

BAB 4

ANALISIS

Pada bab ini saya ingin melakukan analisis terhadap data yang sudah didapat dari studi kasus berdasarkan tiga teori pada bab sebelumnya. Pertama, saya ingin melihat hubungan keempat aspek teori ruang bermain dan desain taman bermain jika dibandingkan dengan data studi kasus yang telah didapat. Kedua, melihat perbandingan perilaku dan perkembangan anak. Yang ketiga adalah melihat hubungan antara ruang bermain dan perkembangan anak yang terjadi pada kedua taman bermain.

4.1 MENURUT TEORI PERKEMBANGAN ANAK

Teori perkembangan anak menurut Diane E.Papilia dibagi menjadi tiga, yaitu perkembangan fisik; perkembangan intelektual; serta perkembangan kepribadian dan sosial.

a. Perkembangan Fisik



Gambar 38. Permainan yang memicu perkembangan fisik di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Alat permainan yang terdapat pada kedua taman bermain sebagian besar berperan untuk mengasah kemampuan fisik anak. Permainan panjatan seperti tangga dan tali tambang dapat melatih otot tangan dan kaki. Permainan *monkey bar* dapat melatih kekuatan tangan anak dan membantu meregangkan tubuh anak. Jenis permainan tersebut sangat menantang bagi anak. Bentuk permainan yang beragam dapat menarik perhatian anak sehingga anak merasa tertantang untuk memainkan permainan tersebut.

b. Perkembangan Intelektual

Ada pula jenis permainan yang mengasah kemampuan intelektual anak. Ini terlihat dari adanya permainan huruf dan angka pada taman bermain Permata Regency. Pada saat survei terlihat ada anak yang sedang bermain dan memutar huruf dan mencoba membentuk nama dari huruf tersebut. Sedangkan angka, huruf, dan warna yang terdapat pada permukaan alas Préféré72 selain berfungsi menjaga keselamatan anak, juga dapat menjadi objek belajar (gambar 35). Saat anak ingin bermain kuda-kudaan biasanya anak melihat angka di permukaan alas, menyebutkan angka dan mulai berhitung.



Gambar 39. Permainan huruf di Permata Regency
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 40. Permukaan alas di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Selain itu, anak dapat belajar dengan cara menyentuh benda yang ada di sekitarnya sehingga variasi pada permukaan alas juga dapat mengajarkan tekstur pada anak. Pada taman bermain Permata Regency material alas terdiri dari 3 macam, yaitu permukaan jalan yang keras, pasir yang kasar, dan rumput yang lembut. Sedangkan pada Préféré72 material alas terdiri dari 3 macam, yaitu bagian sirkulasi yang keras, *rubber mats* yang empuk, dan rumput yang lembut. Pada Préféré72 terlihat beberapa anak mengamati *rubber mats* dan melompat di atasnya karena material ini jarang ditemui oleh anak. Kegiatan melompat ini juga dapat mengembangkan otot kaki pada anak.



Gambar 41. Pasir sebagai objek bermain
(Sumber: dokumentasi pribadi)

c. Perkembangan Kepribadian dan Sosial

Untuk perkembangan kepribadian, keberagaman permainan yang terdapat di kedua taman bermain dapat melatih keberanian pada anak, seperti pada permainan perosotan dan panjatan. Alat permainan pada Préféré72 terlihat sangat tinggi jika dibandingkan dengan skala anak sehingga untuk menggunakan rangkaian alat permainan ini dibutuhkan keberanian yang besar. Lalu ada pula permainan jembatan goyang dan *flying fox* yang juga melatih keberanian anak terhadap ketinggian. Alat permainan juga dapat memicu kegiatan bermain bersama.



Gambar 42. Jembatan goyang
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Walaupun anak belum dapat bermain bersama dengan teman sebayanya, namun kehadiran teman sebaya dapat menjadi pemicu terjadinya kegiatan bermain. Di sini terlihat adanya kecenderungan pada anak untuk mengamati dan ikut-ikutan. Beberapa anak akan bermain satu permainan yang sama walaupun hanya sedikit atau tidak ada komunikasi diantara mereka. Misalnya pada taman bermain Permata Regency, saat ada anak yang bermain ayunan sambil berdiri maka anak lain akan mengamati dan menggunakan ayunan sambil berdiri pula. Atau contoh pada Préféré72, saat ada anak yang mulai bermain air maka anak lain akan ikut bermain air pula.



Gambar 43. Anak bermain dengan pengasuh di taman bermain Permata Regency
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 44. Anak bermain dengan pengasuh di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 45. Anak bermain dengan teman di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Anak-anak cenderung banyak berkomunikasi dengan kakak, adik, orang tua, atau pengasuhnya dibandingkan dengan teman sebayanya (gambar 43 dan 44). Dari perilaku anak tersebut terlihat bahwa anak masih belajar untuk bersosialisasi dengan anak lain dan belum dapat sepenuhnya terlepas dari orang-orang terdekatnya. Anak memandang dan mengamati anak lain saat bermain, ada keinginan untuk bermain bersama. Namun, anak-anak masih canggung untuk saling menegur.

Dari ketiga analisis berdasarkan teori perkembangan anak, dapat disimpulkan bahwa semakin banyak dan bervariasi alat permainan maka semakin banyak pula perkembangan anak yang dapat terjadi, baik perkembangan fisik, intelektual, kepribadian, maupun sosial. Desain taman bermain pun dapat berfungsi untuk memicu perkembangan anak, seperti adanya material pasir pada taman bermain Permata Regency yang dapat membuat anak lebih kreatif. Begitu pula huruf, angka, dan warna pada *rubber mats* Préféré72. Pada usia ini, anak masih dalam tahap belajar mengenal lingkungan selain keluarga, sehingga anak belum dapat langsung bermain dengan anak lain yang tidak dikenal.

4.2 MENURUT TEORI RUANG BERMAIN

Mitsuru Senda menyatakan bahwa terdapat empat aspek penting dalam sebuah ruang bermain, yaitu suatu ruang untuk bermain, waktu untuk bermain, teman bermain, dan apa yang dilakukan (bermain apa).

a. Ruang untuk Bermain

Keberadaan kedua taman bermain ini telah menjawab kebutuhan anak akan ruang bermain. Untuk besaran ruang yang disediakan, kedua taman bermain ini memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya dan sebesar apa lingkup yang difasilitasi oleh taman bermain tersebut. Taman bermain Permata Regency berada di sebuah perumahan dan pada dasarnya hanya memfasilitasi penghuni perumahan tersebut. Oleh sebab itu, lahan yang disediakan tidak terlalu besar. Berbeda dengan Préféré72 yang memang dirancang untuk tempat bermain. Lingkup pengunjung yang datang bukan hanya orang yang tinggal di daerah Kemang, tetapi juga dari wilayah lainnya. Préféré72 juga bersifat komersil sehingga besarnya ruang bermain menjadi bahan pertimbangan yang utama.

Tingkat kepadatan pada kedua taman bermain berbeda. Pada hari biasa, taman bermain Permata Regency banyak didatangi oleh anak, dari mulai bermain alat permainan hingga bermain sepeda. Walaupun begitu, anak masih dapat bermain dan bergerak dengan nyaman. Sedangkan pada Préféré72, taman bermain ini luas dan anak dapat berlari dengan bebas di dalamnya. Tempat ini tidak pernah padat oleh anak, hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh pungutan biaya yang relatif mahal sehingga tidak semua orang tua mengajak anaknya bermain ke Préféré72.

b. Waktu untuk Bermain

Anak-anak yang pergi ke tempat bermain tentunya sudah meluangkan waktu untuk bermain, seperti yang kegiatan bermain yang terjadi pada kedua taman bermain. Di taman bermain Permata Regency, anak-anak mulai bermain dari pukul 16.00 hingga pukul 17.30, sedangkan di Préféré72, anak-anak mulai berdatangan dan bermain pada pukul 15.00 hingga pukul 18.00. Waktu yang dihabiskan untuk bermain bagi tiap anak berbeda, tergantung pada alat permainan, teman bermain, dan desain taman bermain. Dari kedua taman bermain tersebut terlihat bahwa waktu yang digemari untuk bermain adalah sore hari.

c. Apa yang Dilakukan (Bermain Apa)

Kedua taman bermain termasuk ke dalam jenis *creative/contemporary playground*, terlihat dari permainan yang banyak dan bervariasi, namun tidak ada permainan yang dapat dibongkar-pasang seperti tali, kayu, dan lainnya. Alat permainan merupakan objek utama yang membuat anak ingin datang dan bermain. Sedangkan banyaknya permainan berhubungan erat dengan besar ruang taman bermain itu sendiri.



Gambar 29. Permainan di taman bermain Permata Regency
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 30. Permainan di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

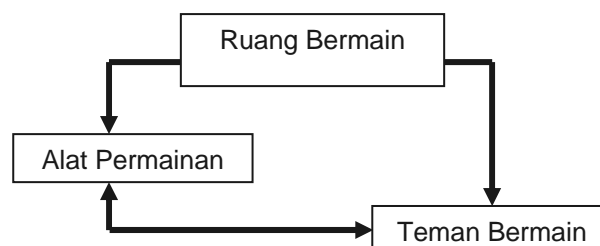
Taman bermain Permata Regency memiliki ruang yang terbatas sehingga ukuran dan jumlah alat permainan disesuaikan dengan luas taman bermain itu sendiri. Préféré72 memiliki jenis permainannya banyak dan lebih bervariasi. Ini bertujuan agar ruang yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik. Dengan alat permainan tersebut anak mendapat tantangan untuk memainkan semua permainan yang ada.

d. Teman Bermain

Rangkaian permainan pada taman bermain Permata Regency yang relatif kecil seharusnya lebih dapat memicu adanya komunikasi atau interaksi antar anak. Kemungkinan anak untuk berpapasan dalam permainan tersebut sangat besar. Berbeda dengan rangkaian permainan di Préféré72 yang besar dan memiliki banyak rute bermain. Anak kemungkinan besar dapat memilih rute bermain yang lain jika dia berpapasan dengan anak lain di permainan tersebut. Jenis permainan yang besar dan dapat dimainkan bersama dapat memicu terjadinya interaksi antaranak.

Namun pada kenyataannya, kehadiran teman bermain bukan berperan sebagai teman untuk bermain dan bersenang-senang bersama. Menurut hasil observasi, kehadiran anak lain pada taman bermain Permata Regency dapat membuat tidak bebas bermain. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh sedikitnya objek bermain sehingga pada suatu saat anak harus bermain bergantian. Ada pula perilaku anak yang mencari permainan lain saat ada anak lain yang bermain alat permainan, seperti bermain pasir atau bermain pura-pura.

Dari keempat analisis berdasarkan teori ruang bermain, dapat disimpulkan bahwa ruang bermain memegang peranan penting pada kegiatan bermain di dalamnya. Sedangkan besaran dari ruang bermain itu sendiri pada akhirnya mempengaruhi aspek lainnya, yaitu alat permainan dan teman bermain. Ruang bermain mempengaruhi jumlah dan variasi permainan. Semakin besar ruang bermain maka semakin banyak pula permainan yang dapat dimainkan. Sedangkan variasi permainan dapat menambah kesempatan bermain dan menjadi tantangan tersendiri bagi anak.



Ruang bermain merupakan wadah bagi anak untuk berkumpul dan bermain bersama dengan teman sebaya. Alat permainan dan teman bermain saling mempengaruhi satu sama lain. Kehadiran teman bermain dapat memicu anak lain untuk memainkan sebuah permainan. Sebaliknya, alat permainan dapat membuat anak-anak bermain bersama dalam satu alat permainan.

4.3 MENURUT TEORI TAMAN BERMAIN

Ada empat hal yang harus diutamakan dalam sebuah desain taman bermain, antara lain pemilihan site; lokasi penempatan permainan dan zona bermain; pemisahan permainan berdasarkan usia; dan pengawasan. Keselamatan anak juga menjadi salah satu faktor penting yang meliputi pemilihan material alas dan adanya zona aman permainan.

a. Pemilihan Site

Lokasi taman bermain berkaitan dengan karakteristik site yang memiliki beberapa komponen yang perlu diperhatikan, yaitu akses, topografi, dan area aktivitas. Menurut lokasinya, taman bermain Permata Regency terletak di tengah perumahan sehingga mudah dijangkau oleh anak. Akses menuju taman bermain pun terlihat dengan jelas. Sedangkan anak yang ingin bermain di *Préféré72* selalu diantar dengan kendaraan oleh orang tuanya. Jauh-dekatnya sebuah tempat bermain tidak memberikan pengaruh terlalu besar karena anak lebih fokus pada kegiatan bermain apa yang akan dilakukan. Pemilihan lokasi taman bermain ini lebih berpengaruh pada intensitas anak pergi ke taman bermain tersebut. Jika lokasinya dekat dengan rumah maka anak dapat pergi bermain setiap hari, bahkan anak dapat pergi sendiri ke taman bermain tersebut.

Untuk topografi, taman bermain Permata Regency membuat perbedaan ketinggian pada kedua sisi yang berbatasan dengan rumah. Saat berjalan menuju alat permainan melalui sisi kanan dan kiri, ketinggian tanah semakin tinggi sehingga perlu dibatasi oleh kayu-kayu. Pembatas inilah yang sering digunakan untuk duduk-duduk. Pada bagian tengah memiliki permukaan alas yang datar. *Préféré72* sebagian besar memiliki permukaan alas yang datar. Tetapi saat berjalan menuju area *flying fox*, permukaan alas sedikit menurun.

Topografi alami yang ada di dalam taman bermain sebaiknya tetap dipertahankan agar suasana taman bermain menjadi lebih menarik. Pada kedua taman bermain terlihat bahwa pada dasarnya keduanya memiliki permukaan alas

yang datar. Tetapi perancang berusaha untuk menambahkan topografi buatan sehingga desain taman bermain menjadi bervariasi dan tidak membosankan.

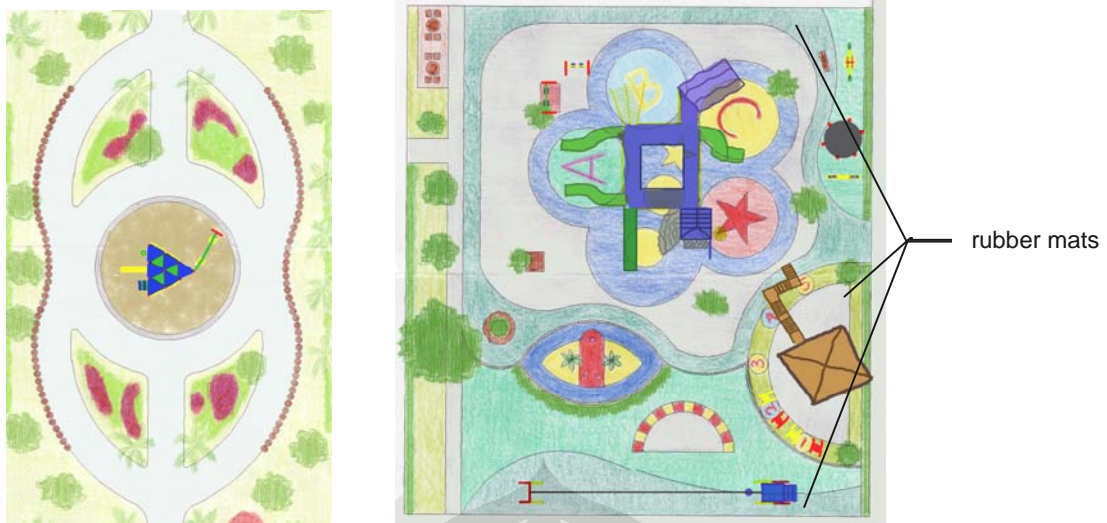
Desain dan bentuk yang terdapat di dalam taman bermain sebaiknya disesuaikan dengan perilaku anak yang dinamis. Pembatas area hijau dan bak pasir yang terdapat di taman bermain Permata Regency dibuat dengan bentuk lengkung. Di Préféré72, bentuk lengkung dan melingkar terlihat pada desasin *rubber mats* itu sendiri.

b. Lokasi Penempatan Permainan dan Zona Bermain

Area bermain penting untuk dikomunikasikan dengan baik melalui desain karena merupakan area utama di dalam taman bermain. Besarnya taman bermain ternyata berpengaruh terhadap kelengkapan yang ada di dalamnya, seperti pembagian zona bermain dan adanya tempat beristirahat. Taman bermain yang luas seperti Préféré72 memungkinkan pembagian zona bermain seperti *active play area* dan *quiet play area*. Zona ini dibagi berdasarkan alat permainan dan ditandai oleh material *rubber mats*. Permainan *active play* lebih digemari oleh anak-anak, terlihat dari banyaknya anak yang bermain pada *active play area*, dibandingkan pada *quiet play area*. Taman bermain ini dilengkapi pula dengan 5 buah tempat istirahat bagi para pengantar maupun anak. Tempat istirahat diletakkan di bagian strategis sehingga pengantar tetap dapat melihat anaknya yang sedang bermain.

Berbeda dengan taman bermain Permata Regency. Tidak adanya pembagian zona bermain disebabkan oleh terbatasnya lahan bermain. *Active play* dan *quiet play* bahkan berada pada area yang sama, yaitu di dalam bak pasir. Tidak ada pembagian zona yang jelas. Tempat istirahat pun tidak disediakan di taman bermain Permata Regency, mengingat besaran taman bermain yang relatif kecil dan anak tidak akan bermain dalam waktu yang sangat lama, seperti pada Préféré72.

Untuk area hijau, taman bermain Permata Regency memiliki persentasi hampir 50% dari luas taman bermain secara keseluruhan. Letak area hijau menyatu dengan desain taman bermain itu sendiri, terlihat dari pepohonan yang berada di bagian tepi dan di dekat area bermain. Pohon yang ada saat ini masih kecil, namun cukup membuat taman bermain terasa nyaman dan sejuk.



Gambar 31. Perbandingan area hijau pada Permata Regency dan Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

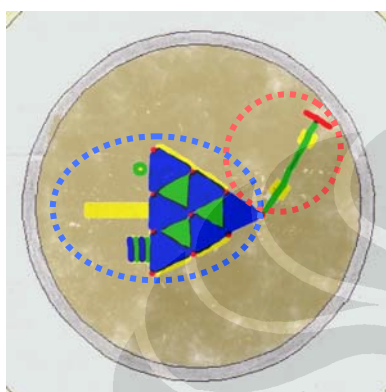
Area hijau pada Préféré72 hanya 25% dari luas taman bermain secara keseluruhan dan sebagian besar area hijau terdapat pada tepi taman bermain. Pihak pengelola mencoba untuk menambahkan pepohonan yang diletakkan secara acak pada tempat bermain, namun keberadaan pohon ini terlihat kurang sesuai dengan desain permukaan alasnya. Bahkan di beberapa bagian taman bermain warna hijau merupakan material *rubber mats* yang dibuat untuk menambahkan kesan hijau. Menurut seorang pengunjung, taman bermain ini tetap terlihat gersang dan panas walaupun di bagian atas permainan sudah ditambahkan dengan *shading structure*. Ternyata banyaknya persentase area hijau bukan hanya berfungsi untuk mengurangi panas, tetapi juga untuk menambah kesejukan di dalam taman bermain. Menyatunya area hijau dengan desain taman bermain menjadi salah satu hal yang perlu dipertimbangkan.

c. Pemisahan Permainan berdasarkan Usia



Gambar 32. Perbedaan jenis ayunan di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pemisahan permainan berdasarkan usia perlu dilakukan untuk menjaga keamanan anak saat bermain. Anak yang lebih besar sudah dapat menjaga diri sendiri, sedangkan anak yang masih kecil kurang memperhatikan keselamatan dirinya saat bermain. Alat permainan pada taman bermain Préféré72 diperuntukan bagi anak di atas usia 5 tahun, sedangkan untuk anak dibawah usia 5 tahun dapat bermain di dalam ruangan. Ayunan pada taman bermain dibagi menjadi dua, yaitu ayunan untuk anak balita dan anak di atas usia 5 tahun. Pemisahan ini berjalan dengan baik karena desain alat bermain yang telah disesuaikan dengan usia anak.



Gambar 33. Pembagian area bermain berdasarkan usia anak di Permata Regency
(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 34. Anak bermain ayunan untuk anak yang lebih besar
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada taman bermain Permata Regency, pembagian permainan berdasarkan usia terlihat kurang berhasil. Ayunan yang didesain untuk anak usia diatas 5 tahun digunakan pula oleh anak yang lebih kecil. Tempat duduk yang lebar dan cukup tinggi membuat anak balita tidak aman bermain ayunan. Hal ini kemungkinan besar terjadi karena kurangnya variasi alat permainan pada taman bermain. Banyaknya alat permainan di dalam taman bermain juga berpengaruh terhadap penggunaan permainan oleh anak usia tertentu.

d. Pengawasan

Pengawasan orang dewasa penting dilakukan mengingat perilaku anak yang kurang dapat menjaga diri saat bermain. Kedua taman bermain mendapatkan pengawasan lebih dari pihak lain selain orang yang mengantar anaknya. Taman bermain Permata Regency terletak di tengah perumahan sehingga anak mendapat pengawasan pula dari tetangga di sekitar taman bermain. Satpam perumahan yang berkeliling setiap 1 jam juga secara tidak langsung turut menjaga keamanan taman bermain dan sekitarnya. Sedangkan Préféré72 yang bersifat komersil, anak mendapat pengawasan dari pihak pengelola yang selalu memantau.

e. Pemilihan Material Alas

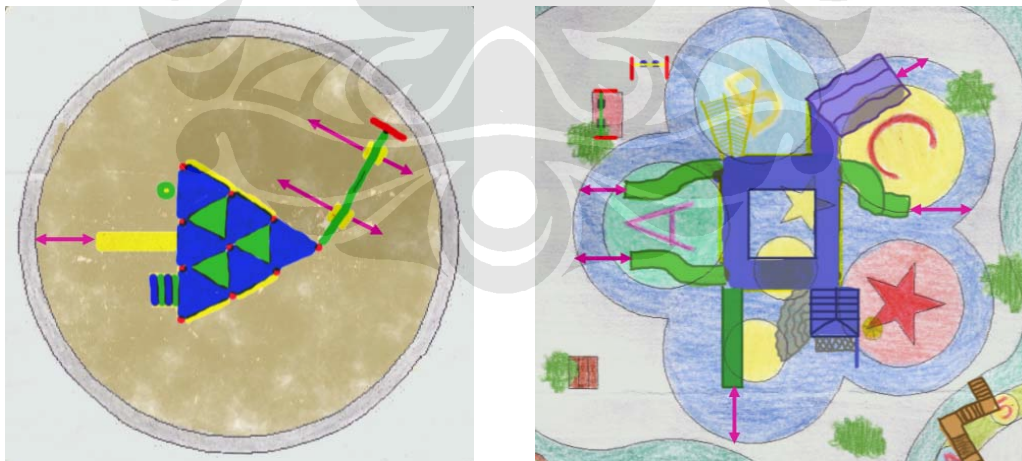
Material alas yang terdapat pada kedua taman bermain sudah memikirkan keselamatan anak. Pada taman bermain Permata Regency terlihat adanya material pasir yang mengelilingi area bermain. Sedangkan area bermain di Pr  f  r  72 ditandai oleh material *rubber mats* yang berwarna-warni. Kedua material alas ini berfungsi untuk mengurangi cedera jika terjadi kecelakaan saat anak sedang bermain.



Gambar 35. Kondisi material pasir di taman bermain Permata Regency
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Material *rubber mats* memiliki keunggulan dalam hal warna dan perawatannya yang mudah. Taman bermain yang menggunakan material pasir harus memperhatikan kebersihan pasir. Selain itu, pasir memiliki sifat yang mudah bergerak sehingga pada daerah tertentu ketebalan pasir harus selalu diperiksa agar anak tidak cedera. Pada taman bermain Permata Regency perawatan pasir di bawah permainan ayunan kurang diperhatikan, terlihat dari bentuk pasir yang cekung. Penggunaan material yang tepat harus diimbangi pula dengan perawatan yang baik sehingga keamanan anak saat bermain tetap terjamin.

f. Zona Aman Permainan



Gambar 36. Jarak zona aman permainan di taman bermain Permata Regency dan Pr  f  r  72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Zona aman permainan pada taman bermain Permata Regency ditandai oleh adanya bak pasir. Bak pasir ini pun memiliki jarak tertentu dari permainan sehingga anak aman dalam memainkan alat permainan. Dapat terlihat dari jarak yang terbentuk pada ayunan dan perosotan terhadap pembatas bak pasir. Sedangkan

zona aman permainan pada Préféré72 ditandai oleh material *rubber mats* yang berwarna yang mengelilingi alat permainan. *Rubber mats* ini juga telah membentuk zona aman, terlihat pada permainan ayunan, perosotan, *flying fox*, dan permainan lainnya.

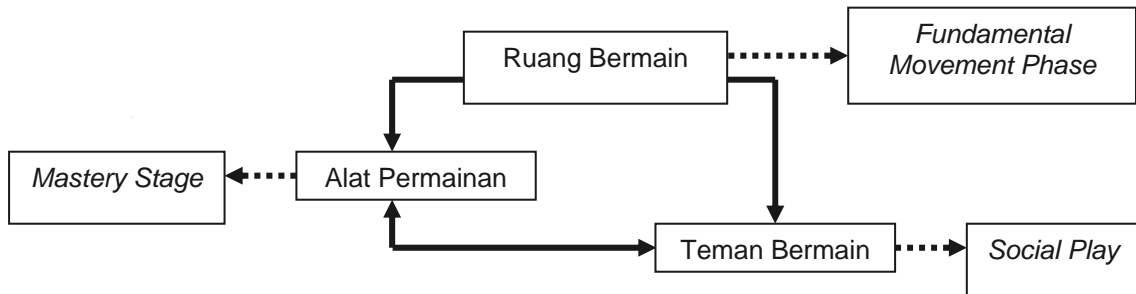


Gambar 37. Zona aman ayunan di Préféré72
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari keenam analisis berdasarkan teori desain taman bermain, dapat disimpulkan bahwa perancang perlu mempertimbangkan lokasi taman bermain karena lokasi akan menentukan sering tidaknya anak bermain. Desain taman bermain dimulai dari merancang akses menuju taman bermain. Setelah penentuan akses, ada pembagian zona antara area bermain dan area hijau. Pembagian zona secara spesifik ditentukan oleh luas taman bermain. Jika taman bermain cukup luas, maka area bermain akan dibagi menjadi *active play area* dan *quiet play area*. Sedangkan area hijau berfungsi untuk menambah kenyamanan dan kesejukan saat berada di dalam taman bermain.

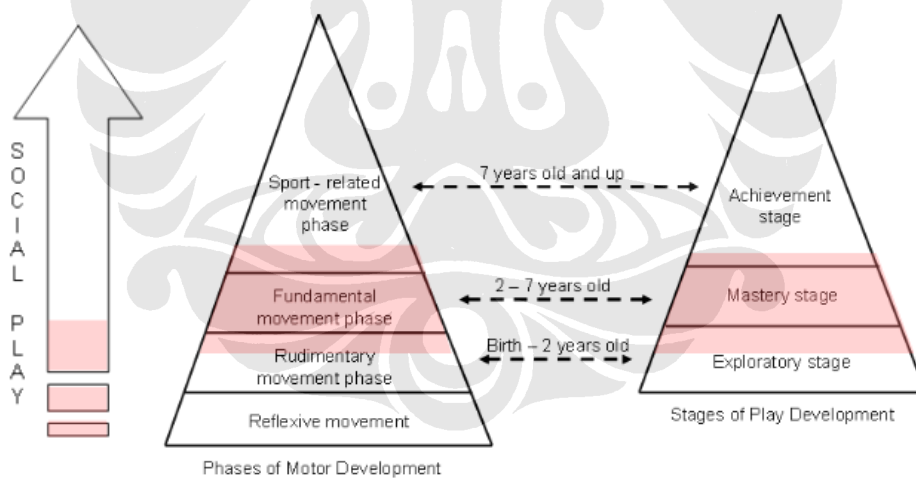
Taman bermain yang baik membagi alat permainan pada area yang berbeda sesuai dengan usia anak karena tidak setiap alat permainan aman untuk dimainkan oleh semua usia. Jumlah dan variasi alat permainan menentukan anak bermain sesuai dengan permainan yang disediakan. Selain alat permainan itu sendiri, faktor keamanan ditentukan pula oleh adanya pengawasan, material pada area bermain, dan zona aman alat permainan. Material yang terdapat pada area bermain harus diimbangi pula oleh perawatan yang baik.

4.4 MENURUT HUBUNGAN PERKEMBANGAN ANAK DAN RUANG BERMAIN



Pada analisis sebelumnya terdapat kesimpulan bahwa ruang bermain, alat permainan, dan teman bermain memiliki hubungan yang erat. Ketiganya merupakan hal yang minimal ada pada sebuah taman bermain jika dikaitkan dengan teori perkembangan anak. Pada diagram tersebut terlihat adanya hubungan antara alat permainan dengan mastery stage serta hubungan antara teman bermain dengan social play. Berikut ini analisis kedua taman bermain dengan menggunakan diagram kesimpulan di atas.

a. Taman bermain Permata Regency



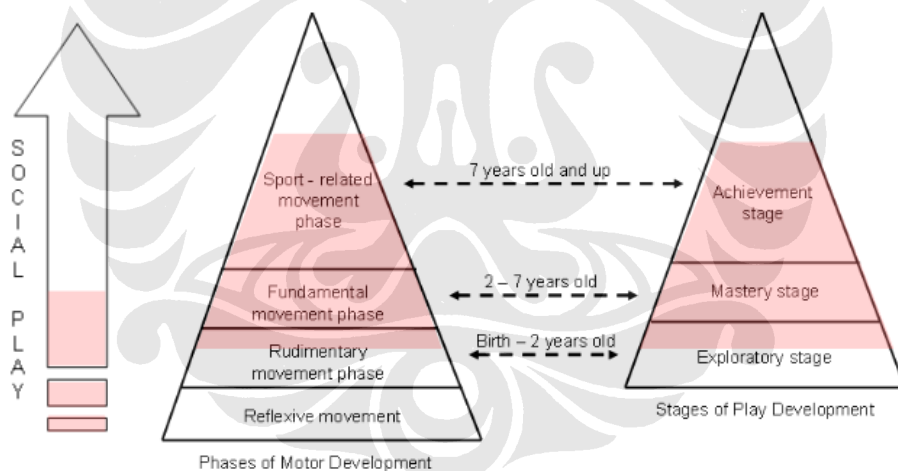
Gambar 44. Hubungan antara tahap bermain, perkembangan motorik, dan social play di taman bermain Permata Regency
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ruang bermain pada taman bermain Permata Regency relatif kecil sehingga sesuai dengan lingkup gerak anak usia 2-6 tahun yang berada pada *fundamental movement phase*, yaitu anak dapat mengontrol tubuhnya sendiri dan terlihat aktif. Besarnya ruang bermain pada Permata Regency masih sesuai dengan fase perkembangan fisik dan ukuran tubuh anak.

Taman bermain Permata Regency hanya memiliki satu rangkaian alat permainan dan terdapat perbedaan permainan berdasarkan usia anak. Pada dasarnya alat permainan yang ada sudah memenuhi *exploratory stage*, terlihat dari adanya material pasir. Sedangkan *mastery stage* terlihat dari adanya alat permainan. Namun, alat permainan kurang banyak dan bervariasi sehingga anak cenderung bosan bermain di sana.

Semakin tinggi tingkat kegiatan bermain maka semakin mengarah pada *social play*. Anak usia 2-6 tahun berada pada pertengahan diagram, yaitu *mastery stage*. Pada tahap ini, anak seharusnya dapat mulai bermain bersama teman. Kegiatan *social play* tidak terlihat pada taman bermain ini. Padahal alat permainan telah dirancang agar anak dapat bermain bersama. Selain itu, area bermain yang memusat juga mengarahkan agar anak bermain di satu area. Anak yang hanya berinteraksi dengan pengasuhnya menunjukkan bahwa anak terbiasa berada dekat dengan pengasuhnya dan belum siap untuk bermain dengan orang lain.

b. Préféré72



Gambar 45. Hubungan antara tahap bermain, perkembangan motorik, dan *social play* di taman bermain Préféré72
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Préféré72 memiliki ruang bermain yang sangat luas sehingga anak terlihat sangat aktif bergerak dan berpindah dari satu permainan ke permainan lain. Ruang bermain yang terlalu luas juga menyulitkan pengawasan orang dewasa sehingga terdapat pengawasan tambahan dari pihak pengelola.



Gambar 46. Permainan di Préféré72
(Sumber: www.prefere72.com)

Préféré72 memiliki satu rangkaian alat permainan yang banyak dan bervariasi. Semua permainan pada taman bermain dapat dimainkan oleh anak dari usia 2-15 tahun. Namun *exploratory stage* kurang terlihat pada alat permainan di taman bermain ini. Sedangkan rangkaian permainan untuk *mastery stage* memiliki ukuran yang sangat besar bagi anak usia 2-6 tahun karena permainan dapat dimainkan oleh anak hingga usia 15 tahun. Pada Préféré72 anak-anak terlihat antusias dan aktif bermain. Banyaknya jenis permainan membuat anak tertantang untuk memainkan semua alat permainan yang ada untuk menguji kemampuan dirinya.

Taman bermain yang sangat luas dengan permainan yang variatif membuat anak sibuk dengan dirinya sendiri. Selain itu, rangkaian alat permainan yang sangat besar memiliki rute bermain yang berbeda pula. Namun, pada taman bermain ini anak masih terlihat mau menunggu giliran dan bermain bersama walaupun interaksi yang terjadi hanya sedikit. Kemungkinan besar ini disebabkan oleh kedatangan mereka ke tempat bermain tidak dapat dilakukan setiap saat sehingga anak-anak terlihat antusias saat berada di area bermain.

Pada kedua taman bermain ini terlihat bahwa *social play* dapat dipengaruhi oleh besarnya ruang bermain dan alat permainan. Taman bermain Permata Regency memiliki ruang bermain dan alat permainan yang mendukung *social play*, tetapi ternyata itu tidak terjadi. Sedangkan Préféré72 kurang mendukung dalam hal ruang bermain, tetapi dapat terjadi *social play*. Pada kedua taman bermain terlihat bahwa anak selalu diawasi oleh pengasuh. Pengasuh banyak menghabiskan waktu bersama anak sehingga anak merasa nyaman saat bermain dengan pengasuhnya. Hal ini menyebabkan anak belum siap untuk bermain dengan anak lain yang tidak dikenalnya secara personal. Kehadiran teman pada kedua taman bermain berfungsi sebagai pemicu kegiatan bermain, bukan untuk bermain bersama.

Kedua taman bermain ini memiliki kelebihan dan kekurangan dibandingkan dengan ketiga teori yang diajukan. Kelebihan kedua taman bermain adalah desain

taman bermain ternyata dapat memicu perkembangan intelektual anak. Misalnya dengan alat permainan pada taman bermain Permata Regency yang memiliki permainan huruf dan angka. Material alas pada Préféré72 dengan angka dan huruf yang berwarna-warni dapat memicu perkembangan pula. Kelebihan lainnya adalah masalah pemilihan lokasi taman bermain, ternyata lokasi taman bermain berpengaruh pada intensitas anak pergi ke tempat bermain. Pencapaian anak menuju taman bermain dapat diantar oleh orang tua sehingga jarak antara rumah dengan tempat bermain tidak menjadi hambatan.

Studi kasus yang telah dipilih juga memiliki kekurangan dibandingkan dengan teori. Yang pertama, pada teori disebutkan bahwa alat permainan pada taman bermain sebaiknya bervariasi. Tetapi pada Préféré72 terlihat bahwa jumlah permainan dan banyaknya variasi membuat anak menjadi kurang kreatif dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Anak menjadi tertantang untuk bermain semua alat permainan sehingga mereka tidak melihat adanya kemungkinan bahwa benda lain di sekitarnya dapat digunakan sebagai objek bermain.

Lalu pada teori disebutkan bahwa anak pada usia 3-6 tahun senang bermain dengan teman sebaya bahkan memiliki sahabat walaupun dalam waktu sebentar. Pada kedua taman bermain terlihat bahwa anak pada usia tersebut masih belajar untuk mengenal orang selain keluarga. Anak cenderung bermain hanya dengan orang terdekatnya saja. Pada kasus taman bermain Permata Regency, anak-anak seharusnya saling mengenal dan bermain bersama karena mereka tinggal dalam lingkungan yang sama. Tetapi saat bermain, mereka terlihat tidak peduli satu sama lain dan tidak bermain bersama. Teori ini tidak selalu berlaku pada setiap anak karena lingkungan tempat tinggal juga mempengaruhi perilaku anak, termasuk perilaku anak saat bermain.

Dari keseluruhan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa besarnya ruang bermain mempengaruhi kegiatan bermain yang terjadi di dalamnya. Besaran ruang ini pada akhirnya akan mempengaruhi banyaknya alat permainan dan desain taman bermain yang lainnya. Semakin besar ruang bermain, maka semakin banyak alat permainan yang dapat dimainkan. Semakin banyak variasi alat permainan, maka tantangan dan kesempatan bermainnya semakin banyak pula. Alat permainan yang beragam memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan fisik, intelektual, kepribadian, dan sosial. Kehadiran teman

bermain dapat menambah suasana bermain semakin seru, karena teman bermain memicu anak lain untuk memainkan permainan yang sama.

Besarnya ruang bermain mempengaruhi desain taman bermain dalam hal pembagian zona bermain dan kelengkapan di dalamnya, seperti area istirahat. Taman bermain yang besar membutuhkan pembagian zona yang lebih kompleks karena area bermain biasanya dibagi lagi menurut jenis permainannya. Adanya *active play area* dan *quiet play area* membuat kegiatan bermain lebih tertata dengan baik, walaupun pada *Préféré72 active play area* lebih digemari dibandingkan *quiet play area*. Taman bermain yang besar membuat anak betah bermain dalam jangka waktu cukup lama sehingga dibutuhkan tempat istirahat.

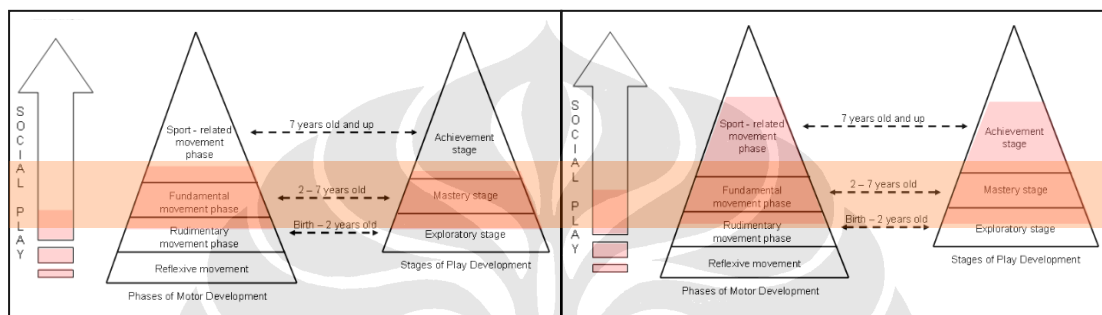
Desain taman bermain dapat menjadi nilai tambah bagi taman bermain itu sendiri, seperti pemilihan material alas, unsur alam, bentuk dinamis, warna yang menarik, maupun batas yang terdapat di dalam taman bermain. Sedangkan kenyamanan saat bermain ditentukan pula oleh desain yang sesuai dengan skala anak. Banyaknya vegetasi pada taman bermain memberikan kesejukan dan kesan yang berbeda dari tempat bermain lainnya. Bahkan unsur alam ini dapat dimanfaatkan sebagai objek bermain.

Kedua taman bermain mungkin tidak dapat dibandingkan secara langsung mengingat *Préféré72* yang bersifat komersil. Namun keduanya masih dapat dikaji melalui teori ruang bermain. Desain taman bermain mengikuti besarnya ruang bermain yang disediakan. Sedangkan perkembangan anak yang terjadi di taman bermain tergantung pada desain taman bermain secara keseluruhan. Berikut ini adalah tabel kesimpulan dan perbandingan kedua taman bermain terhadap teori yang dibahas sebelumnya:

Teori	Bahasan Teori	Taman bermain Permata Regency	Taman bermain Préféré72
Teori Ruang Bermain	Ruang	Ruang bermain yang disediakan terbatas	Ruang bermain cukup luas
		Semakin luas ruang bermain, semakin banyak kesempatan bermain yang akan terjadi	
	Waktu	Sore hari	Sore hari
		Sore hari merupakan saat yang sering digunakan untuk bermain karena suasana lebih teduh dan banyak angin	
Teman Bermain	Anak kenal dengan anak lain karena merupakan teman satu kompleks	Kemungkinan besar tidak anak tidak saling kenal satu sama lain	
	Walaupun ada teman bermain, anak lebih memilih untuk bermain dengan orang terdekatnya saja. Anak baru mulai belajar keluar dari lingkungan keluarganya		

	Alat Permainan	Relatif sedikit	Banyak dan variatif
		Alat permainan disesuaikan dengan besarnya ruang bermain yang disediakan	
Teori Desain Taman bermain	Pemilihan Site	Berada di tengah perumahan	Berada di tepi jalan raya
		Jauh dekatnya lokasi bermain tidak mempengaruhi kegiatan bermain pada anak. Hanya saja lokasi yang jauh menyebabkan kegiatan bermain lebih terencana sehingga anak terlihat lebih antusias.	
	Lokasi Penempatan Permainan dan Zona Permainan	Tidak ada pembagian zona bermain	Ada pembagian zona bermain dengan jelas
		Ada tidaknya pembagian zona bermain tergantung pada besar kecilnya taman bermain	
	Pemisahan Permainan berdasarkan Usia	Pemisahan area bermain ini kurang efektif	Ada pemisahan area bermain dan berjalan dengan baik
		Pemisahan area bermain tergantung pada luas taman bermain dan banyaknya alat permainan yang disediakan	
	Pengawasan	Anak diawasi oleh pengantar, tetangga, dan satpam yang berkeliling kompleks	Anak diawasi oleh pengantar dan pengelola taman bermain
		Anak mendapatkan pengawasan penuh baik dari pengantar maupun pihak lain sehingga keamanan terjamin	
	Material Permukaan yang Aman	Area bermain memiliki permukaan berupa pasir	Area bermain memiliki permukaan berupa <i>rubber mats</i>
		Permukaan alas pada kedua taman bermain telah memenuhi persyaratan keamanan. Material pasir dapat menjadi objek bermain	
Zona Aman untuk Permainan	Zona aman ditandai oleh adanya bak pasir	Zona aman ditandai oleh <i>rubber mats</i> yang mengelilingi permainan	
	Zona aman telah ditandai dengan baik pada kedua taman bermain sehingga anak dapat bermain dengan aman		
Teori Perkembangan Anak	Perkembangan Fisik	Ada permainan perosotan, panjatan, ayunan, dll	Ada permainan perosotan, panjatan, ayunan, dll
		Sebagian besar permainan berperan untuk mengasah kemampuan fisik anak. Setiap permainan memiliki fungsi tertentu untuk mengembangkan otot tangan dan kaki	
	Perkembangan Intelektual	Ada permainan huruf, angka, dan warna beragam pada permainan	Permukaan alas dengan huruf, angka, dan warna. Permainan juga memiliki warna beragam
		Semua unsur di atas membantu anak perkembangan kemampuan intelektual anak, seperti mengenalkan anak terhadap angka dan huruf	
	Perkembangan Kepribadian dan Sosial	Ada teman sebaya dan anak yang bermain dengan caranya sendiri (bermain ayunan dengan berdiri)	Ada teman sebaya dan permainan menantang (<i>jembatan goyang, flying fox</i>)
		Teman memicu terjadinya kegiatan bermain. Alat permainan juga turut melatih keberaniannya dan membuat anak tertantang	

Taman bermain yang komersil tidak menjamin adanya kelengkapan perkembangan anak. Dalam hal ini, Préféré72 kurang dalam permainan yang berhubungan dengan tekstur seperti pasir. Tempat bermain yang mahal cenderung mengutamakan kebersihan, padahal material pasir dapat mengasah ketrampilan anak (*exploratory stage*). Jenis permainan yang bervariasi mengarahkan anak untuk sibuk bermain alat permainan sehingga anak menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sedangkan taman bermain Permata Regency pada dasarnya dapat membuat area bermain yang lebih luas dan menambah alat permainan sehingga anak merasa lebih tertantang saat bermain.



Gambar 47. Perbandingan antara kedua taman bermain dan yang seharusnya terjadi pada anak usia 2-6 tahun
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Besarnya ruang, alat permainan, dan teman bermain merupakan aspek utama yang minimal ada pada sebuah taman bermain. Anak usia 2-6 tahun membutuhkan ruang bermain yang tidak terlalu luas namun berisi alat permainan yang cukup banyak dan bervariasi, karena pada usia tersebut anak cenderung ingin menguji kemampuan dirinya. Alat permainan pada taman bermain boleh tetap memperhatikan tahap eksplorasi (seperti adanya material pasir di Permata Regency) dan mulai mengarah pada permainan yang lebih menantang bagi anak di atas usia 6 tahun. Namun sebaiknya alat permainan tetap difokuskan bagi anak usia 2-6 tahun karena sebagian besar taman bermain didominasi oleh anak usia tersebut. Tetapi *social play* ternyata tidak hanya berkembang berdasarkan usia dan perkembangan fisiknya. Ada faktor lain yang lebih dominan dan menyebabkan minimnya *social play*. Kedekatan anak dengan orang tua dan pengasuhnya menyebabkan anak senang bermain dengan mereka sehingga tidak banyak terjadi interaksi teman sebaya pada anak usia 2-6 tahun. Ruang bermain dan alat permainan yang bersifat menyatu (dapat dimainkan bersama) sudah mendukung perkembangan anak usia 2-6 tahun. Terjadinya kegiatan bermain bersama merupakan pilihan anak itu sendiri karena bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipaksakan.