

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Fungsi *playground* sebagai tempat rekreasi publik

Playground tidak hanya sekadar menjadi tempat bermain, tetapi ada sejumlah manfaat yang sangat baik bagi pertumbuhan anak Berikut beberapa di antaranya.

1. Tempat bermain dan belajar

Belajar melalui bermain merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini. Bermain bagi mereka adalah belajar yang paling efektif (Fadlillah, M. (2018). Anak usia dini banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain (Wahyuni, F., et al (2020). Dalam (Lestarinigrum, A. et al 2021) bermain merupakan metode pembelajaran bagi anak usia dini. Bermain dapat mengembangkan kreativitas dan kognitif anak usia dini. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal tentang sekitarnya, Untuk dapat memfasilitasi kegiatan bermain anak maka dibutuhkan *playground* atau lebih dikenal dengan tempat bermain yang representative bagi anak. Tempat bermain untuk anak usia dini terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan perubahan jaman Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Untuk itu penyediaan *playground* bagi anak usia dini merupakan prioritas yang harus diutamakan. Tempat bermain bagi anak usia dini memiliki tujuan agar anak dapat bergerak dan bermain secara aktif (Fadlillah, M., et al., 2022). Diketahui bahwa bermain di *playground* memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak.

2. Ruang Rekreasi dan Edukas

Salah satu fasilitas yang dapat mengakomodir kegiatan anak dalam skala perkotaan adalah ruang publik yang mudah dicapai sewaktu-waktu sebagai tempat bermain maupun tempat rekreasi bagi anak. Ruang publik yang dimaksud dapat berupa ruang terbuka yang dapat diakses tanpa ada pungutan biaya (free cost) dan anak-anak bebas mengekspresikan kegiatannya dengan aman dan nyaman.

3. Keamanan Fasilitas Publik:

Sebagai ruang terbuka publik, taman kota memberikan fungsinya untuk penduduk suatu kota atau bagian wilayah kota. Ruang publik yang ideal harus memiliki aspek convivial yaitu nyaman, aman, dan bisa menjadi wadah bagi masyarakat untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya, Keamanan merupakan persyaratan pemenuhan kepuasan masyarakat terhadap ruang publik (Agusintadewi, N. K., Putra, I. G. W., & Widiastuti, W. (2022).

Ruang publik dapat dikunjungi masyarakat segala usia. Usia rawan yang membutuhkan perhatian lebih saat beraktivitas pada taman kota yaitu usia anak-anak, sehingga taman kota hendaklah memenuhi persyaratan keamanan bagi anak-anak (Rahmiati, D., & Prihastomo, B. 2018) Cedera

pada anak-anak dapat terjadi ketikan bermain karena penggunaan bahan yang kurang aman atau desain permainan yang membahayakan dan Cedera dapat berupa patah tulang, memar/lecet, keseleo, bahkan gegar otak dan yang terberat adalah cedera di kepala Agusintadewi, N. K., Putra, I. G. W., & Widiastuti, W. (2022). Tidak hanya untuk perkembangan psikomotorik anak, ruang bermain sebaiknya dapat mendorong perkembangan kognisi anak Dalam (Prakoso, S., & Dewi, J. 2017).

Ruang publik ramah anak haruslah memenuhi persyaratan sebagai taman terbuka publik yang dilengkapi dengan wahana permainan yang menarik untuk tumbuh kembang anak, (Hernowo, E., & Navastara, A. M. 2017). Ruang bermain yang sesuai dengan anak juga dilengkapi dengan fasilitas bermain segala usia, memiliki aksesibilitas yang mudah, terdapat vegetasi dan sebagai tempat berkumpul Agusintadewi, N. K., Putra, I. G. W., & Widiastuti, W. (2022). Interaksi anak dengan alam membuktikan bahwa kegiatan ini cukup efektif menurunkan keterlibatan anak-anak pada aktivitas negatif dan asusila di masyarakat (Basolle, A. W. 2021). Ruang bermain anak harus dirancang agar sesuai dengan anak-anak, sehingga mereka dapat menjelajahi lingkungannya dengan bebas, bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya Agusintadewi, N. K., Putra, I. G. W., & Widiastuti, W. (2022). Taman kota sebaiknya memiliki aspek convivial, khususnya dalam aspek keamanan bagi pengunjung terutama bagi usia rawan, seperti anak-anak karena terkait dengan keselamatan. Upaya meningkatkan aspek keamanan bagi anak-anak di taman kota perlu memperhatikan ruang bermain yang menjadi tempat anak beraktivitas.

4. Pengembangan Anak:

Putri, A. (2025). menunjukkan adanya kebebasan, atau sifat dapat digunakan atau diakses oleh siapa saja. Sehingga sudah sewajarnya bahwa ruang publik dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya melalui desain yang sesuai atau responsive, tidak terkecuali untuk anak-anak. Lingkungan sekitar anak-anak merupakan faktor yang penting dalam tumbuh kembang anak-anak, baik secara fisik, sosial dan mental. Pengaruh lingkungan (keluarga, teman, atau masyarakat) sangat menentukan bagaimana seorang anak dapat tumbuh.

Ruang publik adalah lingkungan sosial bagi perkembangan anak. Ruang publik menurut teori ekologi ditempatkan sebagai mesosistem, yakni ruang kolektif dimana anak-anak melaksanakan tugas-tugas perkembangannya di luar rumah. Ruang kolektif ini sangat menentukan kualitas perkembangan anak, sehingga ruang publik adalah bagian penting dari pembentukan kualitas sosial perkembangan anak di luar rumah. Melalui ruang publik, anak mencoba bersosialisasi, bermain peran, menjalin interaksi sosial sehingga anak-anak mendapatkan ruang ekspresi. Ruang publik bagi anak-anak juga menjadi salah satu tempat di mana mereka mencoba menjelajahi peran sebaya yang diterjemahkan dalam berbagai tindakan interaktif di luar rumah. Di sini

anak-anak membentuk kolektifitas. Mereka juga melatih berjejaring memfasilitasi berbagai kebutuhan perkembangan. Anak-anak mencoba bereksperimentasi dalam berbagai cara.

2.2 Kelengkapan fasilitas keamanan dan kenyamanan pada playground

Playground adalah area untuk bermain atau taman bermain yang dapat dipergunakan sebagai area untuk bermain anak-anak atau tempat wisata anak. Playground biasa diberikan dengan beberapa jenis wahana permainan semacam seluncuran, tangga, ayun-ayunan, panjatan, dan masi banyak lainnya. Wahana permainan selain juga dapat membuat anak-anak menjadi lebih nyaman dan tertarik untuk bermain, juga dapat membuat perkembangan anak terutama pekermangan fisik anak. Di tempat umum juga disediakan Playground untuk anak-anak bermain seperti, diarea bermain taman, fasilitas penitipan anak, sekolah, institusi, perumahan, taman, restoran, resort, dan tempat pengembangan rekreasi anak (Firdaus, W., et al., 2020)

Dalam jurnal yang di tulis oleh (Firdaus, W., et al., 2020) berjudul “Perancangan Promosi *Playground* Outdoor” disebutkan bahwa terdapat peralatan permainan didalam playground. Beberapaan perelatan permainan yang disebut yaitu ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, dan panjat dinding.

a. Ayunan

Ayunan merupakan permainan yang dapat di mainkan oleh anak dengan adanya dorongan yang membuat ayunan tersebut dapat di mainkan ayunan juga dapat dimainkan dengan bantuan orang lain.

b. Perosotan

Perosotan adalah salah satu permainan tercepat saat dimainkan diarea bermain (Firdaus, W., et al., 2020). Perosotan merupakan permainan yang digunakan oleh pengguna meluncur dari dari bagian yang paling tinggi ke tempat yang rendah.

c. Jungkat-Jungkit

Jungkat -jungkit merupakan permainan yang juga sering dijumpai pada area bermain anak, permainan ini arus dimainkan oleh dua orang yang berhadapan dan satu duduk di sebelah kiri dan satunya lagi duduk dibagian sebelah kanan papan ujung papan jungkat-jungkit, kemudian salah satu orang mengangkat tubuh keatas dengan kaki yang bertempuh pada tanah.

d. Panjat Dinding

Panjat dinding merupakan permainan yang di rancang ulang agar anak-anak dapat bermian dengan salah satu cabang olahraga tersebut dengan aman.

Standar perancangan ruang bermain bagi anak menekankan perlunya memperhatikan kemanan dan keselamatan anak-anak yang bermain di ruang tersebut. Oleh karena itu, hampir seluruh negara termasuk Indonesia telah mengembangkan pedoman perancangan agar ruang bermain bagi anak dapat

bersifat ramah anak atau dengan kata lain Ruang Bermain Ramah Anak atau RBRA (Rosnarti, D., et al., 2021)

Agar ruang bermain dapat bersifat ramah anak, perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Standar umum akan berbagai fasilitas mainan anak. Sebagai contoh, ISO 8124-4 adalah standard yang berlaku secara internasional sebagai pedoman untuk merancang mainan anak berupa plosotan, ayunan dan jungkat jungkit. Wahyujati, B. B. (2022).
2. Selanjutnya pada tahun 2010, ISO tersebut dijadikan bagian dari Standar Nasional Indonesia (SNI ISO 8124-4. Semua permainan anak yang diproduksi secara komersial di Indonesia harus memenuhi berbagai SNI ISO, terutama SNI ISO 8124-4-2010(SNI)

Berdasarkan standard-standar tersebut di atas, Produk yang tercakup di bagian ISO 8124 ini termasuk ayunan, seluncuran, jungkat-jungkit, korsel komidi putar, tunggangan bergerak, papan panjatan, dan produk lainnya yang ditujukan untuk menahan beban satu atau lebih anak. (Badan Standardisasi Nasional. (2018).).

Playground atau taman bermain anak memerlukan kelengkapan fasilitas yang memperhatikan aspek keamanan dan kenyamanan untuk memastikan perkembangan anak yang optimal dan memberikan rasa aman bagi pengunjung. Berikut adalah beberapa poin penting terkait kelengkapan fasilitas keamanan dan kenyamanan pada *playground*:

1. Keamanan Fasilitas

Aspek keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak dalam ruang terbuka publik, baik aman secara sosial, fisik, maupun psikis. Keamanan meliputi kondisi keamanan fasilitas bermain saat digunakan dan keamanan dalam beraktivitas di sekitar area ruang publik. Keamanan fasilitas bermain saat digunakan sangatlah penting untuk menghindari adanya kecelakaan saat digunakan, khususnya oleh anak-anak.

2. Aspek Keamanan:

Pembangunan tempat bermain yang perlu diperhatikan oleh perencana dan perancang ketika melakukan diskusi dengan anak mengenai pembangunan taman bermain adalah masalah keselamatan anak. Selain itu, perencana dan perancang perlu mempertimbangkan pengamanan dan pengawasan terhadap anak. Menurut (Pradyasari, P. Y. 2020). menyatakan dengan mempertimbangkan pengamanan dan pengawasan terhadap tempat bermain anak, maka memungkinkan mereka akan merasa tenang dan nyaman.

3. Kenyamanan dan Daya Tarik:

Faktor kenyamanan meliputi lokasi, aksesibilitas, dan daya tarik playground. Kenyamanan yang tinggi akan meningkatkan kepuasan pengunjung dan memastikan anak-anak menikmati waktu bermain mereka.

1. Lokasi

Lokasi yang menjadi lokus penelitian bukan pada seluruh zona yang tersedia di Taman melainkan terbatas pada zona *playground*. Dengan pertimbangan bahwa pada zona inilah semua wahana bermain dapat diakses bebas oleh semua masyarakat tanpa ada pungutan biaya (*free cost*). Zona *playground* merupakan zona penyambutan dan permainan yang diperuntukkan sebagai ruang publik. Berdasarkan fungsi ruang, zona *playground* Taman termasuk dalam tipologi ruang positif yaitu ruang publik yang dikelola oleh pemerintah dan dapat digunakan untuk kegiatan positif.

Selain fasilitas bermain, di zona *playground* juga tersedia fasilitas bersantai seperti tempat duduk. Penempatan tempat duduk ini menyebar pada setiap jenis wahana, di zona *playground* Tempat duduk terpadu dengan pepohonan sehingga memberikan kesan teduh dan tidak membosankan. Selain tempat duduk juga terdapat lampu, tempat sampah sebagai fasilitas pendukung zona *playground*. Penempatan tempat sampah ini berdekatan dengan tempat duduk agar mudah dijangkau dan kebersihan lingkungan taman tetap terjaga.

2. Aksesibilitas

Faktor aksesibilitas yang diteliti berkaitan dengan kemudahan dan keterhubungan untuk mencapai lokasi Taman baik menuju taman maupun dalam taman. Aksesibilitas menuju taman dipengaruhi oleh jenis moda transportasi, jarak tempuh dan lalu lintas dalam perjalanan sedangkan aksesibilitas dalam taman meliputi akses dalam berjalan kaki dan mencari parkir

3. Kenyamanan

Kenyamanan ruang publik di Taman dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan kondisi fisik. Kondisi lingkungan dipengaruhi oleh vegetasi, kebersihan, dan kebisingan, sedangkan kondisi fisik dipengaruhi oleh fasilitas, tempat duduk, dan jalur pejalan kaki. Kondisi lingkungan di Taman sangat asri, ini terlihat dari banyaknya vegetasi berupa pepohonan maupun tanaman perdu yang tertata rapi dan dirawat berkala. Pepohonan yang ada juga dimanfaatkan menjadi area tempat duduk sehingga memberikan perlindungan bagi pengunjung disaat siang hari. Disamping itu, tempat sampah juga tersebar di area *playground* sehingga tidak sulit ditemukan. Area *playground* selalu bersih dan bebas sampah. Berkaitan dengan kebisingan, seluruh pengunjung taman tidak merasa terganggu dengan suara kendaraan yang lalu lalang disekitarnya karena keras suara kendaraan masih dapat diredam oleh vegetasi yang tumbuh dan menjadi pembatas antara jalan dan area *playground*. Selain itu keriuhan anak-anak yang sedang bermain lebih dominan didengar

dibandingkan dengan suara kendaraan sehingga anak-anak masih merasa nyaman untuk melakukan kegiatan bermain.

2.3 Perancangan *playground*, metode dan tahapan perancangan

Perancangan *playground* melibatkan berbagai metode dan tahapan yang bertujuan untuk menciptakan fasilitas bermain anak yang aman, nyaman, dan edukatif. Berikut adalah beberapa metode dan tahapan dalam perancangan *playground* berdasarkan penelitian dan studi kasus yang relevan:

1. Tujuan Perancangan

perancangan ini adalah bertujuan untuk membantu menyediakan fasilitas *playground* untuk sarana bermain anak pada Taman publik dan Mengetahui proses perancangan *playground* untuk sarana bermain anak di Taman publik Agar dapat menambah daya Tarik pengunjung di Taman.

2. Langkah-langkah perancangan:

Proses perancangan produk termasuk *playground* melibatkan beberapa langkah, seperti meningkatkan produksi gagasan, menyisihkan ide-ide yang kurang relevan, dan memilih desain yang paling sesuai

a. Fase informasi

Fase ini bertujuan untuk memahami seluruh aspek yang berkaitan dengan produk. Termasuk produk yang hendak dikembangkan. Caranya dengan mengumpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan secara akurat.

b. Fase kreatif

Fase ini bertujuan untuk menampilkan alternatif yang dapat memenuhi fungsi kebutuhan.

c. Fase analisis

Fase ini bertujuan untuk menganalisis alternatif-alternatif yang dihasilkan pada fase kreatif dan memberikan rekomendasi terhadap alternatif terbaik.s

d. Fase pengembangan

Fase ini bertujuan memilih salah satu alternatif tunggal dari beberapa alternatif yang ada. Atau merupakan alternatif terbaik dan merupakan keluaran (*output*) dari fase analisis.

e. Fase presentasi

Fase ini bertujuan untuk mengomunikasikan secara baik dan menarik hasil pengembangan produk yang diinginkan. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan pasar atau dilatarbelakangi oleh dorongan inovasi teknologi.

3. Evaluasi dan *Redesign*:

DesignThinking merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau user, dalam bentuk ini terdapat 5 tahap atau proses yang memungkinkan kita untuk memperoleh rancangan yang inovatif:

a. *Empatize*

Metode pendekatan *design thinking* menekankan pada aspek yang ada dalam user *centered design* dimana fokus proses berpikir pada nilai-nilai manusia sebagai pengguna. Dengan empati, desain dari sebuah inovasi akan relevan dengan nilai-nilai manusia dan kemanusiaan.

b. *Define*

Perlunya ada definisi dari problem statement yang diambil dari informasi melalui pengamatan dengan menggunakan empati pada tahap pertama, pada tahap ini, tim akan dikerucutkan untuk menjadi sebuah sudut pandang (*point of view*). Proses pendefinisian membantu mengumpulkan ide yang akan digunakan dalam pencarian ide.

c. *Ideate*

Ideate adalah tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan brainstorming. Dalam proses ini akan muncul banyak ide yang memungkinkan untuk menjadi solusi sebuah masalah.

d. *Prototype*

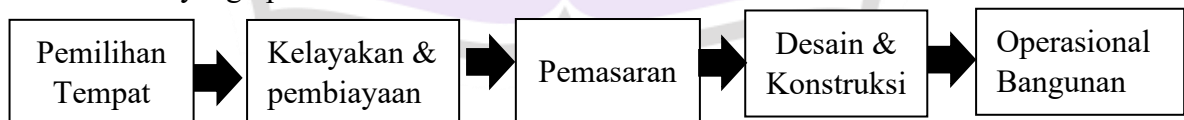
Prototype atau purwarupa adalah bentuk awal (Contoh) atau standar dari sebuah model. Purwarupa dapat disebut sebagai rupa awal yang dibuat untuk mewakili skala sebenarnya sebelum dikembangkan atau justru dibuat khusus untuk pengembangan sebelum dibuat dalam skala sebenarnya. Dalam proses pengembangan *prototype*, terdapat prinsip untuk melihat kegagalan secepat mungkin (*fail quickly*) sehingga dapat memperbaiki kesalahan yang ada.

e. *Testing*

Testing merupakan tahap sebuah pengujian. *Prototype* yang sudah dibuat selanjutnya akan di uji coba. Tahap pengujian memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil evaluasi.

4. Tahapan Perencanaan:

Proses perencanaan dan perancangan melibatkan tahapan-tahapan seperti penentuan tujuan, analisis kebutuhan, pengembangan konsep desain, dan implementasi. Setiap tahapan harus dilakukan dengan cermat untuk mencapai hasil yang optimal.



- a. Pemilihan Tempat → memilih lokasi yg tepat.
- b. Kelayakan & pembiayaan → menguji kemungkinan penerimaan proyek oleh masyarakat, prediksi pembiayaan teknis, operasional bangunan, pemasaran, tunjangan keuntungan.
- c. Pemasaran → berusaha menarik penyewa/pembeli dengan menekankan pada pemilihan lokasi & bentang alam yang strategis serta desain bangunan yang menarik.
- d. Desain & Konstruksi → dipilih/dibuat alternatif rancangan yang paling mempunyai daya hidup.
- e. Operasional Bangunan → masa panjang pemakaian bangunan.

