

# DESAIN TAMAN BERMAIN ANAK DI PEMUKIMAN PERUMAHAN

Dwi Ananta Devy, Debagus Nandang  
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sultan Fatah Demak  
Email : [dwidhevie@gmail.com](mailto:dwidhevie@gmail.com)

## ABSTRACT

*Playground is one of all primary keys in private settlement, but there are not comfort and safety. So will impact on domain of cognitive, affective and psychomotor of children as user. The research objectives are (1) describe the conditions of safety and comfort of the playground in domains of cognitive, affective and psychomotor (2) knowing the safety and comfort criteria of the playground in domains of cognitive, affective and psychomotor (3) designing the safety and comfort of the playground in domains of cognitive, affective and psychomotor*

*The research is a case study with a qualitative approach, with children data sources and informants are parents of children. Data collection tools are (a) observation guidelines (b) interview guidelines and (c) documents*

*The results showed that the criteria for safety and comfort are important in shaping the cognitive domains such as the shape, size and color of the park or game vehicle. Affective, namely feeling happy and appreciating other children and psychomotor that is a variety of children's movements while playing*

**Key words:** *Safety and Comfort of Playground, Cognitive, Affective and Psychomotor*

## ABSTRAK

Taman bermain merupakan salah satu fasilitas penunjang utama di perumahan, namun keberadaannya saat ini, belum sesuai dengan kaidah keamanan dan kenyamanan. Oleh karena itu akan menghambat pembentukan domain kognitif, afektif dan psikomotor anak sebagai pengguna. Tujuan penelitian adalah (1) mendeskripsikan kondisi keamanan dan kenyamanan taman bermain dalam membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor (2) mengetahui kriteria keamanan dan kenyamanannya taman bermain dalam membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor (3) mendesain keamanan dan kenyamanan taman bermain dalam membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor

Penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif, dengan sumber data anak dan informan adalah orang tua anak. Alat pengumpul data adalah (a) pedoman observasi (b) pedoman wawancara dan (c) dokumen

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria keamanan dan kenyamanan penting dalam membentuk domain kognitif seperti bentuk, ukuran dan warna taman atau wahana permainan. Afektif, yaitu perasaan senang dan menghargai anak lain dan psikomotor yaitu beraneka ragam gerakan anak saat bermain

**Kata-kata Kunci:** *Keamanan dan Kenyamanan Taman Bermain, Kognitif, Afektif dan Psikomotor*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Taman bermain merupakan wahana yang mutlak ada dalam pemukiman. Keberadaan taman bermain anak yang aman dan nyaman merupakan wahana untuk meningkatkan kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Kelayakan taman bermain dalam membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor adalah aman dan nyaman. Keberadaan taman bermain yang tidak aman tentunya pengguna akan merasa khawatir, begitu pula dengan nyaman, pengguna tidak akan menggunakan dalam waktu lama. Sehingga hal ini mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembangunan taman bermain yaitu pada domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Hutapea et al (2015) dan Judhi et al (2013) menjelaskan bahwa taman bermain merupakan wahana yang dapat meningkatkan kompetensi anak dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Namun keberadaan taman bermain anak saat ini lebih banyak yang mangkrak atau tidak sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor, seperti hasil observasi berikut:

**Tabel 1: Hasil Observasi**

Pengamatan perilaku bermain anak	Bentuk permainan	Dampak

Anak bermain di halaman rumah	Petak umpet, lari-lari, tebak-tebakan	Tidak nyaman karena terbatas ruang bermain.
Anak bermain di jalan	Petak umpet, layangan, lari-lari, sepakbola	Tidak aman karena lalu lalang kendaraan bermotor
Anak bermain di dalam rumah	Gadget, nonton televisi	Aktivitas psikomotorik tidak optimal

Perancangan taman harus diakomodasi dalam bagian dari perancangan lansekap, tata hijau atau planting design merupakan satu hal pokok yang menjadi dasar dalam pembentukan ruang (Restyanto, 2012). Wonoseputra (2007) menyebutkan bahwa lingkungan sekitarnya sebagai potensi bagi mereka untuk yang dinikmati dengan cara mereka sendiri. Lingkungan sekitar menjadi sumber informasi belajar yang memperkaya khasanah berpikir dan kreativitas anak. Untuk itu sedianya, ruang tumbuh kembang anak yang baik adalah ruang yang mampu menyediakan informasi bermain dan belajar untuk anak secara maksimal, seperti keberadaan taman. Dari pendapat Restyanto (2012) dan Wonoseputra (2007) dapat disimpulkan terlihat bahwa fungsi taman merupakan strategis dalam menciptakan media tumbuh kembang anak.

Kota Semarang memiliki karakteristik yang menarik, yaitu memiliki dataran rendah dan tinggi sekaligus. Saat ini perkembangan wilayah untuk pemukiman banyak ditemui pegunungan karena permukaan tanah bagian Semarang yang dataran rendah semakin turun dan adanya fenomena rob (naiknya permukaan air laut).

Penelitian ini dilakukan di Perumahan Sekar Gading yang dihuni sekitar 150 KK dan jumlah anak lebih dari 60. Taman bermain yang tersedia sebagai fasilitas umum perumahan tersedia sebanyak 3 buah dengan luas setiap taman adalah sekitar 20 meter persegi. Lokasi kedua adalah Perumahan Graha mandiri dengan jumlah penghuni 120 KK dengan jumlah anak lebih dari 50 anak. Taman yang tersedia sebanyak 1 taman bermain seluas 300 meter persegi.

### Rumusan masalah

Keberadaan taman dapat menciptakan pribadi anak yang matang pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor, namun dalam perkembangannya, banyak aktivitas anak tidak dilakukan di taman. Oleh karena itu rumusan masalahnya dapat

diuraikan (a) bagaimana kondisi taman bermain tentang aspek keamanan dan kenyamanan taman bermain dalam memfasilitasi anak secara optimal dalam domain kognitif? (b) bagaimana kondisi taman bermain yang ideal tentang aspek keamanan dan kenyamanan taman bermain dalam memfasilitasi anak secara optimal dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor? (c) Bagaimana desain dan kriteria ideal taman bermain tentang aspek keamanan dan kenyamanan taman bermain sehingga dapat memfasilitasi anak secara optimal dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor?

## KAJIAN PUSTAKA

### Arsitektur Perilaku

Snyder dan Catanese (1984) dalam Laurens (2004), arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya.

Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa arsitektur perilaku adalah penerapan atau perancangan arsitektur yang mengkomodasi kebutuhan dan perasaan manusia (perilaku) atau sebaliknya perilaku yang terbentuk dari desain arsitektur yang diciptakan. Perubahan perilaku yang disebabkan karena arsitektur dapat diuraikan ke dalam tiga aspek yaitu

- Perilaku nampak karena didasarkan atas pengetahuan atas media arsitektur seperti aktivitas atau kegiatan manusia, atau Bloom (1956) menyebutkan sebagai aktivitas kognitif
- Perilaku yang tidak Nampak seperti perasaan, motivasi atau Bloom (1956) menyebutkan sebagai aktivitas afektif
- Perilaku yang menunjukkan kegiatan manusia atau Bloom (1956) menyebutkan sebagai aktivitas psikomotor.

Bloom. et al. (1956), dimana secara garis besar aspek perkembangan anak yaitu (a) Ranah Kognitif, dimana Ranah ini meliputi kemampuan dibidang perkembangan intelektual dengan kemampuan berpikir, kompetensi dimana anak mulai belajar memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran dengan cara mengenal dan mengingat benda yang ada di sekitarnya (b) Ranah Afektif, dimana Ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan perkembangan kepribadian dan social dimana anak mulai belajar sikap saling menghargai antara satu dengan lainnya, komunikasi dan mengungkapkan pikiran, nilai, perasaan, emosi

serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar maupun terhadap teman-temannya.(c) Ranah Psikomotor, dimana Ranah ini meliputi kompetensi dibidang perkembangan fisik yaitu melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari berbagai komponen yaitu gerakan refleks, keahlian atau keterampilan gerakan dasar, kemampuan diri atau perseptual, ketepatan, keahlian atau keterampilan kompleks, serta memiliki ekspresif dan interperatif yang baik

### **Aspek Keamanan dan Kenyamanan Taman Bermain**

Alamo (2002) dalam Hutapea et al (2015) menjelaskan aspek keamanan, yang bertujuan untuk memberikan perasaan aman bagi anak-anak yang bermain sementara orang tua atau pendamping dengan mudah mengawasi. Ada beberapa komponen aspek keamanan yang harus diperhatikan, yaitu: (1) Lokasi, dimana area bermain tersebut terlindungi dengan pagar. (2) Tata letak, sehingga mudah dalam pengawasan; pemisahan zonasi aktivitas antara lain zonasi aktif dan pasif; kelompok umur dan jenis permainan yang sesuai dengan usia anak-anak. (3) Peralatan permainan yang digunakan harus mengutamakan keselamatan, material permukaan yang aman sehingga terhindar dari tergelincir, atau terjatuh. (4) Konstruksi, menggunakan peralatan permainan yang aman, kokoh dan dapat menahan beban anak-anak yang bermain di atasnya, sambungan peralatan bermain yang dipasang harus meminimalisasi adanya tonjolan. (5) Material/bahan, bahan-bahan yang digunakan pada material harus bebas racun dan bertekstur halus karena material tersebut bersentuhan langsung dengan kulit anak.

Fajri (2009) dalam Hutapea et al (2015) menjelaskan dari segi aspek keamanan adalah (1) taman bermain adanya keramaian sehingga kurangnya pengawasan terhadap anak yang berada di taman bermain (2) kurang memadai fasilitas yang berhubungan dengan penyeberangan dan penunjangnya (3) tidak tertata atau teraturnya dan terawatnya pedestrian untuk pejalan kaki (4) kurangnya fasilitas-fasilitas seperti penandaan (tanda atau rambu) di ruang publik.

Wonoseputro (2007) menjelaskan bahwa aspek keamanan itu meliputi ketersediaan tenaga pengawas. Dalam hal ini keberadaan petugas security sangat diperlukan di dalam taman bermain dikarenakan agar mampu mengontrol serta mengawasi seluruh aktivitas anak-anak yang bermain didalamnya. Lain halnya dengan Judhi et al

(2013) dalam Hutapea et al (2015) menjelaskan dengan adanya taman bermain yang aman di dalam lingkungan perumahan maka otomatis akan tersedia sarana dan prasarana yang dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas pendidikan bagi anak-anak.

Dari segi aspek kenyamanan, tujuan yang ingin dicapai adalah bagaimana memberikan kondisi perasaan nyaman bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain didalamnya (Alamo, 2002 dalam Hutapea et al, 2015). Adapun komponen-komponen yang merupakan bagian dari aspek kenyamanan, yaitu:

1. Lokasi, mempunyai iklim mikro yang memberikan suasana nyaman dengan memanfaatkan area terbuka yang ternaungi oleh vegetasi atau tanaman/struktur bangunan.
2. Tata letak, anak memiliki kebebasan dalam memilih jenis permainan yang disediakan; bebas leluasa bergerak; pembagian permainan yang zonanya terbagi antara ternaungi dan terbuka; tersedianya fasilitas yang memadai di ruang rest area.
3. Peralatan permainan yang disediakan harus mampu mewartahi serta memfasilitasi semua pengguna dan dapat digunakan dengan nyaman oleh semua anak-anak termasuk dengan anak-anak yang mempunyai keterbatasan fisik.
4. Konstruksi, tercipta satu kesatuan antara estetika dengan fasilitas bermain lainnya yang ada di zona tersebut.
5. Material/ bahan, tidak mengandung zat yang berbahaya, serta awet dalam artian mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.

Widyawati K dan Laksmiastari R. (2015) menjelaskan definisi dari kenyamanan terdiri dari kenyamanan yang mencakup secara keseluruhan yaitu fisik dan psikologis. Kenyamanan secara fisik lebih menekankan kepada kebebasan dalam bermain serta tidak terganggu oleh aktivitas disekitar lingkungan. Sedangkan kenyamanan secara psikologis lebih kepada adalah timbulnya rasa aman dari lingkungan yang berada di sekitarnya dan terlindungi dari berbagai iklim yang mengganggu.

Martini (2014) dalam Hutapea et al (2015) menjelaskan indikator dari aspek kenyamanan adalah lebih menekankan pada masalah keberadaan masalah pembuangan alias tempat sampah, tersedianya ruang yang cukup dan memadai untuk dipakai melakukan aktivitas, timbulnya rasa aman dan terlindungi dari berbagai pengaruh luar zona,

ruang yang tersedia cukup memadai untuk berbagai aktivitas yang beragam.

Dari berbagai macam definisi diatas mengenai kenyamanan, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator dengan sub-indikator sebagai berikut: (a) rasa aman secara fisik dan (b) psikologi.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian adalah studi kasus. Fokus dalam penelitian ini adalah kenyamanan dan keamanan taman dalam menciptakan domain kognitif, afektif dan psikomotor anak (Anak dalam penelitian ini adalah yang berusia di bawah 8 tahun (maksimal anak yang berkelas 2 SD). Lokus penelitian adalah perumahan Sekar Gading (150 KK dengan jumlah anak 20). Pada lokus ini taman bermain telah ada dan Graha Mandiri (120 KK dengan jumlah anak 30). Pada lokus ini taman bermain belum ada dan masih berupa lahan kosong, kedua lokus ini berada di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Sehingga dalam penelitian perancangan desain arsitektur ini adalah dilakukan pada lokasi yang telah ada taman bermain, sehingga merekomendasikan desain (**re-desain**) yang ada dan yang kedua belum ada taman bermain, jadi merekomendasikan dari awal.

Instrumen Pengumpul Data adalah pedoman (a) observasi dipergunakan untuk mengetahui perilaku anak di taman bermain yang dilakukan pada jam 16.30 sampai dengan 17.30 (b) wawancara, yang dipergunakan untuk mengetahui pendapat orang tua terhadap perkembangan anak dan (c) dokumen yang berupa masterplan dari pengembang. Untuk menjamin keabsahan data, maka dipergunakan bentuk triangulasi sumber yaitu menanyakan kepada beberapa informan dan melakukan verifikasi hasilnya.

Tahapan analisis data yang dipergunakan untuk mendesain taman bermain adalah (a) pengumpulan data (b) reduksi data (c) kategorisasi data (d) kesimpulan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perumahan Griya Sekar Gading

**Kondisi keamanan dan kenyamanan taman bermain dalam memfasilitasi anak secara optimal dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor.**

Untuk dapat mengidentifikasi keaman dan kenyamanan taman bermain, maka terlebih dahulu

diuraikan mengenai lokasi tapak, seperti terlihat pada gambar berikut:



**Gambar 1. Lokasi Tapak Taman Bermain di Perumahan Griya Sekar Gading**

Identifikasi dapat diuraikan berdasarkan pada aspek keamanan dan kenyamanan. Berdasarkan pada Aspek Keamanan, (1) Lokasi, telah berada di dalam perumahan dan telah jauh dari jalan ramai, namun di belum ada pagar yang melindungi anak keluar dari tamah. Kondisi tapak taman bermain di perumahan adalah jalannya tidak rata, sehingga ditakutkan anak akan jatuh keluar taman (posisi taman lebih tinggi dari jalan. (2) tata letaknya mudah dalam pengawasan orang tua (3) peralatan permainan belum mengutamakan keselamatan, seperti terbuat dari besi (luncuran) dan pegangannya sudah mengelupas agak runcing, lapangan terbuka dari beton dan jika jatuh anak akan luka (4) konstruksi telah kuat (5) material belum bertekstur halus

Aspek kenyamanan (1) sering terganggu dengan aktivitas sekitar, terutama saat ramai dengan aktivitas kendaraan bermotor. (2) telah nyaman secara psikologis karena telah berada di lingkungan khusus.

**Kriteria Keamanan dan Kenyamanan Taman Bermain dalam Membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor.**

Pengambilan data pada 10 orang tua di perumahan sekar gading, pada tanggal 2 Agustus 2018, diperoleh hasil wawancara dan observasi sebagai berikut:

1. Aspek keamanan perlu ditambah dengan pagar yang mengelilingi taman dengan satu akses pintu masuk, Pemisahan jalan dan area bermain, Perlu adanya bangku di taman, sehingga anak dapat bermain leluasa dan orang tua dapat mengawasi dari bangku yang disediakan, mainan dibuat dari plastik, bukan kayu atau besi
2. Aspek Kenyamanan telah aman secara fisik namun secara psikologis, baik orang tua maupun anak telah nyaman karena belum dipisah dimana orang tua duduk dibangku dan anak bermain di wahana bermain

Berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang dilakukan maka aspek keamanan dan kenyamanan belum ideal sehingga pembentukan domain kognitif, afektif dan psikomotor juga belum terbentuk. Pada aspek **kognitif**, belum ada wahana yang beragam, seperti pada bentuk, ukuran dan warna, sehingga anak tidak dapat mengidentifikasi. Bentuk yang tersedia adalah hanya mainan untuk sepakbola dan bola volley. Berdasarkan pada aspek **afektif**, sikap atau motivasi anak juga belum optimal, seperti masih jarang wahana permainan namun pada aspek **psikomotor** telah dapat diperoleh namun hanya tiga aktivitas yang dilakukan yaitu bermain bola, volley dan berlarian.

### Desain Taman Bermain yang Aman dan Nyaman dalam Membentuk Domain Kognitif, Afektif dan Psikomotor

Untuk desain taman bermain, hal pertama yang diorientasikan adalah keamanan dan kenyamanan yaitu :

1. Aspek keamanan perlu ditambah dengan pagar yang mengelilingi taman dengan satu akses pintu masuk, Pemisahan jalan dan area bermain, Perlu adanya bangku di taman, sehingga anak dapat bermain leluasa dan orang tua dapat mengawasi dari bangku yang disediakan, mainan dibuat dari plastik, bukan kayu atau besi
2. Aspek Kenyamanan telah aman secara fisik namun secara psikologis. Orang tua maupun anak telah nyaman namun secara psikologis belum karena belum adanya pagar pembatas, sehingga orang tua merasa was-was



**Gambar 2. Desain Taman Bermain di Perumahan Sekar Gading**

Selanjutnya dilakukan analisis mengenai pembentukan domain kognitif, afektif dan psikomotor, yaitu

1. Pembentuk kognitif anak, dapat dilakukan dengan pengenalan bentuk, warna dan ukuran wahana bermain. Di Perumahan Sekar Gading anak dapat mengetahui (1) bentuk (a) lingkaran (b) setengah bola (c) segitiga, (2) warna, yang dibuat bermacam-macam (3) ukuran.

2. Anak dalam bermain juga mampu meningkatkan domain afektif yaitu sikap terhadap permainan tersebut, dimana anak merasa senang dan mampu bermain secara kelompok (sikap saling menghargai dan kemauan untuk antre saat banyak anak bermain). Diketahui dari hasil pengamatan terhadap anak dan wawancara terhadap orang tua, 100% orang tua beranggapan anak akan senang dengan adanya desain taman bermain tersebut.
3. Pembentukan domain psikomotor anak dapat terbentuk dengan adanya taman bermain tersebut, seperti anak yang kecil dapat berlatih berjalan di koridor tanpa terganggu dengan aktivitas anak yang lebih besar dalam berlarian atau berseluncur.

### Perumahan Graha Mandiri Kondisi Keamanan dan Kenyamanan Taman Bermain dalam Membentuk Domain Kognitif, Afektif dan Psikomotor

Untuk mendapatkan hasil mengenai aspek keamanan dan kenyamanan, maka pertama dapat diuraikan lokasi tapak dan lahan lokasi seperti gambar berikut:



**Tapak 1**

**Tapak 2**

Hasil pengamatan diperoleh bahwa Aspek Keamanan, (1) Lokasi, telah berada di dalam perumahan dan telah jauh dari jalan ramai, namun di belum ada pagar yang melindungi anak keluar dari tamah. Kondisi tapak taman bermain di perumahan adalah jalannya tidak rata, sehingga ditakutkan anak akan jatuh keluar taman (posisi taman lebih tinggi dari jalan. (2) tata letaknya mudah dalam pengawasan orang tua (3) peralatan permainan belum mengutamakan keselamatan, seperti terbuat dari besi (luncuran) dan pegangannya sudah mengelupas agak runcing, lapangan terbuka dari beton dan jika jatuh anak akan luka (4) konstruksi telah kuat (5) material belum bertekstur halus.

Aspek kenyamanan (1) sering terganggu dengan aktivitas sekitar, terutama saat ramai dengan aktivitas kendaraan bermotor. (2) telah nyaman secara psikologis karena telah berada di lingkungan khusus (3) lahan yang tidak rata, antara lokasi taman bermain dan jalan umum perumahan.

### **Kriteria Keamanan dan Kenyamanan Taman Bermain dalam Membentuk Domain Kognitif, Afektif dan Psikomotor.**

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 10 orang tua anak dan 15 anak yang berada di lingkungan sekitar taman bermain, yaitu

1. Karena bentuk lahan adalah memanjang maka perlu perancangan yang berbeda dengan sebelumnya.
2. Aspek keamanan, perlu satu akses pintu masuk, adanya bangku untuk penunggu, akses jalan atau track, satu akses masuk
3. Aspek Kenyamanan, perlu dilengkapi dengan pohon yang aman sebagai peneduh, wahana permainan yang beragam.

Dikarenakan pada tahap perancangan awal, maka belum dapat diketahui keamanan dan kenyamanan taman bermain dalam membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor

### **Desain Taman Bermain yang Aman dan Nyaman dalam Membentuk Domain Kognitif, Afektif dan Psikomotor.**

Desain dan kriteria ideal taman bermain tentang aspek keamanan dan kenyamanan taman bermain sehingga dapat memfasilitasi anak secara optimal dalam domain kognitif, afektif dan psikomotor dapat terlihat pada desain berikut:



**Gambar 3. Desain Taman Bermain di Perumahan Sekar Gading**

Hasil perancangan ini, kemudian dilakukan wawancara terhadap orang tua, maka diperoleh :

1. Aspek keamanan telah aman karena hanya ada satu akses masuk, pemisahan anak kecil, besar dan orang tua dalam bermain yaitu adanya track, bangku, kolam dan wahana.

2. Aspek Kenyamanan telah terbentuk, apalagi di malam hari terdapat lampu penerangan.

Dalam membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor, dapat terlihat sebagai berikut:

1. Pembentuk kognitif anak, dapat dilakukan dengan pengenalan bentuk, warna dan ukuran wahana bermain, yaitu adanya kolam (bundar), segitiga (taman). Selain itu anak dapat mengetahui (1) bentuk (a) lingkaran (b) setengah bola (c) segitiga, (2) warna, yang dibuat bermacam-macam (3) ukuran.
2. Anak dalam bermain juga mampu meningkatkan domain afektif yaitu menghargai anak lain dan orang lain yang berada di taman tersebut, karena telah ada pemisahan wahana (anak besar), track (anak kecil seperti yang sedang belajar berjalan) dan orang tua (duduk)
3. Pembentukan domain psikomotor anak dapat terbentuk dengan adanya taman bermain tersebut, seperti anak yang kecil dapat berlatih berjalan di koridor tanpa terganggu dengan aktivitas anak yang lebih besar dalam wahana permainan.

### **Pembahasan**

Perancangan desain wahana permainan yang aman dan nyaman dirancang untuk membentuk kognitif anak. Pembentuk kognitif anak, dapat dilakukan dengan pengenalan bentuk, warna dan ukuran wahana bermain. Di Perumahan Sekar Gading anak dapat mengetahui (1) bentuk (a) lingkaran (b) setengah bola (c) segitiga, (2) warna, yang dibuat bermacam-macam (3) ukuran.

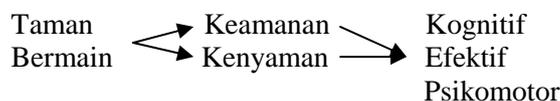
Dengan wahana permainan yang mengakomodasi bentuk, warna dan ukuran, maka anak dapat meningkatkan kompetensi domain kognitif. Sesuai penelitian Kurnia (2014) dengan permainan di indoor dan Gunayanti et al (2015) di outdoor yang menunjukkan kemampuan kognitif siswa PAUD akan meningkat dengan pendekatan permainan.

Selain domain kognitif, anak dalam bermain juga mampu meningkatkan domain afektif yaitu sikap terhadap permainan tersebut, dimana anak merasa senang dan mampu bermain secara kelompok (sikap saling menghargai dan kemauan untuk antre saat banyak anak bermain). Hal ini seperti penelitian (Astrini, 2005).

Domain psikomotor juga terbentuk dengan adanya wahana permainan yang mengedepankan naik tangga untuk berseluncur, keseimbangan saat

luncuran, atau berlari-lari di sekitar area permainan. Hal ini sesuai dengan Saptorini dan Hess (2007) bahwa perancangan media permainan atraktif dapat meningkatkan kemampuan motorik anak.

Berdasarkan pada hasil penelitian, maka dapat diuraikan alur temuan penelitian sebagai berikut:



**Gambar 4. Model Temuan Empiris**

Keberadaan taman bermain anak yang aman dan nyaman, mampu membentuk atau meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

### KESIMPULAN

1. Kondisi keamanan dan kenyamanan, pada perumahan sekar gading adalah (1) kurang aman karena belum adanya pemisah wahana utama permainan dan pendukung (jalan, track, penunggu) (2) telah aman karena berada pada lokasi tertentu dalam perumahan, namun masih banaknya yang berlalu lalang. Pada aspek kenyamanan, rasa kenyamanan kurang optimal karena pada saat cuaca sedang panas, lantai yang beton memantulkan panas. Pada perumahan graha mandiri karena masih berupa lahan kosong, maka hanya bisa diketahui lokasi tapaknya seperti pada kondisi keamanan, belum aman karena berada di belakang lokasi perumahan dan lokasi lebih tinggi dibanding jalan. Hal ini belum dapat membentuk domain kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Pada kriteria keamanan yang dibutuhkan adalah perlunya pemisah antar wahana, akses satu pintu, pada aspek kenyamanan perlu

adanya pohon peneduh, kolam, ruang tunggu (tempat duduk). Pembentukan domain kognitif perlu wahana permainan dengan mengamodasi (a) warna (b) ukuran dan (c) bentuk pada taman bermain atau wahana permainan. Domain afektif dapat terbentuk dengan adanya permainan yang beragam dan psikomotor terdapat berbagai gerakan atau aktivitas beragam seperti berlarian, berseluncur, main sepeda.

3. Desain perancangan taman telah mengakomodasi kebutuhan keamanan pemisah antar wahana, akses satu pintu, pada aspek kenyamanan perlu adanya pohon peneduh, kolam, ruang tunggu (tempat duduk). Pembentukan domain kognitif perlu wahana permainan dengan mengamodasi (a) warna (b) ukuran dan (c) bentuk pada taman bermain atau wahana permainan. Domain afektif dapat terbentuk dengan adanya permainan yang beragam, sehingga anak dapat antre atau menghargai teman lain yang bermain dan psikomotor terdapat berbagai gerakan atau aktivitas beragam seperti berlarian, berseluncur, main sepeda. Telah dirancang baik siang hari maupun sore hari.

### SARAN

1. Dalam perancangan taman bermain, tidak hanya mengakomodasi keamanan dan kenyamanan saja, namun perlu dirancang perancangan arsitektur yang berbasis pada pembentukan perilaku, seperti kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Menggunakan media atau wahana permainan tidak hanya modern namun juga dilengkapi dengan media tradisional, seperti gobak sodor, bethik.

### DAFTAR PUSTAKA

Astrini, Wulan. 2005. *Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain terhadap Kognitif, Afektif dan Psikomotor Anak di TK Negeri Pembina Malang*. Dimensi Interior Volume 3 Nomor 1, Juni 2005.

Bloom., et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1, Cognitive Domain*. New York: David McKay.

- Gunayanti, I Gusti Ayu; Suarni, Ni Ketut, dan Tirtayani, Luh. 2015. *Penerapan Metode Bermain Outdoor untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak*. E Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Volume 3 Nomor 1, 2015.
- Hutapea, CR; Razziati, Haru A dan Nurachmad S. 2015. *Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang*. E journal Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, 2015.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
- Restyanto Y. 2012. *Penataan Kembali Kawasan Ruang Terbuka Bawah Jembatan Kahayan menjadi Nyaman sesuai dengan Peraturan*. Jurnal Perspektif Arsitektur Volume 7 No 1 Juli 2012.
- Saptorini, Hastuti dan Hess, Renata Heryawati. *Karakter Atraktif dalam Perancangan Taman Petualangan Anak*. Dimensi Teknik Arsitektur Volume 35 Nomor 1, 2007.
- Widyawati K dan Laksmitasari R. 2015. *Penilaian Ruang Bermain Anak di Kota Depok Sebagai Salah Satu Indikator Tercapainya Kota Layak Anak*. Faktor Exacta Volume 8 Nomor 3, 2015.
- Wonoseputro, C. 2007. *Ruang Publik sebagai Tempat Bermain bagi Anak-Anak: Studi Kasus Pengembangan The Urban Zoo bagi Kawasan Pecinan di Singapura*. Dimensi Teknik Arsitektur Volume 35 Nomor 1, 2007.