terkait elemen desain gang permukiman yang inklusif sebagai ruang bermain anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Data yang diperlukan dalam penelitian disusun dalam sebuah tabel yang digunakan untuk memperkuat analisis dalam penelitian. Penyusunan tabel kebutuhan data ini bertujuan untuk mempermudah proses dalam memperoleh data pada saat pelaksanaan survei, sehingga penelitian dapat terarah dan lebih efisien. Kebutuhan data juga digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan aspek amatan. Kebutuhan data-data penelitian dapat dilihat pada **Tabel I.2** berikut.

Tabel I.2 Kebutuhan Data Penelitian

No.	Sasaran	Variabel Penelitian	Sub-Variabel	Nama Data	Jenis Data dan Teknik Pengumpulan		Tahun Data	Sumber
					Primer	Sekunder		
1.	Mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan aktivitas fisik dan interaksi sosialnya menurut kelompok usia dan jenis kelamin di gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta	Karakteristik aktivitas fisik anak-anak berdasarkan tahapan bermain anak (menurut usia dan jenis kelamin)	Anak-anak perempuan berdasarkan kelompok usia: a. Usia 0 – 3 tahun (<i>Sensory Motor Stage</i>) b. Usia 3 – 5 tahun (<i>Pre-Operational Stage</i>) c. Usia 5 – 12 tahun (<i>Concrete Operations Stage</i>) d. Usia 12 – 14 tahun (<i>Formal Operations Stage</i>).	- Jenis aktivitas fisik anak-anak. - Waktu anak-anak melakukan aktivitas fisik. - Lokasi aktivitas fisik anak-anak.	Observasi (<i>Behavior mapping</i>)	-	2020	Anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta (berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin)
			Anak-anak laki-laki berdasarkan kelompok usia: a. Usia 0 – 3 tahun (<i>Sensory Motor Stage</i>) b. Usia 3 – 5 tahun (<i>Pre-Operational Stage</i>) c. Usia 5 – 12 tahun (<i>Concrete Operations Stage</i>) d. Usia 12 – 14 tahun (<i>Formal Operations Stage</i>).					
		Karakteristik interaksi sosial anak-anak (menurut usia dan jenis kelamin)	Interaksi verbal, fisik, dan emosional pada anak-anak perempuan kelompok usia: a. Usia 0 – 3 tahun b. Usia 3 – 5 tahun c. Usia 5 – 12 tahun d. Usia 12 – 14 tahun.	- Jenis interaksi sosial anak-anak. - Waktu anak-anak melakukan interaksi sosial. - Lokasi interaksi sosial anak-anak.	Observasi (<i>Behavior mapping</i>)	-	2020	Anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta (berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin)
			Interaksi verbal, fisik, dan emosional pada anak-anak laki-laki kelompok usia:					

No.	Sasaran	Variabel Penelitian	Sub-Variabel	Nama Data	Jenis Data dan Teknik Pengumpulan		Tahun Data	Sumber
					Primer	Sekunder		
			a. Usia 0 – 3 tahun b. Usia 3 – 5 tahun c. Usia 5 – 12 tahun d. Usia 12 – 14 tahun.					
2.	Menganalisis aspek keamanan dan keselamatan gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta, sebagai ruang bermain anak yang inklusif	Kondisi keamanan gang Keterjangkauan Kondisi keselamatan gang Kondisi Sarana dan Prasarana Keamanan dan Keselamatan Gang	- Bebas dari tindak kejahatan/ <i>trafficking</i> . - Keterjangkauan dari pengawasan orangtua. - Kendaraan berlalu-lalang pada ruang bermain. - Ketersediaan sarana dan prasarana keamanan pada ruang bermain. - Kondisi sarana dan prasarana keamanan pada ruang bermain.	- Tindakan kejahatan/ asusila terhadap anak-anak (<i>trafficking</i> , penculikan). - Jarak jangkauan pengawasan orangtua. - Jarak kendaraan berlalu-lalang pada gang. - Kondisi kendaraan berlalu-lalang pada gang. - Jenis fasilitas keamanan (CCTV, <i>speed bump</i> , <i>safety mirror</i> , penerangan, dll.) - Kondisi fasilitas keamanan pada gang permukiman.	Kuesioner	-	2020	- Anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta (berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin) - Orang tua anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta

No.	Sasaran	Variabel Penelitian	Sub-Variabel	Nama Data	Jenis Data dan Teknik Pengumpulan		Tahun Data	Sumber
					Primer	Sekunder		
3.	Menganalisis aspek kenyamanan gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta, sebagai ruang bermain anak yang inklusif	Ketersediaan tempat duduk	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaan tempat duduk atau tempat beristirahat pada ruang bermain. - Jenis tempat duduk pada ruang bermain. - Material tempat duduk pada ruang bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah tempat duduk atau tempat beristirahat pada gang permukiman. - Jenis tempat duduk pada gang permukiman. - Material yang digunakan pada tempat duduk di gang permukiman. 	Kuesioner	-	2020	<ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta (berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin) - Orang tua anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta
		Kondisi Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaan tempat sampah - Jenis tempat sampah - Jarak tempat sampah 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah tempat sampah. - Jenis tempat sampah. - Jarak tempat sampah dengan area bermain anak. 	Kuesioner	-	2020	
		Ketersediaan Vegetasi Peneduh	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaan vegetasi peneduh pada ruang bermain. - Jenis vegetasi peneduh pada ruang bermain. - Jarak antarvegetasi peneduh pada ruang bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah vegetasi peneduh. - Jenis vegetasi peneduh. - Jarak antarvegetasi peneduh. 	Kuesioner	-	2020	
		Desain Fisik Gang	<ul style="list-style-type: none"> - Desain fisik gang dari segi bentuk. - Desain fisik gang dari segi warna. - Desain fisik gang dari segi komposisi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain fisik gang permukiman dari segi bentuk. - Desain fisik gang permukiman dari segi warna. - Desain fisik gang permukiman dari segi komposisi. 	Kuesioner	-	2020	

No.	Sasaran	Variabel Penelitian	Sub-Variabel	Nama Data	Jenis Data dan Teknik Pengumpulan		Tahun Data	Sumber
					Primer	Sekunder		
		Ketersediaan Spot Khusus Bermain (sirkulasi dan pola ktivitas)	- Pengaturan pola penempatan aktivitas	- Spot-spot penempatan aktivitas.	Kuesioner	-	2020	
4.	Menganalisis aspek ketersediaan fasilitas bermain di gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta, sebagai ruang bermain anak yang inklusif	Ketersediaan fasilitas bermain	- Ketersediaan fasilitas bermain. - Jenis fasilitas bermain.	- Jumlah fasilitas bermain pada gang permukiman. - Jenis fasilitas bermain pada gang permukiman.	Kuesioner	-	2020	- Anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta (berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin
		Ketersediaan furniture dan media/ sarana bermain	- Ketersediaan <i>furniture</i> dan media/ sarana bermain yang atraktif dan edukatif. - Jenis <i>furniture</i> dan media/ sarana bermain yang atraktif dan edukatif.	- Jumlah media/ peralatan bermain yang atraktif dan edukatif. - Jenis media/ peralatan bermain yang atraktif dan edukatif.	Kuesioner	-	2020	- Orang tua anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2020

1.9.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan teknik yang tepat akan menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam proses penelitian. Sugiyono (2007) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan salah satu tahapan penting dalam suatu penelitian, hal tersebut disebabkan karena langkah utama dalam penelitian adalah untuk memperoleh data. Teberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengumpulan data, di antaranya yaitu kelengkapan data dengan mempertimbangkan jenis dan kegunaan data, relevansi data yang dikumpulkan, serta kebenaran dari data-data tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi atas dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik pengumpulan data primer dan data sekunder. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data.

1. Teknik Pengumpulan Data Primer

Teknik pengumpulan data primer merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dari narasumber maupun data hasil survei lapangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data primer yang dilakukan dengan beberapa cara, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan upaya mengamati yang dilakukan dengan mengambil data-data visual berupa dokumentasi hal-hal yang terjadi atau tindakan langsung di lapangan (Suryana, 2010). Observasi menurut Bungin (2009) dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi langsung, observasi terstruktur, observasi tidak terstruktur, observasi eksperimental, observasi partisipatori, serta observasi kelompok. Observasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi terstruktur dengan mengamati secara langsung perilaku dan karakteristik bermain anak-anak ditinjau dari segi aktivitas fisik dan interaksi sosialnya pada gang-gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta.

Observasi dilakukan pada lokasi dan waktu tertentu tanpa adanya intervensi dari peneliti. Sehingga data yang diperoleh berupa gambaran nyata tentang karakteristik anak-anak dari segi aktivitas fisik dan interaksi sosialnya di gang permukiman Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Data-data terkait karakteristik anak tersebut didokumentasikan dalam bentuk foto dokumentasi. Selain itu, digunakan teknik *behavior mapping* untuk memetakan pola aktivitas fisik dan interaksi sosial anak-anak di gang permukiman Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta.

b. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat atau serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden (Sugiyono, 2007). Kuesioner digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menyusun serta

merangkum jawaban yang diberikan oleh responden. Bungin (2009) mengemukakan bahwa terdapat empat jenis kuesioner, di antaranya yaitu kuesioner langsung tertutup, langsung terbuka, tak langsung tertutup, serta tak langsung terbuka.

Kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dengan pertanyaan tertutup dan terbuka. Kuesioner tertutup fokus pada pernyataan mengenai kondisi keamanan dan keselamatan, kenyamanan, serta ketersediaan fasilitas bermain anak pada gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan. Sedangkan kuesioner semi terbuka berisikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menggali elemen desain gang permukiman ditinjau dari aspek inklusivitas gang sesuai dengan preferensi pengguna, yaitu anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Responden dalam kuesioner ini yaitu anak-anak berusia 8 – 14 tahun maupun orangtua dari anak-anak berusia 0 – 7 tahun di Kampung Sosrowijayan Wetan sesuai dengan kelompok usia dan jenis kelamin yang telah ditentukan.

2. Teknik Pengumpulan Data Sekunder

Teknik pengumpulan data sekunder dilakukan melalui telaah dokumen. Telaah dokumen merupakan langkah dalam pengumpulan data sekunder dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun dokumen elektronik. Pada penelitian ini, telaah dokumen digunakan untuk merumuskan variabel-variabel dalam penelitian. Selain itu, telaah dokumen dilakukan untuk mendapatkan data berupa profil anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan meliputi jumlah anak-anak berdasarkan usia dan jenis kelamin serta program yang dikhususkan bagi anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan.

Data-data yang diperoleh melalui telaah dokumen tersebut berguna dalam memberikan gambaran umum mengenai karakteristik anak-anak berupa kelompok usia dan jenis kelamin anak-anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta, yang kemudian digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian yang lebih mendalam. Selain itu, digunakan kajian literatur untuk mengumpulkan teori-teori dan *best practice* mengenai desain gang permukiman yang inklusif sebagai ruang bermain anak. Teori-teori tersebut diperoleh melalui buku, jurnal, maupun artikel terkait dengan penelitian guna merumuskan variabel sebagai dasar analisis dalam penelitian.

1.9.4 Teknik Sampling

Teknik *sampling* dilakukan untuk mempermudah dalam memperoleh data yang bersumber dari responden. Teknik *sampling* digunakan untuk menentukan jumlah responden saat pencarian data dengan metode kuesioner. Responden yang dipilih diharapkan dapat merepresentasikan populasi yang sesuai dengan lingkup penelitiannya. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik disproporsional *stratified random sampling*. Sugiyono (2010) menjelaskan bahwa teknik tersebut, dalam penelitian ini, merupakan metode yang dilakukan dengan cara mengklasifikasikan anak-anak berdasarkan strata/ kelompok usia secara disproporsional akibat jumlah populasi pada

setiap kelompok berbeda, sehingga rumusan elemen kebutuhan desain gang permukiman dapat sesuai dengan kebutuhan dari populasi yang ada.

Penentuan jumlah sampel dikelompokkan berdasarkan kelompok usia dan kelompok jenis kelamin dimana setiap kelompok usia dan kelompok jenis kelamin memiliki perbedaan aktivitas fisik dan interaksi sosial yang berbeda. Anak-anak berdasarkan kelompok usia terbagi atas anak-anak usia 0 – 3 tahun, 3 – 5 tahun, 5 – 12 tahun, serta 12 – 14 tahun. Berikut merupakan jumlah anak-anak berdasarkan jenis kelamin dan kelompok usia di Kampung Sosrowijayan Wetan.

Tabel I.3 Jumlah Anak-Anak berdasarkan Kelompok Usia

Kelompok Usia	Jumlah Anak-Anak	
	Perempuan	Laki-Laki
0 – 3 tahun	2	6
3 – 5 tahun	9	5
5 – 12 tahun	13	11
12 – 14 tahun	4	2
Total	28	24

Sumber: Data RW. 02 Kampung Sosrowijayan Wetan, 2020

Akan diambil sampel anak-anak perempuan sebanyak 20 orang dan anak-anak laki-laki sebanyak 20 orang dengan menggunakan metode disproporsional *Stratified Random Sampling*. Disproporsional *Stratified Random Sampling* merupakan metode penentuan jumlah sampel pada populasi berstrata yang kurang proporsional (Prasetyo, 2010). Metode tersebut dipilih karena jumlah dari populasi pada setiap kelompok usia dan jenis kelamin anak-anak berbeda-beda dengan tingkat perbedaan yang cukup signifikan. Sehingga diperoleh perhitungan sebagai berikut.

1. Anak-Anak perempuan berdasarkan kelompok usia:
 - a. 0 – 3 tahun 2 orang, karena jumlahnya hanya 2 orang
 - b. 3 – 5 tahun $\frac{9}{28} \times 20 = 5$ orang
 - c. 5 – 12 tahun $\frac{13}{28} \times 20 = 10$ orang
 - d. 12 – 14 tahun $\frac{4}{28} \times 20 = 3$ orang
2. Anak-Anak laki-laki berdasarkan kelompok usia:
 - a. 0 – 3 tahun $\frac{6}{24} \times 20 = 5$ orang
 - b. 3 – 5 tahun $\frac{5}{24} \times 20 = 4$ orang
 - c. 5 – 12 tahun $\frac{11}{24} \times 20 = 9$ orang
 - d. 12 – 14 tahun 2 orang, karena jumlahnya hanya 2 orang

Hasil perhitungan jumlah sampel responden anak-anak berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin sesuai proporsi yang seimbang dapat dilihat pada **Tabel I.4** berikut.

Tabel I.4 Jumlah Sampel Anak-Anak berdasarkan Kelompok Usia

Kelompok Anak-Anak Perempuan		Kelompok Anak-Anak Laki-Laki	
Kelompok Usia	Jumlah Sampel	Kelompok Usia	Jumlah Sampel
0 – 3 tahun	2	0 – 3 tahun	5
3 – 5 tahun	5	3 – 5 tahun	4
5 – 12 tahun	10	5 – 12 tahun	9
12 – 14 tahun	3	12 – 14 tahun	2
Total	20	Total	20

Sumber: Data RW.02 Kampung Sosrowijayan Wetan, 2020

Sehingga, total sampel yang akan diambil yaitu sebanyak **40 responden**.

1.9.5 Metode dan Teknik Analisis

Teknik analisis dilakukan dengan cara mengkaji seluruh data yang menjadi instrumen penelitian, meliputi rekaman, dokumen, dan lainnya (Moleong, 2007). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. Analisis Behavior Mapping

Behavior Mapping merupakan metode penggambaran dan pemetaan perilaku manusia terhadap suatu ruang. Pemetaan perilaku digambarkan dalam peta dengan mengidentifikasi jenis perilaku dan frekuensinya (Agustapraja, 2018). Analisis *Behavior Mapping* dalam penelitian ini, digunakan untuk menganalisis sasaran pertama dalam penelitian, yaitu mengidentifikasi karakteristik anak-anak berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosialnya di gang Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Metode pengamatan yang digunakan yaitu *Place Centered Mapping*. Metode tersebut digunakan untuk memperoleh informasi terkait pola aktivitas anak-anak pada titik-titik tertentu di gang-gang permukiman Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta.

Metode *Place Centered Mapping* merupakan pemetaan yang berdasarkan pada tempat beraktivitas. Metode ini memiliki tujuan untuk mengetahui perilaku manusia dalam mengakses dan menggunakan suatu tempat pada waktu tertentu. Pada metode *Place Centered Mapping*, langkah pertama yang dilakukan yaitu menentukan titik lokasi amatan dan membuat sketsa lokasi atau *setting* berupa peta dasar, meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan memengaruhi perilaku anak-anak pada gang permukiman. Langkah selanjutnya yaitu menyusun daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan simbol atau tanda pada setiap jenis perilaku. Selanjutnya, melakukan pengamatan aktivitas bermain anak-anak pada titik lokasi yang telah ditentukan yaitu pada Gang 1, Gang 2, serta gang yang menjadi lokasi bermain anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Selain itu, dilakukan pencatatan dengan menggambarkan simbol-simbol pada peta yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan sesuai aktivitas anak-anak pada saat *Weekdays* (Senin – Jumat) dan *Weekends* (Sabtu – Minggu). Waktu pengamatan secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel I.5 Pelaksanaan Pengamatan

	<i>Weekdays</i>	<i>Weekends</i>
Pagi Hari	-	Pukul 08.00 – 11.00
Sore Hari	Pukul 14.00 – 17.00	Pukul 14.00 – 17.00

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2020

b. Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengolah data-data statistik berupa ukuran dari setiap elemen dimana ukuran-ukuran tersebut diperoleh dari perhitungan *sampling* yang telah ditentukan sebelumnya. Penyajian data dilakukan dengan menggunakan tabel, grafik, dan/ atau diagram dengan menggunakan teknik distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi merupakan susunan data menurut kelas interval tertentu atau menurut kategori tertentu dalam sebuah daftar (Hasan, 2001).

Pada penelitian ini, analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk memberikan gambaran secara sistematis dan faktual mengenai kondisi gang permukiman di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Analisis ini juga digunakan untuk menggali elemen desain gang permukiman sesuai pada sasaran penelitian mengenai perumusan elemen desain gang Kampung Sosrowijayan, Kota Yogyakarta sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan ketiga aspek inklusivitas ruang bermain yaitu keamanan dan keselamatan, kenyamanan, dan ketersediaan fasilitas bermain.

Pada penelitian ini, digunakan koding data untuk mempermudah dalam mengelompokkan data-data yang dikumpulkan dan dianalisis. Berikut merupakan koding yang dilakukan:

1. Koding data karakteristik anak-anak, sebagai berikut:

Tabel I.6 Koding Data Karakteristik Anak-Anak

Karakteristik Anak berdasarkan Aktivitas Fisik		Karakteristik Anak berdasarkan Interaksi Sosial	
Kebutuhan Data	Kode	Kebutuhan Data	Kode
Laki-laki 0 – 3 tahun	A.1	Laki-laki 0 – 3 tahun	B.1
Laki-laki usia 3 – 5 tahun	A.2	Laki-laki usia 3 – 5 tahun	B.2
Laki-laki usia 5 – 12 tahun	A.3	Laki-laki usia 5 – 12 tahun	B.3
Laki-laki usia 12 – 14 tahun	A.4	Laki-laki usia 12 – 14 tahun	B.4
Perempuan usia 0 – 3 tahun	A.5	Perempuan usia 0 – 3 tahun	B.5
Perempuan usia 3 – 5 tahun	A.6	Perempuan usia 3 – 5 tahun	B.6
Perempuan usia 5 – 12 tahun	A.7	Perempuan usia 5 – 12 tahun	B.7
Perempuan usia 12 – 14 tahun	A.8	Perempuan usia 12 – 14 tahun	B.8

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2020

2. Koding data aspek inklusivitas ruang bermain anak

Tabel I.7 Koding Data Aspek Inklusivitas Ruang Bermain Anak

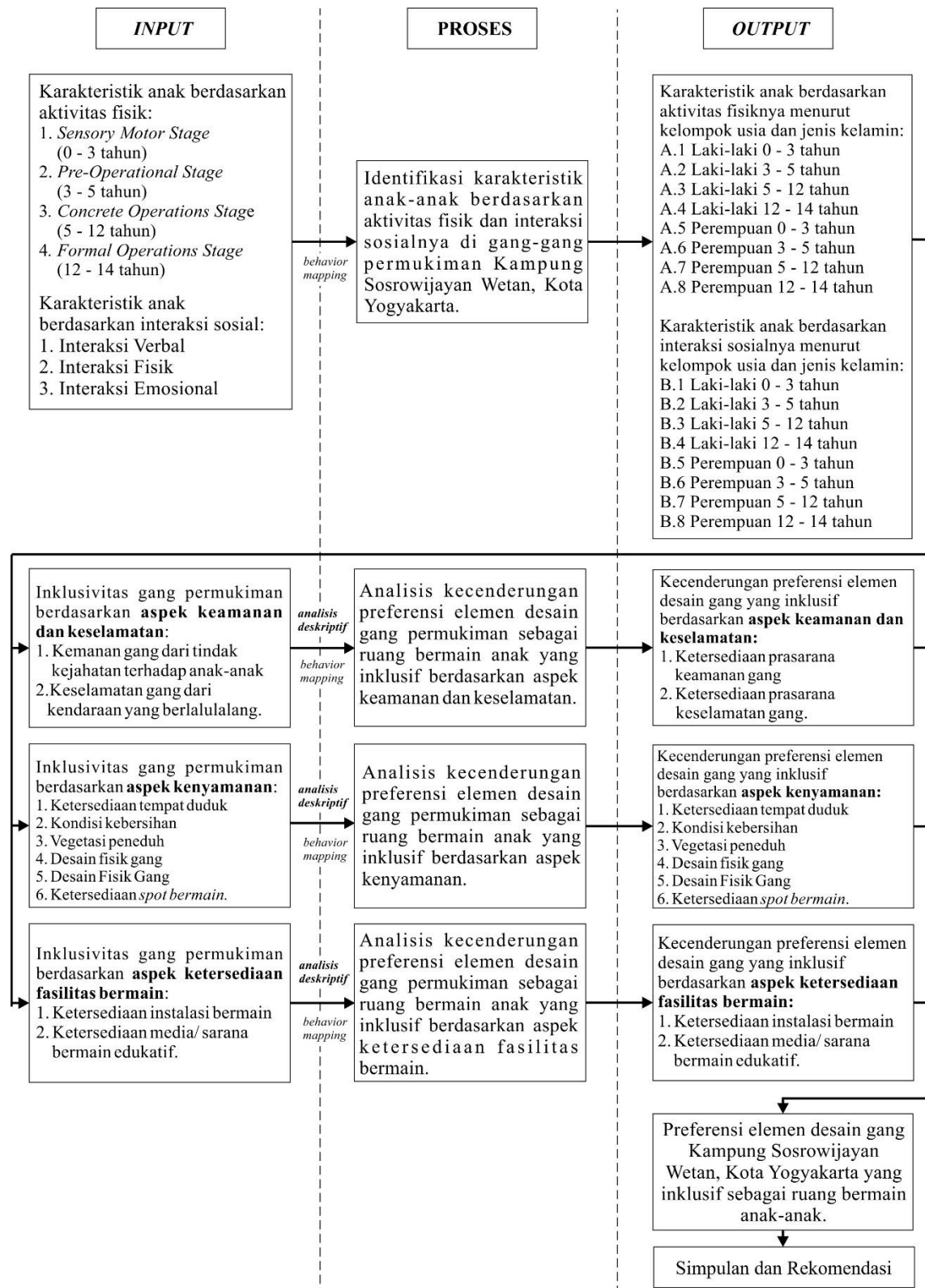
Kebutuhan Data		
Kode	Variabel	Sub-Variabel
Keamanan dan Keselamatan (I)		
I.1	Kondisi Keamanan Gang	Kondisi keamanan gang dari tindak kejahatan/ <i>trafficking</i> .
1.2	Penggunaan material	Jenis material pada gang permukiman.

Kebutuhan Data		
Kode	Variabel	Sub-Variabel
		Kondisi material pada gang permukiman.
I.3	Keterjangkauan	Jangkauan pengawasan orangtua.
1.4	Kondisi Keselamatan Gang	Kendaraan berlalu-lalang pada gang permukiman.
1.5	Kondisi Sarana dan Prasarana Keamanan dan Keselamatan Gang	Ketersediaan sarana dan prasarana keamanan.
		Kondisi sarana dan prasarana keamanan.
Kenyamanan (II)		
II.1	Ketersediaan tempat duduk	Ketersediaan tempat duduk.
		Jenis tempat duduk.
		Material tempat duduk.
II.2	Kebersihan	Ketersediaan tempat sampah.
		Jenis tempat sampah.
		Jarak tempat sampah.
II.3	Vegetasi peneduh	Ketersediaan vegetasi peneduh.
		Jenis vegetasi peneduh.
		Jarak antarvegetasi peneduh.
II.4	Desain fisik gang	Desain fisik gang dari segi bentuk.
		Desain fisik gang dari segi warna.
		Desain fisik gang dari segi komposisi.
II.5	Ketersediaan <i>spot</i> khusus bermain (sirkulasi dan pola aktivitas)	Pengaturan pola penempatan aktivitas.
Ketersediaan Fasilitas Bermain (III)		
III.1	Ketersediaan fasilitas bermain	Ketersediaan fasilitas bermain.
		Jenis fasilitas bermain.
III.2	Ketersediaan <i>furniture</i> / dan <i>media</i> / sarana bermain	Ketersediaan <i>furniture</i> dan <i>media</i> / sarana bermain.
		Jenis <i>furniture</i> dan <i>media</i> / sarana bermain.

Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2020

1.9.6 Kerangka Analisis

Kerangka analisis menjelaskan mengenai rangkaian proses analisis yang dilakukan dalam penelitian ini beserta metode dan teknik analisis yang digunakan. Kerangka analisis yang dilakukan dalam penelitian dapat dilihat pada diagram alur berikut.



Sumber: Hasil Analisis Penulis, 2020

Gambar 1.7
Kerangka Analisis Penelitian

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian berjudul “Kebutuhan Elemen Desain Gang yang Inklusif sebagai Ruang Bermain Anak di Kampung Wisata Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta” ini terdiri dari lima bab meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pertama merupakan pendahuluan sebagai pengantar penelitian yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup penelitian yang terdiri dari ruang lingkup wilayah dan substansi, manfaat penelitian, posisi dan keaslian penelitian, kerangka pikir, serta sistematika penulisan. Bab ini juga membahas mengenai metodologi penelitian meliputi metode penelitian, kebutuhan data, teknik pengumpulan data, teknik *sampling*, serta teknik analisis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: ELEMEN DESAIN GANG YANG INKLUSIF SEBAGAI RUANG BERMAIN ANAK DI KAMPUNG SOSROWIJAYAN WETAN, KOTA YOGYAKARTA BERDASARKAN PREFERENSI PENGGUNA

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan sintesa literatur terhadap teori-teori yang relevan dengan penelitian, terkait ruang bermain anak sebagai ruang publik perkotaan meliputi teori mengenai ruang publik, ruang bermain anak, dan gang sebagai ruang bermain; karakteristik anak meliputi definisi anak-anak, aktivitas fisik dan interaksi sosial anak-anak; serta ruang bermain anak yang inklusif meliputi desain ruang bermain yang inklusif dan *best practice* penerapan desain ruang bermain anak yang inklusif.

BAB III GAMBARAN UMUM KAMPUNG SOSROWIJAYAN WETAN, KOTA YOGYAKARTA

Bab ini menjelaskan mengenai deliniasi wilayah penelitian dan kondisi fisik eksisting dalam ruang lingkup wilayah penelitian, yaitu gang-gang permukiman sebagai ruang bermain anak di Kampung Sosrowijayan Wetan, Kota Yogyakarta. Pada bagian ini dijelaskan pula mengenai aktivitas anak-anak sebagai pengguna ruang publik permukiman.

BAB IV ANALISIS

Bab ini berisi tentang hasil analisis yang telah dilakukan meliputi analisis karakteristik anak-anak berdasarkan usia, jenis kelamin, aktivitas fisik, dan interaksi sosialnya di gang Kampung Sosrowijayan Wetan, analisis elemen desain gang kampung Sosrowijayan Wetan sebagai ruang bermain anak yang inklusif berdasarkan aspek keamanan dan keselamatan, aspek kenyamanan, serta aspek ketersediaan fasilitas bermain sesuai dengan preferensi pengguna.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi simpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi bagi pengembangan gang yang inklusif sebagai ruang bermain anak, khususnya di permukiman padat perkotaan.