

PREFERENSI ANAK TERHADAP RUANG BERMAIN PADA RUSUNAWA DI BANDUNG (STUDI KASUS : RUSUNAWA CIGUGUR DAN CINGISED)

Hartanto Budi Yuwono dan Raisa Monica Romauli

ABSTRAK

Rumah susun sewa umumnya dihuni oleh keluarga kecil, terdiri dari orang tua dan 1 (satu) orang anak berumur hingga 12 tahun yang membutuhkan ruang bermain sebagai bagian dari pertumbuhan mereka. Anak juga mempunyai preferensi mengenai ruang bermain yang baik bagi perkembangannya, berdasarkan lokasi, dimensi, pencahayaan dan penghawaan, dan peralatan pengisi ruang. Untuk itu, dilakukan penelitian kualitatif pada beberapa penghuni di Rusunawa Cigugur dan Cingised di kota Bandung, guna mengetahui preferensi dari anak terhadap kebutuhan ruang bermain. Preferensi ini bermanfaat bagi masukan desain, mengingat masih banyak dibutuhkannya rusunawa di Indonesia.

Kata kunci : Ruang bermain, preferensi anak.

ABSTRACT

Rental flats are generally inhabited by small family, consisting of parents and 1 (one) children aged up to 12 years old who need space to play as part of their growth. Children also have preferences about space to play which is essential for their development, based on location, dimension, lighting and air circulation, and furniture. Therefore, qualitative research were conducted on some occupants in rusunawa Cigugur and Cingised in Bandung city, in order to understand the preferences of the children for the needs of space to play. These preferences is beneficial for design criteria, considering that there are much rusunawa needs in Indonesia.

Keywords: playroom, children's preferences.

1. LATAR BELAKANG

Rusunawa (rumah susun sewa) diperuntukan untuk kalangan masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) dalam memiliki hunian yang layak huni dan benar secara hukum. Pada rusunawa Cigugur* dan Cingised**, hampir setiap keluarga di rusunawa tersebut

sedikitnya mempunyai 1 (satu) orang anak. Berdasarkan survai, seluruh blok bangunan pada rusunawa Cigugur sudah terisi semua, sedangkan blok bangunan pada rusunawa Cingised belum terisi semua. Kini, total jumlah anak usia 0-12 tahun di rusunawa Cigugur adalah 97 anak, dan 160 anak di rusunawa Cingised. Dengan jumlah anak usia 6-12 tahun adalah 51 anak di rusunawa

* Raisa Monica Romauli dan Hartanto Budi Yuwono adalah tim peneliti yang terdiri dari Mahasiswa dan Dosen dari Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

* Rusun Cigugur terletak di kelurahan Cigugur Tengah, Kecamatan Cimahi Tengah, Cimahi, luas tanah 2,3 Ha, dengan status milik pemerintah (penghuni menyewa). Dibangun tahun 2003 terdiri dari 4 blok dengan total 192 unit.

** Rusun Cingised terletak di Kelurahan Cisaranten Kulon, Kecamatan Arcamanik, Bandung, luas tanah 3,6 Ha, dengan status milik pemerintah

Cigugur, dan 85 anak di rusunawa Cingised.

Dengan tingginya jumlah anak sebagai anggota penghuni rusunawa, maka dirasakan perlu adanya perhatian khusus terhadap fasilitas yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan seorang anak yaitu ruang-ruang untuk bermain. Riset ini dilakukan dengan meneliti para penghuni rusun, terutama pada anak-anak. Karena anak-anak mempunyai preferensinya sendiri mengenai ruang bermain yang ideal. Baik dari pemilihan lokasi, dimensi, semuanya menjadi poin-poin penting yang menarik untuk diamati.

2. METODE PENELITIAN.

Metoda penelitian yang digunakan adalah metoda kualitatif, dengan objek penelitian rusunawa Cigugur dan Cingised.

2.a. Pertimbangan pemilihan obyek.

Pemilihan obyek ini didasarkan atas perbedaan jumlah penghuni, dan perbedaan pada pengadaan ruang bersama, sebagai berikut:

- * Jumlah penghuni pada rusunawa Cigugur tiap bloknya terdiri dari 48 unit hunian T-21, sedangkan pada rusunawa Cingised tiap bloknya terdiri dari 96 unit hunian T-21.
- * Ruang bersama pada rusunawa Cigugur, terdapat ruang bersama pada lantai dasar, dan pada tiap lantai hunian tipikal terdapat 2 ruang bersama. Sedangkan pada rusunawa Cingised terdapat ruang bersama pada lantai dasar, akan tetapi tidak terdapat ruang bersama pada lantai tipikal.

2.b. Waktu penelitian

Survei lapangan dilaksanakan bulan Februari hingga April 2012. Kunjungan dilaksanakan beberapa kali pada hari kerja di waktu pagi dan sore. Rutin tiap hari Sabtu dan Minggu pada waktu pagi dan sore hari, karena pada waktu libur sekolah, banyak anak-anak yang bermain diluar unit huniannya masing-masing. Subjek yang diolah adalah data tentang penghuni rusun kelompok anak usia 6-12 tahun, yaitu anak-anak sekolah yang tidak lagi membutuhkan pengawasan ketat dari orang tuanya. Berdasarkan sumber data yang berasal dari informasi, ijin, dari pengelola rusunawa Cigugur dan Cingised, yang kemudian dilakukan survei, dokumentasi berupa foto hasil observasi. Kemudian dilakukan wawancara kepada beberapa penghuni rusun, terutama anak-anak mengenai kegiatan bermain mereka.

3. APLIKASI PREFERENSI SNI DI LANTAI DASAR RUSUNAWA CIGUGUR DAN CINGISED

Standar ini menetapkan spesifikasi fasilitas tempat bermain di ruang terbuka lingkungan rumah susun sederhana yang mencakup uraian tentang bentuk, dimensi, fungsi, struktur dan kinerja dari komponen dan elemen fasilitas tempat bermain di ruang terbuka rumah susun sederhana untuk usia 1-5 tahun dan usia 6-12 tahun, pada lingkungan: rumah susun yang mempunyai KDB 50% dan KLB 1,25 atau dengan kepadatan maksimum = 1.736 jiwa/ha. (SNI 03-6968-2003)

Rusunawa Cigugur memiliki 192 unit hunian sewa, dan Cingised dengan 480 unit hunian sewa adalah rusun yang dimiliki oleh pemerintah kota (*gambar 1*).

Para penghuninya harus membuat perjanjian sewa dengan pemerintah dengan ketentuan yang tertulis dalam persyaratan umum. Salah satu persyaratan menyebutkan jumlah anggota keluarga penyewa, adalah 4 orang, yang terdiri dari suami, istri dan 2 orang anak maksimal umur 12 tahun.

..... tempat bermain anak-anak sesuai dengan standar yang berlaku”. (PP No. 4 Tahun 1988 tentang Rumah Susun, pada paragraf 8, Fasilitas Lingkungan, Pasal 27)

Lantai dasar rusunawa Cigugur dan Cingised digunakan sebagai tempat parkir kendaraan bermotor (*gambar 2*). Penghuni rusun tersebut adalah para pekerja yang tiap hari berangkat kerja dari pagi hingga petang.

Anak usia 6-12 tahun, diluar jam sekolahnya menggunakan area parkir sebagai tempat bermain. Pada kelompok umur 6-12 tahun ini, anak sering lepas dari pengawasan orang tua dan terkadang ingin menjadi mandiri sehingga aktivitas mereka lebih bebas dan beragam. Tempat main bersama yang terletak di lantai dasar, baik pada rusunawa Cigugur dan rusunawa Cingised memiliki jarak jangkauan dari masing-masing unit hunian adalah

Gambar 1: Rusun Cigugur dan Cingised

(Sumber: survei 2012)

Aplikasi konsep arsitektur yang terungkap sebagai rusun ini, diuji kembali dengan riset terhadap penghuninya, khususnya terhadap anak-anak yang menetap disitu. Tujuannya untuk mencari kebutuhan berdasarkan preferensi anak, sesuai pula dengan peraturan yang berlaku.

“Dalam rumah susun dan lingkungannya harus disediakan ruangan-ruangan tempat bermain bagi anak-anak sesuai dengan standar yang berlaku”. “Apabila rumah susun dan lingkungannya digunakan untuk hunian, pada tingkat-tingkat tertentu bagi rumah susun yang berlantai banyak perlu disediakan ruangan-ruangan termasuk tempat bermain untuk anak-anak atau disediakan bangunan serba guna

untuk aktivitas bermain bagi anak-anak ini



(gambar 4).

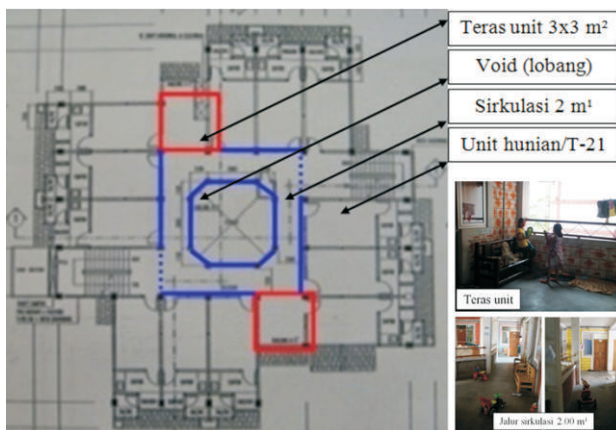
*Gambar 4: Ruang main bersama di rumah rusun Cingised
(Sumber: survai 2012)*

Pada waktu libur seperti hari Minggu, dimana lantai dasar masih digunakan untuk parkir, anak-anak bermain di area yang merupakan jalur sirkulasi kendaraan (*gambar 5*). *Inner court* di blok A, B dan C, dengan penutup lantai dari *grass block* dan ditumbuhi tanaman. Jenis permainan yang dapat dimainkan tidak terpengaruh terhadap ruang yang tersedia. Anak-anak menyesuaikan diri dan mengadaptasi proses bermain agar dapat berlangsung di ruang yang ada.

Gambar 5: Area parkir dan main di lantai dasar rumah rusun Cingised (Sumber: survai 2012)

Aplikasi SNI terhadap hasil perencanaan arsitektur ini menunjukkan adanya perbedaan jumlah dari luas area lantai dasar pada saat digunakan optimal oleh anak-anak di 2 (dua) buah rusunawa tersebut. Penggunaan yang ideal terlihat di rusunawa Cigugur, yang bukan saja dilakukan oleh anak-anak saja. Para orang tua juga menggunakan untuk duduk-duduk, nonton tv, berfungsi pula sebagai pos pengamanan dan kantor manajemen. Luas ruangan lantai dasar masih memadai. Setidaknya hal ini menjadi perhatian bagi masukan kriteria desain, yang seringkali hanya mempertimbangkan ratio aspek

kendaraan bermotornya saja. Sehingga harus memasukkan ratio jumlah anak-anak yang menghuni rusun. Jika penghuniannya maksimal (100%), sebaiknya ratio area bermain anak dilantai dasar mencapai



Gambar 6: Lantai tipikal rusunawa Cigugur Default Paragraph Font; (Sumber: survai 2012)

6.a.1. Teras unit rusunawa Cigugur.

Teras unit yang berukuran 3.00x3.00 m² ini memenuhi untuk digunakan sebagai ruang bermain anak selama jumlah anak yang bermain sesuai dengan dimensi dari ruang teras tersebut yaitu 3 - 4 anak. Jenis permainan yang cocok adalah permainan yang tidak membutuhkan banyak ruang. Lokasi teras unit, dekat dengan unit hunian pada tiap lantainya dan hanya digunakan oleh penghuni di lantai tipikal tersebut. *Furniture* pengisi dapat menjadi alat bantu dalam bermain, berdasarkan wawancara diketahui bahwa *furniture* tersebut disiapkan oleh salah satu penghuni. Posisinya yang menempel pada dinding yang tinggi 1 meter ini dapat membahayakan anak-anak (gambar 7).



Gambar 7: Teras unit pada lantai tipikal rusun Cigugur (Sumber: survai 2012)

Lokasi dari teras unit terletak diantara unit-unit hunian, dan berada di tempat yang sering

dilewati oleh penghuni. Pencahayaan dan penghawaan ruang-ruang pada lantai tipikal ini sangat baik, terbuka langsung ke arah luar, dengan tampias atap teras yang memadai terhadap air hujan. Dilihat dari banyaknya alat-alat main yang ada di teras unit, maka jenis permainan anak terkelompok pada *tipe Ride on toys, sports, membaca buku, arts & crafts* (Therrel, 2002)

6.a.2. Jalur sirkulasi rusunawa Cigugur.

Jalur sirkulasi digunakan pula untuk penempatan *furniture* oleh penghuni rusun, serta terdapat mainan anak-anak yang berserakan. Lebar jalan 2.00 meter, cukup untuk menempatkan kursi dan sirkulasi orang. Namun karena intensitas penggunaan untuk sirkulasi cukup rendah dan jarak jangkauan ke tangga tidak jauh, sehingga ruang sirkulasi ini masih ideal (gambar 8). Anak-anak menyesuaikan diri dan mengadaptasi proses bermain agar dapat dilangsungkan di ruang yang ada.

Karena jalur sirkulasi berbentuk memusat yang menyebabkan jalur sirkulasinya pendek, jarang ditemukan anak yang bermain bola. Jenis permainan, membaca buku, bersepeda. *arts & crafts* (Therrel, 2002), bermain pura-pura (Talbot, 2009).



Gambar 8: Jalur sirkulasi pada lantai tipikal rusun Cigugur (Sumber: survai 2012)

Pencahayaan dan penghawaan pada jalur sirkulasi sangat baik. Sirkulasi udara dua arah yaitu arah vertikal dari lantai dasar melalui *void*

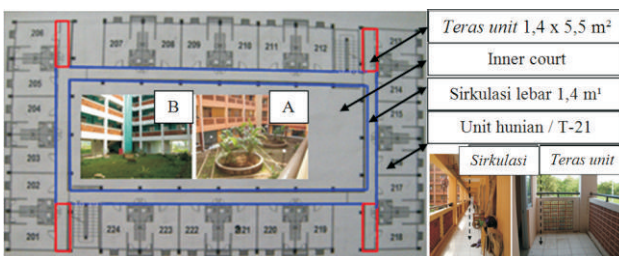
keatas, dan *cross ventilation* arah horizontal dari 2 (dua) teras unit yang posisinya berhadapan, dan terbuka ke arah luar.

Terang sinar matahari mampu menerangi jalur sirkulasi di sekeliling *void*, hanya terhalang sedikit oleh dinding tembok pembatas setinggi 1.40 meter ditambah dengan *handrail* besi.

6.b. Lantai tipikal rusunawa Cingised

Lantai tipikal rusunawa Cingised terdapat 24 (dua puluh empat) unit hunian dengan luas 21 m² (T.21), serta terdapat tambahan 4 (empat) buah posisi ruang bersama terbuka, yang selanjutnya disebut sebagai teras unit dan jalur sirkulasi umum (*gambar 9*).

Tidak disediakan ruang kusus sebagai area bermain anak pada lantai tipikal ini. Para penghuni menggunakan teras ruang yang berada didepan unit hunian mereka untuk menempatkan *furniture*-nya, dan digunakan pula untuk bermain anak-anak nya.



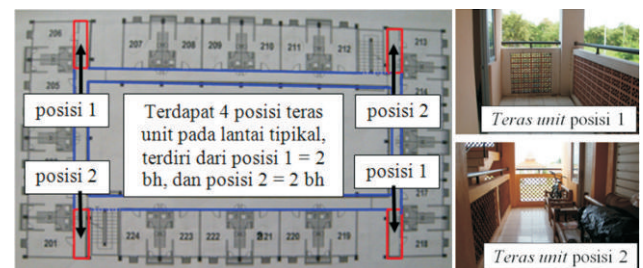
Gambar 9: Lantai tipikal rusun Cingised (Sumber: survai February, Maret, April 2012)

Pencahayaan dan penghawaan ruang sirkulasi dan teras unit pada lantai tipikal ini sangat baik. Karena bersifat terbuka langsung ke arah luar, dibatasi oleh dinding *rooster* setinggi 1 meter dengan railing besi.

6.b.1. Teras unit rusunawa Cingised.

Teras unit dengan lebar 1.40 meter pada lantai tipikal dominan digunakan sebagai teras pada unit hunian yang berada di bagian itu. Digunakan pula untuk tempat duduk, dan sebagai ruang main anak (*gambar 10*).

Teras unit pada unit hunian yang terletak di sudut ini, sebenarnya sama lebarnya dengan jalur sirkulasi disekeliling *void*. Karena posisinya yang kusus, membuat terkesan privat bagi unit hunian yang berada disudut.



Gambar 10: Teras unit posisi 1 dan 2 pada rusun Cingised(Sumber: survai 2012)

Teras unit ini memenuhi sebagai ruang bermain anak, yaitu 3 – 4 anak, dengan jenis permainan adalah permainan yang tidak membutuhkan banyak ruang. Tidak ditempatkan *furniture* yang menempel pada dinding pembatas setinggi 1 meter (*gambar 11*).

Dilihat dari banyaknya alat-alat main yang ada, maka jenis permainan anak terkelompok pada tipe permainan boneka, bermain *dress-up*, mainan kendaraan, permainan peralatan, permainan kartu (*Therrel, 2002*)



Gambar 11: Aktivitas anak pada Teras unit posisi 1 dan 2 rusun Cingised (Sumber: survai February, Maret, April 2012)

6.b.2. Jalur sirkulasi rusunawa Cingised.

Jalur sirkulasi pada rusunawa Cingised digunakan untuk bermain anak. Dari ukuran lebar sirkulasi yang hanya 1.40 meter dan linier memanjang, sebenarnya kurang ideal untuk mewadahi seluruh permainan. Ditambah lagi dengan penempatan beberapa meja, kursi, dan perabot lainnya di depan unit hunian (*gambar 12*).

Untuk keselamatan anak, dinding pembatas kearah *inner court* menggunakan bahan dinding dengan *rooster*, dibagian atasnya ditambahkan dengan pegangan dari besi 3 inch yang di cat. Tinggi keseluruhan bidang pembatas ini 1.40 meter.



Cingised Default Paragraph Font; Sumber: survai February, Maret, April 2012)

Jalur sirkulasi berbentuk linear sebagai akibat dari bentuk massa rusunawa yang memanjang. Intensitas pengguna jalur sirkulasi yang tidak tinggi, dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain sepeda dan bola (*Therrel, 2002*)

7. JALUR SIRKULASI KENDARAAN PADA RUSUNAWA CIGUGUR DAN CINGISED

Jalur sirkulasi ini mempunyai intensitas yang rendah karena penghuni rusunawa yang mayoritas menggunakan kendaraan bermotor hanya keluar-masuk kompleks pada waktu pagi dan petang hari saja.

Jalur sirkulasi kendaraan di kompleks Rusunawa ini menghubungkan antar blok, dan jalur pengangkutan sampah. Seringkali digunakan oleh anak-anak karena bentuknya yang linear dan mendukung dalam beberapa permainan, seperti bermain sepeda, kejar-kejaran, layangan.

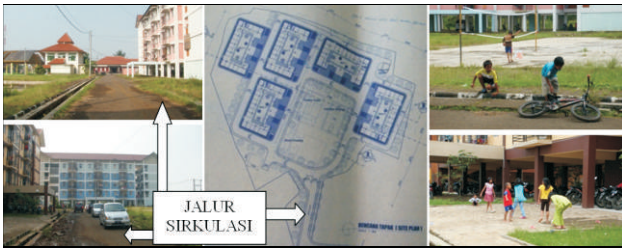
Dari wawancara didapatkan alasan mengapa anak-anak sering bermain di jalur sirkulasi ini. Beberapa diantaranya senang bermain sepeda di jalur sirkulasi karena dapat mengelilingi kompleks rusunawa dan situasinya sepi. Ada pula yang mengatakan karena di lantai hunian tidak memungkinkan untuk bermain bola, kejar-kejaran sehingga mereka bermain di sini.

Jalur sirkulasi pada rusunawa Cigugur dengan lebar jalan 4 meter, yang cukup untuk 1 (satu) mobil menggunakan bahan penutup lantai dari paving blok (*gambar 13*).



Gambar 13: Jalur sirkulasi di rusunawa Cigugur (Sumber: survai 2012)

Jalur sirkulasi pada rusunawa Cingised memiliki lebar jalan 6 meter, yang cukup untuk 2 (dua) mobil, dengan bahan penutup lantai dari aspal (*gambar 14*).



Gambar 14: Jalur sirkulasi di rusunawa Cingised (Sumber: survai 2012)

8. KERUSAKAN DAN KETIDAK NYAMANAN RUSUNAWA CIGUGUR DAN CINGISED.

Kerusakan dan ketidaknyamanan rusunawa terletak pada perilaku penghuninya. Ketentuan yang berlaku untuk menjadi penghuni rusunawa, adalah diijinkannya membawa anak. Kelompok masyarakat yang tinggal bersama di satu gedung, dengan orang tua yang bekerja, bisa salah satu atau kedua orang tuanya bekerja, menyebabkan anak usia 6-12 tahun bermain sendiri di gedung itu. Padahal kelompok anak membutuhkan dorongan dan stimulus untuk perkembangan fisik/motorik dan sosial-nya.

Bermain mendatangkan banyak hal positif bagi pertumbuhan anak, baik dari segi fisik, sosial dan emosionalnya, seperti melatih kelincahan, pergerakan anggota tubuh, menjalin pertemanan, mengetahui sifat orang, menyelesaikan masalah, memutuskan suatu keputusan dan lain-lain (melatih motorik, kognitif dan emosional anak) (Ginsburg, 2007). Jenis permainan yang dapat membantu perkembangan motorik dan sosial adalah permainan yang membutuhkan kerjasama tim (Clark, 1998), dan yang membutuhkan partisipasi fisik, seperti bermain bola, bermain sepeda, berolahraga, bermain pura-pura, dan lain-lain (Therrel, 2002).

Jenis permainan ini ditemui di lantai dasar, dan di jalur sirkulasi lantai dasar. Lingkungan tempat anak bermain ini mempengaruhi hasil bagi perkembangan anak. Lingkungan yang tidak sesuai akan memberikan dampak buruk bagi anak. Baik buruknya suatu lingkungan bergantung pada fisik tempat, lingkungan sekitar, dan kondisi sosial (Eliasa, 2009). Lingkungan fisik tempat anak bermain disini adalah tempat tinggal di rusunawa dengan karakteristik penghuninya yang spesifik.

8.a. Kerusakan dan ketidaknyamanan fisik dan sosial di Rusunawa Cigugur

8.a.1. Kerusakan dan ketidaknyamanan fisik di Rusunawa Cigugur

Coretan pada dinding hampir ditemukan pada setiap lantai di seluruh blok di rusunawa Cigugur. Coretan-coretan ini juga terdapat pada kolom-kolom disekeliling void. Juga banyak terdapat dinding-dinding yang kotor selain disebabkan oleh debu disebabkan pula oleh tapak kaki dan tangan yang mengenai dinding.

Hal ini banyak terjadi di jalur sirkulasi yang digunakan untuk ruang bermain anak (gambar 15).



Gambar 15: Kerusakan fisik permanen di rusunawa Cigugur (Sumber: survai 2012)

Banyaknya barang pribadi penghuni, termasuk mainan anak diletakan pada jalur sirkulasi. Jalur yang menjadi milik bersama, sudah sepantasnya dijaga kebersihan serta kenyamanannya. Hal ini membuat lingkungan

terkesan menjadi kumuh, tidak teratur dan tidak bebas ber-sirkulasi karena takut menginjak barang-barang yang berserakan (*gambar 16*).



Gambar 16: Kerusakan fisik non permanen di rusunawa Cigugur (Sumber: survai 2012)

8.a.2. Kerusakan dan ketidaknyamanan sosial di rusunawa Cigugur

Ketidaknyamanan secara sosial dirasakan ketika banyak anak-anak yang bermain disekitar unit dan anak-anak tersebut membuat kegaduhan ketika bermain, seperti berteriak, berlari-lari, dan sebagainya. Dari wawancara didapatkan bahwa beberapa penghuni merasa terganggu ketenangannya ketika banyak anak-anak yang bermain disekitar unitnya. Umumnya ini dirasakan oleh penghuni yang tidak mempunyai anak.

8.b. Kerusakan dan ketidaknyamanan fisik dan sosial di rusunawa Cingised

8.b.1. Kerusakan dan ketidaknyamanan fisik di rusunawa Cingised

Coretan pada dinding cukup sering ditemukan pada blok A, B, dan C rusunawa Cingised. Dinding yang dicoret paling banyak ditemukan di daerah tangga. Hal ini disebabkan karena banyak anak-anak yang bermain di tangga (*gambar 17*).



Gambar 17: Kerusakan fisik permanen di rusunawa Cingised. (Sumber: survai 2012)

Dinding yang kotor ditemukan pada beberapa tempat di Rusunawa Cingised, di daerah yang seluruh unitnya dihuni. Kotornya dinding selain karena debu yang menempel juga karena tapak tangan dan kaki dari penghuni, termasuk anak-anak.

Hal ini didukung oleh seringnya anak-anak bermain dijalur sirkulasi, seperti bermain bola, bermain sepeda, dan sebagainya. Selain itu, warna dinding yang berwarna muda (jingga, biru, pink) membuat dinding yang kotor semakin terlihat jelas. Walaupun tersusun rapih, barang-barang milik penghuni seperti pakaian, selimut, antena tv ditempatkan di dinding pembatas sirkulasi. Di jalur sirkulasi diletakkan mainan, handuk di depan unit hunian (*gambar 18*). Posisinya yang menghadap ke inner court membuat tampilan fasad bangunan dari arah luar tetap rapih.



Gambar 18: Kerusakan fisik non permanen di rusunawa Cingised. (Sumber: survai 2012)

Mainan anak yang diletakan pada jalur sirkulasi cukup mengganggu sirkulasi penghuni serta mengurangi kenyamanan lalu lintas penghuni. Walaupun sudah ada aturan dari pengelola untuk tidak menyimpan benda pribadi di jalur sirkulasi,

namun peraturan ini diabaikan oleh para penghuni.

8.b.1. Kerusakan/Ketidaknyamanan sosial di rusunawa Cingised

Seperti hal-nya di rusunawa Cigugur, ketidaknyamanan secara sosial yang sama dirasakan oleh penghuni di rusunawa Cingised. Yaitu diakibatkan oleh kegaduhan dari anak-anak yang mengganggu privatisasi penghuni lainnya. Ada ketidakcocokan antara penghuni yang memiliki anak kecil dengan penghuni yang tidak/belum mempunyai anak.

9. PREFERENSI JENIS PERMAINAN ANAK DI RUSUNAWA CIGUGUR DAN CINGISED.

Permainan yang dilakukan anak di rusunawa Cigugur dan Cingised, menurut *Talbot* dan *Therrel* terkelompok dalam 11 macam permainan (*Talbot, 2009*) (*Therrel, 2009*), sebagai berikut:

No	Jenis permainan	Rusunawa	
		Cigugur	Cingised
1	Permainan diluar ruangan	√	√
2	Permainan tradisional	X	√
3	Permainan olahraga	√	√
4	Permainan mengendarai sepeda, <i>skate boards</i>	√	√
5	Permainan berpikir, permainan menggunakan alat bantu	√	√
6	Permainan pura-pura: permainan boneka, <i>dress-up</i>	√	√
7	Bermain <i>action figures</i> , mobil-mobilan, motor-motoran, kereta, pesawat	√	√
8	Bermain <i>puzzles</i> , kartu, menonton TV dan komputer	√	√/X
9	Permainan edukasi dan akademis	√/X	X
10	Kreatifitas: proyek seni, menari, drama, paduan suara, peragaan busana, mempelajari alat musik	-	-
11	Kerajinan tangan: merajut, menjahit, membuat mainan, menggunakan alat,	-	-
Permainan yang umum ditemukan (√) adalah jenis permainan yang lazim dilakukan pada perumahan horizontal.			
Poin yang dibahas adalah poin yang tidak ditemukan (X), sedikit ditemukan			

Tabel 39. Preferensi permainan anak di rusunawa Cigugur dan Cingised (Sumber: aplikasi Talbot dan Therrel)

9.a. Preferensi jenis permainan yang

sedikit/tidak ditemukan

Terdapat jenis permainan yang sedikit/tidak ditemukan di rusunawa, yang disebabkan oleh kondisi ekonomi dari para penghuni rusunawa tersebut. Para penghuni yang kondisi ekonominya lebih mapan, mampu membelikan permainan-permainan yang sedang trend sesuai jamannya.

Permainan tradisional seperti bermain beklen, kelereng oleh anak-anak di rusunawa Cingised (*gambar 19*), akan tetapi sudah sedikit/tidak ditemukan di rusunawa Cigugur. Anak-anak di Rusunawa Cigugur lebih memilih bermain dengan mainan yang bersifat modern seperti mainan mobil-mobilan, boneka *barby*, komputer, *video games* (*gambar 18*), dsb, dibandingkan dengan mainan tradisional (*Saragih, 2004*).



Gambar 19. permainan tradisional (Sumber: survei February, Maret, April 2012)

Begitu juga dengan Permainan edukasi dan akademis yang ditemukan pada Rusunawa Cigugur. Terlihat anak yang sedang membaca buku (*gambar 20*) di *teras unit* depan unit huniannya. Setelah melakukan wawancara, diketahui bahwa orang tua membelikan beberapa buku cerita untuk anaknya, terutama untuk anak usia 6-8 tahun yang masih tertarik pada cerita kanak-kanak. Umur 9-12 tahun lebih memilih untuk membaca komik atau menonton TV dibandingkan membaca buku cerita anak-anak.

Untuk permainan dengan mainan pembelajaran (teleskop, binokular) tidak terlalu populer dikalangan anak-anak. Mayoritas mengatakan tidak tertarik dengan mainan seperti itu karena bersifat akademis (sekolah), beberapa diantaranya mengatakan permainan itu tidak menyenangkan untuk dimainkan. Pihak orang tua juga tidak berinisiatif untuk mendorong /menyediakan mainan itu untuk anaknya. Mereka bersifat pasif, jika anak meminta baru orang tua menyediakan.

Pendidikan orang tua sendiri mayoritas hanya sebatas SMP atau SMA, sehingga orang tua merasa tidak familiar dengan membaca buku sebagai bagian dalam proses pengembangan anak. Untuk permainan dengan mainan pembelajaran, sama halnya dengan aktivitas membaca buku, orang tua tidak menyediakan hal tersebut. Jika pihak anak yang meminta jenis mainan seperti itu, baru orang tua menyediakannya.



survai 2012)

9.b. Preferensi jenis permainan yang dilakukan sebagai bagian dari tugas sekolah

Pada Rusunawa Cigugur dan Cingised ditemukan beberapa hiasan yang ditempel pada pintu unit hunian yang merupakan hasil kreasi sekolah anak dari penghuni tersebut (*gambar 21*). Berdasarkan survai, diketahui bahwa anak-anak usia 6-12 tahun yang tinggal di rusunawa ini semuanya bersekolah. Sehingga mengenal

kedisiplinan yang seyogyanya dilaksanakan dan diajarkan di sekolah.



(Sumber: survai 2012)

10. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Setelah mengamati dan menganalisa ruang bermain yang tercipta dan jenis permainan yang dimainkan pada dua objek amatan, maka didapat kesimpulan tentang preferensi ruang bermain anak pada Rusunawa Cigugur dan Cingised.

Satu; Kebutuhan luas area ruang bermain anak pada dua obyek amatan, menunjukkan nilai lebih pada aktivitas lantai dasar rusunawa Cigugur. Berdasarkan ruang gerak ideal anak sebesar 2,8m²/anak untuk seluruh jumlah anak pada Rusunawa Cigugur, berdasarkan ruang gerak ideal anak sebesar 2,8 m²/anak untuk seluruh jumlah anak pada blok rusunawa tersebut, idealnya mencapai 25,6% dari luas lantai dasar. Capaian ini memungkinkan aktivitas lebih pada lantai dasar, seperti untuk pos keamanan, ruang bersama para orang tua untuk duduk-duduk, berbincang, dan nonton tv, ruang manajemen pengelolaan, ditambah dengan aktivitas utama sebagai ruang parkir motor penghuni.

Dua; Lantai tipikal pada rusunawa Cigugur terdapat ruang bersama 3.00x3.00 m² yang efektif digunakan oleh anak-anak khususnya pada lantai tersebut. Anak-anak pengguna umumnya

dalam usia sampai 5 tahun yang belum bersekolah, bahkan terdapat anak usia 6-12 tahun. Sebaiknya ruang bersama ini diberikan tempat duduk yang disiapkan oleh pengelola, agar lebih formal sebagai ruang bersama yang dapat digunakan oleh para penghuni.

Tiga; Pada Rusunawa Cigugur dan Cingised ditemukan kerusakan dan ketidaknyamanan, yaitu kerusakan secara fisik bangunan dan ketidaknyamanan secara sosial. Hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak tersebut adalah dengan cara:

1. Menciptakan *space* baru tambahan. Sehingga anak-anak lebih tertarik untuk bermain di sana daripada bermain di jalur sirkulasi.
2. Memberikan pengertian mengenai perilaku bermain yang baik pada para orang tua agar tidak merugikan pihak lain, serta melaksanakan kedisiplinan yang lazim terjadi di sekolah-sekolah.
3. Dinding dapat dicat dengan menggunakan cat *glossy* sehingga kotoran tidak terlalu menempel dan mudah dihapus.

Empat; Faktor utama dalam pemilihan ruang bermain oleh anak (Lynch,1991) (Saragih,2004), yaitu

1. Lokasi; tergantung dari jarak unit yang dilayani < 400 m (pendek), ke lingkungan sekitar.
2. Dimensi; tergantung dari luasan (panjang dan lebar) yang memenuhi untuk melakukan permainan yang ingin dimainkan.
3. Pencahayaan dan penghawaan, harus bersifat alami.
4. Peralatan pengisi ruangnya; berisikan peralatan yang dapat membantu permainan anak.
5. Jenis permainan; disesuaikan dengan kondisi

ruang dan sosial yang ada

11. DAFTAR PUSTAKA

SNI03-6968-2003

PP No. 4 Tahun 1988 tentang Rumah Susun, pada paragraf 8, Fasilitas Lingkungan, Pasal 27

Clark, Poinsette.,1998. *Education Encyclopedia - Stages Of Growth Child Development Early Childhood And Middle Childhood*. Ohio: State University.

Eliasa, Eva I.E., 2009., *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Ginsburg, Kenneth R., 2007. *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. America : American Academic of Pediatrics.

Lynch, Kevin., 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch*. London : The MIT Press.

Neufert, Ernst. 2010. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.

Saragih, J.F. Bobby. 2004. *Konsep Desain Tempat Bermain Anak. Seminar Nasional Kota*

Ramah Anak, Jakarta : Grasindo.

Talbot, Janet Prest & Thornton, L., 2009. *A Chance To Play: A Manual Promoting Play for Children in South Africa*. Jerman: A Chance To Play.

Therrel, James A., 2002. *Age Determination Guidelines: Relating Children's Ages To Toy Characteristics and Play Behaviour*. Amerika: CPSC Staff Document.