

BAB II

RUANG PUBLIK RAMAH ANAK

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Dasar Program Lingkungan Ramah Anak

Perwujudan lingkungan ramah anak diawali dengan penelitian mengenai persepsi anak dalam ruang kota, oleh Kevin Lynch (1977). Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa peran komunitas merupakan hal penting dalam proses kegiatan anak dalam kota. Lynch juga menyatakan bahwa persepsi anak merupakan aspek penting dalam perbaikan sebuah kota. Lynch mengemukakan empat kriteria yang perlu diperhatikan dalam pencapaian lingkungan yang ramah anak bagi proses pertumbuhan dan perkembangannya, yaitu:

- 1) **Keamanan**, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan lokasi dengan sifat yang tidak membahayakan baik dari pihak luar maupun pihak dalam yang menjadi ancaman. Serta tidak ada sesuatu yang membatasi akses visual orang tua ke tempat bermain, dalam konteks mengamati keadaan anak.
- 2) **Keselamatan**, yaitu jarak aman dari lalu lintas, serta segala permukaan yang bersifat tidak membahayakan.
- 3) **Kenyamanan**, yaitu tersedianya sarana dan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan anak, serta mencegah adanya gangguan dalam aktivitasnya.
- 4) **Jangkauan Pelayanan**, yaitu akses menuju sarana dan fasilitas dengan jarak yang terjangkau.

2.1.2 Program *Child-Friendly Spaces*

Child-Friendly Spaces merupakan program yang mendukung kesejahteraan anak-anak di tengah keadaan darurat atas dasar pendekatan hak anak (Unicef.org, 2011). CFS telah digunakan sejak tahun 1999 sebagai bentuk perlindungan anak dengan upaya penyediaan ruang yang aman dan memiliki pengawasan aktivitas, dan mendorong mobilisasi masyarakat untuk mulai menciptakan lingkungan yang terlindungi. Dalam *A Practical Guide to Developing Child-Friendly Spaces*, UNICEF menyatakan bahwa CFS dapat diartikan sebagai tempat yang dirancang secara partisipatif dan dioperasikan bagi anak-anak yang mengalami konflik bersenjata atau bencana alam untuk mendapatkan program terpadu (mencakup rekreasi, bermain, pendidikan, dan kesehatan), dalam lingkungan yang bebas ancaman dan mendukung perkembangan psikososial. Dalam *A Practical Guide to Developing Child-Friendly Spaces*, CFS memiliki enam prinsip utama yang diterapkan dalam perencanaan, pengembangan, dan pengoperasian ruang ramah anak, yaitu:

1) CFS merupakan tempat yang terlindungi dan aman bagi anak.

Semua pihak (pemerintah, organisasi, LSM) terlibat dan berkomitmen dalam memastikan bahwa anak-anak selalu terlindungi dalam keadaan krisis. Lingkungan aman selalu menjadi fokus CFS dalam mendesain dan mengoperasikan ruang fisik.

2) CFS menyediakan lingkungan yang merangsang serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak.

Anak-anak dalam masa krisis memerlukan perasaan bahwa mereka memiliki struktur dalam hidupnya. Lingkungan di mana anak-anak dapat secara bebas memilih kegiatan dan partisipasi mereka dalam program yang terstruktur. Ketersediaan alat, material, dan objek bermain merupakan hal yang penting untuk mendukung kegiatan anak.

3) CFS dibangun di atas struktur dan kapasitas yang sudah ada dalam komunitas.

Pengembangan CFS harus mengikutsertakan kehidupan keluarga dan anak dalam lingkup pemasyarakatan. Kegiatan dan layanan CFS dikembangkan sesuai dengan situasi yang ada. Pemahaman tentang kehidupan keluarga dan anak menjadi sangat penting untuk menghasilkan desain yang berpusat pada anak.

4) CFS sepenuhnya menggunakan pendekatan partisipatif dalam proses desain dan implementasi.

Dengan pendekatan tersebut suara sub-kelompok yang berbeda-beda dapat terdengar dan ikut berkontribusi dalam kualitas program. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang paling efektif untuk mendukung kesejahteraan dan keberlanjutan. Hal ini untuk memperkuat hubungan keluarga dan masyarakat dalam mendukung satu sama lain.

5) CFS menyediakan atau mendukung layanan dan program terpadu.

Tiga sektor program utama CFS adalah perlindungan, kesehatan, dan pendidikan. Terdapat beberapa kegiatan yang tercakup di dalam program yaitu, pelayanan sosial, pelayanan kesehatan umum dan mental, mekanisme dukungan masyarakat, dan sistem sekolah formal.

6) CFS bersifat inklusif dan tidak diskriminatif.

Merupakan sebuah proses yang memastikan bahwa semua anak, tidak memandang kelas, jenis kelamin, etnis, kemampuan, orientasi seksual, kewarganegaraan, dan agama, memiliki kesempatan yang sama ke CFS.

2.1.3 Elemen Utama *Child-Friendly Public Space*

Pada Februari 2020, pada sesi ke-10 *World Urban Forum*, UNICEF dan UN-Habitat meluncurkan inisiatif untuk mengembangkan “*Principles and Guidance for Public Spaces for Children*”. *World Vision* adalah salah satu pemangku kepentingan utama yang hadir untuk melakukan *brainstorming*. *World Vision* menyatakan bahwa tidak ada prinsip atau pedoman bagi anak yang dikembangkan tanpa partisipasi mereka. Suara dan pengalaman anak dalam konteks yang berbeda dapat membantu membangun mekanisme pemetaan dan definisi ruang publik yang tepat untuk anak-anak, dan memberikan panduan kebijakan serta desain perencanaan kota. Hasil dari pengembangan prinsip dan pedoman tersebut menghasilkan beberapa elemen utama pada penerapan konsep *child-friendly public space*, yaitu:

1) *Proximity and Accessibility* (Kedekatan dan Aksesibilitas)

Di mana anak-anak harus dapat mengakses ruang publik secara mandiri dalam jarak berjalan kaki atau bersepeda. Norma budaya, rasa malu dan persepsi publik, ketakutan dan masalah keamanan memainkan peran penting dalam mencegah anak perempuan bermain di luar. Anak laki-laki menikmati kebebasan yang lebih besar. Letak ruang publik di dekat sekolah atau lingkungan yang aman, menjadi salah satu pendukung aksesibilitas anak.

2) *Safety* (Keamanan)

Anak-anak harus dapat mengakses ruang publik melalui perjalanan yang aman dan tanpa gangguan. Serta anak-anak dapat menikmati layanan dan fasilitas ruang publik tanpa adanya gangguan atau ancaman. Hal ini dapat didukung dengan adanya penerangan di jalan maupun taman, batasan di sekitar ruang bermain, penjaga keamanan, area bermain yang sesuai usia anak, dan aturan yang jelas tentang cara menggunakan ruang publik.

3) *Cleanliness and comfort* (Kebersihan dan Kenyamanan)

Sebagai anak-anak yang paling rentan dan berpotensi terkena polusi udara, polusi tanah dan limbah. Tanggapan anak-anak terhadap apa yang paling mereka sukai tentang ruang bermain mereka lebih mengacu pada apa yang mereka inginkan daripada realitas ruang yang digunakan. Anak-anak merasa nyaman, aman dan dapat berkumpul dengan teman jika hal ini terpenuhi: keindahan alam, udara bersih, tidak berisik, peralatan bermain, dan ruang terbuka yang terawat dengan baik.

Anak-anak menyebutkan kurangnya perawatan, sampah dan polusi sebagai salah satu hal yang paling tidak disukai. Mereka juga menambahkan tentang peralatan bermain yang rusak, sampah yang berserakan di taman bermain, dan udara yang tercemar karena lalu lintas, debu, atau saluran pembuangan terbuka.

4) *Stability, Usability and Playfulness* (Stabilitas, Kegunaan, dan Keceriaan)

Di mana anak-anak harus dapat menggunakan ruang untuk bentuk permainan, aktivitas fisik, dan interaksi antar generasi yang pasti dan tidak terdefinisi. Anak-anak akan memanfaatkan ruang publik secara maksimal. Tantangan dan kondisi yang sering tidak bersahabat dengan mereka tidak menghalangi atau menghambat keinginan mereka untuk berkumpul, bermain, menjelajahi lingkungan, dan menggunakan imajinasi mereka. Kondisi ini memang menciptakan risiko, tetapi tingkat risiko dan ruang yang tidak terstruktur juga mengarah pada permainan imajinatif. Ruang bermain adalah tempat anak-anak untuk dapat sepenuhnya menggunakan hak mereka dalam berpartisipasi dan mengambil keputusan. Sebagian besar kegiatan dipimpin oleh anak, mereka menciptakan aturan, permainan, dunia, dan kompetisi mereka sendiri. Hasil analisis untuk memenuhi kebutuhan ruang anak merupakan ruang dengan karakteristik sebagai berikut:

A. *Age Appropriate Spaces* (Ruang Sesuai Usia)

Merupakan ruang bermain yang aman di mana anak-anak dari berbagai usia dan jenis kelamin dapat bermain di ruangnya masing-masing tanpa gangguan.

B. *Larger Open Spaces* (Ruang Terbuka Luas)

Merupakan area yang aman, hijau, dan taman di mana mereka dapat berkumpul, bermain, menikmati kompetisi dan acara untuk meningkatkan kesadaran tentang masalah yang mereka pedulikan, berjalan dengan teman dan keluarga sembari menikmati udara segar dan alam.

C. *Inclusive Spaces* (Ruang Inklusif)

Area yang melarang pelecehan seksual atau fisik, intimidasi dan diskriminasi terhadap anak laki-laki dan perempuan, terutama anak-anak penyandang disabilitas. Ruang ini harus memastikan akses dan pilihan bermain bagi penyandang disabilitas dan anak-anak yang paling rentan.

D. *Equipped Spaces* (Ruang yang terfasilitasi)

Pihak berwenang harus berinvestasi dalam fasilitas taman bermain, kesempatan untuk keterampilan hidup dan kelas seni ekspresif. Serta menyediakan akses ke peralatan olahraga, bermusik, seni, belajar, dan lain-lain yang mendukung perkembangan dan keterampilan anak.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.4 Perkembangan Psikologis Anak

Literatur tentang psikologi anak dipelajari untuk memahami hubungan antara anak dan lingkungannya. Sejak lahir hingga usia 2 tahun, anak bergantung pada orang tua mereka. Perilaku dan karakter anak dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan rumahnya. Anak juga mulai berjalan di usia ini, karena itu lingkungan sekitar mengajak mereka untuk berjalan kaki. Ketika anak tumbuh lebih jauh dan mencapai kelompok usia antara 3 sampai 6 tahun, ketergantungan mereka pada orang tua berkurang. Mereka menikmati kebebasan dan mengekspresikannya melalui permainan. Pada periode ini, anak hanya memiliki keterampilan dasar grafis dan bahasa yang mewakili perasaan mereka secara simbolis. Pada periode berikutnya, dari usia 6 sampai 12 tahun, anak mulai bersekolah dan aktif belajar sambil bekerja. Mereka juga merevisi pengalaman mereka melalui permainan dan kegiatan sosial. Dengan memiliki penguasaan keterampilan grafis dan bahasa, mereka memiliki kebebasan yang relatif lebih banyak, serta peningkatan interaksi dengan teman dan lingkungan. Tahap selanjutnya adalah masa remaja berusia antara 12 hingga 18 tahun. Anak-anak dari kelompok usia ini memiliki penguasaan yang lebih baik atas keterampilan grafis dan bahasa kognitif, emosional, dan persepsi. Jangkauan gerakan mandiri mereka lebih luas, dan telah mengembangkan interaksi dengan lingkungan (Bakar, 2001).

Perbedaan aspek psikologis pada berbagai kelompok usia anak menunjukkan keterkaitan yang mendalam antara perkembangan anak dengan lingkungan sekitarnya. Lingkungan mempengaruhi sikap, kepribadian, dan suasana hati seseorang. Masa terpenting dalam kehidupan manusia adalah masa kanak-kanak karena masa inilah yang membentuk karakter anak. Terbukti juga bahwa seorang anak tidak hanya membutuhkan perawatan dan pengawasan fisik tetapi juga membutuhkan perkembangan sosial, emosional, psikologis, mental, dan faktor dasar lainnya. Mengakses ruang luar sangat penting untuk perkembangan psikologis anak-anak (Meire, 2007).

Bermain mengarah pada pertumbuhan kepribadian anak. Melalui bermain, anak-anak belajar kepuasan diri, pengembangan diri, harga diri, penerimaan aturan, pengendalian diri, kesabaran, rasa petualangan, kreativitas, kesadaran, kebebasan, kekuasaan, pembelaan hak, kemampuan untuk mengendalikan agresi, akurasi, stamina, keseimbangan emosional, dan keterampilan kognitif dan sosial (Legendre, 2011).

2.1.5 Karakteristik Kebutuhan Perkembangan Psikologis Anak

Psikologi perkembangan anak menjelaskan pentingnya pengaruh lingkungan terhadap perkembangan psikologis anak, sedangkan psikologi lingkungan menjelaskan bahwa perilaku adalah media yang menghubungkan lingkungan ruang dan psikologi pengguna, dan fenomena lingkungan-perilaku terkait erat dengan desain arsitektur (You, 2019). Tabel berikut menunjukkan karakteristik psikologis dan perilaku anak-anak dalam berbagai tahap usia.

Tabel 2.1 Tabel Karakteristik Psikologis dan Perilaku Anak

TAHAPAN USIA	KARAKTERISTIK PSIKOLOGIS	KARAKTERISTIK PERILAKU
Bayi/ <i>Infant</i> (0 - 3 tahun)	Tahap Perkembangan Indra-Lokomotor: Selama periode ini, bayi selalu mencapai perkembangannya melalui umpan balik yang konstan. Misalnya, mata mereka dapat memahami pergerakan tangan, bersenang-senang degannya dan memberikan umpan balik ke otak.	Cara pengasuhan yang berpusat pada orang tua. Anak-anak membutuhkan pendampingan orang dewasa untuk menjelajahi dunia dengan cara menggenggam, merangkak dan berjalan. Mulailah aktivitas permainan awal, atau benda atau mainan, dengan komponen imajiner yang lebih sedikit dalam permainan.
Balita/ <i>Toddler</i> (3 - 6 tahun)	Periode Subjektivitas atau Kepribadian: Pada tahap pertama, permainan peran bergantian mulai menghilang, dan anak-anak ingin menjadi penting; pada tahap kedua, anak memiliki kebutuhan baru, yaitu untuk memamerkan diri dan membiarkan orang lain mengakui kelebihan mereka; Pada tahap ketiga, muncul transisi baru, kelebihan yang ditemukan dari anak-anak tidak dapat memuaskan diri sendiri lagi, mereka perlu mewujudkan dekorasi diri melalui kelebihan orang lain.	Dengan kemampuan bergerak mandiri, anak-anak aktif, tetapi biasanya mereka membutuhkan pendampingan orang tua. Mereka bagus dalam permainan sederhana dan aman. Mereka menyukai pekerjaan tangan yang kreatif dan permainan berbasis aktivitas, dll.
Anak Sekolah/ <i>Schoolchild</i> (6 - 12 tahun)	Periode Objektivitas: Kepentingan utama anak diarahkan pada hal-hal eksternal karena perluasan komunikasi anak, pengaruh pendidikan sekolah dan perkembangan kecerdasannya. Dengan bertambahnya usia, pandangan anak terhadap hal-hal eksternal tidak lagi subjektif, unilateral atau terisolasi, melainkan dengan terbentuknya sistem kognitif yang objektif dan sistematis.	Permintaan untuk kegiatan di luar ruangan meningkat. Anak-anak suka bermain dengan teman sebaya dan minat mereka pada permainan secara bertahap digantikan oleh olahraga dengan peningkatan kesadaran kompetitif dan minat yang lebih besar dalam kegiatan intelektual.
Remaja/ <i>Teenager</i> (12 - 18 tahun)	Tahap remaja: Kecenderungan psikologis ditransfer dari hal-hal eksternal ke dunia batin, dari kognisi dunia eksternal ke pengalaman kepribadian diri.	Dengan kemampuan berpikir dan berperilaku mandiri yang kuat, anak-anak menyukai olahraga kompetitif, yang memiliki risiko dan tantangan tertentu. Lalu mulai beralih ke kegiatan budaya, rekreasi, bersama dengan pengembangan kemampuan berpikir secara menyeluruh.

(Sumber: You, C. dan Dikembangkan Oleh Penulis Tahun 2021)

Anak-anak dari berbagai usia memiliki jenis permainan dan mode permainan yang berbeda, sehingga waktu dan kebutuhan psikologis mereka pastinya juga berbeda. Oleh karena itu, tabel berikut mengintegrasikan kebutuhan anak-anak dari berbagai usia untuk jenis permainan dan waktu bermain.

Tabel 2.2 Kebutuhan Psikologis Anak dalam Bermain

TAHAPAN USIA	TIPE PERMAINAN	MODE PERMAINAN	PERAWATAN DIRI
Bayi/ <i>Infant</i> (0 - 3 tahun)	Tampat pasir, halaman rumput, kursi pendek, boneka, mainan sederhana.	Harus dilindungi dan dirawat oleh orang dewasa.	Ketergantungan atau tidak bisa sendiri.
Balita/ <i>Toddler</i> (3 - 6 tahun)	Perbedaan jenis kelamin pada minat permainan mulai muncul. Anak perempuan dengan peralatan permainan dan anak laki-laki bermain petak umpet.	Bermain sendiri, terkadang bermain dengan orang tua.	Mendukung kebutuhan diri.
Anak Sekolah/ <i>Schoolchild</i> (6 - 12 tahun)	Anak laki-laki suka olahraga, anak perempuan suka permainan yang tenang.	Bermain dengan orang tua atau dengan teman sebaya dalam kelompok	Kemampuan perawatan diri terbatas
Remaja/ <i>Teenager</i> (12 - 18 tahun)	Permainan yang bersifat kompetitif, aktivitas dan acara sosial, kegiatan budaya, rekreasi.	Dengan pasangan atau kolega.	Benar-benar mandiri.

(Sumber: You, C. dan Dikembangkan Oleh Penulis Tahun 2021)

2.1.6 Parameter Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)

Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) merupakan program Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KEMEN PPPA). RBRA adalah tempat atau wadah yang mengakomodasi kegiatan anak dalam lingkungan yang terlindungi dari kekerasan, aman, dan nyaman, serta tidak dalam situasi diskriminatif. Hal tersebut didasari oleh infrastruktur ruang bermain ramah anak yang sesuai standar dan menunjang anak-anak bermain, seperti adanya petugas keselamatan yang terlatih, papan informasi

bermain, kotak P3K, jalur evakuasi, CCTV, vegetasi yang diberi keterangan, wastafel, tempat sampah, dan lain-lain.

2.1.7 Konsep *Place Attachment*

Keterikatan ruang jangka panjang pada suatu wilayah geografis berkaitan erat dengan makna bagi wilayah tersebut. Seseorang yang tinggal di suatu daerah dalam waktu yang lama akan menumbuhkan rasa kasih sayang dan rasa memiliki atau menjadikan daerah tersebut sebagai bagian dari identitas dirinya. Ruang sebagai identitas diri menandakan pentingnya lingkungan fisik, yang membentuk identitas diri. Unsur pembentukan place attachment terdiri dari tiga aspek yaitu dari dalam diri seseorang, interaksi seseorang dengan orang lain, dan interaksi dengan alam (Gustafson, 2001).

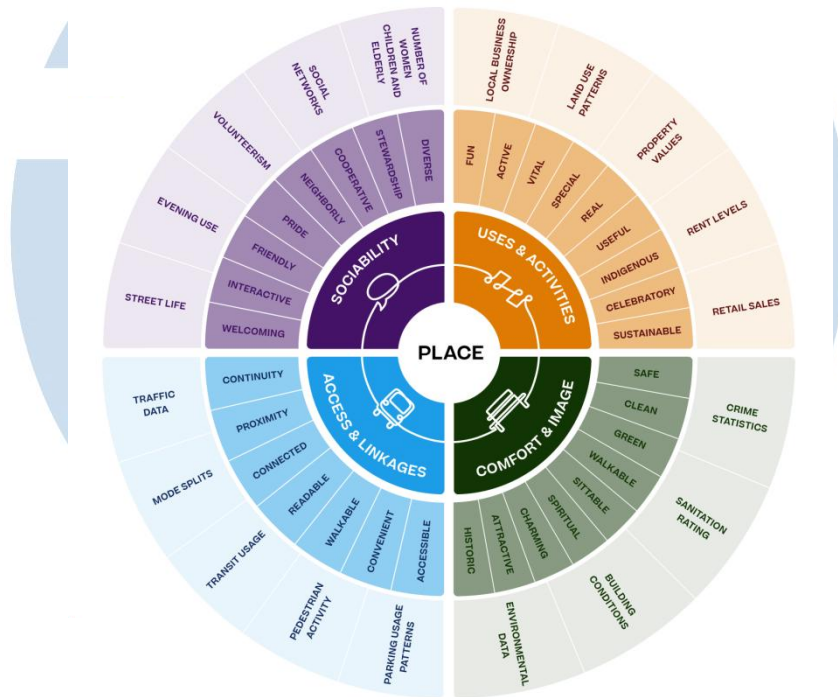
1. *Place Attachment* dalam konteks pribadi mewujudkan identitas dan ketergantungan tempat. Identitas tempat adalah perasaan emosional untuk menggunakan suatu tempat dan hubungan simbolik terhadapnya. Sedangkan ketergantungan tempat adalah aspek fungsional tempat yang membantu mencapai suatu tujuan atau pemuasan kebutuhan.

2. *Place Attachment* dalam konteks komunitas merupakan hubungan antara tempat tinggal dengan komunitas dan hubungan individu dengan jaringan sosial di lingkungannya. Ikatan sosial dapat diartikan sebagai rasa memiliki terhadap suatu kelompok atau komunitas seperti pertemanan, kekerabatan, atau berbagi kegemaran yang sama.

3. *Place Attachment* dalam konteks lingkungan mengacu pada hubungan atau ikatan individu dengan alam. Ikatan individu dengan alam dapat didefinisikan sebagai identitas lingkungan, kedekatan emosional dengan alam, dan keterhubungan dengan alam.

2.2 Penelitian Terdahulu

2.2.1 Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas dan Peningkatan Aktivitas



Gambar 2.1.1 *What Makes A Great Place?*

(Sumber: Project for Public Spaces)

Penelitian Hansen Hartoyo dan Santoni dengan topik “Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas dan Peningkatan Aktivitas”, meneliti penentuan kriteria yang dibutuhkan dalam membentuk sebuah ruang publik yang berada di sepanjang bantaran kali dengan tujuan mendukung aksesibilitas dan meningkatkan aktivitas. Penelitian ini menganalisis ruang publik Kalijodo yang berada di sepanjang Kali Krendang. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah Prinsip Kawasan Terintegrasi Sungai oleh Charles A. McLaren dan teori *Public Space* oleh Stephen Carr dan Carmona (lihat gambar 2.1.1). Dari penggabungan kedua teori tersebut, kriteria yang digunakan peneliti dalam menganalisis ruang publik Kalijodo adalah

aktivitas, kenyamanan, sosiabilitas, dan aksesibilitas. Peneliti menekankan aspek aksesibilitas di mana hal tersebut meliputi: distribusi dan tipe akses universal, titik akses pejalan kaki, dan prioritas lajur pejalan kaki.

Berdasarkan analisisnya, penelitian menyatakan bahwa ruang publik Kalijodo memerlukan pemerataan fungsi sehingga kegiatan yang terjadi tidak bersifat terpusat. Namun hal tersebut juga harus didukung oleh aspek kenyamanan, salah satunya dengan penggunaan vegetasi yang lebih tersebar untuk melindungi pengunjung dari panas matahari. Ruang publik Kalijodo dalam kriterianya mendukung aksesibilitas dan meningkatkan aktivitas dapat dilakukan dengan meningkatkan akses visual untuk menarik pengunjung ke dalam ruang publik Kalijodo.

Penelitian dengan topik “Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas dan Peningkatan Aktivitas” ini memiliki persamaan dengan bahasan topik penulis, yaitu pada objek penelitian yang berupa ruang publik Kalijodo atau bisa disebut Taman Pintar Kalijodo. Perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian penulis terdapat pada fokus penelitiannya. Peneliti terdahulu lebih berfokus pada akses dan pola kegiatan ruang publik, sedangkan penulis lebih berfokus pada kriteria ruang publik ramah anak dalam mencapai kualitas ruang yang dapat mendukung perkembangan psikologis anak.

2.2.2 Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta

Penelitian Ladira Aprilia Tarigan dan Wasiska Iyati dengan topik “Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta”, bertujuan untuk memahami sekaligus mengevaluasi kualitas keamanan dan keselamatan yang diterapkan pada RPTRA Kalijodo bagi pengguna anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-evaluatif. Pengumpulan data

dilakukan peneliti dengan observasi lapangan, wawancara, dan pengisian kuisisioner. Lalu peneliti menganalisis data dengan melakukan evaluasi terhadap variabel penelitian dan memaparkan hasil analisis secara deskriptif. Hasil analisis tersebut disintesis, dan kondisi aspek yang diteliti disimpulkan kemudian peneliti memberikan rekomendasi yang ideal berdasarkan teori dan studi literatur yang telah ditentukan.

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah *U.S. Consumer Product Safety Commission* (2015). Terdapat 5 hal penting yang perlu diperhatikan saat merancang sebuah taman bermain, yaitu:

1. Pemilihan lokasi taman bermain. Taman bermain diharuskan untuk menghindari tempat-tempat yang berdekatan, terpapar, atau mengandung emisi gas, debu industri, polutan pencemar, asap otomotif terkonsentrasi, zat beracun, kebisingan tingkat tinggi, lalu lintas, radiasi elektromagnetik, proyek konstruksi, kolam terbuka, sumur tangki septik, tebing, serta tepian terbuka.

2. Tata letak dan zona bermain. Dalam hal ini, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan, antara lain: aksesibilitas, pemisahan area bermain berdasarkan kelompok usia, perbedaan aktivitas, penanda, garis penglihatan, dan pengawasan.

3. Pemilihan alat permainan. Jenis-jenis alat bermain perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok usia yang menggunakannya.

4. Permukaan zona bermain dan material alat bermain. Setiap fasilitas dan alat bermain harus memiliki permukaan dan material yang mendukung aktivitas yang berlangsung, serta mempertimbangkan keselamatan dan keamanan penggunaannya.

5. Perakitan dan pemasangan. Konstruksi alat bermain memuat perakitan dan pemasangan yang efisien, baik dalam segi manajemen dan perbaikan alat tersebut.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, RPTRA Kalijodo belum menerapkan aspek keamanan dan keselamatan anak dengan maksimal. Peneliti menemukan beberapa area bermain tanpa instruksi permainan seperti batasan usia pemain, tidak adanya pembatas antara fungsi dan ruang bermain, serta permukaan area bermain masih menggunakan material yang dapat membahayakan anak saat bermain. Selain itu, tidak adanya ruang tunggu yang memadai bagi pendamping atau orang tua di sekitar area bermain dapat menyebabkan kecelakaan yang diakibatkan oleh minimnya pengawasan.

Penelitian dengan topik “Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta” memiliki persamaan dengan topik penulis, yaitu pada objek penelitian berupa ruang publik Kalijodo. Selain itu, pembahasan penelitian yang mencakup aspek keamanan dan keselamatan pada ruang publik merupakan salah satu elemen pembentuk ruang publik ramah anak. Perbedaan penelitian terdahulu tersebut dengan penelitian penulis terdapat pada fokus penelitiannya. Peneliti terdahulu lebih berfokus pada kriteria keamanan dan keselamatan anak, sedangkan penulis memiliki fokus lebih luas yang membahas kriteria ruang publik ramah anak dalam mencapai kualitas ruang yang dapat mendukung perkembangan psikologis anak.

2.2.3 Komparasi Komponen Pembentuk Ruang Publik Berdasarkan Penelitian Terdahulu

Tabel 2.3 Tabel Komparasi Komponen Penelitian Terdahulu

	JUDUL PENELITIAN	TEORI	KOMPONEN
1	Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas dan Peningkatan Aktivitas oleh Hansen Hartoyo dan Santoni	Prinsip Terintegrasi oleh Charles A. McLaren dan Kawasan Sungai oleh Public Space oleh Stephen Carr dan Carmona	1. Aktivitas 2. Kenyamanan 3. Sosiabilitas 4. Aksesibilitas

2	Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta oleh Ladira Aprilia Tarigan dan Wasiska Iyati	<i>U.S. Consumer Product Safety Commision</i> (2015)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan lokasi taman bermain 2. Tata letak dan zona bermain 3. Pemilihan alat permainan 4. Permukaan zona bermain dan material alat bermain 5. Perakitan dan pemasangan
---	--	--	--

(Sumber: Data Penulis Tahun 2021)

Berdasarkan tabel komparasi yang dibuat penulis, terdapat beberapa komponen yang berbeda berdasarkan fokus peneliti dalam membahas kriteria ruang publik. Topik penulis yang membahas dan mengevaluasi kualitas ruang Taman Pintar Kalijodo dalam mencapai ruang publik ramah anak, memiliki beberapa persamaan yaitu pada objek penelitiannya yang merupakan Taman Pintar Kalijodo atau yang dulunya dikenal sebagai RPTRA Kalijodo. Selain itu, terdapat beberapa elemen atau komponen ruang publik yang berkaitan dengan teori *child-friendly public space* pada kedua penelitian terdahulu tersebut. Komponen teori ruang publik pada “Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas dan Peningkatan Aktivitas” merupakan teori dasar dalam menciptakan ruang publik yang baik, sebelum akhirnya berfokus pada konsep ramah anak. Sedangkan komponen yang digunakan pada “Keamanan dan Keselamatan Anak pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Kalijodo di Jakarta” membahas topik yang lebih mengerucut kepada konsep ramah anak yaitu berfokus penuh pada aspek keamanan dan keselamatan anak pada ruang publik. Maka dari itu, dari hasil perbandingan komponen-komponen tersebut penulis dapat menjadikannya sebagai referensi tambahan dalam menganalisis kualitas ruang Taman Pintar Kalijodo secara maksimal.

2.3 Studi Preseden

2.3.1 *Merida Factory Youth Movement* oleh Selgascano



Gambar 3.1.1 *Bird-View Merida*

(Sumber: Selgascano, 2011)

Merida Factory Youth Movement merupakan sebuah *community center* yang mencakup beberapa aktivitas, seperti *skatepark*, *graffiti*, *urban art*, *street theater*, *performing arts*, *parkour*, *contemporary dance*, dan masih banyak lagi. Dengan sifat program yang kolektif dan fleksibel, bangunan ini dapat menjadi wadah bagi berbagai macam aktivitas masyarakat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1.2 Bagian Dalam Denah Oval

(Sumber: Selgascano, 2011)

Bangunan ini dirancang dengan kanopi besar yang terbuka untuk seluruh kota dan tersedia bagi siapa saja yang ingin datang. Kanopi tersebut terdiri dari serangkaian volume dengan denah lantai oval yang diperlakukan sebagai modul terisolasi, sehingga memungkinkan akses independen. Karena tidak ada sistem untuk mengontrol iklim di dalam lokasi, maka bangunan menggunakan penutup termal besar setebal satu meter untuk melindungi pengunjung dari hujan dan matahari saat mereka berpartisipasi dalam kegiatan di bawahnya. Penutup juga membantu mengontrol iklim di dalam area aktivitas, dengan pelindung tembus pandang, atapnya memanjang seakan-akan seperti awan yang mengambang.

2.3.2 Readers Pavilion oleh Art+zen Architects

Readers Pavilion merupakan sebuah paviliun yang berada di ruang publik terbuka hijau. Terdapat dua poin pertanyaan penting yang menjadi dasar desain bangunan ini, yaitu: (1) Bagaimana cara meneruskan publisitas dan keterbukaan dari taman ke paviliun?, (2) Bagaimana melakukan transisi dari dimensi tapak yang persegi ke dimensi yang lebih alami?



Gambar 3.2.1 Bird-View Readers Pavilion

(Sumber: Art+zen Architects, 2019)

Sebagai perpanjangan dari ruang persegi, paviliun harus dapat diakses dari berbagai arah. Bangunan membuka ke tiga arah berbeda sebagai pintu masuk, menciptakan tiga unit berbentuk C. Masing-masing menerapkan fungsi yang berbeda seperti membaca, rekreasi anak, dan kafe. Persimpangan antara tiga unit fungsi membentuk ruang terbuka, sehingga orang dapat masuk melalui paviliun dari segala arah, menjaga keterbukaan yang sama seperti alun-alun.

Readers Pavilion memberikan solusi desain lain untuk proyek yang berlokasi di ruang terbuka. Tidak mengaksen bangunan sendiri, melainkan membangun fokus pada hubungan yang berbeda antar individu dan antara individu dengan lingkungan. Dengan tujuan menciptakan kompleksitas bertransisi dengan kombinasi unit-unit serupa yang berbeda satu sama lain dalam fungsi.



Gambar 3.2.2 Perspektif Readers Pavilion

(Sumber: Art+zen Architects, 2019)

2.3.3 Hasil Studi Preseden

Pada studi preseden *Merida Factory Youth Movement*, dapat ditemukan bahwa melalui penggunaan kanopi besar yang menghubungkan seluruh program dan fasilitas, berhasil mewujudkan sifat bangunan yang kolektif dan fleksibel. Hal tersebut menghasilkan peningkatan aktivitas dan interaksi antar pengunjung dari berbagai tipe kegiatan yang berbeda-beda. Sedangkan dari studi preseden *Readers Pavilion*, dapat ditemukan bahwa dengan massa bangunan yang membuka ke tiga arah yang berbeda, memungkinkan akses dari berbagai arah. Serta dengan adanya ruang terbuka di setiap selubung massa, memungkinkan bangunan untuk bertransisi dari alun-alun ke dalam ruang, sehingga bersifat *approachable* oleh pengunjung.