

KETERKAITAN ANTARA AKTIVITAS WAKTU LUANG ANAK DAN KETERSEDIAAN RUANG BERMAIN TERBUKA DI KAWASAN URBAN DEPOK DENGAN PENDEKATAN *PARTICIPATORY DESIGN*

Widi Dwi Satria¹, Nova Asriana MS², Zaki Akram Kamil³, Zulfa Etha Natasya⁴,
Enrico Putra Komara⁵

Institut Teknologi Sumatera

Email: widi.satria@ar.itera.ac.id¹, nova.asriana@ar.itera.ac.id²,
zaki.121240128@student.itera.ac.id³, zulfa.121240150@student.itera.ac.id⁴,
enrico.121240015@student.itera.ac.id⁵

ABSTRAK

Penelitian ini membahas keterkaitan antara aktivitas waktu luang anak dan ketersediaan ruang bermain terbuka di kawasan perkotaan, dengan fokus pada Kota Depok. Melalui pendekatan partisipatif dalam desain dan pengelolaan ruang publik, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana participatory design dapat meningkatkan kualitas hidup anak-anak dan komunitas secara keseluruhan. Berbagai perspektif dari para peneliti terkemuka, seperti Seixas, Duarte, Alvarez, Else, Holzman, Moore, Lippman, Kono, Mukherjee, Pipek, dan Merkel, digunakan untuk merangkum pentingnya integrasi teknologi, pembatasan bermain di luar rumah, teori Vygotsky tentang bermain, keseimbangan antara belajar dan bermain, serta waktu luang yang positif dan terstruktur dalam pembangunan ruang bermain terbuka yang inklusif dan mendukung perkembangan anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dalam desain ruang bermain memungkinkan penciptaan lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak, meningkatkan potensi ruang tersebut sebagai tempat untuk aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pengembangan emosional. Dengan melibatkan anak-anak dan komunitas dalam proses perencanaan dan pengembangan ruang publik, pembuat kebijakan dan perencana kota dapat memastikan bahwa kebutuhan dan preferensi mereka terpenuhi dengan baik, menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi perkembangan anak-anak serta membangun hubungan yang kuat antara anak-anak, komunitas, dan lingkungan mereka.

Kata kunci: Ruang Bermain Terbuka, Waktu Luang Anak-anak, Perkembangan Anak, Kota Depok, Kebijakan Perkotaan, Kolaborasi.

ABSTRACT

This research explores the correlation between children's leisure activities and the availability of open playground spaces in urban areas, focusing on the city of Depok. Through a participatory approach in the design and management of public spaces, this study aims to analyze how participatory design can enhance the quality of life for children and communities as a whole. Various perspectives from leading researchers, such as Seixas, Duarte, Alvarez, Else, Holzman, Moore, Lippman, Kono, Mukherjee, Pipek, and Merkel, are utilized to summarize the importance of integrating technology, limitations on outdoor play, Vygotsky's theory of play, the balance between learning and playing, and structured positive leisure time in the development of inclusive and supportive open playgrounds for children. The research findings indicate that a participatory approach in playground design allows for the creation of environments tailored to children's needs, enhancing the potential of these spaces as areas for physical activity, social interaction, and emotional development. By involving children and communities in the planning and development process of public spaces, policymakers and urban planners can ensure that their needs and preferences are well met, creating inclusive and supportive environments for children's development and fostering strong relationships among children, communities, and their surroundings.

Keywords: Open Playgrounds, Children's Leisure Activities, Child Development, Depok City, Urban Policy, Collaboration.

1. PENDAHULUAN

Ketersediaan ruang bermain terbuka di kawasan perkotaan merupakan isu penting yang terkait dengan perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak. Ruang-ruang ini tidak hanya menyediakan tempat bagi anak-anak untuk bermain dan berinteraksi, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan kota yang inklusif dan ramah anak. Dalam konteks ini, keterlibatan orang tua dalam aktivitas waktu luang anak-anak memainkan peran krusial. Keterlibatan ini dapat memperkuat hubungan antara orang tua dan anak serta mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak-anak, sebagaimana dikemukakan oleh beberapa peneliti terkemuka.

Castro Seixas (2021) dalam artikelnya "Urban (Digital) Play and Right to the City: A Critical Perspective" menyoroti pentingnya hak anak-anak untuk bermain di kota. Seixas mengkritisi bagaimana kurangnya akses terhadap ruang publik yang aman dan ramah anak dapat menghalangi hak anak-anak untuk menikmati ruang kota mereka. Selain itu, Seixas juga mengamati bahwa teknologi digital sering kali mengasingkan anak-anak dari lingkungan fisik mereka, yang menambah tantangan dalam menyediakan ruang bermain yang memadai di kawasan perkotaan.

Selanjutnya, Duarte dan Alvarez (2021) dalam buku mereka "Urban Play - Make-Believe, Technology, and Space" membahas bagaimana teknologi dan ruang kota dapat dirancang untuk mendukung permainan yang kreatif dan bermanfaat. Mereka berargumen bahwa ada peluang untuk merancang ruang kota yang menggabungkan teknologi dan permainan fisik untuk menciptakan lingkungan yang lebih menarik dan aman bagi anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan kota yang efektif harus mempertimbangkan integrasi teknologi dalam ruang bermain terbuka untuk memenuhi kebutuhan anak-anak di era digital ini.

Else (2014) dalam "Making Sense of Play" menekankan pentingnya bermain dalam perkembangan anak. Bermain tidak hanya penting untuk kesehatan fisik tetapi juga untuk perkembangan sosial dan emosional anak. Ini menunjukkan bahwa pembatasan bermain di luar rumah dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, penting untuk memastikan ketersediaan ruang bermain terbuka yang memadai di kawasan perkotaan.

Lebih lanjut, Holzman (2009) dalam "Vygotsky at Work and Play" menguraikan teori Vygotsky tentang peran bermain dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Bermain memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berinteraksi dengan lingkungannya, mendukung argumen bahwa bermain di luar rumah penting untuk perkembangan holistik anak.

Moore dan Lippman (2005) dalam "What Do Children Need to Flourish?" menyoroti bahwa anak-anak memerlukan keseimbangan antara belajar dan bermain untuk berkembang dengan baik. Mereka menekankan bahwa waktu untuk bermain bebas seringkali terabaikan dalam pendekatan yang terlalu fokus pada akademis. Ini mengindikasikan bahwa kebijakan yang mendukung ruang bermain terbuka dapat membantu menciptakan keseimbangan yang dibutuhkan untuk perkembangan anak.

Terakhir, Kono et al. (2021) dalam "Positive Sociology of Leisure" mengeksplorasi pentingnya waktu luang yang positif dan terstruktur untuk kesejahteraan anak. Mereka menekankan bahwa keterlibatan aktif orang tua dalam bermain dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan mendukung perkembangan anak. Mukherjee (2021) dalam "Childhoods & Leisure" juga membahas pentingnya dialog lintas budaya dan interdisipliner dalam memahami kebutuhan waktu luang anak-anak.

Pipek (2005) Pernyataan tersebut mengartikan bahwa ada berbagai fungsionalitas yang dirancang untuk mengatasi kegiatan pembuatan makna bersama yang dapat dilibatkan

oleh suatu komunitas untuk (kembali) mendefinisikan penggunaan infrastruktur. Dalam konteks ini, fungsionalitas tersebut dirancang untuk mendukung aktivitas kolaboratif dalam memahami situasi atau kebutuhan bersama, yang kemudian dapat membantu komunitas dalam mendefinisikan atau mendefinisikan ulang cara mereka menggunakan infrastruktur.

Merkel et al. (2004) Pernyataan tersebut mengartikan bahwa fokusnya tidak hanya pada keterampilan desain, tetapi pada kemampuan desainer untuk menciptakan kondisi yang mendorong proses desain kolaboratif dan refleksi aktif. Dalam konteks ini, lebih dari sekadar kemampuan teknis, desainer diharapkan dapat membentuk lingkungan atau situasi yang mempromosikan kolaborasi dan merangsang pemikiran aktif dalam proses desain. Ini menyoroti pentingnya aspek kolaboratif dan refleksi dalam peran desainer.

Dengan memperhatikan berbagai perspektif ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterkaitan antara aktivitas waktu luang anak dan ketersediaan ruang bermain terbuka di kawasan perkotaan Depok. Partisipatory design merupakan langkah yang tepat untuk berkolaborasi dengan anak - anak guna menciptakan ruang terbuka hijau yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai pentingnya keseimbangan antara belajar dan bermain, serta peran penting perencanaan kota dalam menciptakan ruang publik yang mendukung perkembangan anak secara keseluruhan yang efektif.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam dampak keterlibatan orang tua dalam waktu luang anak-anak terhadap pemanfaatan ruang kota. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi yang mendalam terhadap pengalaman, pandangan, dan praktik orang tua terkait waktu luang anak-anak mereka. Metode yang digunakan mencakup wawancara semi-terstruktur, observasi langsung, dan etnografi. Berikut adalah rincian metodologi yang digunakan dalam penelitian ini:

Wawancara

Penelitian ini melibatkan partisipan berupa orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun yang tinggal di lingkungan perkotaan. Partisipan dipilih menggunakan metode purposive sampling untuk memastikan adanya variasi dalam latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pandangan dan pengalaman orang tua mengenai keterlibatan mereka dalam waktu luang anak-anak. Wawancara ini mencakup pertanyaan tentang pandangan orang tua mengenai pentingnya bermain bagi anak-anak, praktik dan frekuensi keterlibatan orang tua dalam bermain bersama anak, alasan di balik pemilihan kegiatan belajar atau les dibandingkan bermain di luar rumah, persepsi orang tua mengenai keselamatan dan keamanan lingkungan sekitar, serta dampak penggunaan teknologi dalam aktivitas sehari-hari anak-anak.

Observasi Langsung

Observasi dilakukan di berbagai ruang publik seperti taman bermain, lapangan olahraga, dan fasilitas rekreasi yang sering dikunjungi oleh anak-anak dan keluarga. Pemilihan lokasi-lokasi ini didasarkan pada popularitas dan tingginya frekuensi kunjungan oleh komunitas setempat, memastikan pengamatan yang komprehensif terhadap berbagai bentuk interaksi dan aktivitas. Observasi langsung ini bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana anak-anak dan orang tua memanfaatkan ruang publik untuk aktivitas bermain, dengan memperhatikan berbagai dinamika yang terjadi. Aspek yang diamati meliputi jenis dan frekuensi aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak, termasuk permainan fisik dan kreatif, tingkat keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain anak-anak, baik secara langsung maupun sebagai pengawas, interaksi sosial antara anak-anak dan

antara anak-anak dengan orang dewasa lainnya, seperti interaksi dengan orang tua dari anak lain atau penjaga fasilitas. Selain itu, kondisi dan fasilitas ruang publik yang tersedia, termasuk kelengkapan dan kualitas sarana bermain, kebersihan, keamanan, dan kenyamanan lingkungan juga diamati secara seksama untuk memahami sejauh mana faktor-faktor ini mempengaruhi penggunaan dan efektivitas ruang publik tersebut.

Etnografi

Pendekatan etnografi dilakukan dengan mengikuti beberapa keluarga secara mendalam selama beberapa minggu untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kaya tentang dinamika waktu luang anak-anak dan keterlibatan orang tua. Peneliti tinggal atau sering mengunjungi rumah partisipan untuk mengamati dan berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari mereka. Ini mencakup interaksi sehari-hari antara orang tua dan anak, kegiatan bermain yang dilakukan di dalam dan di luar rumah, penggunaan teknologi oleh anak-anak dan orang tua dalam konteks waktu luang, serta diskusi informal dengan anggota keluarga untuk memahami lebih baik konteks sosial dan budaya mereka.

Analisis Data

Data dari wawancara, observasi, dan etnografi dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Langkah-langkah analisis ini meliputi proses transkripsi wawancara dan catatan lapangan, yang dilakukan dengan seksama untuk memastikan tidak ada detail yang terlewatkan. Setelah itu, dilakukan pengkodean data untuk mengidentifikasi tema dan sub-tema yang relevan dengan fokus penelitian. Pengkodean ini bertujuan untuk mengelompokkan data secara sistematis sehingga memudahkan dalam mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari data yang terkumpul. Penerapan analisis tematik memungkinkan peneliti untuk menemukan hubungan antar tema, mengeksplorasi kedalaman makna, dan mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif tentang subjek penelitian. Validasi hasil analisis dilakukan melalui member checking, dimana hasil temuan dikonfirmasi kembali kepada partisipan untuk memastikan akurasi dan keaslian interpretasi. Selain itu, triangulasi data digunakan untuk meningkatkan keandalan dan validitas temuan, dengan membandingkan dan mengkontraskan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode, sehingga memberikan gambaran yang lebih holistik dan terpercaya mengenai pengaruh keterlibatan orang tua dalam waktu luang anak terhadap penggunaan ruang kota, sesuai dengan prinsip-prinsip desain partisipatif yang menekankan pada inklusivitas dan kolaborasi dalam proses penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi keterkaitan antara aktivitas waktu luang anak-anak dan ketersediaan ruang bermain terbuka di kawasan perkotaan, dengan fokus khusus pada Kota Depok. Dalam konteks urbanisasi yang cepat di Depok, ruang terbuka sering kali dikorbankan untuk pembangunan infrastruktur lain. Namun, kebutuhan anak-anak untuk bermain di ruang terbuka sangat penting untuk perkembangan mereka secara fisik, sosial, dan emosional. Penelitian ini menggabungkan temuan empiris dengan literatur yang ada untuk memberikan wawasan tentang pentingnya ruang bermain terbuka di kota-kota modern, khususnya di Depok.

A. Ketersediaan Ruang Bermain Terbuka

1. Perspektif Teoritis

Ruang bermain terbuka merupakan elemen penting dalam perkembangan anak-anak. Castro Seixas (2021) menekankan bahwa ruang publik memainkan peran kunci dalam mendukung hak anak-anak untuk bermain dan berpartisipasi dalam kehidupan kota. Seixas menggarisbawahi bahwa akses ke ruang terbuka yang aman dan memadai memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi sosial, yang sangat penting untuk perkembangan mereka.

Tanpa ruang ini, anak-anak kehilangan kesempatan untuk bermain dan belajar melalui interaksi langsung dengan lingkungan mereka.

Duarte dan Alvarez (2021) juga menyoroti pentingnya ruang bermain dalam konteks perkotaan. Mereka menunjukkan bahwa meskipun teknologi digital telah mengubah cara anak-anak bermain, keberadaan fisik ruang bermain tetap sangat penting. Teknologi bisa menjadi pelengkap yang baik untuk permainan tradisional, tetapi tidak bisa menggantikan manfaat fisik dan sosial dari bermain di ruang terbuka. Dalam banyak kasus, ruang bermain terbuka menjadi tempat di mana anak-anak dapat mengeksplorasi, imajinasi, dan mengembangkan keterampilan penting yang tidak bisa diperoleh melalui permainan digital saja.

2. Kondisi di Kota Depok

Kota Depok, sebagai salah satu kota penyangga Jakarta, mengalami pertumbuhan penduduk yang cepat dan urbanisasi yang intensif. Ini sering kali mengakibatkan berkurangnya ruang terbuka untuk bermain. Berdasarkan observasi dan data yang dikumpulkan, ruang bermain terbuka di Depok relatif terbatas, terutama di daerah dengan kepadatan penduduk yang tinggi. Banyak area yang sebelumnya digunakan sebagai taman atau lapangan bermain kini dialihfungsikan menjadi perumahan atau bangunan komersial.

Namun, terdapat beberapa inisiatif dari pemerintah kota dan komunitas lokal untuk meningkatkan ketersediaan ruang bermain terbuka. Contohnya, pembangunan taman kota dan lapangan bermain di beberapa kecamatan, meskipun belum mencukupi untuk memenuhi kebutuhan seluruh anak-anak di kota ini.

B. Aktivitas Waktu Luang Anak-Anak

1. Perspektif Teoritis

Aktivitas waktu luang anak-anak sangat bervariasi, termasuk permainan fisik di luar ruangan dan permainan digital di dalam ruangan. Else (2014) dalam bukunya "Making Sense of Play" menyatakan bahwa bermain adalah cara utama bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka. Melalui permainan, anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif, fisik, dan sosial. Namun, ketika akses ke ruang bermain terbuka terbatas, anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan perangkat digital, yang dapat membatasi perkembangan fisik mereka dan mengurangi interaksi sosial tatap muka.

Holzman (2009), dalam penelitiannya tentang teori Vygotsky, mengungkapkan bahwa permainan memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak-anak. Menurut Vygotsky, permainan memungkinkan anak-anak untuk berpikir secara abstrak dan mengembangkan keterampilan sosial. Bermain di ruang terbuka memberikan anak-anak kesempatan untuk berimajinasi, berinteraksi dengan lingkungan mereka, dan belajar melalui pengalaman langsung.

2. Kondisi di Kota Depok

Di Depok, pola aktivitas waktu luang anak-anak dipengaruhi oleh ketersediaan ruang bermain terbuka. Berdasarkan survei yang dilakukan, anak-anak yang tinggal di dekat taman atau lapangan bermain lebih cenderung terlibat dalam aktivitas fisik di luar ruangan. Sebaliknya, anak-anak yang tinggal di daerah dengan ruang terbuka terbatas lebih sering menghabiskan waktu mereka dengan perangkat digital.

Ini sejalan dengan temuan Moore dan Lippman (2005) yang menyatakan bahwa lingkungan yang mendukung aktivitas fisik dan sosial anak-anak berkontribusi pada perkembangan emosional dan mental yang sehat. Anak-anak di Depok yang memiliki akses ke ruang bermain terbuka menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik dan kepuasan yang lebih tinggi terhadap waktu luang mereka.

C. Pengaruh Lingkungan Perkotaan

1. Perspektif Teoritis

Lingkungan perkotaan memiliki pengaruh signifikan terhadap aktivitas waktu luang anak-anak. Faktor-faktor seperti keamanan, kebersihan, dan aksesibilitas ruang bermain terbuka berperan penting dalam menentukan seberapa sering dan seberapa berkualitas anak-anak dapat bermain di luar ruangan. Moore dan Lippman (2005) menyatakan bahwa lingkungan yang mendukung aktivitas fisik dan sosial anak-anak berkontribusi pada perkembangan emosional dan mental yang sehat. Mereka menekankan pentingnya indikator perkembangan positif yang melibatkan akses ke ruang bermain yang aman dan terawat.

Kono et al. (2021) dalam "Positive Sociology of Leisure" membahas bagaimana waktu luang dan rekreasi, termasuk bermain di ruang terbuka, dapat berkontribusi pada pembangunan komunitas yang lebih inklusif dan kohesif. Penelitian kami menemukan bahwa anak-anak yang memiliki akses ke ruang bermain terbuka lebih terlibat dalam komunitas mereka, menunjukkan rasa memiliki yang lebih kuat, dan memiliki hubungan sosial yang lebih baik dengan teman sebaya dan tetangga mereka.

Danielsson and Wiberg (2006) mengatakan bahwa usia merupakan salah satu klasifikasi identitas yang lebih umum digunakan, dan terdapat proyek-proyek yang dikembangkan khusus untuk kelompok usia tertentu, baik untuk kelompok lansia (orang tua) maupun muda. Dalam proyek ini kita menargetkan ke usia muda dan dirancang atau diarahkan secara khusus untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan tertentu yang terkait dengan karakteristik usia tersebut.

Redhead and Brereton (2006) Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan desain yang berkembang memungkinkan responsif terhadap beragam pengguna tanpa memberatkan mereka dengan metodologi workshop dan survei yang lebih formal. Dengan kata lain, desain tersebut dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan dan preferensi pengguna tanpa memerlukan prosedur formal yang lebih rumit.

2. Kondisi di Kota Depok

Lingkungan perkotaan di Depok mempengaruhi aktivitas waktu luang anak-anak secara signifikan. Beberapa faktor seperti kepadatan penduduk, ketersediaan fasilitas umum, dan keamanan lingkungan memainkan peran penting. Di kawasan dengan tingkat kepadatan tinggi, ruang bermain terbuka sering kali tidak memadai, dan anak-anak terpaksa bermain di area yang kurang aman atau tidak layak. Selain itu, masalah kebersihan dan pemeliharaan fasilitas umum juga menjadi tantangan, dengan beberapa taman dan lapangan bermain sering kali tidak terawat dengan baik.

Namun, ada upaya dari pemerintah dan komunitas lokal untuk meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan. Pembangunan ruang terbuka hijau dan fasilitas olahraga publik di beberapa area menunjukkan hasil positif, dengan peningkatan partisipasi anak-anak dalam aktivitas luar ruangan dan interaksi sosial yang lebih baik.

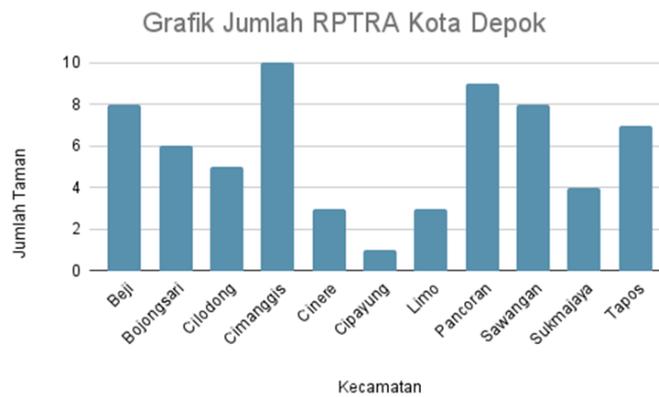
D. Studi Kasus Dan Observasi

Studi Kasus 1: Taman Kota di Depok

Dengan total 64 taman yang tersebar di 11 kecamatan, Depok menunjukkan komitmen yang signifikan terhadap pembangunan infrastruktur rekreasi dan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA). Namun, bila ditinjau dari persebaran lokasi menunjukkan ketimpangan yang kontras pada jumlah taman tertinggi dan terendah antar kecamatan. Dimana kecamatan Cimanggis menjadi sorotan karena tersedia 10 taman, sementara itu Kecamatan Cipayung hanya memiliki satu area taman. Ketidak seimbangan ini mencerminkan tantangan yang dihadapi dalam memastikan akses yang merata terhadap fasilitas rekreasi bagi semua penduduk kota. Dengan adanya rentang jumlah taman dari 10 hingga 1, rasanya perencanaan yang lebih strategis diperlukan untuk memperbaiki distribusi

taman kota dan memenuhi kebutuhan yang beragam dari masyarakat.

Selain itu, Kami juga menyoroti pentingnya untuk mempertimbangkan tidak hanya jumlah, tetapi juga kualitas dan keberlanjutan taman yang ada. Pemeliharaan yang baik dan penyediaan fasilitas yang menarik dapat meningkatkan daya tarik taman bagi masyarakat, serta mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif.



Gambar 1. Grafik jumlah Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA)

Salah satu studi kasus yang menarik adalah pembangunan taman kota di Depok yang dirancang khusus untuk anak-anak. Setelah pembangunan taman ini, terdapat peningkatan signifikan dalam aktivitas fisik dan interaksi sosial di kalangan anak-anak di daerah tersebut. Orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih bahagia dan lebih sehat setelah taman bermain tersebut dibuka. Taman ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas permainan yang aman dan menarik, yang mengundang anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan aktif.

Studi Kasus 2: Lingkungan Padat Penduduk di Depok

Tabel 1. Jumlah penduduk dalam kelompok umur

Kelompok umur	Tahun			
	2020	2021	2022	2023
0 - 4	220651	169457	171438	169042
5 - 9	207385	162804	163977	164376
10 - 14	180941	173526	172697	168903
15 - 19	194865	166445	167344	173243
20 - 24	219627	161388	162168	162926
25 - 29	223401	167733	169703	164054
30 - 34	227667	176660	178634	174455
35 - 39	216069	175442	178293	177195
40 - 44	203352	172880	175467	173574
45 - 49	171877	153699	157997	163214
50 - 54	139745	129766	134050	139235
55 - 59	107958	101723	105876	112989
60 - 64	72655	73072	76999	83398
65 - 69	47745	50627	53576	57263
70 - 74	25959	27807	30349	35385
75+	24289	22906	24781	26148
Jumlah	2484186	2085935	2123349	2145400

Sebaliknya, di kawasan padat penduduk di Depok yang kekurangan ruang bermain

terbuka, anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dalam ruangan dengan perangkat digital. Meskipun permainan digital dapat memberikan beberapa manfaat kognitif, kurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial tatap muka berdampak negatif pada perkembangan anak-anak. Orang tua di daerah ini melaporkan kekhawatiran tentang kesehatan fisik dan sosial anak-anak mereka. Anak-anak yang tidak memiliki akses ke ruang bermain terbuka menunjukkan tanda-tanda peningkatan kecemasan dan ketidakmampuan sosial.

E. Implikasi Kebijakan Dan Perencanaan Kota

1. Perspektif Teoritis

Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kebijakan perkotaan yang mendukung penyediaan dan pemeliharaan ruang bermain terbuka. Perencana kota dan pembuat kebijakan harus mempertimbangkan kebutuhan anak-anak dalam desain dan pengelolaan ruang publik. Penyediaan ruang bermain terbuka yang aman, terjangkau, dan mudah diakses dapat meningkatkan kualitas hidup anak-anak dan komunitas secara keseluruhan.

Moore dan Lippman (2005) menekankan bahwa indikator perkembangan positif anak-anak harus mencakup akses ke ruang bermain yang aman dan terawat. Mereka menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung aktivitas fisik dan sosial anak-anak berkontribusi pada perkembangan emosional dan mental yang sehat. Oleh karena itu, kebijakan perkotaan harus mencakup pengembangan dan pemeliharaan ruang bermain terbuka sebagai prioritas utama.

Selain itu, penting untuk menciptakan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi dalam cara yang positif. Sebagai contoh, taman bermain yang dilengkapi dengan elemen teknologi interaktif dapat menarik minat anak-anak yang cenderung lebih memilih permainan digital. Namun, teknologi ini harus dirancang untuk melengkapi, bukan menggantikan, permainan fisik dan interaksi sosial. Duarte dan Alvarez (2021) mencatat bahwa integrasi teknologi dalam ruang bermain dapat memberikan peluang baru untuk eksplorasi dan pembelajaran, tetapi harus digunakan dengan bijak untuk memastikan bahwa anak-anak tetap aktif secara fisik dan sosial.

2. Kondisi di Kota Depok

Di Depok, kebijakan perkotaan terkait ruang bermain terbuka masih perlu diperkuat. Meskipun ada beberapa inisiatif positif dari pemerintah kota, seperti pembangunan taman kota dan lapangan bermain, jumlah dan distribusinya belum mencukupi untuk memenuhi kebutuhan seluruh anak-anak di Depok. Kebijakan yang lebih tegas dan terencana diperlukan untuk memastikan bahwa setiap kawasan memiliki akses yang memadai ke ruang bermain terbuka.

Kebijakan ini juga harus mencakup aspek pemeliharaan dan keamanan. Banyak ruang bermain terbuka di Depok yang kurang terawat dan tidak aman untuk digunakan oleh anak-anak. Oleh karena itu, pemerintah kota harus bekerja sama dengan komunitas lokal dan organisasi non-pemerintah untuk memastikan bahwa ruang bermain terbuka dikelola dengan baik dan aman untuk anak-anak.

4. REKOMENDASI

1. Peningkatan Infrastruktur Ruang Terbuka: Pemerintah kota Depok harus meningkatkan jumlah dan kualitas ruang bermain terbuka di seluruh kota. Pembangunan taman kota, lapangan bermain, dan area rekreasi lainnya harus menjadi prioritas dalam perencanaan kota.
2. Pemeliharaan dan Keamanan: Ruang bermain terbuka harus dirawat dengan baik dan dijaga keamanannya. Pemerintah kota harus bekerja sama dengan komunitas lokal untuk memastikan bahwa fasilitas ini tetap bersih, aman, dan menarik bagi anak-anak.
3. Integrasi Teknologi: Penggunaan teknologi interaktif di ruang bermain dapat menjadi

tambahan yang menarik, tetapi harus dirancang untuk melengkapi, bukan menggantikan, permainan fisik. Teknologi harus digunakan untuk mendukung eksplorasi dan pembelajaran tanpa mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik.

4. **Pelibatan Komunitas dengan pendekatan Participatory Design:** Komunitas lokal harus dilibatkan dalam perencanaan, pengelolaan, dan pemeliharaan ruang bermain terbuka. Partisipasi komunitas dapat membantu memastikan bahwa fasilitas ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.
5. **Kebijakan Inklusif:** Kebijakan perkotaan harus inklusif, memastikan bahwa semua anak, termasuk mereka yang tinggal di daerah dengan kepadatan penduduk tinggi, memiliki akses yang setara ke ruang bermain terbuka.

5. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dalam desain dan pengelolaan ruang publik, khususnya ruang bermain terbuka di kawasan perkotaan seperti Kota Depok, dapat menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas hidup anak-anak dan komunitas secara keseluruhan. Dengan melibatkan anak-anak dan komunitas dalam proses perencanaan dan pengembangan ruang publik, pembuat kebijakan dan perencana kota dapat memastikan bahwa kebutuhan dan preferensi mereka terpenuhi dengan baik.

Participatory design memungkinkan penciptaan ruang bermain yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak-anak, sehingga meningkatkan potensi ruang tersebut sebagai tempat untuk aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pengembangan emosional. Melibatkan komunitas juga membantu memastikan bahwa ruang publik tersebut benar-benar menjadi milik bersama yang dirawat dan dijaga secara kolektif, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung bagi perkembangan anak-anak.

Dengan demikian, participatory design bukan hanya menciptakan ruang fisik, tetapi juga membangun hubungan yang kuat antara anak-anak, komunitas, dan lingkungan mereka. Ini memberikan landasan yang kokoh untuk pembangunan kota yang berkelanjutan dan inklusif, di mana kebutuhan dan aspirasi semua warga, termasuk anak-anak, diakui dan diintegrasikan dalam proses perencanaan dan pembangunan kota.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Castro Seixas, E. (2021). Urban (Digital) Play and Right to the City: A Critical Perspective. *Frontiers in Psychology*, 12, 636111. Doi: 10.3389/fpsyg.2021.636111
- Duarte, Fabio and Alvarez, Ricardo (2021). *Urban Play - Make-Believe, Technology, and Space*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England.
- de Cindio, A. M. Oostveen, D. Schuler, & P. van den Besselaar (Eds.), *Proceedings of the Eighth Conference on Participatory Design: Artful Integration: Interweaving Media, Materials and Practices* (hal. 1-10). New York: ACM.
- Danielsson, K., & Wiberg, C. (2006). Participatory Design of learning media: designing educational computer games with and for teenagers. *Interactive Technology and Smart Education*, 3(4), 259-274.
- Else, Perry (2014). *Making Sense of Play*. Open University Press McGraw- Hill Education McGraw-Hill House. England SL6 2QL. ISBN- 13: 978- 0- 33- 524710- 3 (pb)
- Holzman, Lois (2009). *Vygotsky at work and play*. Routledge 27 Church Road, Hove, East Sussex BN3 2FA.
- Kono, S., Beniwal, A., Baweja, P., & Spracklen, K. (Eds.). (2021). *Positive sociology of leisure: Contemporary perspectives*. Springer.
- Miller, C. (2018). *Design+Anthropology (Converging Pathways In Anthropology And Design)* (First ed.). Routledge.
- Mukherjee, U. (Ed.). *Childhoods & leisure: Cross-cultural and inter-disciplinary dialogues*. Publisher.

- Merkel, C., Xiao, L., Farooq, U., Ganoë, C. H., Lee, R., Carroll, J. M., & Rosson, M. B. (2004). Participatory design in community computing contexts: tales from the field. In A. Clement, F.
- Moore, K. A., & Lippman, L. H. (Eds.). (2005). What do children need to flourish? Conceptualizing and measuring indicators of positive development. Springer.
- Naafs, S. (2012). Navigating School to Work Transitions in an Indonesian Industrial Town: Young Women in Cilegon. *The Asia Pacific Journal of Anthropology*
- Pipek, V. (2005). From tailoring to appropriation support: negotiating groupware usage (Disertasi doctoral). University of Oulu. Tersedia secara online:
- Redhead, F., & Brereton, M. (2006). A qualitative analysis of local community communications. In J. Kjeldskov & J. Paay (Eds.), **Proceedings of the 18th Australia Conference on Computer-Human Interaction: Design: Activities, Artefacts and Environments** (hal. 361-364). New York: ACM.