

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. ANALISA RUSUNAWA KUDU

4.1.1. Gambaran Umum Rusunawa Kudu

Pembangunan Rusunawa Kudu dilaksanakan menggunakan dana APBN melalui Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat yang bersifat bantuan kepada pemerintah Kota Semarang dan kemudian setelah Rusunawa selesai dibangun diserahkan aset dan pengelolaannya kepada Pemerintah Kota Semarang melalui proses hibah.

Dasar hukum pengelolaan Rusunawa Kudu oleh Pemerintah Kota Semarang antara lain:

1. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 3 Tahun 2012 tentang Retribusi Jasa Usaha di Kota Semarang;
2. Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 7 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 3 Tahun 2012 tentang Retribusi Jasa Usaha di Kota Semarang;
3. Peraturan Walikota Nomor 7 Tahun 2009 tentang Penghunian dan Persewaan Atas Rumah Sewa Milik Pemerintah Kota Semarang;

Sesuai dengan Pasal 54 ayat 1 Undang – Undang No. 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun yaitu Sarusun (Satuan Rumah Susun) umum yang memperoleh kemudahan dari pemerintah hanya boleh dimiliki atau disewa oleh MBR (Masyarakat Berpenghasilan Rendah).

Kompleks Rusunawa Kudu terdiri dari 9 blok Tower rusunawa dengan masing-masing mempunyai beragam jumlah hunian, sesuai dengan tipologi peruntukan rusun tersebut. Untuk pembangunan rusun tahun 2013 mempunyai tipologi hunian dengan luasan 24m² sedangkan untuk rusun yang terbangun tahun 2016 keatas telah mempunyai luasan 36m². Total terdapat ± 762 buah hunian pada rusunawa Kudu.

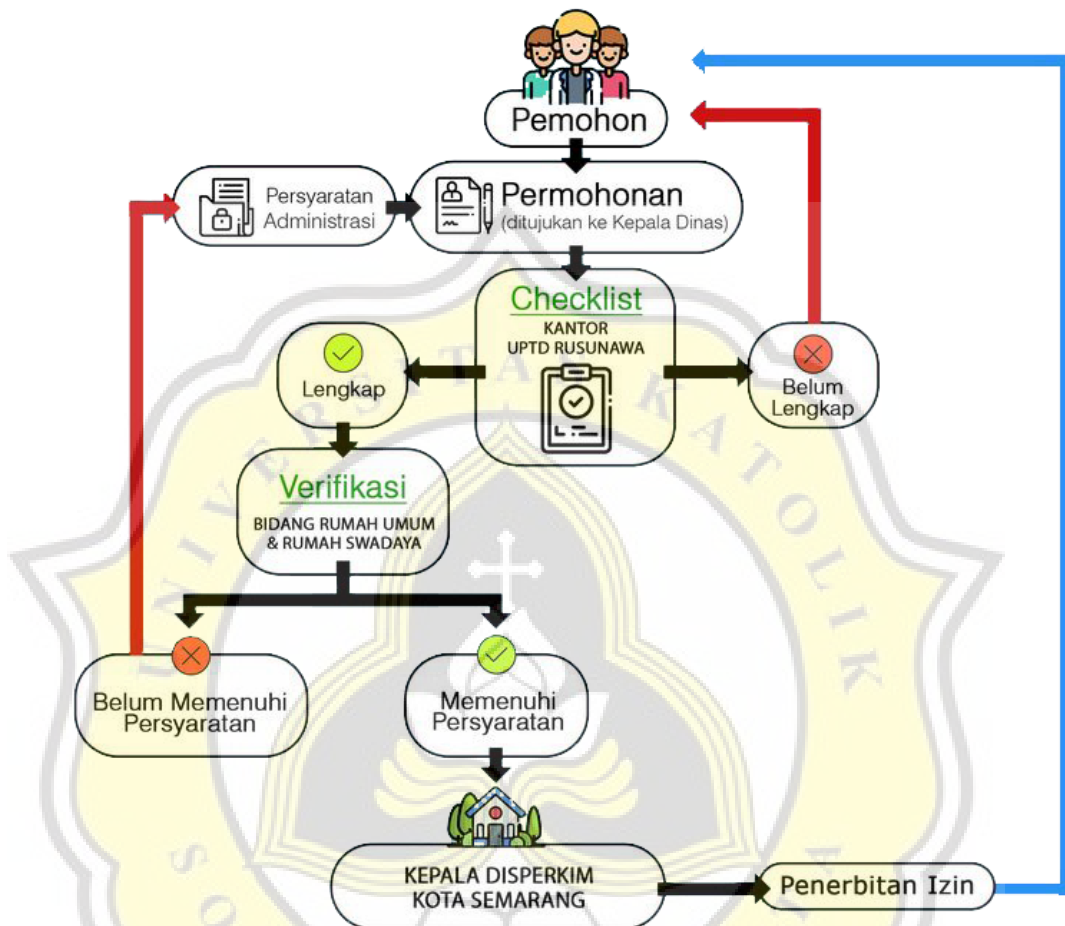
No	Rusun	Pembangunan (Tahun)	Peruntukan hunian	Jumlah Lantai Hunian	Type hunian	Jumlah Unit hunian
1	Blok A	2013	MBR	4	24	96
2	Blok B	2013	MBR	4	24	96
3	Blok C	2013	MBR	4	24	96
4	Blok D	2013	MBR	4	24	96
5	Blok E	2013	MBR	4	24	96
6	Blok F	2013	MBR	4	24	96
7	Blok G	2016	MBR	5	36	70
8	Blok H	2017	MBR	4	36	58
9	Blok I	2018	MBR	4	36	58
Total						762

Tabel IV.1. Data Type hunian dan jumlah hunian Rusunawa Kudu
(Sumber : UPTD Rusunawa Kota Semarang tahun 2020)

Pengelolaan Rusunawa Kudu berada pada UPTD (Unit Pelaksana Teknis Daerah) Rumah Susun Sewa Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Semarang. Tarif sewa hunian rusun tahun 2020 untuk sebuah unit rusun untuk type 24 dari Rp 70.000,- sampai dengan Rp 110.000,- sedangkan untuk hunian type 26 bagi keluarga dikenakan biaya sewa Rp 100.000,- hingga Rp 250.000,-.

Sedangkan prosedur pengajuan izin sewa hunian Rusunawa Kudu adalah sebagai berikut :

Sistem, Mekanisme, dan Prosedur Izin Rumah Susun Sewa



Gambar VI.1. Alur prosedur izin penghunian Rusunawa
(Sumber : UPTD Rusunawa Kota Semarang)

4.1.2. Tipologi Rusunawa

4.1.2.1. Rusunawa Blok F

A. Bangunan Blok F

Rusunawa Blok F pada Kompleks Rusunawa Kudu dibangun pada tahun 2013 dengan jumlah hunian 96 unit, terdiri dari 5 lantai dengan luasan masing-masing unit hunian 24m².

Berdasarkan *Detail Engineering Design* (DED) Rusunawa dari Satuan Kerja Penyediaan Perumahan (Satker PP) Provinsi Jawa Tengah maka dapat dilihat bahwa masa Rusunawa Blok F berbentuk Slab dengan dimensi panjang 58m dan lebar 18,80m, sehingga mempunyai luas lantai dasar sekitar 1.090m².

Terdiri dari 4 lantai dengan total ketinggian bangunan sekitar 23m. Rusun Blok F berada diantara rusun blok C, E dan H dengan jarak antar bangunan sekitar 15-18m.

Orientasi bangunan menghadap ke arah timur laut dengan pintu masuk berada pada bagian yang memanjang. Rusunawa blok F mempunyai jarak sekitar 280m dari pintu masuk kompleks Rusunawa Kudu.



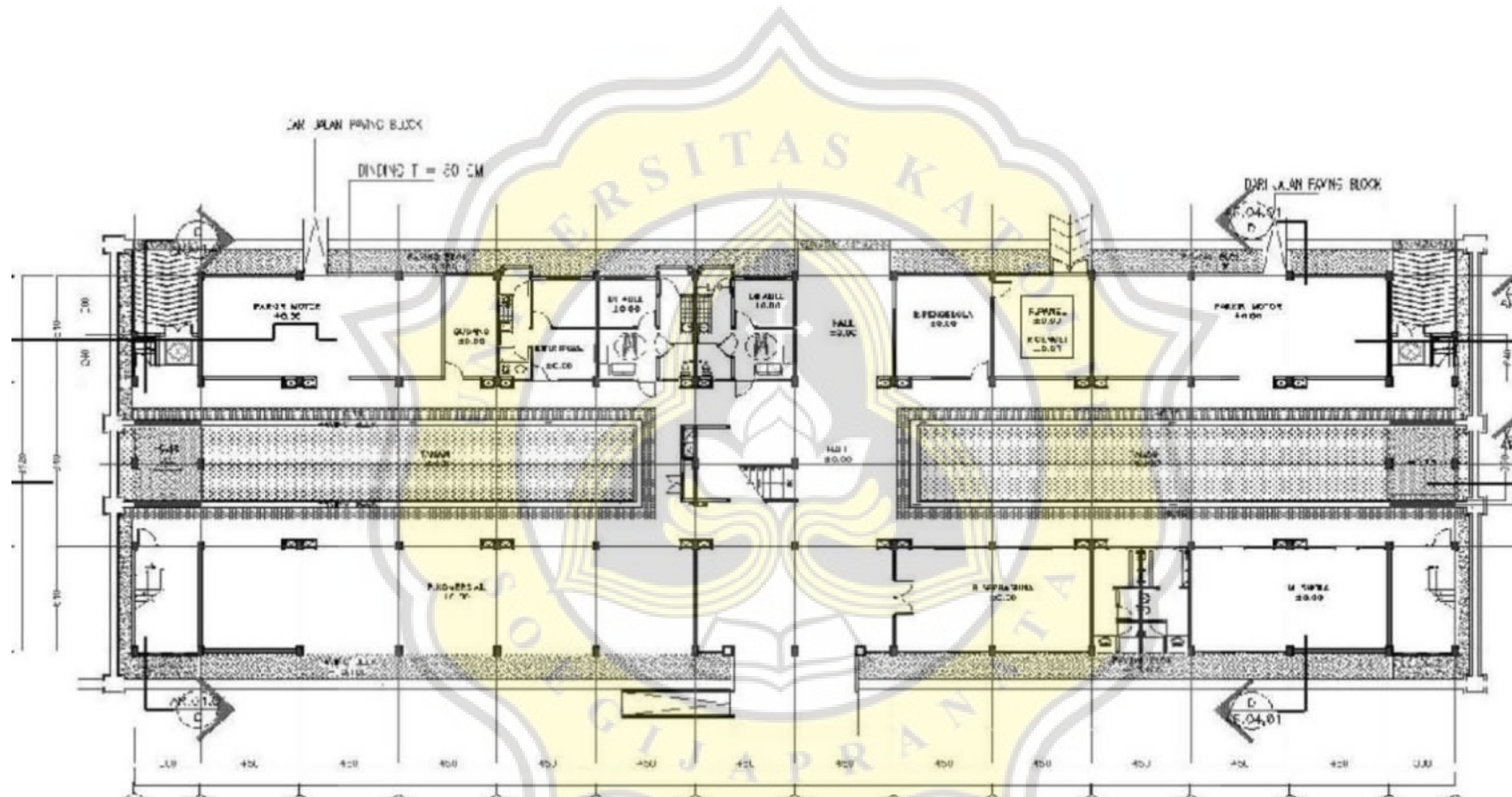
Gambar IV.2. Posisi Rusunawa Blok F pada kompleks Rusunawa Kudu
(Sumber : Google Earth)



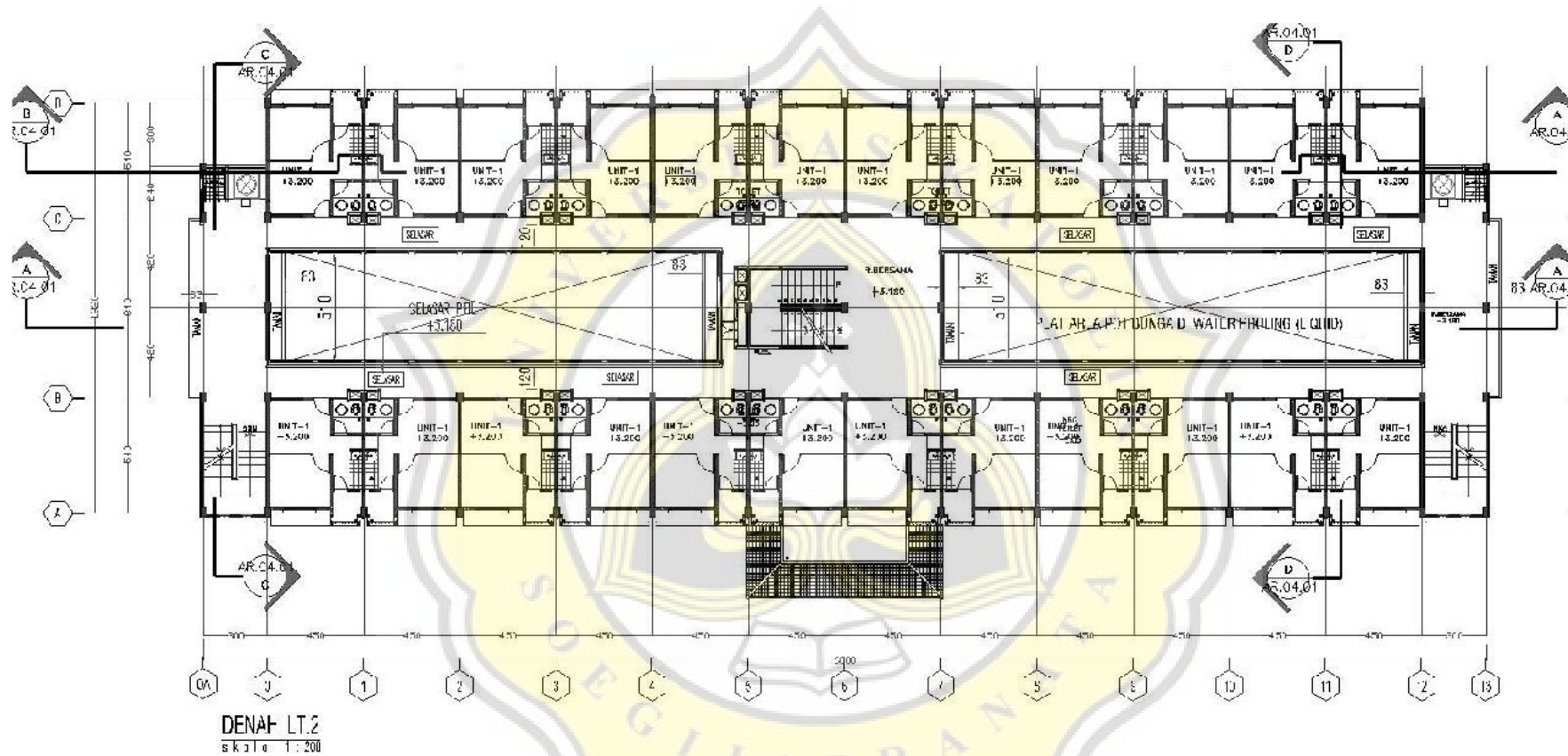
Gambar IV.3. Foto bangunan Rusunawa Blok F
(Sumber : Dokumentasi lapangan, 2022)



Gambar IV.4. Tampak depan rusunawa Blok F
(Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2013. SNVT Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa)



Gambar IV.5. Denah lantai dasar
 (Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2013. SNVT Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)



Gambar IV.6. Denah lantai tipikal 2 – 5
(Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2013. Satker Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)

B. Fasilitas Ruang Blok F

1) Lantai Dasar

Pada lantai dasar Rusunawa Blok F berbeda dengan lantai tipikal di atasnya. Pada lantai dasar hanya terdapat 3 unit hunian yang diperuntukkan bagi penghuni difable demi kemudahan akses selebihnya berfungsi sebagai sarana penunjang bangunan rusunawa yang terdiri dari :

- Parkir Motor
- Gudang
- Ruang Serbaguna
- R. Tidur Pengelola
- Musholla
- Kantor Pengelola
- KM/WC Umum dan
- R. Komersial
- Tempat Wudlu
- R. Panel dan Genset.

Terdapat area terbuka pada lantai dasar sebagai void bangunan yang berfungsi sebagai penghawaan dan sirkulasi udara di dalam rusun. Area terbuka tersebut dikelilingi oleh koridor dengan lebar sekitar 1,2m sebagai jalur sirkulasi ke ruang-ruang sarana penunjang dan unit hunian difable.

Main entrance berada di depan bagian tengah bangunan dan *side entrance* ada di ke 2 sisi bangunan. Terdapat ruang penerima pada lantai dasar seluas 68.85m².

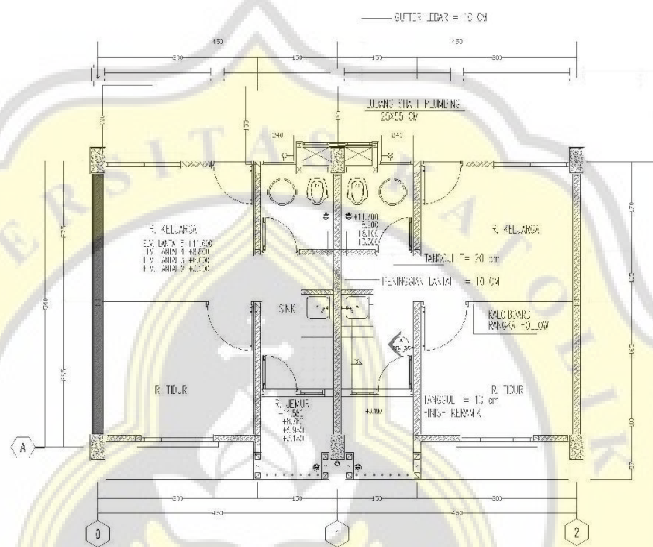
2) Lantai Tipikal 2-5

Pada lantai 2 hingga lantai 4 dengan denah tipikal diperuntukkan bagi hunian beserta fasilitas penunjang ruang hunian yaitu :

- 24 Unit hunian per lantai
- Shaft Sampah

- Janitor
- Sirkulasi single loaded corridor lebar 2.5m
- Panel Lantai

Unit hunian terdiri dari 1 ruang keluarga, 1 ruang tidur, 1 kamar mandi, 1 dapur dan 1 ruang jemur dengan luas total 24m².



Gambar IV.7. Denah unit hunian Blok F
(Sumber : DED Rusunawa MBR 2013 Satker Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)

C. Sirkulasi dalam Rusunawa Blok F

Pada unit hunian baik lantai dasar maupun lantai tipikal menggunakan type sirkulasi 2 buah *single loaded corridor* dengan lebar 1,2m – 1,5m terpisah oleh *void* yang memanjang dari lantai teratas hingga ke lantai dasar dan terhubung pada area di depan tangga.

Untuk mengkases lantai di atasnya terdapat tangga utama pada bagian tengah bangunan dan tangga darurat pada masing-masing bagian ujung bangunan.

Pada area penghubung 2 koridor seluas ± 28m² didepan tangga darurat yang terletak di kedua sisi

bangunan dipasang teralis untuk keamanan. Total luas sirkulasi dalam bangunan sekitar 30% dari total luas bangunan.

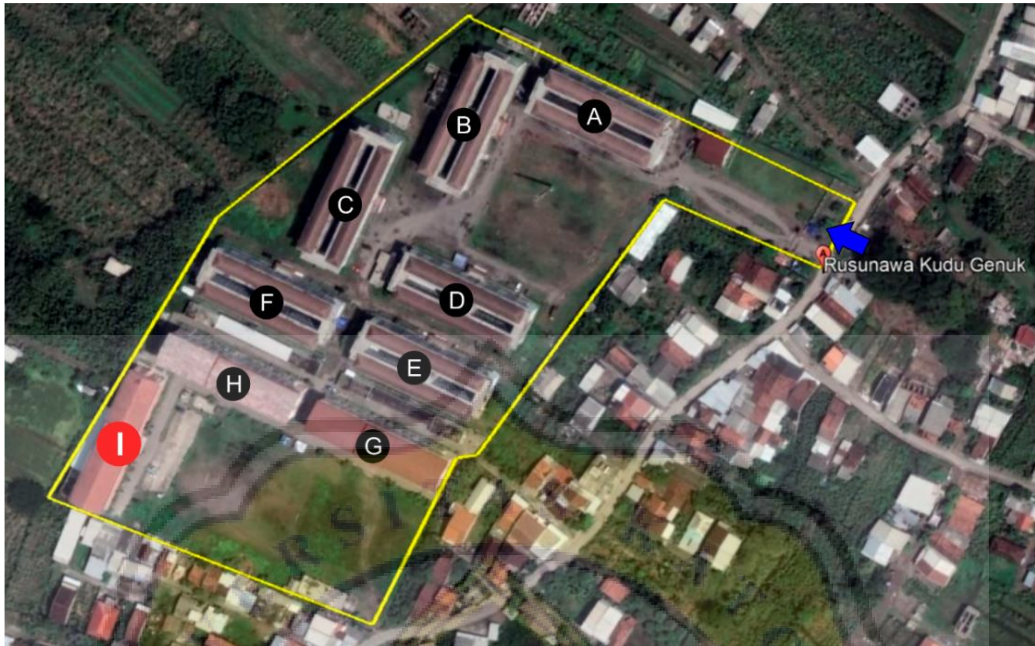
4.1.2.2. Rusunawa Blok I

A. Bangunan Blok I

Rusunawa Blok I adalah rusunawa terakhir yang dibangun di kompleks Rusunawa Kudu hingga tahun 2022 ini. Rusun tersebut dibangun pada tahun 2018 dengan jumlah hunian 58 unit, terdiri dari 4 lantai dengan luasan masing-masing unit hunian 36m².

Rusunawa Blok I juga berbentuk Slab dengan dimensi panjang 61.25m dan lebar 12.75m, sehingga mempunyai luas lantai dasar sekitar 780m². Terdiri dari 4 lantai dengan total ketinggian bangunan sekitar 17.6m. Orientasi bangunan rusun menghadap ke arah Tenggara / lapangan bola dengan pintu masuk utama berada pada bagian yang memanjang. Jarak dengan rusun terdekat adalah 7m yaitu dengan rusunawa blok H. Rusunawa blok I mempunyai jarak sekitar 412m dari pintu masuk kompleks Rusunawa Kudu.

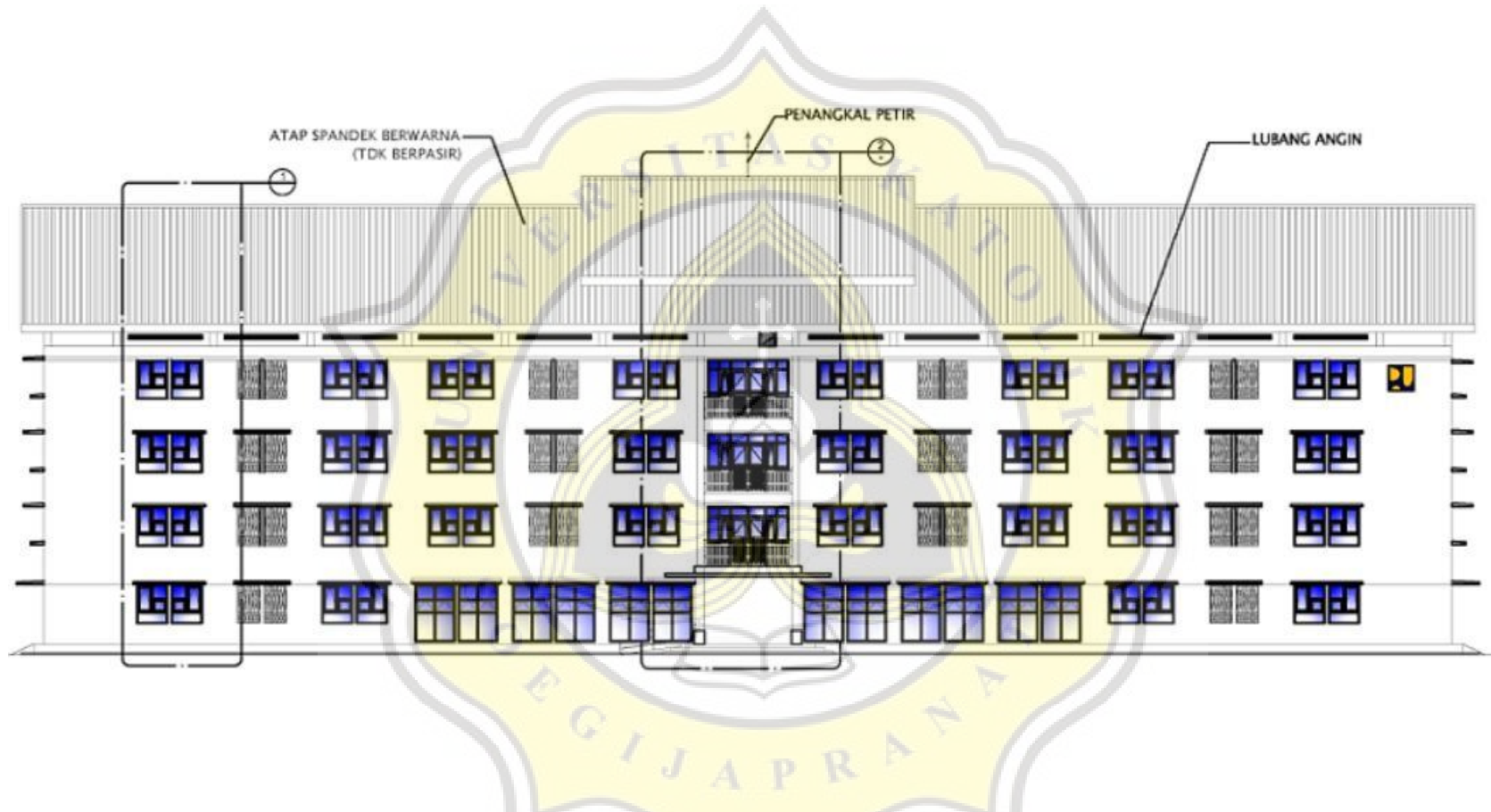
Perubahan bentuk pada rusunawa Blok G, H dan I menurut Satker Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah dimaksudkan guna efisiensi lahan dengan mengoptimalkan area hunian menjadi type 36 yang sebelumnya adalah type 24. Dengan perluasan area hunian tersebut diharapkan agar penghuni merasa lebih nyaman karena mempunyai cukup luasan ruang yang lebih layak dengan mempunyai 2 buah ruang kamar tidur.



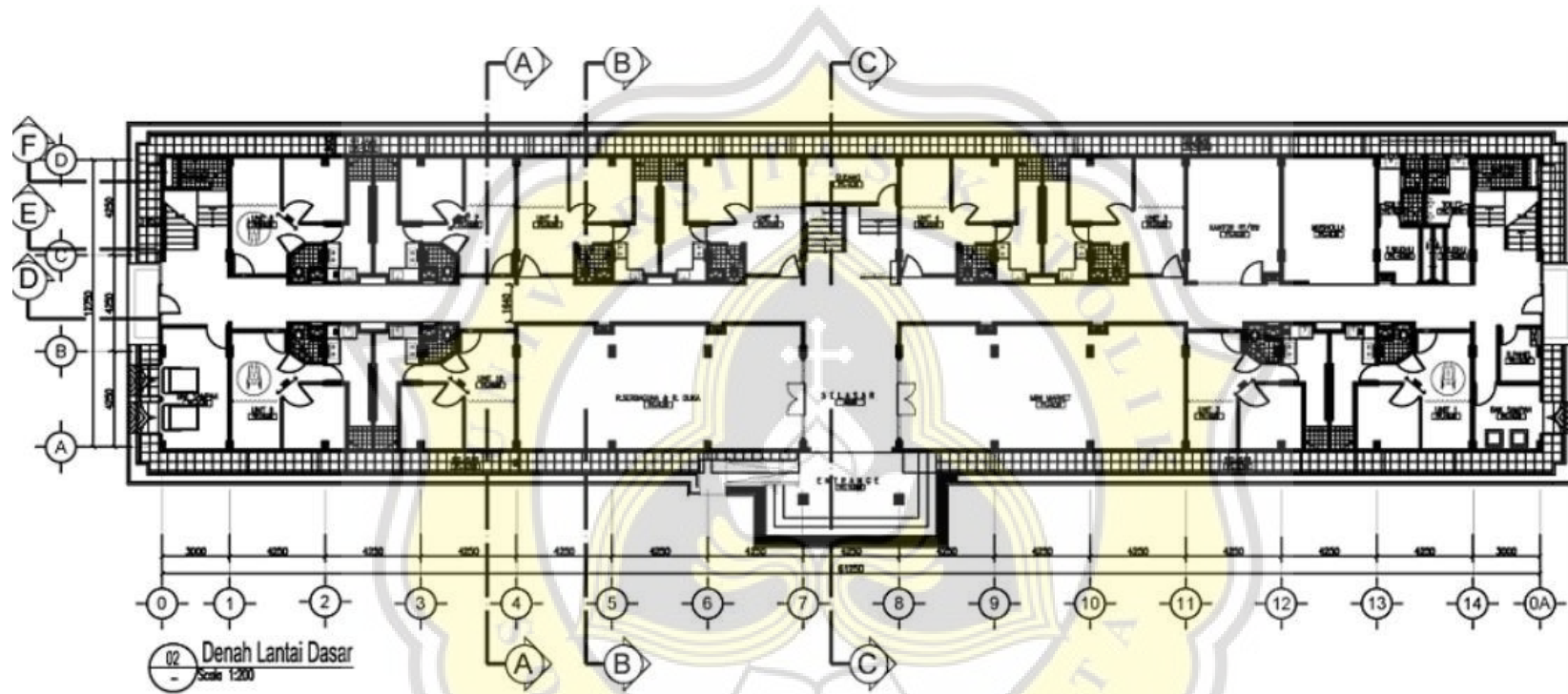
Gambar IV.8. Posisi Rusunawa Blok I pada kompleks Rusunawa Kudu
(Sumber : Google Earth)



Gambar IV.9 Tampak bangunan Rusunawa Blok I
(Sumber : Dokumentasi lapangan, 2022)



Gambar IV.10. Tampak depan Rusunawa Blok I
(Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2018. Satker Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)



Gambar IV.11. Denah lantai dasar Blok I
 (Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2018. Satker Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)



Gambar IV.12. Denah lantai tipikal 2 – 4 Blok I
 (Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2018. SNVT Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)

B. Fasilitas Ruang Rusunawa Blok I

1) Lantai Dasar

Berbeda dengan lantai dasar pada rusunawa blok F yang banyak difungsikan sebagai zona fasilitas penunjang, pada lantai dasar Rusunawa Blok I lebih dioptimalkan untuk unit hunian dengan menghilangkan fasilitas parkir motor. Ruang lantai dasar rusunawa blok I terdiri dari :

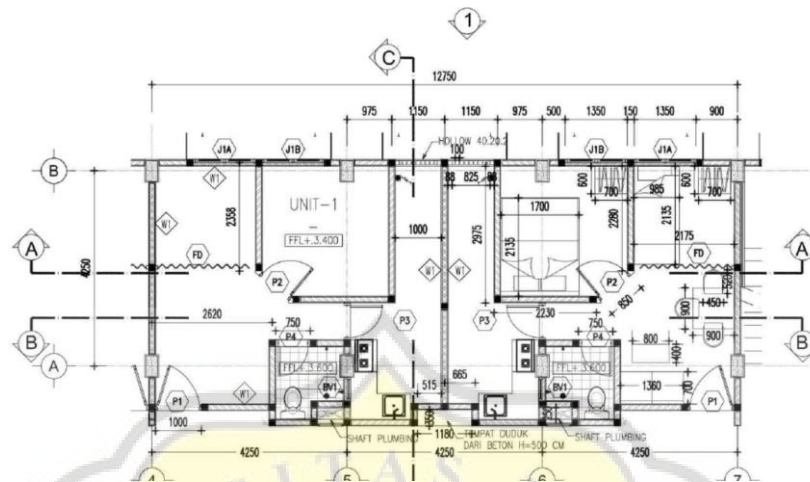
- | | |
|-----------------------|---------------------|
| a. 10 unit hunian T36 | b. Kantor Pengelola |
| c. R. Serbaguna | d. KM/WC Umum |
| e. R. Komersial | f. R. Panel |
| g. Musholla | h. Bak sampah |
| i. Tempat Wudhu | j. Gudang |

2) Lantai Tipikal 2- 4

Pada lantai 2 hingga lantai 4 dengan denah tipikal (gambar IV.9) diperuntukkan bagi hunian beserta fasilitas penunjang ruang hunian yaitu :

- a. 16 Unit hunian per lantai
- b. Shaft Sampah
- c. Janitor
- d. Sirkulasi *double loaded corridor*
- e. Ruang panel

Sedangkan unit hunian pada Blok I terdiri dari 1 ruang keluarga, 2 ruang tidur, 1 kamar mandi, 1 dapur dan 1 ruang jemur dengan luas total $\pm 36\text{m}^2$.



Gambar IV.13. Denah unit hunian Blok I

(Sumber : DED Rusunawa MBR TA 2018. SNVT Penyediaan Perumahan Provinsi Jawa Tengah)

C. Sirkulasi dalam Rusunawa

Main Entrance berada pada bagian tengah bangunan dengan side entrance ada pada masing-masing bagian ujung bangunan. Sedangkan tangga utama penghubung antar lantai terdapat pada bagian tengah belakang bagian sisi memanjang bangunan, sedangkan tangga darurat berada pada masing-masing bagian ujung bangunan.

Sirkulasi penghuni rusunawa menggunakan *type double loaded coridor* dengan lebar 1,8m. Hadapan hunian mempunyai orientasi ke arah koridor dengan peletakan posisi pintu masuk diagonal dengan pintu masuk unit hunian di depannya. Terdapat ruang penerima/lobby seluas 25m² pada area setelah main entrance menuju tangga utama.

4.1.3. Penghuni Rusunawa

Rusunawa Kudu disediakan oleh pemerintah sebagai dukungan terhadap masyarakat berpenghasilan rendah (MBR)

yang mempunyai keterbatasan daya beli. Dengan demikian, pemberian fasilitas Rusunawa hanya dapat diberikan kepada MBR yang memiliki penghasilan dengan batasan tertentu.

Menurut hasil survey (Putri, Tiasara Kisnawati & Sunarti, S: 2021) Penghuni Rusunawa Kudu sebanyak 48,9% bekerja sebagai buruh pabrik dan bangunan yang pada umumnya memiliki penghasilan setara atau lebih rendah dari UMK Kota Semarang. Berdasarkan hasil kuesioner sebanyak 41,1% penghuni memiliki penghasilan sebesar Rp 1.700.001 – Rp 2.700.000, namun di sisi lain masih terdapat penghuni yang memiliki penghasilan di bawah Rp 1.000.000 yaitu sebanyak 16,7% penghuni. Adapun batasan penghasilan maksimal bagi MBR di Jawa Tengah sesuai dengan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 411 /KPTS/M/2021 tahun 2021 tentang Besaran Penghasilan Masyarakat Berpenghasilan Rendah Dan Batasan Luas Lantai Rumah Umum Dan Rumah Swadaya adalah sebesar Rp 6.000.000,- bagi yang masih lajang dan Rp 8.000.000,- untuk yang sudah menikah. Namun pada pelaksanaannya lebih disesuaikan kepada peraturan daerah setempat.

Sebagai sebuah rusunawa maka jangka waktu sewa penghuni mempunyai batas waktu tertentu. Sesuai dengan Peraturan Walikota Semarang no.7 Tahun 2009 tentang Penghunian dan Persewaan atas Rumah Sewa Milik Pemerintah Kota Semarang bahwa perjanjian sewa menyewa penghuni berlaku hanya 2 (dua) tahun dan dapat diperpanjang. Perpanjangan perjanjian sewa menyewa dapat dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali. Sehingga total jangka waktu sewa penghuni dapat mencapai 6 tahun sebelum diganti oleh penghuni baru.

Dalam mendukung pengelolaan rusunawa, warga penghuni membentuk Paguyuban pengelola, sebagai perwakilan para penghuni. Paguyuban ini merupakan kelompok sosial yang bersifat kekeluargaan, sehingga tidak memiliki legalitas. Walaupun tidak legal dalam sistem pemerintahan Kota Semarang, namun keberadaan paguyuban diakui oleh pemerintah sangat penting. Peran dan fungsi paguyuban ini sangat membantu pemerintah dalam hal pengelolaan masing-masing rusunawa di Kota Semarang.

Interaksi sosial penghuni di Rusunawa Kudu diwujudkan dengan adanya kegiatan sosial warga, seperti arisan, pengajian, dan adanya paguyuban yang dilaksanakan secara rutin. Sementara itu, paguyuban penghuni juga berfungsi sebagai wadah untuk menyalurkan aspirasi penghuni kepada pihak penyedia, dalam hal ini yaitu UPTD Rumah Susun dan Sewa Kota Semarang dan DISPERKIM Kota Semarang yang umumnya meliputi keluhan kerusakan atau perbaikan fasilitas rusunawa. Selain itu, interaksi sosial juga terjadi saat penghuni yang memiliki kendaraan pribadi memberi tumpangan kepada penghuni yang membutuhkan kendaraan untuk bepergian, baik tumpangan secara gratis maupun sebagai jasa ojek yang berbayar karena belum adanya transportasi umum yang menjangkau Rusunawa Kudu.

4.1.4. Anak-anak Rusunawa Kudu

4.1.4.1. Jumlah anak rusunawa

Hampir rata-rata penghuni rusunawa Kudu pada Blok F dan Blok I adalah rumah tangga muda yang masih memiliki anak-anak dengan beragam usia.

Menurut data dari UPTD Rusunawa blok F dan I terdapat total 95 orang anak yang menghuni di kedua blok rusunawa tersebut dengan rincian jumlah dan jenis kelamin anak-anak pada tabel di bawah ini :

No	Blok Rusun	Jumlah Unit Hunian	Jumlah Penghuni (KK)	Jumlah anak	Jenis Kelamin	
					Laki-laki	Perempuan
1	F	96	96	64	27	37
2	I	58	57	31	13	18
TOTAL		154	153	95	42	54

Tabel IV.2. Jumlah dan jenis kelamin anak pada rusunawa Blok I dan Blok F
(Sumber : Ketua RT Rusunawa Blok F dan Blok I)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah anak perempuan lebih besar dari kedua blok rusun tersebut dengan prosentase 60% dari total 95 anak.

4.1.4.2. Kelompok usia anak

Usia dari anak-anak tersebut beragam, sesuai dengan batasan penelitian maka diambil batasan pengelompokan usia anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu anak dengan periode pra-operasional (usia anak 3-7 tahun) dan anak pada periode operasional konkret (usia anak 7-11 tahun). Jumlah kelompok usia anak pada blok F dan blok I dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Blok Rusun	Usia anak			
		0-3	3-7	7-11	11 tahun keatas
1	F	6	22	34	2
2	I	9	13	9	-
Total		15	35	43	2

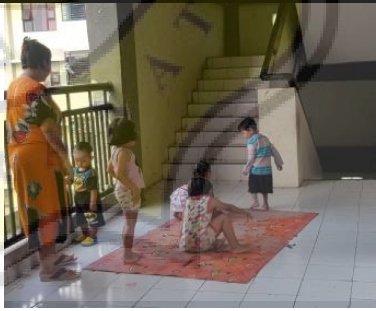

Tabel IV.3. Jumlah dan kelompok usia anak pada rusunawa Blok I dan Blok F
(Sumber : Ketua RT Rusunawa Blok F dan Blok I)

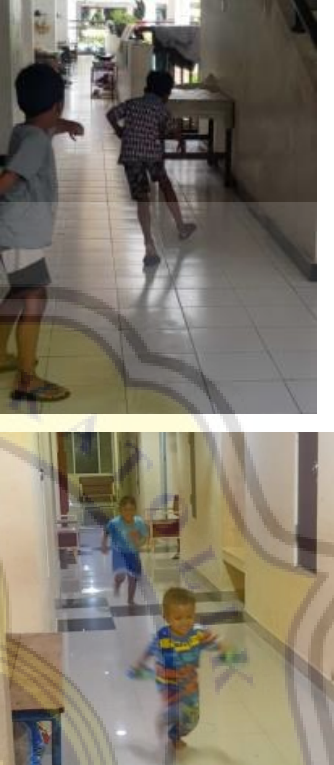

Banyak penghuni rusun pada blok F dan blok I masih termasuk keluarga muda sehingga jumlah anak diatas 11 tahun lebih sedikit. Khususnya pada blok I yang rata-rata usia anak masih berumur 3-7 tahun. Fenomena ini disebabkan karena rusunawa Blok I adalah blok rusun terakhir yang dibangun pada kompleks rusunawa Kudu sampai tahun 2022 ini sehingga para penghuni dari Blok I merupakan penghuni baru dimana terdapat banyak keluarga muda yang baru menempati rusunawa tersebut.





4.2. KARAKTERISTIK BERMAIN ANAK RUSUNAWA KUDU




4.2.1. Jenis Permainan


Hasil observasi lapangan didapat berbagai jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak pada rusunawa blok F dan I, baik permainan yang dilakukan secara individual maupun berkelompok. Jenis-jenis permainan yang berhasil didokumentasikan terdapat pada tabel di bawah ini :

No	Jenis Permainan	Dokumentasi
1	Duduk-duduk	
2	Berjalan	

No	Jenis Permainan	Dokumentasi
3	Berlari / berkejar-kejaran	
4	Bermain bola	

No	Jenis Permainan	Dokumentasi
5	Naik sepeda	
6	Naik otoped	
7	Main mobil-mobilan (ditarik dan dinaiki)	 

No	Jenis Permainan	Dokumentasi
8	Bermain boneka	
9	Bermain Gadget /HP	
10	Memanjat teralis	

No	Jenis Permainan	Dokumentasi
		
11	Bermain layangan	
12	Bermain engklek	
13	Sepatu roda	

Tabel IV.4. Dokumentasi jenis permainan anak pada Blok F dan Blok I
(Sumber : Dokumentasi lapangan)

4.2.2. Pola Aktivitas Bermain Berdasarkan Usia Anak

Pada pengamatan di lapangan, terdapat perbedaan jenis permainan pada kelompok usia anak pada rusunawa blok F dan I. Anak-anak dengan usia 3-7 tahun lebih banyak

bermain di dalam rusun dan dekat dengan unit hunian sedangkan anak-anak usia 7-11 tahun lebih cenderung bermain di luar rusun.

Kegiatan bermain usia 3-7 tahun cenderung tidak memakan banyak ruangan dan menghabiskan banyak tenaga seperti usia 7-11 tahun. Seperti bermain otoped, mobil-mobilan, bermain boneka, bermain kartu dan lain-lain. Kecenderungan ini salah satunya disebabkan oleh daya dukung organ anak usia 3-7 tahun tidak sekuat anak usia 7-11 tahun yang lebih kuat daya tahan fisik dan tenaganya.

Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Blok Rusun	Usia Anak (tahun)	Jenis Permainan
F dan I	3-7	<ul style="list-style-type: none"> - Duduk-duduk - Berlari - Mobil-mobilan (ditarik dan dinaiki) - Bermain gadget / hp - Bermain kartu gambar - Boneka - Bermain otoped
	7-11	<ul style="list-style-type: none"> - Sepak bola di lapangan bola - Bermain bola di depan rusun di dalam rusun - Menaiki teralis - Bersepeda di luar rusun - Bermain layangan - Engklek

Tabel IV.5. Jenis permainan anak berdasarkan usia pada Blok F dan Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Anak-anak usia 7-11 tahun lebih banyak bermain dengan jenis permainan *games with play* atau permainan dengan aturan tertentu sesuai dengan teori *Seifert & Hoffnung* (1994). Kegiatan bermain tersebut membutuhkan lebih

banyak ruang gerak dibandingkan dengan anak-anak usia 3 - 7 tahun dimana anak usia pra-operasional tersebut lebih cenderung bermain dengan jenis permainan *dramatic play* dimana anak-anak usia tersebut bermain dengan membayangkan obyek mainannya memiliki peran tertentu yang tidak terlalu membutuhkan ruang yang luas.

4.2.3. Pola Aktivitas Berdasarkan Waktu bermain

Berdasarkan pengamatan serta wawancara di lapangan, waktu bermain anak-anak pada Rusunawa Blok F dan I hampir serupa yaitu pada waktu pagi sehabis mandi, sepulang sekolah, sehabis mandi sore dan sebelum tidur malam. Pengamatan dilakukan sebanyak 4 kali yaitu pagi pukul 08.00-10.00 WIB, siang pukul 12.00-02.00 WIB, sore pukul 16.00-18.00 dan malam hari pukul 19.00-21.00.

Pola aktivitas berdasarkan hasil pengamatan dan metode wawancara pada masing-masing 10 anak yang sedang bermain di area rusunawa blok F dan I dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Blok Rusun	Questioner No	Usia (Tahun)	Waktu Bermain			
			Pagi (08.00-10.00)	Siang (12.00-14.00)	Sore (16.00-18.00)	Malam (19.00-21.00)
F	1	11		√	√	√
	2	10		√	√	
	3	3	√		√	
	4	7		√	√	
	5	5	√		√	
	6	8		√	√	√
	7	10		√	√	√
	8	7		√	√	
	9	6		√	√	
	10	6		√	√	
	Total		2	8	9	3
I	1	8		√	√	
	2	9		√	√	√
	3	10		√	√	√

Blok Rusun	Questioner No	Usia (Tahun)	Waktu Bermain			
			Pagi (08.00-10.00)	Siang (12.00-14.00)	Sore (16.00-18.00)	Malam (19.00-21.00)
	4	3	√		√	
	5	7		√	√	
	6	4	√	√	√	
	7	6		√	√	√
	8	5		√	√	
	9	3	√	√	√	
	10	5		√	√	
	Total		3	9	10	3

Tabel IV.6. Aktivitas bermain anak berdasarkan waktu pada Blok F dan Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Dari tabel hasil questioner diatas dapat diambil kesimpulan bahwa waktu sore hari adalah waktu yang paling banyak digunakan oleh anak-anak untuk bermain. Waktu bermain pagi hari hanya digunakan oleh anak-anak pra-operasional karena mereka belum mempunyai kewajiban berangkat ke sekolah sehingga lebih banyak waktu untuk bermain bagi mereka, sedangkan anak-anak usia 7 hingga 11 tahun tidak dapat menggunakan waktu bermain di pagi hari karena mereka sudah harus bersekolah sehingga mereka hanya dapat menggunakan waktu bermain di rusun setelah pulang sekolah siang hari dan sore hari. Sedangkan waktu bermain pada malam hari hanya digunakan oleh anak-anak usia 7 tahun keatas dengan asumsi bahwa anak-anak tersebut sudah lebih dipercaya orang tuanya untuk bermain di malam hari dengan batas waktu tertentu.

4.2.4. Pola Aktivitas Tempat Bermain Berdasarkan Usia

Untuk mengetahui pola aktivitas anak-anak berdasarkan tempat bermainnya maka dilakukan observasi lapangan untuk mendapatkan data secara *real time*..

Berdasarkan hasil observasi maka didapatkan lokasi bermain anak-anak pada rusunawa blok F dan blok I pada tabel di bawah ini :

No	Blok Rusun	Usia Anak (tahun)	Lokasi Bermain
1	F	3-7	- Jalan depan rusun - Tumpukan material samping rusun - Teras rusun - Loby rusun - Koridor hunian - Area depan tangga utama - Area depan tangga darurat
		7-11	- Jalan depan rusun - Teras rusun - Loby rusun - Lapangan
2	I	3-7	- Jalan depan rusun - Teras rusun - Loby rusun - Koridor hunian - Lobby lantai dasar - Lobby lantai tipikal
		7-11	- Jalan depan rusun - Teras rusun - Loby lantai dasar - Lobby lantai tipikal - Lapangan

Tabel IV.7. Lokasi bermain anak berdasarkan usia pada Blok F dan I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa anak usia pra-operasional lebih cenderung bermain di dalam rusun sedangkan anak usia operasional konkret lebih memilih bermain di teras, lobby dan di luar rusun serta pada lapangan seluas 7.200m² di depan rusun blok I. Kecenderungan anak dalam memilih tempat bermain tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi yaitu :

1. Larangan orangtua anak agar anaknya bermain tidak jauh dari rusun hunian mereka.

2. Keinginan anak itu sendiri akibat keterikatan untuk bermain tidak jauh dari hunian atau orangtuanya.
3. Kurangnya alat bermain yang ada tersedia di luar rusun.
4. Panas matahari pada siang hari di kawasan Rusunawa Kudu sangat terik.

Sedangkan bagi anak usia operasional konkret larangan tersebut sudah melonggar ditambah keinginannya untuk lebih bereksplorasi terhadap ruang diluar ruang huniannya serta keinginan untuk bermain mandiri bersama teman-temannya. Kecenderungan lokasi bermain tersebut berlaku pada kedua blok rusun F dan I.

4.2.5. Pola Aktivitas Bermain Anak Berdasarkan Pengawasan

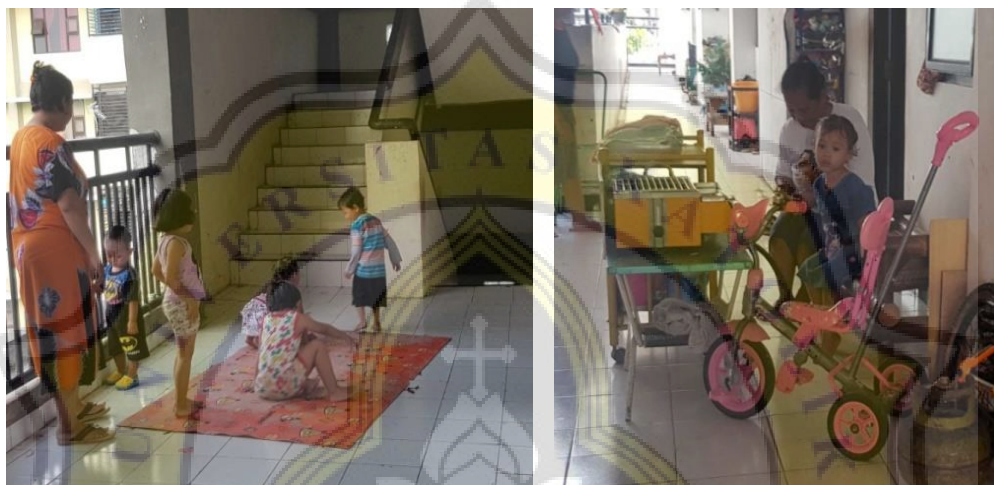
Dalam melakukan aktivitas bermain anak-anak di rusunawa blok F dan I khususnya anak usia pra-operasional cenderung masih mendapatkan pengawasan dari orangtuanya karena untuk anak-anak usia dibawah 7 tahun mempunyai resiko lebih tinggi dibanding anak-anak usia 7-11 tahun. Meskipun demikian tidak semua orangtua dapat selalu mengawasi aktivitas bermain anaknya karena harus bekerja atau mempunyai kegiatan lain, sehingga banyak orangtua yang menitipkan pengawasan aktivitas bermain anaknya kepada tetangga hunian atau kerabat dekat.

Berikut tabel pengawasan terhadap aktivitas bermain anak di rusunawa blok F dan I :

No	Blok Rusun	Usia Anak (tahun)	Pengawas
1	F	3-7	- Orang tua - Saudara - Tanpa pengawas
		7-11	- Saudara - Tanpa pengawas
2	I	3-7	- Orang tua - Saudara

No	Blok Rusun	Usia Anak (tahun)	Pengawas
			- Tanpa pengawas
		7-11	- Saudara - Tanpa Pengawas

Tabel IV.8. Aktivitas bermain anak berdasarkan pengawas pada Blok F dan I
(Sumber : Hasil survey, 2022)



Gambar IV.14. Anak bermain dalam pengawasan orangtua
(Sumber : Dokumentasi lapangan)



Gambar IV.15. Anak bermain dalam pengawasan saudara
(Sumber : Dokumentasi lapangan)

Dari hasil observasi lapangan dan metode wawancara pada anak-anak saat melakukan aktivitas bermain pada kedua

blok rusun diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak yaitu :

- Usia anak
- Jenis kelamin anak
- Lokasi hunian
- Kondisi ruang bermain
- Jam bermain
- Teman bermain
- Arahan orang tua

4.2.6. Mapping dan Overlapping Area Aktivitas Bermain di Rusunawa

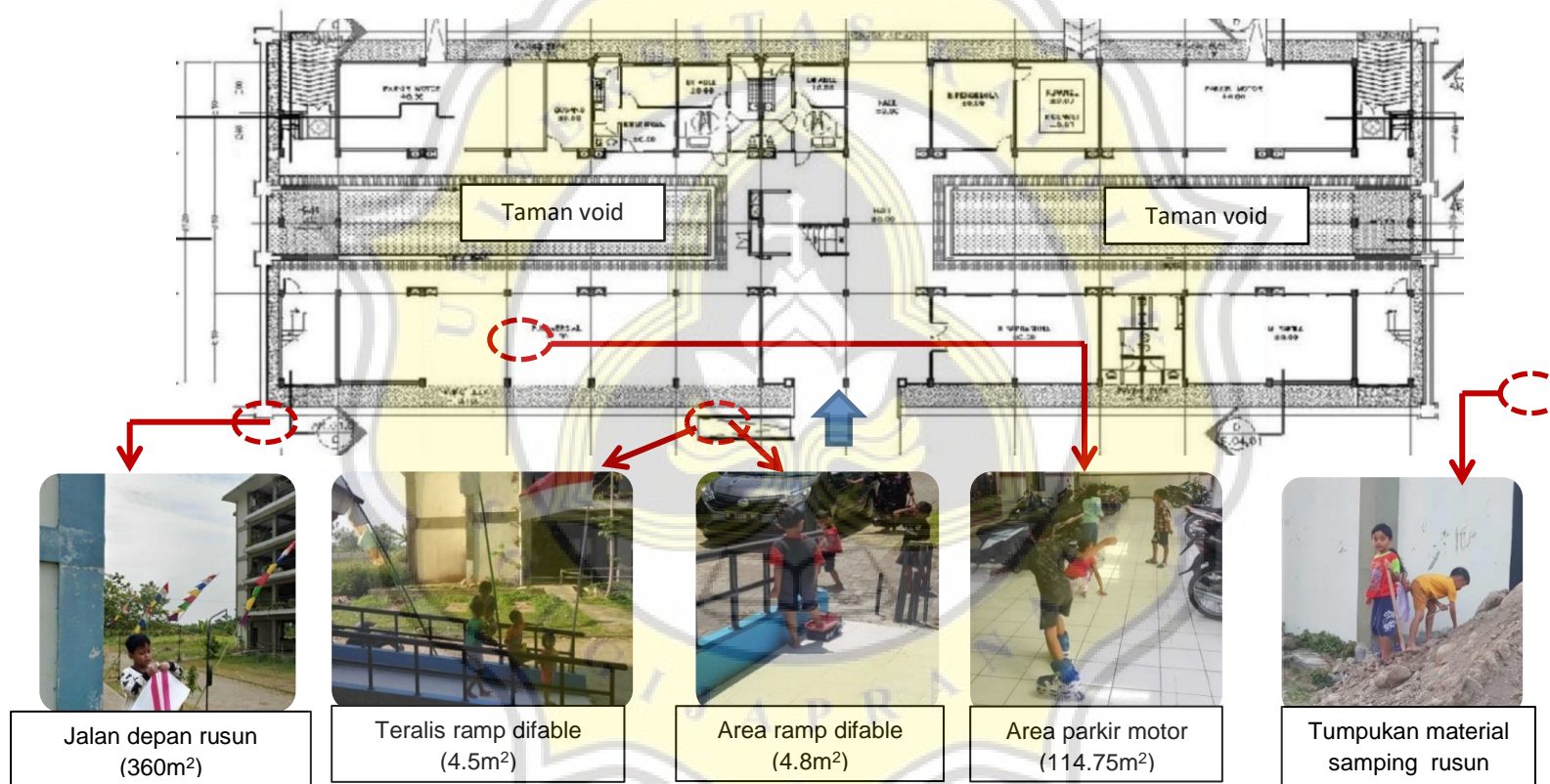
Dari hasil pengamatan di lapangan tentang pola aktivitas bermain anak di rusunawa Kudu blok F dan I maka dapat dipetakan lokasi aktivitas bermain (*mapping*) pada gambar denah bangunan rusun untuk mengetahui lokasi bermain serta untuk mengetahui penumpukan (*overlapping*) aktivitas yang terjadi para area-area tersebut.

Mapping dan overlapping dilakukan pada masing-masing denah bangunan kedua rusun blok F dan I karena terdapat perbedaan layout ruang baik dari lantai dasar hingga lantai tipikal.

Dari hasil pemetaan mapping dan overlapping yang ditemukan pada saat pengamatan tersebut nantinya akan dapat digunakan sebagai acuan atau dasar menentukan lokasi ruang bermain yang paling ideal untuk disediakan.

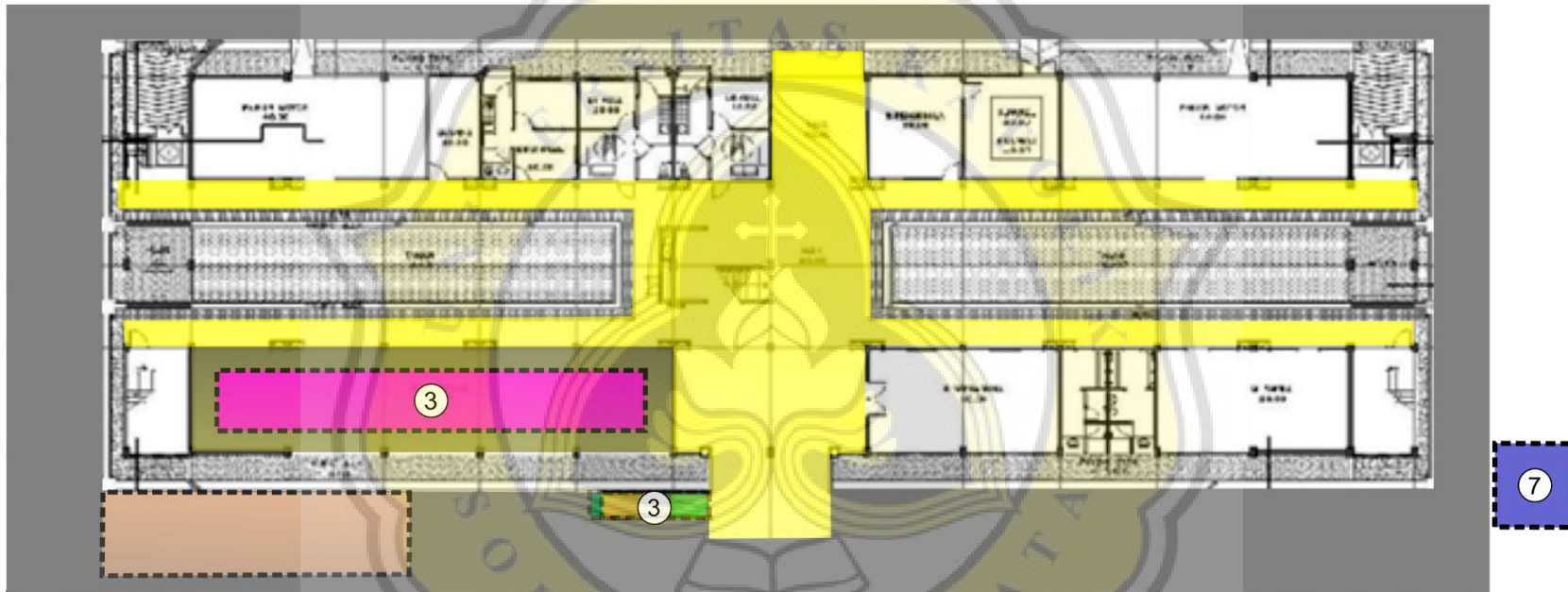
4.2.6.1. Rusunawa Blok F

A. Mapping aktivitas bermain lantai dasar











Gambar IV.16. Mapping area bermain lantai dasar Blok F
(Sumber : Dokumentasi lapangan, 2022)

B. Overlapping aktivitas area bermain lantai dasar Blok F

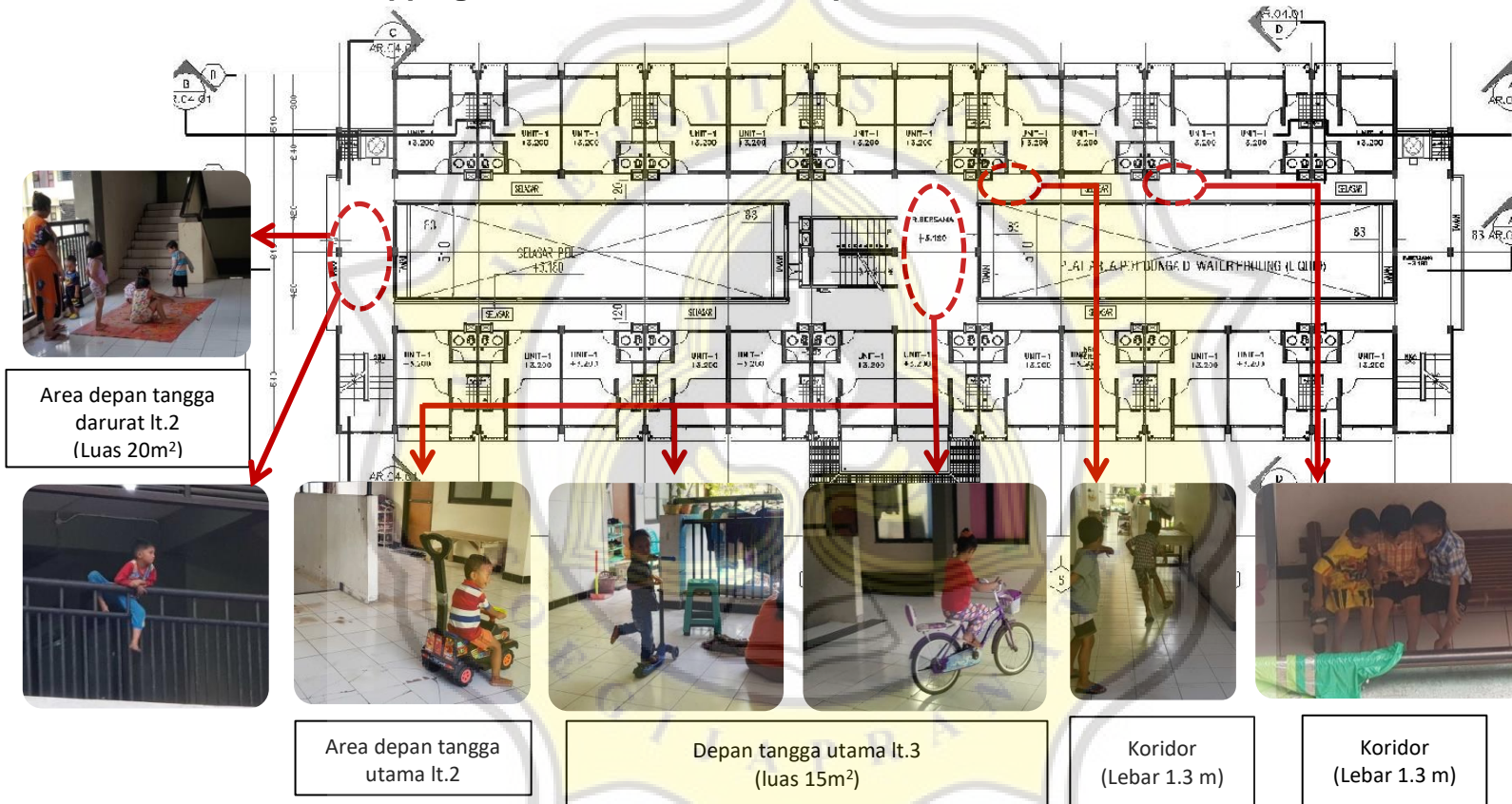


Legenda :

- | | | |
|---|--|---|
|  Sirkulasi penghuni |  Bermain layangan |  Bermain mobil2an |
|  Sirkulasi kendaraan |  Bermain sepatu roda |  Bermain pasir |
| |  Bermain panjat teralis |  Overlap 3 aktivitas |

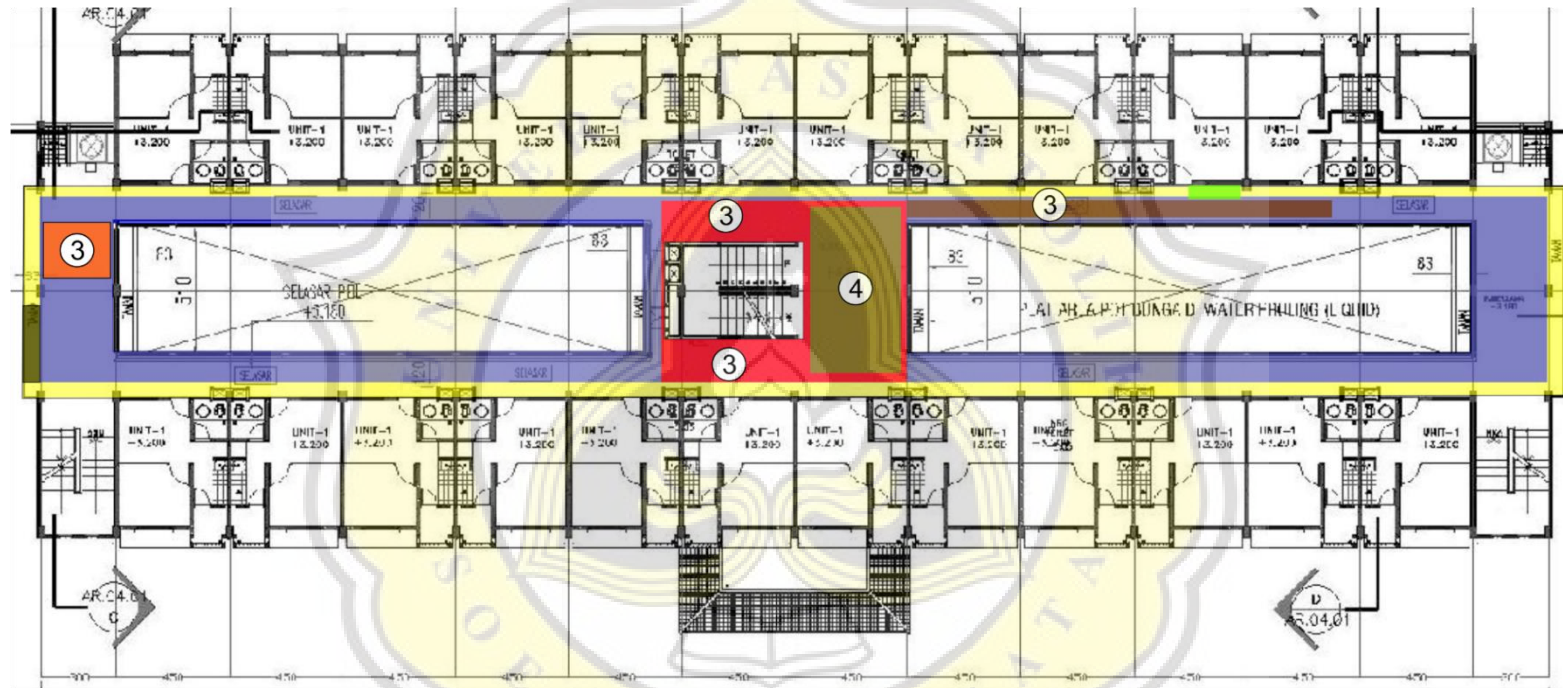
Gambar IV.17. Area overlapping aktivitas lantai dasar Blok F
(Sumber : Hasil survey, 2022)

C. Mapping aktivitas bermain lantai tipikal



Gambar IV.18. Mapping area bermain lantai tipikal Blok F (Sumber : Hasil survey, 2022)

D. Overlapping aktivitas bermain lantai tipikal Blok F



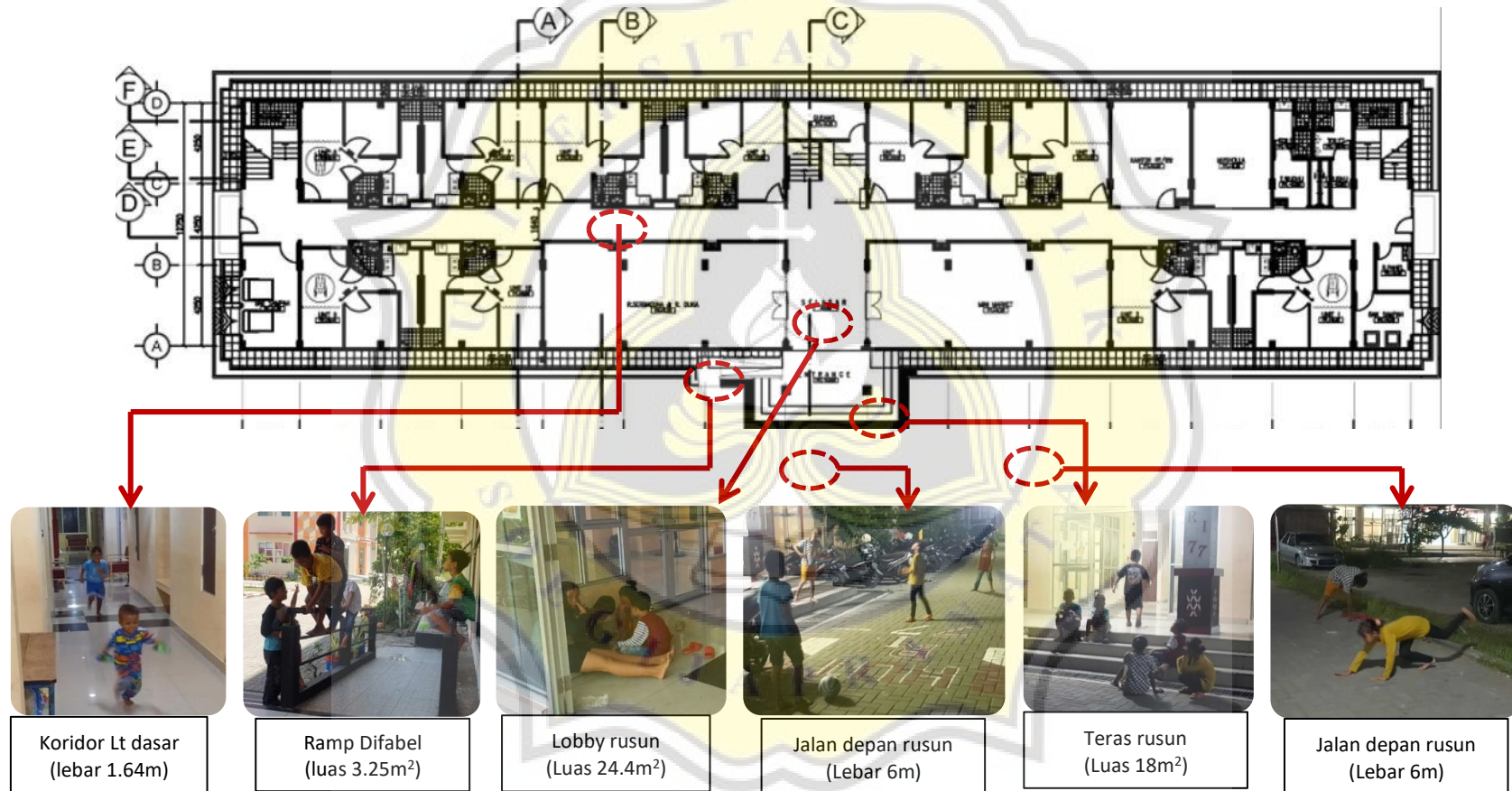
Legenda :

- | | | | |
|---|---|--|-----------------------|
| Sirkulasi Penghuni | Bermain mobil-mobilan (dinaiki) | Bermain di matras/duduk duduk | ③ Overlap 3 aktivitas |
| Bermain sepeda | Bermain gadget | Bermain panjat teralis | ④ Overlap 4 aktivitas |
| Bermain otoped | Bermain lari-larian | Bermain lari-larian | |

Gambar IV.19. Overlapping area aktivitas lantai tipikal Blok F
(Sumber : Hasil survey, 2022)

4.2.6.2. Rusunawa Blok I

A. Mapping aktivitas bermain lantai dasar



Gambar IV.20. Mapping lokasi bermain lantai dasar Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

B. Overlapping aktivitas lantai dasar

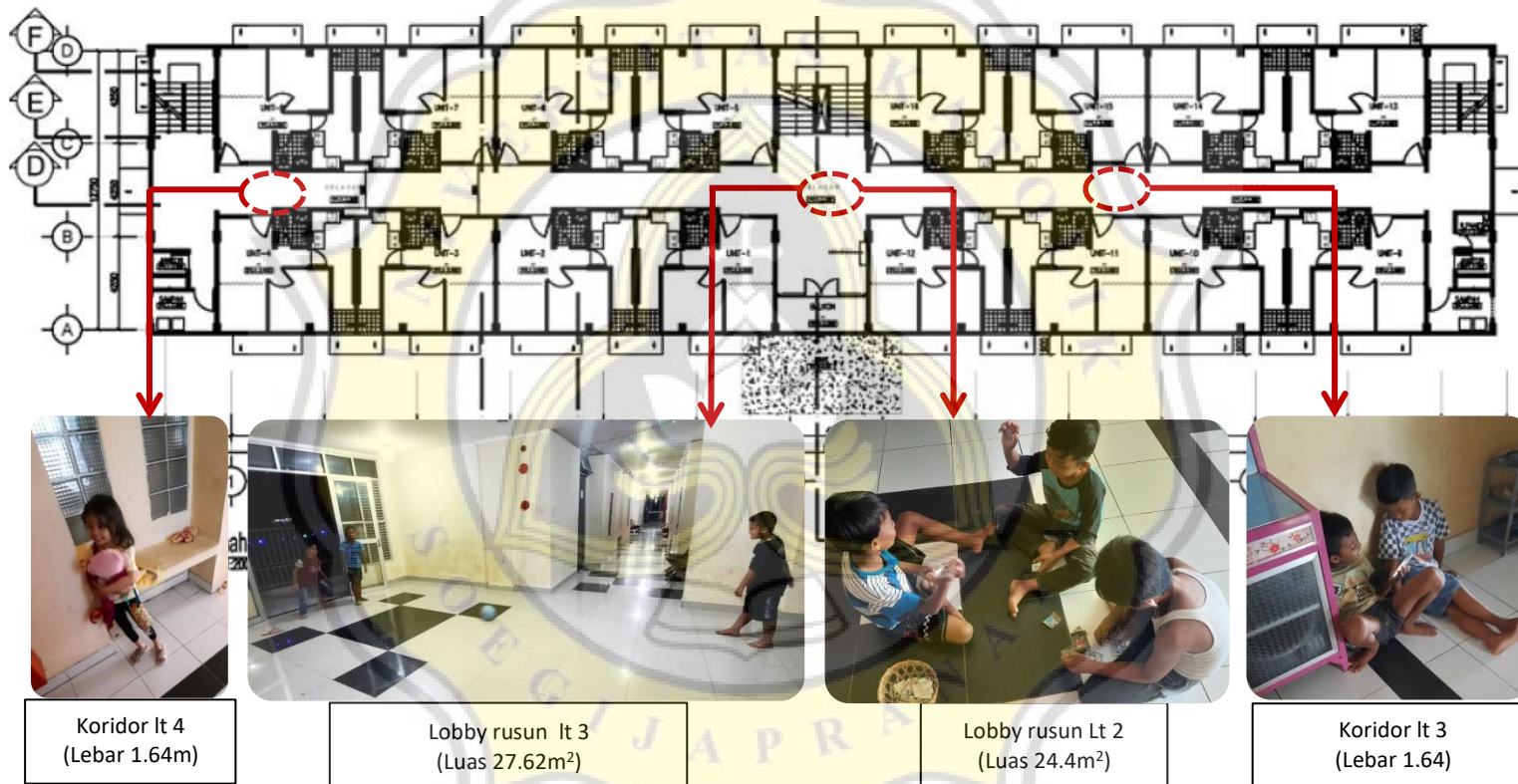


Legenda :

- | | | |
|---------------------|-----------------|------------------------|
| Sirkulasi penghuni | Bermain engklek | Bermain panjat teralis |
| Sirkulasi kendaraan | Bermain duduk2 | Overlap 3 aktivitas |
| Bermain sepakbola | Bermain lari2an | |

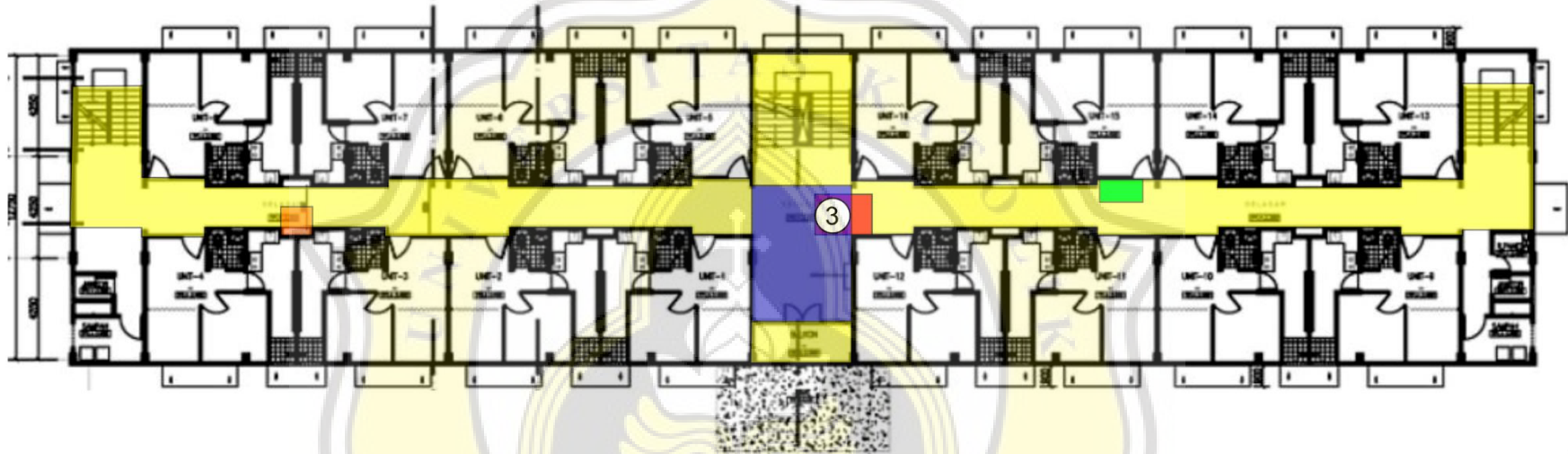
Gambar IV.21. Overlapping area aktivitas lantai dasar Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

C. Mapping aktivitas bermain lantai tipikal








Gambar IV.22. Mapping area bermain lantai tipikal Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

D. Overlapping aktivitas bermain lantai tipikal

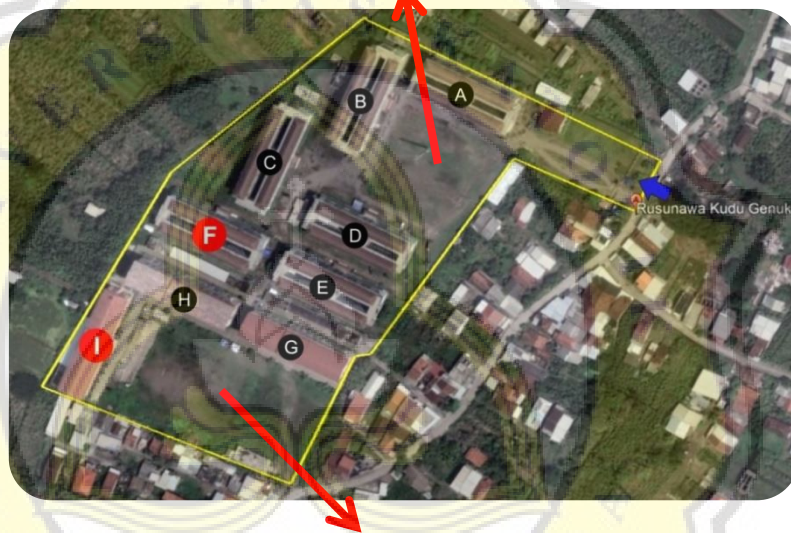


Legenda :

- | | |
|--|---|
|  Sirkulasi penghuni |  Bermain boneka |
|  Bermain sepakbola |  Bermain gadget |
|  Bermain kartu gambar |  Overlap 3 aktivitas |

Gambar IV.23. Overlapping area bermain lantai tipikal Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

4.2.6.3. Mapping area bermain di luar rusun



Lapangan 2 depan rusun Blok I (luas ± 7.000m²)



Gambar IV.24. Mapping lokasi bermain anak Rusunawa di luar bangunan rusun
(Sumber : Dokumentasi lapangan, 2022)

Dikarenakan tidak adanya aktivitas lain pada lapangan 1 dan 2 selain bermain sepakbola maka tidak terdapat overlapping aktivitas pada kedua lapangan tersebut.

Berikut tabel hasil pengamatan overlapping aktivitas pada ruang-ruang di rusung Blok F dan I dengan nilai overlap tertinggi (3-4 overlapping aktivitas) :

No	Blok Rusun	Ruang	Aktivitas	Overlap	Hasil Amatan	Dampak overlapping
1	Blok F Lantai dasar	Ramp Difabel	<ul style="list-style-type: none"> - Mobil-mobilan - Panjat teralis - Sirkulasi penghuni/di fabel 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Lebar 1,2m panjang 5m, tinggi 80cm - Terdapat teralis yang menjadi alat bermain panjatan bagi anak-anak - Terdapat kemiringan lantai keramik yang diasumsikan anak-anak seperti alat bermain perosotan 	<ul style="list-style-type: none"> - Terganggunya sirkulasi penghuni difabel - Resiko terjatuh bagi anak-anak yang menaiki teralis
		Area Parkir Motor	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi penghuni - Sirkulasi kendaraan roda 2 - Bermain sepatu roda 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Panjang 22.5m, lebar 5.1m - Ruang cukup luas, bebas kolom pada bagian tengah, dan teduh untuk area bermain sepatu roda - Lantai keramik lebih disukai anak karena mengurangi hambatan putaran roda pada alat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Terganggunya sirkulasi penghuni dan sirkulasi kendaraan roda dua yang akan parkir maupun keluar - Bermain sepatu roda di aera tersebut beresiko menabrak kendaraan yang sedang diparkir dapat mengakibatkan cedera pada anak serta kerusakan pada kendaraan
2	Blok F Lantai tipikal	Depan tangga utama	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi penghuni - Bermain sepeda 	4	<ul style="list-style-type: none"> - Panjang 4.5m, lebar 9.6m - Posisi di tengah bangunan dan merupakan area publik paling luas 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengganggu sirkulasi penghuni khususnya yang sedang naik dan turun tangga utama

No	Blok Rusun	Ruang	Aktivitas	Overlap	Hasil Amatan	Dampak overlapping
		lantai tipikal	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain otoped - Bermain mobil-mobilan (dinaiki) 		<ul style="list-style-type: none"> - serta aksesibilitas terhadap hunian sangat dekat - Teduh terlindungi dari sinar matahari dengan penghawaan bebas dari void, dan balkon - Udara dan view terbuka - Lantai keramik yang memudahkan anak bermain sepatu roda, mobil-mobilan dan bersepeda. - Kemudahan orang tua mengawasi anaknya yang sedang bermain dari ruang hunian 	<ul style="list-style-type: none"> - Resiko terjatuh dari tangga untuk anak-anak balita
		Koridor	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi penghuni - Bermain sepeda - Bermain berlari-larian 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Lebar 1.2m, panjang keliling 79.2m - Lantai keramik - Berada tepat di depan hunian memudahkan orang tua mengawasi anaknya bermain - Area yang panjang digunakan anak bermain menggunakan alat yang beroda diasumsikan seperti jalan raya 	<ul style="list-style-type: none"> - Terganggunya sirkulasi penghuni dengan aktivitas bermain anak serta peralatan bermain yang ditinggalkan - Pada saat hujan lantai koridor terkena tampias air hujan sehingga licin, beresiko menyebabkan anak bermain terpelest dan jatuh
		Area depan tangga darurat	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi penghuni Duduk- 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Lebar 3m, panjang 9.6m - Lantai keramik - Berada di depan tangga darurat pada kiri dan kanan bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Terganggunya sirkulasi penghuni - Resiko anak terjatuh dari tangga - Teralis pagar ruang tersebut menjadi alat bermain panjatan,

No	Blok Rusun	Ruang	Aktivitas	Overlap	Hasil Amatan	Dampak overlapping
			<ul style="list-style-type: none"> duduk (balita) - Menaiki teralis 		<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi tersebut cukup luas untuk anak bermain - Terdapat teralis setinggi 1.4m yang membatasi ruang tersebut dengan ruang luar 	beresiko anak terjatuh dari ketinggian lantai rusun
3	Blok I lantai dasar	Jalan depan rusun	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi kendaraan - Bermain bola - Bermain engklek 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Lebar jalan 6m - Dilalui oleh kendaraan roda 2 dan roda 4 - Pada sore hari digunakan untuk bermain bola (anak laki2) - Dan permainan tradisional engklek (anak perempuan) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengganggu sirkulasi kendaraan yang akan lewat atau parkir - Resiko anak tertabrak/menabrak kendaraan yang lewat
		Lantai tipikal	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi penghuni - Bermain bola - Bermain kartu 	3	<ul style="list-style-type: none"> - Lebar 4.25m panjang 6.5m - Lantai keramik - Posisi di tengah bangunan dan merupakan area publik paling luas serta aksesibilitas terhadap hunian sangat dekat - Ruang tertutup dengan view terbuka 1 sisi ke arah balkon. - Teduh terlindung dari sinar matahari dengan penghawaan dari balkon 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengganggu sirkulasi penghuni - Mempunyai resiko anak yang sedang bermain terjatuh dari tangga utama.

Tabel IV.9 Hasil pengamatan area overlapping pada Blok rusun F dan I
(Sumber : Survey lapangan)

Dari hasil pengamatan pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa ruang-ruang overlapping dengan nilai tertinggi pada blok F lantai dasar terdapat di ramp difable dan area parkir motor sedangkan pada lantai tipikal blok F overlapping tertinggi terdapat pada area depan tangga utama. Pada rusunawa blok I lantai dasar area dengan overlapping tertinggi terdapat pada jalan depan rusun sedangkan pada lantai tipikal ruang dengan overlapping tertinggi terdapat pada area depan tangga utama. Asumsi kecenderungan anak dalam memilih ruang-ruang tersebut dikarenakan faktor-faktor seperti luas ruang, keteduhan ruang, alas lantai ruang, peralatan fisik ruang yang dapat dijadikan sebagai alat permainan serta kedekatan ruang dengan hunian. Untuk mengetahui faktor-faktor berdasarkan preferensi anak maka diperlukan analisa pada tahap berikutnya dengan melibatkan anak sebagai sumber informasi.

4.3. PREFERENSI RUANG BERMAIN ANAK PADA RUSUNAWA KUDU

4.3.1. Fasilitas Ruang Bermain pada Rusunawa Kudu

Ruang bermain anak pada kompleks rusunawa Kudu tidak tersedia dalam setiap blok bangunan rusun. Ruang bermain dalam bangunan rusunawa tercipta secara alami karena preferensi anak dalam menentukan ruang bermain menurut keinginan mereka maupun atas arahan orang tuanya.

Menurut Nurdiani (2012) tipe ruang bermain yang tersedia di lingkungan rumah susun adalah tipe formal (ruang bermain direncanakan) dan tipe informal (ruang bermain tidak direncanakan).

Hasil wawancara dengan Satker Penyediaan Perumahan perencana bangunan rusun tersebut sengaja tidak menyediakan ruang bermain di dalam rusun agar anak-anak lebih memanfaatkan ruang bermain di luar rusun yang ada

seperti lapangan di depan rusun daripada bermain di dalam rusun. Namun pada kenyataannya anak-anak penghuni rusun khususnya anak pra-operasional lebih memilih menggunakan ruang-ruang seadanya di dalam rusun sebagai tempat bermain mereka dengan alasan mereka sendiri. Ruang teras, lobby, selasar dan ruang penghubung antar koridor menjadi tempat mereka bermain tanpa adanya peralatan atau wahana bermain yang disediakan. Mereka membawa sendiri alat bermain mereka seperti mobil-mobilan, boneka, bola, otoped dan lainnya.

Sedangkan untuk anak usia operasional konkret keatas lapangan di depan rusun menjadi satu-satunya pilihan lokasi untuk tempat bermain mereka secara bebas bersama teman, baik dengan teman blok rusun yang sama atau dengan blok rusun lainnya.

Permainan sepak bola adalah permainan olah raga yang paling sering mereka lakukan di lapangan tersebut. Area lapangan bola terdapat di depan dikelilingi oleh 3 blok rusun yaitu blok A, B dan D dan di bagian belakang rusun dikeliling rusun G,H dan I. Kedua lapangan bola tersebut secara aktif digunakan oleh para penghuni rusun khususnya anak-anak usia operasional konkret ke atas.

4.3.2. Preferensi Ruang Bermain Anak

Untuk mendapatkan faktor-faktor yang mempengaruhi anak dalam menentukan lokasi sebagai ruang bermain, maka pengamatan lapangan dan metode wawancara dilakukan kepada sampling 20 orang anak-anak yang sedang bermain pada area rusunawa Blok F dan I pada waktu pagi, siang, sore dan malam hari dengan masing-masing sampling 10 anak pada tiap area blok rusun. Sedangkan preferensi ruang bermain

pada penelitian ini identik dengan kecenderungan ruang yang disukai dan dipilih oleh anak-anak sebagai tempat bermain Hasil pengamatan dan wawancara pada kedua blok rusun adalah sebagai berikut :

A. Preferensi ruang bermain pada rusunawa Blok F

Aktivitas bermain anak berdasarkan usia, lokasi bermain dan preferensi anak-anak pada rusunawa Blok F dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Lokasi bermain	Koresponden	Aktivitas bermain	Usia (Tahun)	Preferensi
1	Tumpukan material samping rusun	Daniel	Bermain pasir dan batu gundukan material	6	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan hunian - Ingin bermain pasir - Ada tanjakan gundukan yang bisa dinaiki - Ada batu yang bisa menggelinding dari atas gundukan - Udara terbuka
2	Teras dan teralis ramp Difabel.	Fajar	Panjatan	10	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan hunian - Ada teralis yang miring untuk panjatan dan prosotan - Bertemu teman blok rusun lain - Sambil menunggu orang tua pulang
		Marcel	Mobil-mobilan	7	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan hunian - Ada lantai miring untuk prosotan mobil - Dapat bertemu teman bermain
3	Parkir motor	Khanza	Sepatu roda	9	<ul style="list-style-type: none"> - Lantainya enak buat main sepatu roda - Lebih luas dari koridor - Dekat hunian

No	Lokasi bermain	Koresponden	Aktivitas bermain	Usia (Tahun)	Preferensi
4	Depan tangga utama lt.2	Sila	Sepeda	8	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Lantai koridor panjang untuk main sepeda - Panas jika main di luar
5	Depan tangga utama Lt.3	Rafael	Mobil-mobilan (dinaiki)	5	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Area luas untuk bermain - Lantai licin untuk maen mobil-mobilan - Koridor dianggap sebagai jalan raya
6	Koridor	Azam	Main hp	5	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Kalau baterai habis bisa charge - Tidak mau main diluar panas
7	Depan rusun	Rafi	Layangan	8	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Kalau susah terbang pindah ke lapangan
8	Depan tangga darurat lt.3	Putri	Duduk-duduk	4	<ul style="list-style-type: none"> - Tidak boleh main diluar oleh orang tua - Dekat hunian - Banyak teman main
9	Ruang depan tangga darurat lt.2	Riski	Menaiki teralis pagar	10	<ul style="list-style-type: none"> - Penasaran bisa menaikinya - Bisa lihat area yang jauh
10	Depan tangga utama lantai 2	Abi	Otoped	6	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Koridor panjang untuk bermain otoped - Lantai licin

Tabel IV.10. Preferensi tempat bermain pada Blok F
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Pada rusunawa Blok F banyak anak-anak pra-operasional dan sebagian anak operasional konkret

memiliki preferensi lokasi bermain yang dekat dan di dalam hunian. Hal tersebut disebabkan karena keterikatan antara koresponden dengan hunian dan orangtua mereka masih kuat. Hal tersebut menjadi faktor yang paling besar mempengaruhi preferensi lokasi bermain bagi anak-anak pra-operasional.

Selain hal diatas anak-anak pra-operasional juga tidak tertarik bermain di luar rusun pada siang hari karena teriknya matahari dan tidak tersedianya peneduh di lapangan, baik peneduh alami seperti pohon atau tanaman, maupun peneduh buatan. Termasuk anak-anak operasional konkret keatas cenderung juga hanya bermain di lapangan jika menjelang sore atau malam hari.

B. Preferensi ruang bermain pada rusunawa Blok I

Aktivitas bermain anak berdasarkan usia, lokasi bermain dan preferensi anak-anak pada rusunawa Blok I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Lokasi bermain	Koresponden	Aktivitas bermain	Usia (Tahun)	Preferensi
1	Jalan depan rusun	Rifki	Bermain bola	10	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Bermain bersama teman 1 blok rusun - Kurang orang jika bermain di lapangan yang luas
2	Jalan depan rusun	Fina	Engklek	9	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Lantai enak buat bermain engklek - Lantai bisa digambar pakai kapur
3	Ramp Difabel	Adam	Menaiki teralis ramp difabel	9	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat hunian - Jalur difabel sepi - Bisa memanjat tapi tidak terlalu tinggi
4	Lobby	Arya	Duduk-duduk	9	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan hunian - Ditemani saudara

No	Lokasi bermain	Koresponden	Aktivitas bermain	Usia (Tahun)	Preferensi
			bersama teman		- Lantai dingin, ada angin, tidak kena panas
5	Teras	Rangga	Duduk-duduk bersama teman	11	- Dekat dengan hunian - Bertemu teman blok rusun lain
6	Koridor lt.1	Gibran	Berkejar-kejaran	6	- Menemani sekaligus menjaga adik bermain bersama - Dekat dengan hunian
7	Lobby depan tangga lt.2	Daren	Main bola dalam rusun	8	- Dekat hunian - Main hanya sebentar - Ruang cukup untuk bermain hanya dengan sedikit teman - Lantai enak buat berlari
8	Koridor lt.3	Vino	Main hp	7	- Dekat hunian - Dekat dengan teman lain 1 rusun - Tidak panas
9	Loby lantai 3	Ilham	Bermain kartu gambar	10	- Dekat hunian - Lantai dingin dan lokasi terang - Bermain bersama teman 1 rusun
10	Koridor lt.4	Vira	Bermain boneka	5	- Dekat hunian - Dilarang orang tua bermain jauh-jauh

Tabel IV.11. Preferensi tempat bermain pada Blok I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Pada rusunawa Blok I dari hasil pengamatan dan wawancara yang didapat juga mengemukakan hal yang hampir sama seperti anak-anak pada rusunawa blok F, yaitu kecenderungan memilih lokasi bermain dekat dengan hunian bagi anak usia pra-operasional. Anak-anak usia operasional konkret pada rusun I juga tidak tertarik mereka bermain di lapangan depan rusun karena tidak terdapatnya peralatan bermain dan tidak adanya

peneduh sehingga panas matahari siang hari membuat mereka enggan bermain di lokasi tersebut.

Dari hasil observasi dan metode wawancara pada anak-anak yang sedang bermain di kedua rusunawa diatas maka didapat kesimpulan secara umum preferensi anak-anak penghuni terhadap ruang bermain pada rusunawa blok F dan I adalah sebagai berikut :

- Ruang yang dekat hunian / orang tua.
- Ruang yang mudah diakses.
- Ruang yang teduh dan tidak panas.
- Ruang dengan lantai yang nyaman untuk bermain.
- Ruang dengan pencahayaan yang terang.
- Ruang yang dilengkapi perabot yang bisa dijadikan alat bermain.
- Ruang yang mudah diakses anak blok rusun lain untuk bermain bersama.
- Ruang dengan view terbuka.
- Ruang yang bisa diawasi oleh pengawas/orang tua.
- Ruang yang cukup penghawaannya.
- Ruang dengan view terbuka.

Dari preferensi ruang bermain diatas dapat diketahui bahwa anak-anak penghuni rusunawa Kudu khususnya blok F dan I secara tidak langsung menciptakan ruang bermain secara alami di area rusunawa yang terbentuk oleh perilaku anak-anak tersebut dalam bermain.

4.3.3. Kondisi ruang bermain anak

Untuk mengetahui kondisi dan kelengkapan elemen fisik pada ruang bermain anak pada kedua rusunawa diatas, maka

dilakukan pengamatan dengan indikator kriteria ruang, elemen fisik, material dan kondisi sesuai existing saat dilakukan pengamatan. Hasil pengamatan adalah sebagai berikut :

A. Ruang bermain di rusunawa blok F

Berikut tabel mengenai kondisi eksisting ruang-ruang yang menjadi preferensi anak dalam bermain pada Rusunawa blok F :

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
1	Ramp difabel	4,5 m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat - Pencahayaan alami - Terbuka, tanpa peneduh - Sirkulasi udara bebas 	- Lantai keramik	- Rusak ringan (pecah/retak)
				- Teralis besi finsihing cat	- Rusak ringan (mengelupas, berkarat)
2	Parkir Motor	48m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat - Tanpa dinding pada ke 2 sisi, kearah void lantai dasar dan jalan depan bangunan - Sirkulasi udara dan view bebas 2 sisi - Pencahayaan alami dan buatan 	- Lantai Keramik	- Baik
				- Dinding batu bata finishing cat,	- Baik
				- Kolom	- Baik
				- Plafon	- Baik
3	Depan tangga utama	24.8m ²	- Aksesibilitas mudah	- Lantai keramik	- Lt 1-4 baik
				- Teralis besi	- Baik

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
4	Koridor (tipikal 1-4)	Lebar 1.3m	<ul style="list-style-type: none"> - Jarak sangat dekat dengan hunian - View ke dalam bangunan - Pembatas teralis, tinggi 1.4m - Pencahayaan alami dan buatan - Sirkulasi udara dari void 	finishing cat	
				- Dinding pembatas dengan railing antara void dengan koridor tinggi 140cm	- Rusak ringan (pada dinding bagian sudut-sudut)
				- Dinding hunian	- Baik
				- Dak ceiling	- Lt. 1-3 baik - Lt.4 rusak ringan (sebagian cat mengelupas)
				- Lantai keramik	- Lt 1-4 baik
				- Teralis besi finishing cat	- Baik
				- Dinding pembatas dengan railing antara void dengan koridor tinggi 140cm	- Rusak ringan (pada dinding bagian sudut-sudut)
				- Dinding hunian	- Baik
				- Dak ceiling	- Lt. 1-3 baik - Lt.4 rusak ringan (sebagian cat mengelupas)
				- Lantai keramik	- Lt 1-4 baik

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
5	Depan tangga darurat	18m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak sangat dekat dengan hunian - View ke arah void dan luar bangunan - Pencahayaan alami dan buatan - Sirkulasi udara dari void dan luar bangunan 	- Lantai keramik	- Rusak ringan (pecah/retak)
				- Teralis besi tinggi 1.4m finishing cat	- Baik
				- Dinding	- Rusak ringan, (retak, cat mengelupas sebagian)
				- Dak ceiling	- Baik

Tabel IV.12. Tabel kriteria dan kondisi existing ruang bermain anak Rusunawa Blok F
(Sumber : Hasil survey, 2022)

B. Ruang bermain di rusunawa blok I

Terdapat perbedaan layout, elemen fisik dan dimensi ruang antara rusunawa blok F dan blok I. Perbedaan tersebut seperti tidak terdapatnya void pada bangunan rusunawa blok I seperti pada rusunawa blok F, terdapat 10 unit hunian pada lantai dasar dengan menghilangkan area parkir motor.

Berikut tabel mengenai kondisi eksisting ruang-ruang yang menjadi preferensi anak dalam bermain pada Rusunawa blok I :

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria Ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
1	Ramp difabel	3.25 m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat - Terbuka, tanpa peneduh - View terbuka - Sirkulasi udara bebas 	- Lantai keramik	- Baik
				- Railing besi tinggi 95cm	- Baik
2	Teras rusun	18m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat - Terbuka, dengan peneduh - View terbuka - Sirkulasi udara bebas 	- Lantai keramik	- Rusak ringan (sebagian kecil retak dan pecah pada area tangga)
				- Dak ceiling	- Baik
3	Lobby rusun	25,8m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat - Pencahayaan buatan dan alami - Terbuka, dengan peneduh (atap lobby) 	- Lantai keramik	- Rusak ringan (sebagian kecil retak dan pecah)
				- Dinding	- Rusak ringan (Beberapa bagian acian lepas)
				- Kolom	- Baik
				- Ceiling	- Rusak ringan (cat mengelupas, berlubang)
4	Lobby tipikal Lt. 2-4	18m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat 	- Dinding	- Baik, namun kotor 1m kebawah (terkena

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria Ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
			<ul style="list-style-type: none"> - Pencahayaan buatan dan alami - Terbuka, tanpa peneduh 		tangan anak-anak)
				- Lantai keramik	- Baik
				- Dak ceiling	- Baik
5	Koridor (tipikal 1-4)	Lebar 1.64m	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian sangat dekat - View tertutup - Pencahayaan buatan - Sirkulasi udara kurang, hanya dari lobby, area tangga dan pintu samping jika dibuka 	- Lantai keramik	- Baik
				- Dinding	- Baik
				- Dak ceiling	- Lt.1 Baik - Lt 2 Baik - Lt 3 Baik - Lt 4 - Rusak ringan (sebagian cat mengelupas)
6	Area depan tangga (tipikal 1-4)	24.8m ²	<ul style="list-style-type: none"> - View ke dalam bangunan - Pembatas teralis, tinggi 1.4m - Pencahayaan alami dan buatan - Sirkulasi udara dari void 	- Lantai keramik	- Baik
				- Dinding	- Baik, namun kotor 1m kebawah (terkena tangan anak-anak)
				- Dak ceiling	- Baik

Tabel IV.13. Tabel kriteria dan kondisi existing ruang bermain anak Rusunawa Blok I (Sumber : Hasil survey, 2022)

C. Ruang bermain di luar bangunan rusunawa

Berikut tabel kondisi eksisting lokasi bermain anak di luar bangunan rusunawa Kudu blok F dan blok I

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria Ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
1	Jalan depan rusun	Lebar 6m	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian sedang - Terbuka, tanpa peneduh 	- Paving block	- Rusak ringan (terdapat beberapa bagian paving yang pecah)
2	Tumpukan material samping rusun	2m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan hunian dekat - Terbuka, tanpa peneduh - Sirkulasi udara bebas 	- Pasir, tanah, batu	- Gundukan material yang tidak stabil dan kotor
3	Lapangan 2 (depan Rusun Blok I)	±7.000m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan rusun F dan I sedang - Terbuka, tanpa peneduh - Tidak tersedia alat permainan untuk anak 	- Tanah lapis rumput	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa bagian tidak tertutup rumput - Tergenang air saat hujan. - Tidak terdapat penerangan saat malam hari
				- Besi gawang sepak bola	- Cat terkelupas dan terdapat karat
4	Lapangan 1	±3.000m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Aksesibilitas mudah - Jarak dengan rusun F dan I jauh 	- Tanah lapis rumput	<ul style="list-style-type: none"> - Beberapa bagian tidak tertutup rumput - Tergenang air saat hujan.

No	Lokasi bermain	Dimensi	Kriteria Ruang	Elemen fisik	
				Material	Kondisi
	(depan rusun blok D)		- Terbuka, tanpa peneduh - Tidak tersedia alat permainan untuk anak	- Besi gawang sepak bola	- Tidak terdapat penerangan saat malam hari - Cat terkelupas dan terdapat karat

Tabel IV.14. Tabel kriteria dan kondisi existing ruang bermain diluar bangunan Rusunawa
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Dari hasil pengamatan kondisi ruang bermain pada kedua bangunan rusun blok F dan blok I pada tabel diatas didapatkan bahwa ruang bermain yang diciptakan secara alami oleh anak-anak penghuni rusunawa banyak yang kurang layak dengan beberapa kerusakan pada bagaian-bagian yang dapat menimbulkan resiko pada keamanan bermain anak khususnya pada bangunan Rusunawa blok F yang mempunyai ruang terbuka lebih banyak dan mempunyai usia bangunan yang lebih tua dari pada rusunawa blok I.

Untuk itu perlu adanya perhatian dari pemerintah daerah sebagai penanggung jawab dan pengelola rusun dalam melakukan perbaikan-perbaikan faktor keamanan pada ruang-ruang bermain tersebut.

Sedangkan ruang bermain pada luar bangunan yaitu pada lapangan 1 dan lapangan 2 hasil dari pengamatan yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa tidak terdapatnya alat permainan outdoor pada kedua lapangan tersebut juga menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan anak-anak penghuni

rusunawa kurang tertarik untuk bermain pada kedua lapangan tersebut.

Jika memperhatikan anak-anak yang bermain pada kedua lapangan tersebut maka rata-rata anak yang bermain pada lokasi tersebut adalah usia operasional konkret keatas dengan permainan sepak bola adalah permainan yang paling sering dilakukan pada kedua lapangan tersebut.

Pada siang hari matahari terasa sangat terik di kedua lapangan tersebut karena tidak terdapat pohon atau elemen peneduh yang disediakan. Pada saat hujan kedua lapangan tersebut tergenang air sehingga tidak dapat digunakan sebagai tempat bermain.

4.3.4. Ketidaknyamanan Penghuni Rusunawa

Berdasarkan wawancara dengan beberapa penghuni ketidaknyamanan secara umum dirasakan oleh para penghuni ketika banyak anak-anak yang bermain disekitar unit hunian dengan membuat kegaduhan saat bermain, seperti berteriak, berlari-lari, dan sebagainya. Mereka terganggu ketenangannya ketika banyak anak-anak yang bermain disekitar unitnya khususnya pada saat mereka beristirahat. Umumnya ini dirasakan oleh penghuni yang tidak atau belum mempunyai anak. Seperti contoh adalah pada saat anak-anak penghuni rusun bermain di sepanjang koridor dimana ruang hunian dengan koridor hanya dibatasi oleh 1 lapis dinding sehingga suara anak-anak yang berteriak-teriak serta suara langkah kaki berlari terdengar oleh mereka yang berada di dalam hunian.

Terdapat pula penghuni yang merasa tidak nyaman disebabkan banyaknya mainan anak-anak yang kadang berserakan di koridor karena se usai mereka bermain tidak dirapikan sehingga mengganggu sirkulasi penghuni yang lain.

Selasar menjadi teritori rumah (*outdoor personality*) dan ruang-ruang tangga, selasar penghubung blok, menjadi alternatif seting bagi anak-anak bermain (Dewi, Z Laksita : 2015). Walaupun sudah ada aturan dari pengelola untuk tidak menyimpan benda pribadi di jalur sirkulasi, namun peraturan ini diabaikan oleh para penghuni.



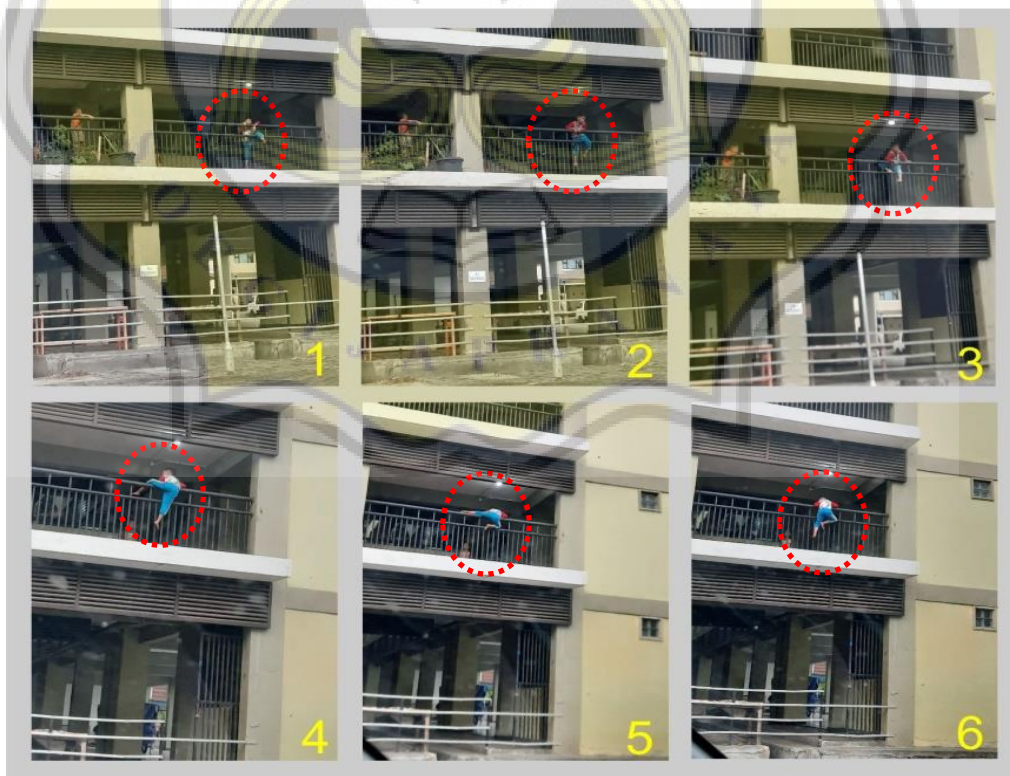
Gambar IV.25. Barang penghuni dan mainan anak yang mengganggu jalur sirkulasi
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Ruang-ruang pada rusunawa blok F lebih banyak memerlukan perawatan karena usia rusun yang lebih tua dari para rusunawa blok I. Perbaikan kerusakan pada rusunawa merupakan tanggung jawab pengelola rusun karena kewenangan pengelolaan rusunawa telah

berpindah dari pemerintah Pusat kepada pemerintah daerah pada saat dilakukan serah terima aset. Dengan demikian maka anggaran untuk perbaikan-perbaikan yang dapat dilakukan secara berkala sesuai dengan anggaran belanja daerah yang disediakan perlu mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah daerah agar rusun tersebut menjadi lebih layak huni.

4.3.5. Fenomena cedera anak saat bermain

Anak-anak mempunyai karakteristik selalu ingin bermain di setiap waktu dan dimanapun, mereka aktif bergerak mencari pengalaman dan berinteraksi dengan sekitarnya tanpa rasa takut. Termasuk pada anak-anak penghuni rusunawa yang bermain tanpa rasa takut pada ruang-ruang bermain alami yang mereka ciptakan.



Gambar IV.26. Aktivitas bermain anak yang mengandung resiko cedera tinggi
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Hal ini menjadikan posisi dan kondisi anak menjadi rentan terhadap berbagai resiko kecelakaan saat bermain Mereka belum dapat berpikir tentang resiko atau bahaya yang kemungkinan dialami saat bermain karena belum mengerti. Khususnya pada bentuk hunian vertikal yang tidak dilengkapi ruang bermain yang cukup menyebabkan ruang-ruang bermain alami anak mempunyai resiko lebih tinggi.

Hardianto Wibowo (1995:15) mengklasifikasikan cedera sebagai berikut:

- a. Cedera ringan, ditandai dengan adanya robekan yang hanya dapat dilihat menggunakan mikroskop, dengan keluhan minimal dan hanya sedikit saja atau tidak mengganggu performa olahragawan yang bersangkutan, misalnya lecet, memar, sprain ringan.
- b. Cedera sedang, ditandai dengan kerusakan jaringan yang nyata, nyeri, bengkak, berwarna kemerahan dan panas, dengan gangguan fungsi yang nyata dan berpengaruh pada performa yang bersangkutan, misalnya: melebarnya otot dan robeknya ligamen.
- c. Cedera berat , pada cedera ini terjadi kerobekan lengkap atau hampir lengkap pada otot, ligamentum dan fraktur pada tulang, yang memerlukan istirahat total, pengobatannya intensif, bahkan mungkin operasi.

Untuk mengetahui fenomena terjadinya kecelakaan anak pada saat bermain maka dilakukan wawancara dengan orang tua anak. Berikut tabel kejadian cedera yang dialami anak-anak saat bermain di dalam rusun hasil wawancara dengan beberapa orang tua pada rusunawa blok F dan I.

No	Hunian	Usia anak	Lokasi	Cedera		
				Ringan	Sedang	Berat
1	Blok F Lt. 1	10	Jalan depan rusun	Lecet terjatuh tergesek paving saat bermain bola		
2	Blok F Lt. 3	4	Tangga utama			Patah pergelangan tangan terjatuh di tangga utama saat bermain sepeda roda 3
3	Blok F Lt. 4	6	Koridor	Lebam terpeleset di lantai saat bermain lari-larian karena lantai licin terkena tampias hujan		
4	Blok F Lt 2	5	Area depan tangga darurat			Gegar otak ringan terjatuh dari tangga darurat saat berlari-lari
5	Blok I lt 1	3	Koridor	Lebam, terbentur tembok saat berlari-lari		
6	Blok I lt 2	8	Ramp difabel		Terkilir, terjatuh dari teralis ramp difabel saat bermain panjatan	
7	Blok I lt 4		Koridor	Terjepit pintu saat bermain di		

				depan hunian		
8	Blok I Lt 3	6	Lobby Lt 3		Terkilir, terjatuh dari tangga utama saat bermain bola	

Tabel IV.15. Tabel cedera anak saat bermain pada rusun Blok F dan I
(Sumber :Wawancara)

Faktor keamanan pada ruang-ruang yang digunakan bagi anak-anak sebagai area bermain cukup rendah dengan melihat fenomena-fenomena kecelakaan anak saat bermain pada tabel diatas. Kecenderungan anak bermain yang mempunyai resiko seperti memanjat perlu diakomodir dengan menyediakan ruang bermain yang dilengkapi alat bermain panjatan dengan persyaratan keamanan demi mendukung perkembangan motorik anak usia dini.

Sedangkan lokasi bermain yang mempunyai resiko bagi anak-anak berdasarkan kegiatan bermain dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

A. BLOK F

No	Hunian	Usia anak	Lokasi	Cedera		
				Ringan	Sedang	Berat
1	Blok F Lt. 1	10	Jalan depan rusun	Lecet terjatuh tergesek paving saat bermain bola		
2	Blok F Lt. 3	4	Tangga utama			Patah pergelangan tangan terjatuh di tangga

						utama saat bermain sepeda roda 3
3	Blok F Lt. 4	6	Koridor	Lebam terpeleset di lantai saat bermain lari-larian karena lantai licin terkena tampias hujan		
4	Blok F Lt 2	5	Area depan tangga darurat			Gegar otak ringan terjatuh dari tangga darurat saat berlari-lari
5	Blok I Lt 1	3	Koridor	Lebam, terbentur tembok saat berlari-lari		
6	Blok I Lt 2	8	Ramp difabel			Terkilir, terjatuh dari teralis ramp difabel saat bermain panjatan
7	Blok I Lt 4		Koridor	Terjepit pintu saat bermain di depan hunian		
8	Blok I Lt 3	6	Lobby Lt 3			Terkilir, terjatuh dari tangga utama saat bermain bola

Tabel IV.16. Tabel tingkat resiko cedera pada ruang bermain rusunawa Blok F
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Dari tabel diatas ruang bermain anak pada Rusunawa Blok F yang mempunyai resiko paling tinggi terdapat pada ruang depan tangga utama dan ruang depan tangga darurat. Resiko terjatuh dari tangga dan terjatuh dari teralis pembatas (gambar IV.16) memiliki resiko cedera yang tinggi bagi anak-anak rusunawa blok F. Ketersediaan playground yang dilengkapi permainan panjatan tidak tersedia di Rusunawa Kudu sehingga anak-anak yang sedang berkembang rangsangan motoriknya memilih teralis pembatas sebagai pengganti permainan panjatan.

B. BLOK I

No	Lokasi bermain	Aktivitas bermain	Resiko		
			Rendah	Sedang	Tinggi
1	Jalan depan rusun	Bermain bola	√		
2	Jalan depan rusun	Engklek	√		
3	Ramp Difabel	Menaiki teralis ramp difabel		√	
4	Lobby	Duduk-duduk bersama teman	√		
5	Teras	Duduk-duduk bersama teman	√		
6	Koridor lt.1	Berkejar-kejaran	√		
7	Lobby depan tangga lt.2	Main bola dalam rusun			√
8	Koridor lt.3	Main hp	√		
9	Loby lantai 3	Bermain kartu gambar	√		
10	Koridor lt.4	Bermain boneka	√		

Tabel IV.17. Tabel tingkat resiko cedera pada ruang bermain rusunawa I
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Dari tabel diatas ruang bermain anak pada Rusunawa Blok I yang mempunyai resiko paling tinggi terdapat pada Lobby depan tangga Lt.2. Resiko terjatuh dari tangga saat mengejar bola memiliki resiko cedera yang tinggi bagi anak-anak rusunawa blok I. Kegiatan bermain bola di lobby depan tangga lantai 2 tersebut menurut wawancara dengan anak tersebut hampir setiap hari mereka lakukan khususnya pada malam hari disaat area lapangan sudah gelap karena tidak ada penerangan.

C. Lapangan

Faktor keamanan aktivitas bermain anak di lapangan 1 maupun lapangan 2 cukup baik, namun pada kedua lapangan tersebut tidak terdapat vegetasi atau pepohonan atau peneduh bagi anak-anak bermain pada siang hari. Anak yang terpapar terik matahari terlalu lama berpotensi terkena sunburn karena kulit anak-anak lebih sensitif dibandingkan kulit orang dewasa. Sinar ultraviolet juga berpotensi memaparkan radikal bebas yang berbahaya bagi tubuh.

Satu-satunya alat permainan yang ada pada kedua lapangan tersebut adalah gawang sepak bola dengan kondisi yang kurang terawat, terdapat karat pada beberapa bagian, jika anak yang bermain sepak bola terluka akibat terantuk atau menabrak tiang gawang pada bagian yang berkarat akan beresiko terkena bakteri *Clostridium Tetani* atau penyebab penyakit tetanus.

4.4. STANDAR KEBUTUHAN RUANG BERMAIN ANAK DI RUSUNAWA KUDU

4.4.1. Kriteria Ruang Bermain Yang Diharapkan

Hasil metode wawancara kepada anak-anak rusunawa Blok F dan I tentang ruang bermain yang mereka harapkan pada rusunawa Kudu menghasilkan data yang hampir sama, berikut tabel kriteria ruang bermain anak yang mereka sukai dan mereka harapkan :

No	Blok Rusun	Nama Anak	Usia	Ruang yg diharapkan
1	Blok F	Daniel	6	<ul style="list-style-type: none">- Ruang yang ada alat bermainnya- Tidak panas- Ada permainan pasir- Luas
2	Blok F	Fajar	10	<ul style="list-style-type: none">- Tempat bermain yang ada alat bermain seperti di sekolah yaitu ayunan, jungkat jungkit, panjatan besi dan lainnya- Tidak panas- Ruang yang besar luas
3	Blok F	Khanza	9	<ul style="list-style-type: none">- Ruang yang luas- Bersih- Lantai keramik- Terang- Udaranya sejuk
4	Blok F	Sila	8	<ul style="list-style-type: none">- Tempat bermain yang ada track sepeda dan rambu-rambu lalu lintas- Tempat bermain yang ada alat bermainnya- Tidak panas- Pemandangan terbuka
5	Blok F	Rafael	5	<ul style="list-style-type: none">- Dekat dengan orang tua/hunian- Tempat yg ada alat bermainnya- Ada mainan mobil-mobilannya- Ada jalan mobilnya

No	Blok Rusun	Nama Anak	Usia	Ruang yg diharapkan
				- Ada lampu merahnya
6	Blok F	Azam	5	- Dekat hunian - Teduh - Ada alat bermainnya - Bersih - Tempat bermain yang ceria berwarna warni
7	Blok F	Rafi	8	- Luas - Teduh - Pemandangan terbuka - Ada alat bermainnya
8	Blok F	Putri	4	- Bersih - Sejuk - Dekat dengan hunian - Ada alat bermain
9	Blok F	Riski	10	- Taman bermain yang ada alat permainannya seperti jungkat jungkit, ayunan, panjatan besi - Ada lapangan bola voli - Ada lapangan bulu tangkis - Tidak panas
10	Blok F	Abi	6	- Taman bermain yang luas - Ada perosotan, ayunan - Tidak panas - Ada jalur otoped - Dekat dari hunian
11	Blok I	Rifki	10	- Ada tempat bermain bersama teman lain rusun - Ada alat permainan - Tidak panas - Ada kolam renang
12	Blok I	Fina	9	- Dekat dengan hunian - Ada tempat untuk duduk-duduk dan ngobrol bersama teman - Ada alat bermain - Teduh, bersih dan luas - Pemandangan terbuka
13	Blok I	Adam	9	- Ada alat bermain panjatan, prosotan dan ayunan - Ada tempat bermain bersama teman lain rusun

No	Blok Rusun	Nama Anak	Usia	Ruang yg diharapkan
				<ul style="list-style-type: none"> - Teduh dan tidak panas - Ada lapangan voli
14	Blok I	Arya	9	<ul style="list-style-type: none"> - Ada tempat bermain bersama teman lain rusun - Ada Alat bermain - Dekat dengan hunian - Bersih dan terang
15	Blok I	Rangga	11	<ul style="list-style-type: none"> - Ada ruang bermain balita di dalam rusun sehingga dia bisa bermain di luar rusun tidak perlu menjaga adiknya yang balita bermain - Luas - Ada tempat bermain bersama teman lain rusun - Ada lapangan voli
16	Blok I	Gibran	6	<ul style="list-style-type: none"> - Luas - Tidak panas - Ada alat bermain - Dekat hunian
17	Blok I	Daren	8	<ul style="list-style-type: none"> - Luas - Terbuka - Bisa bermain bersama teman lain rusun - Ada alat bermain - Ada lapangan futsal
18	Blok I	Vino	7	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan hunian - Tidak panas - Ada alat bermain - Ada track sepeda
19	Blok I	Ilham	10	<ul style="list-style-type: none"> - Teduh, tidak panas - Ada lapangan voli - Ada alat bermain - Bisa bermain dengan teman dari rusun lain
20	Blok I	Vira	5	<ul style="list-style-type: none"> - Dekat dengan hunian - Tidak panas - Lantai bersih - Ada alat permainan - Ada rumah-rumahan

Tabel IV.18. Tabel kriteria ruang bermain yang diharapkan
(Sumber : Wawancara)

Dari hasil wawancara diatas maka dapat di ambil secara umum bahwa lingkungan ruang bermain yang diharapkan oleh anak-anak tersebut adalah :

1. Ruang yang dekat dengan hunian
2. Ruang yang memiliki alat kelengkapan bermain
3. Ruang yang luas
4. Ruang yang mudah dibersihkan
5. Ruang yang cukup pencahayaan / terang
6. Ruang yang teduh
7. Ruang yang memiliki view ruang terbuka
8. Ruang yang bersih
9. Ruang tempat berinteraksi dengan anak dari rusun lain

Dengan kriteria-kriteria diatas maka ruang-ruang yang diharapkan oleh anak-anak penghuni rusunawa tersebut dapat disediakan baik di dalam maupun di luar bangunan rusun sehingga perlu dikaji lebih lanjut untuk kebutuhan ruang bermain bagi anak-anak penghuni rusunawa.

4.4.2. Standar dan Pedoman Ruang Bermain Anak

Anak-anak adalah setiap manusia yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah (UU No. 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi manusia). Dalam Undang-undang No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan anak sangat jelas mengurai tentang bermain sebagai hak anak pada pasal 11 yang berbunyi bahwa "*Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, **bermain**, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri*". dan ruang bermain

sebagai fasilitas yang harus disediakan oleh Pemerintah (pasal 56). Fasilitas tersebut juga seharusnya termasuk pada hunian yang disediakan oleh pemerintah salah satunya adalah rusunawa.

Peraturan pemerintah tentang Rusunawa yang mengakomodir tentang syarat tersedianya ruang bermain anak pada rumah susun adalah PP No.4 Tahun 1988 tentang *Rumah Susun* pasal 27 dan tindak lanjutnya didukung oleh penerbitan SNI 03-6968-2003 tentang *Spesifikasi Fasilitas Tempat Bermain di Ruang Terbuka Lingkungan Rumah Susun Sederhana* namun peraturan tersebut saat ini telah dicabut dan digantikan oleh peraturan baru yaitu Peraturan Pemerintah No.13 Tahun 2021 tentang *Penyelenggaraan Rumah Susun* dimana pasal mengenai *ruang bermain bagi anak* tidak tercantum lagi melainkan diganti oleh *penyediaan sarana rekreasi* pada pasal 33.

Menurut KBBI kata **rekreasi** adalah *penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggehirkan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik*. Sedangkan bermain degankata dasar **main** mempunyai arti yang berbeda yaitu *melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak)*. Jika kita perhatikan bahwa kata **bermain** dan **rekreasi** dalam Undang-undang No.23 tahun 2002 pasal 11 merupakan aktivitas yang berbeda sehingga seharusnya membutuhkan ruang yang berbeda pula. Dengan perubahan kata ruang bermain menjadi ruang rekreasi tersebut menimbulkan asumsi bagi para pelaksana pembangunan bahwa ruang bermain anak tidak lagi wajib disediakan lengkap dengan peralatan bermainnya namun dapat cukup hanya menyediakan ruang

terbuka sebagai sarana rekreasi seperti halnya pada kompleks rusunawa Kudu.

Oleh karena itu dengan disusunnya penelitian ini diharapkan nantinya akan menjadi sebuah masukan bagi instansi terkait untuk mereview kembali kebijakan tentang penyelenggaraan rumah susun yang dilengkapi ruang bermain, atau dengan kata lain *rusunawa yang ramah anak*.

Dalam penyediaan fasilitas ruang bermain anak pada bangunan rusunawa Kudu yang merupakan milik pemerintah maka dalam perencanaannya mengikuti pedoman atau regulasi yang telah ada sehingga dapat menjadi sebuah kontribusi capaian pelaksanaan program pemerintah baik pusat maupun daerah.

Dalam penyediaan ruang bermain anak saat ini terdapat 2 regulasi yang berlaku yaitu SNI 03-6968-2003 yang dikeluarkan oleh Badan Standardisasi Nasional pada tahun 2003 sedangkan yang aturan yang terbaru adalah Pedoman Ruang Bermain Ramah Anak tahun 2021 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia melalui Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak. Pada penelitian ini analisa kebutuhan ruang bermain anak-anak rusunawa Kudu lebih mengacu kepada Pedoman RBRA karena dinilai lebih lengkap dan lebih update.

Selain itu dalam rangka penyediaan ruang bermain yang ideal bagi anak-anak rusunawa maka mengacu pada pedoman RBRA perlu memperhatikan beberapa indikator penilaian dalam kelompok persyaratan, indikator penilaian tersebut nantinya digunakan untuk memberikan peringkat sejauh mana kesesuaian ruang bermain yang tersedia dengan pedoman RBRA. Khusus dalam hal persyaratan

keselamatan merupakan perihal yang wajib atau mutlak dipenuhi oleh RBRA, dan apabila persyaratan tersebut tidak terpenuhi maka RBRA yang dinilai tidak berhak mendapatkan peringkat, walaupun hasil akhir penilaiannya tinggi. Peringkat RBRA digunakan dalam mendukung kabupaten/kota menyandang predikat kabupaten/kotalayak anak.

Indikator-indikator tersebut adalah :

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1) Lokasi | 8) Keselamatan |
| 2) Pemanfaatan | 9) Keamanan |
| 3) Kemudahan | 10) Kesehatan dan kebersihan |
| 4) Material | 11) Kenyamanan |
| 5) Vegetasi | 12) Pencahayaan |
| 6) Penghawaan | 13) Pengelolaan |
| 7) Peralatan Bermain | |

Pada Rusunawa Kudu lokasi ruang bermain yang dapat mengakomodir kebutuhan bermain anak-anak penghuni rusunawa dapat berupa ruang bermain *indoor* ataupun *outdoor*.

Ruang bermain indoor lebih dikhususkan bagi anak-anak penghuni rusunawa berusia 1-5 tahun termasuk anak usia pra-operasional, sedangkan ruang bermain outdoor akan lebih banyak dimanfaatkan oleh anak usia diatas 5 tahun atau usia operasional konkret keatas.

4.4.2.1 Ruang bermain indoor

Kebutuhan ruang bermain indoor bagi anak-anak usia pra-operasional atau balita menjadi mutlak karena keterbatasan usia dan ruang gerak mereka dibanding anak usia operasional konkret. Sehingga dalam

penyediaan ruang bermain bagi anak pra-operasional berdasarkan questioner dan observasi dibutuhkan ruang bermain indoor yang sesuai dengan persyaratan yang sesuai aturan atau pedoman, standar luasan yang dapat menampung kebutuhan jumlah anak serta lokasi yang masih dalam jangkauan orang tua atau pengawas, selain untuk mempermudah pengawasan juga agar anak-anak tersebut merasa nyaman karena masih berdekatan dengan hunian atau orang tua mereka. Ruang bermain indoor tersebut disediakan agar dapat mengalihkan keinginan mereka bermain pada tempat-tempat yang mempunyai resiko tinggi di dalam bangunan rusunawa seperti pada area depan tangga, pagar teralis dan sebagainya.

A. Persyaratan ruang bermain indoor

Persyaratan akan ruang bermain indoor pada blok Rusun F dan I yang telah disesuaikan dengan questioner serta pedoman RBRA dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No.	Indikator	Persyaratan
1	Lokasi	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam perencanaan melibatkan anak dan orang tua serta pengelola rusunawa - Dekat dengan hunian untuk kemudahan pengawasan - Dekat dengan jalur evakuasi
2	Pemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> - Ada zonasi ruang bermain anak berdasarkan kelompok umur dengan ergonomi peralatan bermain yang sesuai usianya - Ruang bermain indoor direncanakan hanya untuk anak usia pra-operasional

No.	Indikator	Persyaratan
3	Kemudahan	<ul style="list-style-type: none"> - Pencapaian mudah dari tiap hunian - Ada pintu pengaman dari ruang bermain dengan - Tidak diskriminatif : dapat diakses anak, termasuk anak dengan disabilitas dan difabilitas serta anak marjinal - Gratis / bebas biaya - Terdapat papan informasi mengenai ruang bermain anak dan kesehatan anak - Ada pagar pemisah antara ruang bermain dengan ruang disekitarnya dengan pintu yang dapat dikunci.
4	Material	<ul style="list-style-type: none"> - Durabilitas/ ketahanan/ keandalan/ kekuatan material yang digunakan sesuai dengan fungsi - Material yang digunakan mengacu pada SNI material mainan yang tidak berbahaya bagi anak - Diusahakan material yang digunakan adalah bahan lokal yang mudah didapat
5	Vegetasi	<ul style="list-style-type: none"> - Diupayakan penggunaan vegetasi/ tumbuhan/ tanaman endemik lokal pada lokasi <i>indoor</i> sebagai kontribusi RBA terhadap kelestarian ekosistem yang ada, seperti produksi O₂ atau penyerapan CO₂ - Semua unsur vegetasi harus diberi keterangan sebagai bahan pembelajaran anak
6	Penghawaan	<ul style="list-style-type: none"> - Ada sistem dan/atau metodologi untuk menjaga kualitas udara pada penghawaan sesuai standar kesehatan secara berkala; - Kondisi kualitas udara di ruangan dan sekitarnya tidak berpolusi (udara, suara, bau, dll), baik penghawaan alami maupun buatan.
7	Peralatan bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah minimal jenis perabot permainan adalah 5 jenis dengan 2 jenis sesuai standar RBRA. - Terdapat minimal ada 1 perabot tempat bermain khusus bagi anak-anak difabilitas/ disabilitas - Ukuran dan bentuk peralatan/ perabotan bermain disesuaikan dengan usia dan kemampuan pengguna, termasuk kelompok anak disabilitas dan difabilitas; - Pada setiap fasilitas bermain wajib memasang/ menyediakan papan yang berisi penjelasan tentang tata cara dan tata tertib bermain serta tata cara dan tata tertib penggunaan alat sebagai kelengkapan pendukung tempat bermain. - Kualitas sambungan antar bagian dari perabot bermain dan perabot ruangan terpasang baik, tidak mudah lepas dan hanya bisa dilepas dengan bantuan alat.

No.	Indikator	Persyaratan
		<ul style="list-style-type: none"> - Semua sambungan atau bagian yang menghubungkan antar bagian dari perabotan bermain dan perabot ruangan harus terlindung dengan pelindung yang memiliki permukaan yang bertekstur lembut untuk menghindari terjadinya kecelakaan pada saat terjadi benturan pada anak atau tersangkutnya bagian dari pakaian anak yang berpotensi menyebabkan luka. - Perabot bermain dan perabot ruangan terlindung dari karat dan cat yang terkelupas, atau dibungkus selubung dari spon atau karet. - Perabot bermain dan perabot ruangan yang terbuat dari kayu tahan terhadap rayap namun bebas pestisida. - Sudut pada perabot bermain dan perabot ruangan tumpul dan aman - Di ruang bermain diusahakan semuanya bisa digunakan untuk bermain, walaupun itu juga bersifat asesoris - Perabot ruangan yang disediakan mendukung kenyamanan kegiatan bermain - Perencanaan dan pengadaan juga peninjauan (<i>review</i>) perabot bermain harus melibatkan dokter anak atau ahli olah raga - Apabila di area bermain ada <i>wifi</i>, maka perlu ada pengaturan jam penggunaannya dan teknis akses - Terdapat minimal 1 permainan tradisional - Harus ada pemeriksaan dan perawatan terhadap perabot bermain secara berkala untuk menjamin kelaikan perabot - Harus ada pengaturan jarak antara satu perabot bermain dengan perabot bermain lainnya dengan mempertimbangkan perilaku anak. - Dalam perencanaan dan pengadaan atau peninjauan perabot bermain harus melibatkan personil yang akan menjadi pengawas baik orangtua, saudara maupun pengelola. - Ada papan yang berisi peraturan yang jelas tentang tata-tertib bermain untuk <i>indoor</i>. - Harus ada panduan/ <i>user manual</i> yang dipasang pada papan keterangan tentang tata cara penggunaan dan manfaat perabot bermain anak - Ada ornamen yang ditampilkan di ruang bermain menggunakan motif/langgam budaya lokal - Perabot bermain didukung dengan <i>platform/</i> landasan/ lantai yang lunak/ <i>soft</i>.

No.	Indikator	Persyaratan
8	Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> - Ada pengawas keselamatan ruang bermain yang telah mengikuti Pelatihan Hak Anak (PHA) dan RBRA. Pengawas bisa bersifat sukarela (<i>relawan</i>)/ <i>voluntary</i> dari orang tua maupun pengelola (dapat bergantian atau masing-masing orang tua menjaga anaknya) - Tersedia Perlengkapan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) yang memadai dan Alat Pemadam Api Ringan (APAR). - Pengawas/orang tua harus menjalankan <i>Standard of Procedure</i> (SOP) tanggap darurat jika terjadi insiden atau kecelakaan. - Uji coba SOP tanggap darurat harus dilakukan minimal 2 kali dalam 1 tahun.
9	Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang bermain bebas dari gangguan, baik gangguan yang menghalangi menuju tempat bermain maupun gangguan yang mungkin ada pada saat sedang bermain dan terhindar dari potensi bahaya baik gangguan alam atau gangguan akibat ulah manusia - Material tidak menghasilkan polutan yang menyebabkan anak sakit saat bermain dan setelah bermain; - Vegetasi/ tumbuhan/ tanaman yang aman/ tidak menimbulkan gangguan pada anak seperti tertimpa, tertusuk, tersayat dan teracuni oleh tanaman atau bagiannya. - Terdapat CCTV terapan yang dapat mengawasi aktivitas bermain anak
10	Kesehatan dan Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> - Desain ruang dan perabot bermain, material, vegetasi/ tumbuhan/ tanaman, struktur dan konstruksi RBA mengacu kepada upaya pemenuhan aspek kesehatan anak dan kesehatan lingkungan. - Tidak ada pencemaran yang membahayakan kesehatan baik yang bersumber dari gangguan alam maupun gangguan akibat ulah manusia seperti asap rokok. - Terdapat tempat sampah terpilah, organik/ busuk dan tidak organik/ tidak busuk, juga <i>wastafel</i>. - Adanya fasilitas pojok 3 R (<i>Recycle, Reduce, Reuse</i>) yang bisa digunakan sebagai tempat belajar mengelola sampah sambil bermain.

No.	Indikator	Persyaratan
11	Kenyamanan	- Desain ruang dan perabot bermain, material, vegetasi/ tumbuhan/ tanaman, struktur dan konstruksi RBA mengacu kepada aspek kenyamanan sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku
12	Pencahayaan	- Mendapatkan pencahayaan alami - Pencahayaan ruang bermain pada malam hari yang tidak menyilaukan - Sumber pencahayaan cadangan, semacam genset, Energi Baru Terbarukan (EBT) atau green energy
13	Pengelolaan	- Jadwal inspeksi atau pemeriksaan rutin secara administratif dan fisik harus dilakukan terhadap proses operasional ruang bermain (mingguan) - Pengelola rusun harus melakukan inspeksi terhadap kegiatan perbaikan dalam rangka pemeliharaan rutin atau karena kerusakan alat dan perabot ruang bermain. - Tanggung jawab pengawas/orang tua dalam merawat alat bermain

Tabel IV.19. Tabel persyaratan Pedoman RBRA yang disesuaikan dengan kondisi existing rusunawa
(Sumber : Pedoman RBRA 2021)

B. Luasan ruang bermain indoor

Luasan ruang bermain indoor dapat diambil dari jumlah rata-rata anak penghuni rusunawa dikalikan standar kebutuhan ruang bermain anak (SNI 03-6968-2003) yaitu sekitar 1,8m²/anak. Pada rusunawa blok F terdapat total jumlah penghuni sebanyak 96 keluarga sedangkan blok I sejumlah 58 keluarga, maka kebutuhan ruang bermain bagi anak dapat diasumsikan pada tabel di bawah ini :

Blok Rusun	Jumlah hunian/ keluarga	Jumlah hunian per lantai	Jumlah anak prasekolah / balita (0.3/keluarga)	Luas per anak	Kebutuhan ruang bermain per lantai
F	96	24	7.2	1.8m ²	12.96m ²

Blok Rusun	Jumlah hunian/ keluarga	Jumlah hunian per lantai	Jumlah anak prasekolah / balita (0.3/keluarga)	Luas per anak	Kebutuhan ruang bermain per lantai
I	58	16	4.8	1.8m ²	8.64m ²

Tabel IV.20. Tabel standar luas ruang bermain sesuai SNI 03-6968-2003
(Sumber : SNI 03-6968-2003)

C. Rekomendasi lokasi ruang bermain indoor

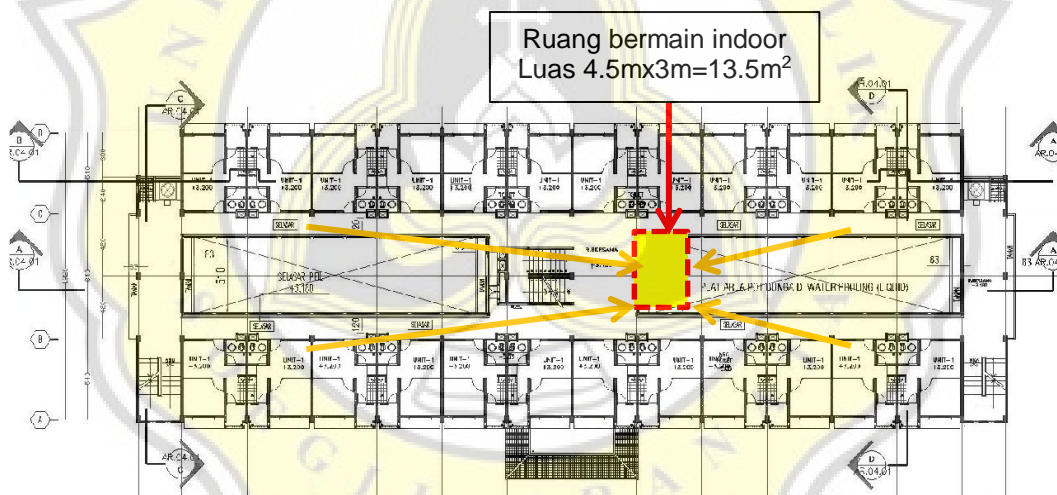
Jika direncanakan penambahan ruang bermain indoor pada rusun yang telah terbangun, maka lokasi ruang bermain indoor pada kondisi existing paling ideal dapat mengacu pada area terdekat dengan hasil analisa mapping dan overlapping dengan nilai tertinggi pada tabel overlapping sebelumnya.

1) Rusunawa Blok F

Pada blok F lantai dasar memperlihatkan bahwa kecenderungan area bermain berada pada bagian depan bangunan dengan hasil overlapping aktivitas paling tinggi memuat 3 aktivitas berada pada ramp difabel dengan overlapping sirkulasi penghuni, bermain mobil-mobilan dan bermain panjat teralis sehingga ruang bermain yang dapat disediakan bagi aktivitas bermain pada lantai dasar rusunawa blok F dapat diakomodir dengan penyediaan ruang bermain outdoor di lapangan depan rusun Blok I dengan asumsi lapangan tersebut adalah lokasi bermain terluas dengan jarak terdekat dari rusunawa blok F. Rata-rata anak usia yang bermain pada lantai dasar blok F adalah usia anak operasional konkret sehingga mereka membutuhkan ruang bermain yang lebih luas

dengan kelengkapan alat bermain yang lebih menantang dan banyak menggunakan kekuatan fisik. Alat bermain outdoor yang disediakan agar sesuai standar pedoman yang berlaku seperti panjatan besi, ayunan, perosotan dan lain-lain.

Sedangkan pada lantai tipikal rusun blok F aktivitas bermain cenderung berada pada bagian tengah bangunan yaitu pada area depan tangga utama dengan overlapping 4 aktivitas sehingga didapat area ideal bagi penyediaan ruang bermain indoor adalah berada dekat dengan area depan tangga; utama.



Gambar IV.27. Alternatif lokasi ruang bermain indoor lantai tipikal blok F
(Sumber : Hasil survey, 2022)

Ruang bermain tersebut dapat menggunakan sebagian kecil ruang void pada bagian tengah bangunan dengan pertimbangan agar aksesibilitas lebih mudah dari setiap hunian pada lantai tersebut. Selain itu banyak penghuni yang melewati area tersebut sehingga pengawasan terhadap anak pra-operasional lebih terjaga.

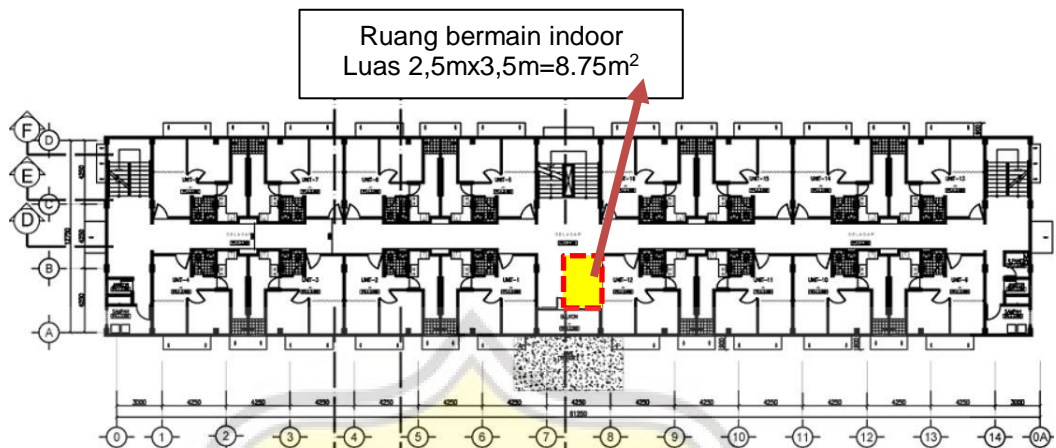
Ruang bermain indoor yang nantinya disediakan juga termasuk alat bermain sesuai standar pedoman khususnya bagi anak pra-operasional.

2) Rusunawa Blok I

Hasil mapping dan overlapping area bermain pada rusunawa Blok I lantai dasar didapatkan bahwa kecenderungan area bermain berada pada bagian depan bangunan dengan hasil overlapping aktivitas paling tinggi memuat 3 aktivitas berada pada jalan depan rusun yaitu sirkulasi kendaraan, aktivitas bermain sepakbola dan aktivitas bermain engklek. Penyediaan ruang bermain serupa dengan kebutuhan ruang bermain rusunawa blok F lantai dasar yaitu pada lapangan depan rusunawa blok I dengan kelengkapan alat bermain yang sesuai standar pedoman yang berlaku.

Sedangkan pada lantai tipikal rusun blok I aktivitas bermain cenderung berada pada ruang bagian tengah bangunan yaitu pada area depan tangga utama atau lobby tipikal dengan overlapping 3 aktivitas yaitu sirkulasi penghuni, bermain sepakbola dan bermain kartu sehingga dapat menjadi acuan dalam penyediaan ruang bermain indoor berada dekat dengan area depan tangga utama.

Alternatif lokasi ruang bermain indoor pada rusun Blok I paling ideal hanya dapat diletakkan pada lobby depan tangga utama, dikarenakan tidak ada ruang publik yang tersisa dengan luasan yang mencukupi guna penempatan lokasi alternatif ruang bermain indoor.






Gambar IV.28. Alternatif lokasi ruang bermain indoor lantai tipikal blok I
(Sumber : Survey)

Penambahan ruang bermain indoor pada rusun blok I tentunya dengan memperhatikan pembatas yang aman bagi anak-anak pra-operasional.

D. Contoh alat bermain indoor

Alat bermain indoor pada rusunawa blok F dan I dikhususkan bagi anak pra-sekolah atau pra-operasional yaitu antara 2-7 tahun. Anak usia tersebut termasuk juga didalamnya anak usia masa sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka untuk alat bermain dalam ruangan disesuaikan dengan Panduan Alat Permainan Edukatif (APE) Aman Bagi Anak Usia Dini yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tahun Ajaran 2021/2022.

Berikut tabel jenis alat bermain yang dapat diletakkan pada ruang bermain indoor beserta ilustrasi alat tersebut :

No	Jenis permainan	Keterampilan yang dikembangkan	Alat bermain	Ilustrasi
1	Eksplorasi & Manipulatif	Kognitif, pengenalan bentuk, sosial emosional, pengenalan warna	Balok warna, <i>playdough</i> , pasir, potongan kertas, tanah liat, tutup botol, karton, dan lainnya.	
2	Sensorimotor	Stimulasi panca indera dan gerakan	Pasir, tambur, kerincingan, balok warna, bola,	
3	Sosial	Kemampuan berinteraksi dengan orang lain, imajinatif, mengenal profesi	Dokter-dokteran, boneka, alat masak-masakan, alat pertukangan mainan	

				
4	Motorik kasar	Perkembangan fisik, motorik kasar, reaksi, keseimbangan, dll	Perosotan, lempar tangkap bola, meniti, melompat, berjingkat dll	  

Tabel IV.21. Tabel jenis alat bermain indoor
(Sumber : Pedoman RBRA 2021)

4.4.2.2 Ruang bermain outdoor

Anak usia operasional konkret keatas sudah lebih berani bereksplorasi sedikit lebih jauh dari hunian dan orang tua mereka. Permainan mereka juga lebih kompleks dan lebih menantang. Kebutuhan ruang bermain outdoor bagi anak-anak operasional konkret keatas lebih mudah dalam pengadaan dan penyediaannya karena berada di luar bangunan rusun dengan luasan yang lebih bebas. Meskipun demikian faktor keselamatan dan kenyamanan dalam mereka bermain menjadi syarat mutlak dalam merencanakan ruang bermain tersebut untuk menghindari resiko kecelakaan pada anak.

A. Persyaratan ruang bermain outdoor

Persyaratan ruang bermain outdoor yang direncanakan agar mengacu kepada pedoman RBRA yang berlaku sehingga dapat dinilai untuk mendapatkan Peringkat dalam mendukung predikat kabupaten/kota layak anak. Adapun persyaratan tersebut terdapat pada lampiran dengan ketentuan Jumlah minimal jenis perabot permainan adalah 5 jenis, 2 jenis sesuai dengan contoh yang ada di dalam Standar RBRA. Dimungkinkan 5 jenis perabot permainan tersebut bisa semuanya diambil dari contoh di dalam Standar RBRA. Setiap jenis perabot permainan bisa memiliki variasi lebih dari 1 (satu) variasi.

B. Luasan ruang bermain outdoor

Sesuai dengan aturan Pedoman RBRA tahun 2021 tidak terdapat luasan minimum bagi ruang bermain outdoor tetapi yang ada jumlah minimal terhadap varian perabot bermain.

C. Rekomendasi lokasi ruang bermain outdoor

Dari pengamatan yang dilakukan ruang bermain di luar rusun khususnya pada lapangan 1 (depan rusun blok D) dan 2 (depan rusun blok I) tidak ditemukan adanya overlapping aktivitas karena kegiatan bermain di lapangan tersebut cenderung hanya 1 permainan yaitu sepak bola.

Lokasi ideal di rusunawa Kudu bagi ruang bermain outdoor adalah pada lapangan 1 atau 2 di depan rusun.

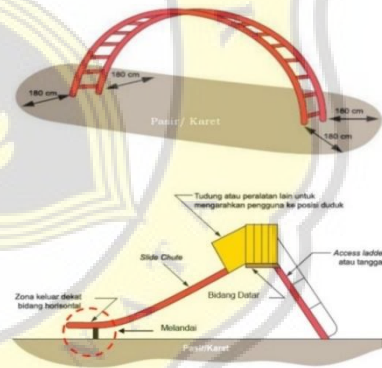
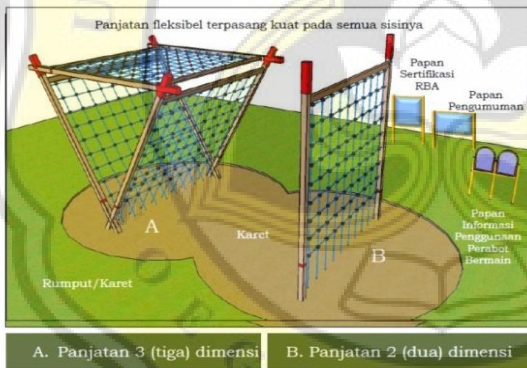
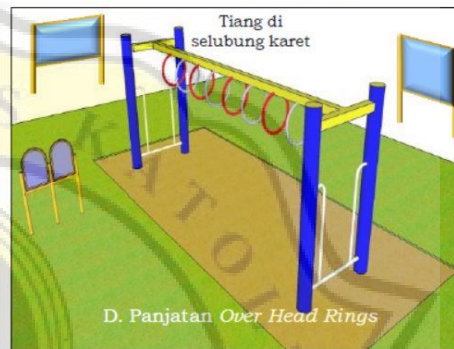
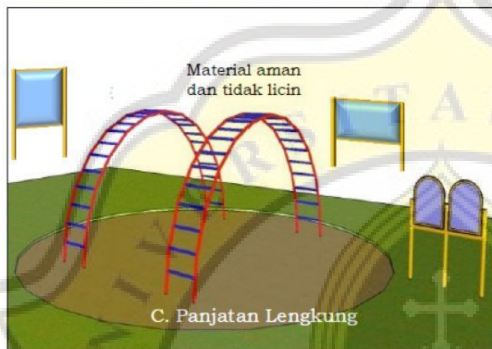
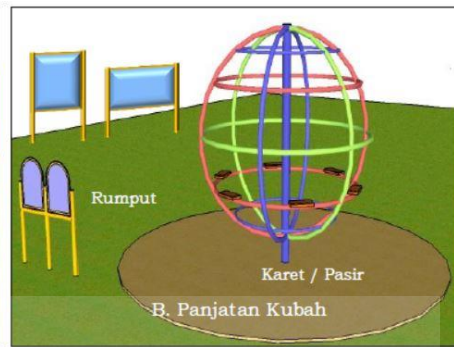
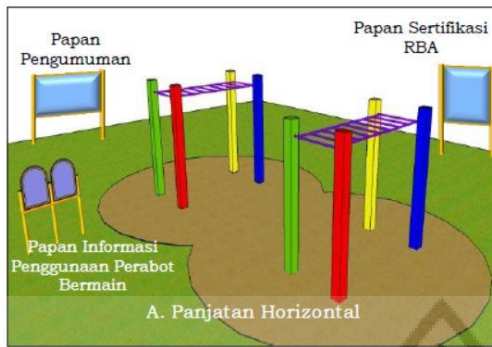
Lapangan 2 mempunyai luasan sekitar $\pm 7.000\text{m}^2$ dengan demikian kebutuhan ruang bermain outdoor bagi anak-anak penghuni rusunawa blok F,G,H dan I dapat diakomodir pada lokasi tersebut tanpa mengurangi luasan area bermain sepakbola karena lahan yang tersedia masih sangat luas, sedangkan ruang bermain outdoor pada lapangan 1 dapat mengakomodir kebutuhan ruang bermain anak-anak penghuni rusun blok A,B,D dan E karena merupakan lapangan yang terdekat.

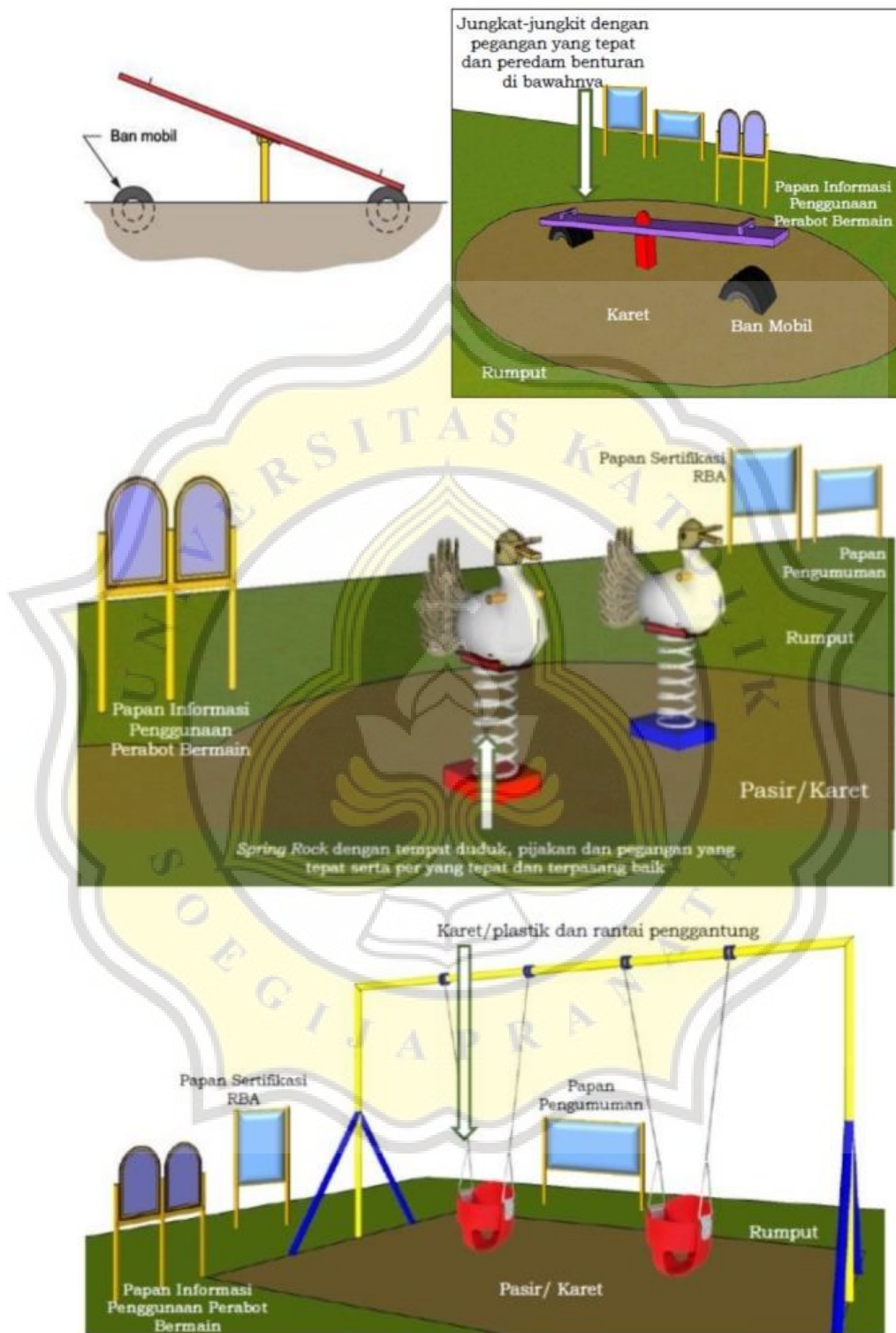
D. Contoh jenis permainan dan alat bermain outdoor

Alat permainan outdoor untuk anak usia operasional konkret keatas ditujukan agar dapat mendukung perkembangan fisik, sosial dan emosional anak. Pada pedoman RBRA selain dipersyaratkan minimal terdapat 5 variasi perabot bermain sesuai dengan yang ada pada pedoman terdapat pula persyaratan minimal 1 permainan tradisional agar anak-anak penghuni rusunawa dapat mengenal permainan-permainan tradisional yang tidak kalah menariknya dengan permainan modern.

Pada pedoman RBRA telah diberikan contoh alat-alat permainan yang dapat disediakan pada ruang bermain outdoor. Lengkap dengan spesifikasi, ukuran dan keterangan material yang digunakan.

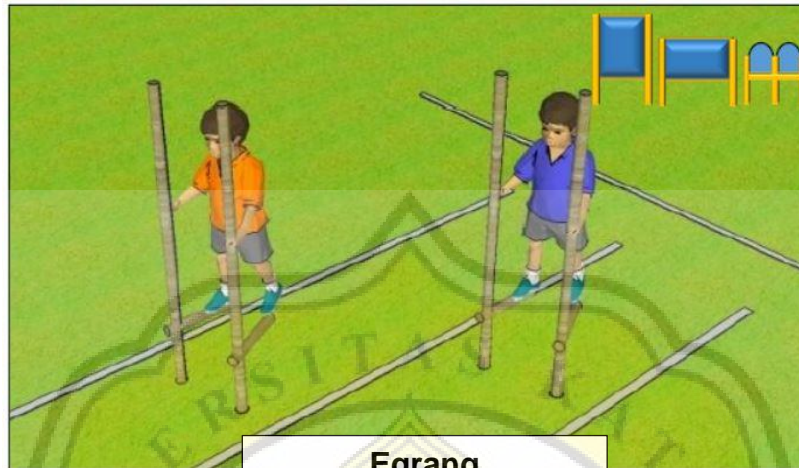
Contoh alat permainan yang terdapat dalam pedoman RBRA tersebut adalah sebagai berikut :





Gambar IV.29. Contoh alat permainan outdoor sesuai pedoman RBRA (Sumber : Pedoman RBRA tahun 2021)

Sedangkan contoh permainan tradisional yang dapat disediakan adalah sebagai berikut :



Egrang



Engklek

Gambar IV.30. Contoh alat permainan outdoor tradisional sesuai pedoman RBRA (Sumber : Pedoman RBRA tahun 2021)

Jika direncanakan untuk dapat mengakomodir kebutuhan ruang bermain anak sesuai preferensi anak pada rusunawa Blok F dan I maka dapat ditambahkan arena bermain sepatu roda yang dapat dikombinasikan dengan area bermain sepeda dan mobil-mobilan (dinaiki) dengan dilengkapi rambu-rambu lalu lintas guna

memberikan pengetahuan akan aturan lalu lintas pada anak sejak usia dini.



Gambar IV.31. Contoh arena bermain outdoor dengan rambu lalu lintas
(Sumber : (1) : Wahyu, D : 2022 ; (2) Akbar, Putra M : 2019)

