



UNIVERSITAS INDONESIA

**LINGKUNGAN SEBAGAI PENYEDIA POTENSI KEGIATAN
BERMAIN BAGI ANAK
(Studi Kasus : Ruang Bermain Petak Umpet)**

SKRIPSI

**SILVYA KHAIRUNNISA
0806332603**

**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
JULI 2012**



UNIVERSITAS INDONESIA

LINGKUNGAN SEBAGAI PENYEDIA POTENSI KEGIATAN

BERMAIN BAGI ANAK

(Studi Kasus : Ruang Bermain Petak Umpet)

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

SILVYA KHAIRUNNISA

0806332603

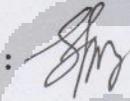
**FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPOK
JULI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Silvy Khairunnisa

NPM : 0806332603

Tanda Tangan : 

Tanggal : 4 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Silvy Khairunnisa
NPM : 0806332603
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Lingkungan Sebagai Penyedia Potensi Kegiatan Bermain Bagi Anak (Studi Kasus : Ruang Bermain Petak Umpet)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Paramita Atmodiwirjo S.T., M. Arch., Ph.D.

Penguji : Dra. Ratna Djuwita Dipl. Psych.

Penguji : Ir. Toga H. Panjaitan A.A. Grad. Dipl.

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 4 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

- (1) **Paramita Atmodiwirjo S.T., M. Arch., Ph.D.**, selaku dosen pembimbing saya yang dengan sabar menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini. Saya sangat beruntung dapat dibimbing oleh mba. Banyak sekali masukan dan pengetahuan baru yang saya dapatkan.
- (2) **Ir. Toga H. Panjaitan A.A. Grad. Dipl.** dan **Dra. Ratna Djuwita Dipl. Psych** selaku dosen penguji skripsi saya. Terima kasih atas masukannya yang bermanfaat saat sidang untuk perbaikan skripsi.
- (3) **Kepala Sekolah SD Tugu Ibu Depok, beserta guru** yang telah memberi kesempatan kepada saya ‘bermain petak umpet’ bersama siswa-siswanya.
- (4) **Anak-anak tim petak umpet rumah tinggal, sekolah, luar rumah,** dan **Alresa** yang secara sukarela membantu perekaman proses bermain petak umpet di sekolah. Kakak sangat senang bisa bermain dengan kalian :D
- (5) **Keluarga.** Orang tua, ayah dan mama yang telah memberi dukungan berupa harta, semangat, dan doa-doa kebaikan untuk anaknya. Shabrina Khairunnisa, terima kasih atas hobi memasaknya sehingga asupan makanan lezat senantiasa tersedia dirumah, terima kasih atas *opera cake* nya saat hari sidang ☺, terima kasih karena bersedia menjadi ‘asisten pribadi’ yang telah menyediakan waktu untuk mengoreksi *draft* skripsi, membantu pembuatan *slide* dan simulasi sidang. Terima kasih kepada Umar, adik yang selalu menghibur kakak.

- (6) Teman-teman kelompok bimbingan skripsi : **Rara, Aya, Belo, Leta**, yang selalu menyemangati satu sama lainnya, terima kasih atas diskusi, semangat dan dukungannya ☺
- (7) **Tim fasilitator tekomars** yang ternyata sangat ‘cair’ dan menyenangkan, Mba Mita yang telah memberi kesempatan kepada saya yang sedang menyelesaikan skripsi untuk berkontribusi menjadi fasilitator. Ibu Dotti yang memberikan semangat sebelum sidang. Terima kasih, ibu ingat waktu sidang saya :) Kak Cindy, Ka Ocha, dan Pak Sadili, terima kasih atas dukungannya.
- (8) **Teman-teman Arsitektur dan Arsitektur Interior 2008** yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi. Terima kasih kepada Belo, Sofi, dan Ajeng atas kosannya yang dijadikan tempat membuat slide dan simulasi sidang. Terima kasih kepada Mute, Arif, Rara, Ajeng, dan teman-teman lain yang senantiasa membuat pusjur ramai.
- (9) Teman-teman **tim paper CISAK 2012**, Irma dan Najmi, terima kasih atas bantuannya yang sangat berharga dikala saya harus mempersiapkan sidang skripsi. Terima kasih atas doa dan semangat yang diberikan. Teman-teman **tim paper ISIC-TIIMI 2012**, Niken, Leli, Achie, yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi dan sidang di sela-sela pembuatan paper. Pencapaian masuk 43 besar menjadi pemicu untuk segera menyelesaikan skripsi dengan baik.
- (10) **Teman-teman MPK/OSIS SMANSA 08**, walau jarang bertatap muka, tetapi selalu saling memberi dukungan lewat grup fb. **Teman-teman IMANI 3 Depok**, yang selalu memberikan semangat lewat sms tausiyahnya.
- (11) **Seluruh staf dan karyawan Departemen Arsitektur FTUI**, terima kasih atas bantuannya selama ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Depok, 4 Juli 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvy Khairunnisa
NPM : 0806332603
Program Studi : Arsitektur
Departemen : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Lingkungan Sebagai Penyedia Potensi Kegiatan Bermain Bagi Anak
(Studi Kasus : Ruang Bermain Petak Umpet)**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 4 Juli 2012

Yang menyatakan


(..... SILVYA KHAIRUNNISA)

ABSTRAK

Nama : Silvy Khairunnisa
Program Studi : S1 Arsitektur Reguler
Judul : Lingkungan Sebagai Penyedia Potensi Kegiatan Bermain Bagi Anak (Studi Kasus : Ruang Bermain Petak Umpet)

Tulisan ini membahas tentang eksplorasi ruang permainan petak umpet yang dilakukan oleh sekelompok anak di tiga skala lingkungan, yaitu rumah tinggal, sekolah dan luar rumah. Pembahasan diawali dengan tinjauan teori yang berkaitan dengan lingkungan sebagai penyedia potensi kegiatan bermain (*environmental probabilism and legibility*) dan potensi ruang yang muncul sebagai wujud pengolahan informasi lingkungan (*affordance, adaptation*). Berdasarkan hasil studi kasus, skala lingkungan yang lebih besar, tidak selalu menyediakan potensi lingkungan yang banyak dan beragam. Hal ini menunjukkan bahwa, kualitas sebuah ruang bermain tidak selalu ditentukan oleh besar atau kecilnya ruang, tetapi sejauh mana jumlah dan keberagaman potensi ruang dapat mengakomodir kebutuhan bermain

Kata kunci : *environmental legibility, affordance*, petak umpet, ruang bersembunyi,

ABSTRACT

Name : Silvy Khairunnisa
Study Program : Architecture
Title : Environment As Potential Provider of Playing Activity For Children
(Case Study : Space For Playing Hide And Seek)

This paper discusses about space exploration of hide and seek game conducted by a group of children in three scales : house, school and neighborhood. The explanation begins with an overview of theories about the potential availability of the environment which accommodate the needs of play (*environmental probabilism and legibility*) and the potential space that appears as a result of environmental information process (*affordance*). On the other hand, larger environment has less potential space for hiding than the smaller one. It shows that the quality of space for playing is not actually defined by the size, but the extent to how many potential space and diversity to accommodate the needs of play.

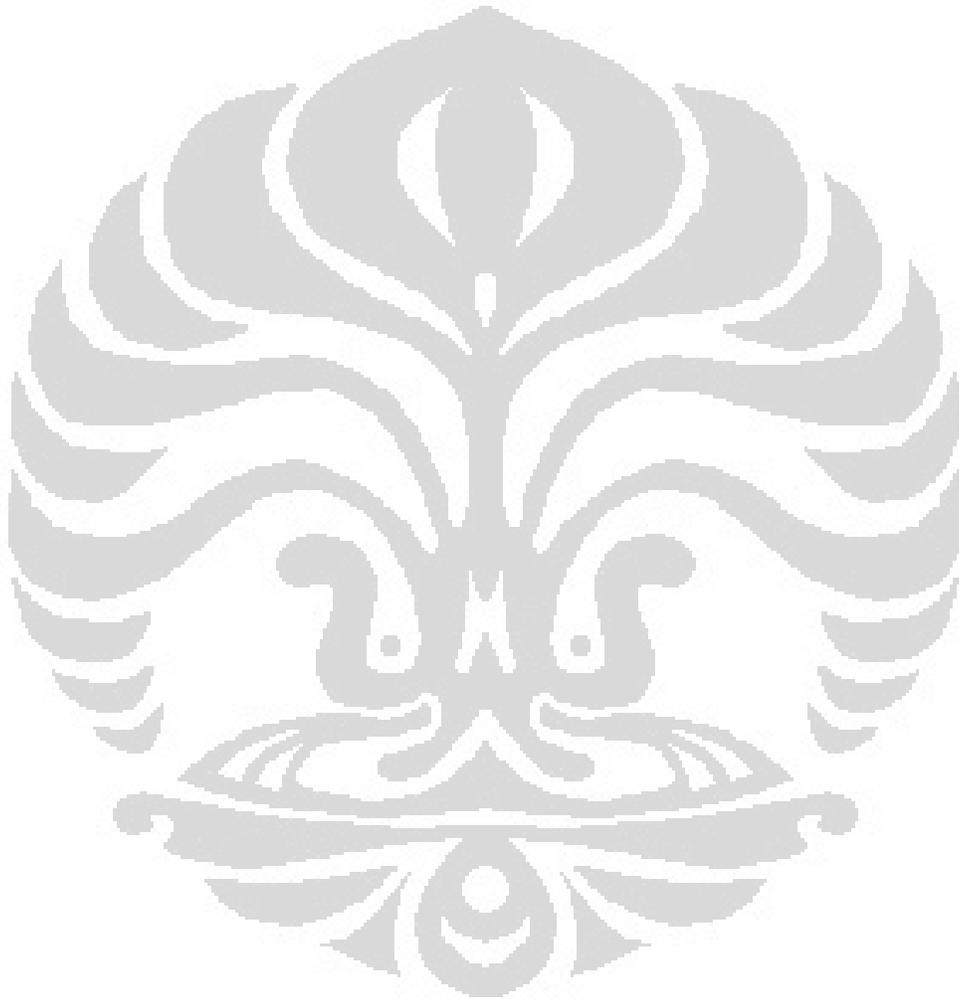
Keywords: *environmental legibility, affordance, hide and seek, hiding space*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penulisan.....	3
1.4 Metode Pembahasan.....	3
1.5 Urutan Penulisan.....	4
BAB 2. LINGKUNGAN SEBAGAI TEMPAT BERMAIN.....	5
2.1 Lingkungan Sebagai Sumber Stimulus Bagi Anak.....	9
2.2 Bermain Sebagai Wujud Respon Terhadap Lingkungan.....	9
2.3 Ruang Bermain Petak Umpet.....	14
2.3.1 Petak Umpet Sebagai Salah Satu Permainan Aktif.....	14
2.3.2 Ruang Sebagai Penyedia Stimulus Bagi Permainan Petak Umpet.....	18
BAB 3. POTENSI RUANG BERMAIN PETAK UMPET DI BEBERAPA SKALA RUANG BERMAIN ANAK.....	22
3.1 Pengantar Studi Kasus.....	22
3.2 Ruang Bermain Petak Umpet di Rumah Tinggal.....	23
3.2.1 Deskripsi Umum Ruang dan Aktor.....	23
3.2.2 Proses Bermain.....	25
3.3 Ruang Bermain Petak Umpet di Lingkungan Sekolah.....	34
3.3.1 Deskripsi Umum Ruang dan Aktor.....	34
3.3.2 Proses Bermain.....	36
3.4 Ruang Bermain Petak Umpet di Lingkungan Luar Rumah.....	44
3.4.1 Deskripsi Umum Ruang dan Aktor.....	44
3.5 Tinjauan Potensi Lingkungan Yang Termanfaatkan Pada Proses Bermain Petak Umpet Di tiga Skala Lingkungan.....	51
3.5.1 Pola Ruang Bermain di Tiga Skala Lingkungan.....	51
3.5.2 Legibilitas Ruang Persembunyian di Tiga Skala Lingkungan.....	54
3.5.3 Ruang Favorit Untuk Bersembunyi Dalam Tiga Skala Lingkungan.....	57

35.4 *Affordance* Yang Dimanfaatkan Pada Proses Bermain Petak
Umpet Di Tiga Skala Lingkungan..... 60

BAB 4. KESIMPULAN..... 64
DAFTAR PUSTAKA..... 66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Kreativitas anak dalam bersembunyi dalam permainan petak umpet..2	
Gambar 2.1 Ilustrasi permainan petak umpet pada anak.....	14
Gambar 2.2 Petak umpet yang dimainkan di luar negeri sejak tahun 1951.....	14
Gambar 2.3 Menentukan penjaga benteng.....	16
Gambar 2.4 Menentukan hitungan jaga benteng.....	16
Gambar 2.5 Mencari teman yang bersembunyi.....	17
Gambar 2.6 Menentukan penjaga benteng putaran ke dua.....	17
Gambar 2.7 Legibilitas ruang persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan penjaga benteng.....	19
Gambar 3.1 Denah rumah tinggal.....	23
Gambar 3.2 Gambaran ruang bermain skala rumah tinggal.....	24
Gambar 3.3 Frekuensi bermain anak di skala rumah tinggal.....	25
Gambar 3.4 Kelompok usia anak di skala rumah tinggal.....	25
Gambar 3.5 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain putaran pertama skala rumah tinggal.....	27
Gambar 3.6 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng.....	28
Gambar 3.7 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain putaran kedua skala rumah tinggal.....	30
Gambar 3.8 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng.....	31
Gambar 3.9 Tempat bersembunyi yang tidak dikenali penjaga benteng di skala rumah tinggal.....	32
Gambar 3.10 Denah Lorong Kelas V.....	34
Gambar 3.11 Gambaran ruang bermain skala lingkungan sekolah.....	35
Gambar 3.12 Frekuensi bermain anak di skala lingkungan sekolah.....	36
Gambar 3.13 Kelompok usia anak di skala lingkungan sekolah.....	36
Gambar 3.14 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala sekolah... 38	
Gambar 3.15 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng.....	39
Gambar 3.16 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala sekolah... 41	
Gambar 3.17 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng.....	42
Gambar 3.18 Cara bersembunyi yang tidak dikenali penjaga benteng di sekolah 42	
Gambar 3.19 Lingkungan bermain petak umpet skala lingkungan luar rumah.... 44	
Gambar 3.20 Gambaran lingkungan bermain petak umpet di lingkungan luar rumah.....	45
Gambar 3.21 Frekuensi bermain di lingkungan luar rumah.....	46
Gambar 3.22 Kelompok usia bermain anak di lingkungan luar rumah.....	46
Gambar 3.23 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala luar rumah.....	47

Gambar 3.24 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng.....	48
Gambar 3.25 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala luar rumah.....	49
Gambar 3.26 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng.....	50
Gambar 3.27 Wilayah bermain anak di skala rumah tinggal.....	51
Gambar 3.28 Frekuensi bermain anak di skala rumah tinggal.....	51
Gambar 3.29 Wilayah bermain anak di skala lingkungan sekolah.....	52
Gambar 3.30 Frekuensi bermain anak di skala lingkungan sekolah.....	52
Gambar 3.31 Wilayah bermain anak di skala lingkungan luar rumah.....	53
Gambar 3.32 Frekuensi bermain anak di skala lingkungan luar rumah.....	53
Gambar 3.33 Bersembunyi di balik objek.....	57
Gambar 3.34 Tempat sembunyi favorit di tiga skala lingkungan.....	59
Gambar 3.35 Cara bersembunyi yang menarik di lingkungan sekolah.....	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Affordance categories and occurrences in One boy's Day</i>	11
Tabel 2.2 Fungsi bermain yang dihasilkan dari berbagai objek berdasarkan tabel <i>affordance</i> Harry Heft.....	12
Tabel 3.1 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran pertama skala rumah tinggal.....	26
Tabel 3.2 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran kedua skala rumah tinggal.....	29
Tabel 3.3 <i>Affordance</i> yang terlihat pada permainan skala rumah tinggal.....	33
Tabel 3.4 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran pertama skala lingkungan sekolah.....	37
Tabel 3.5 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran kedua skala lingkungan sekolah.....	40
Tabel 3.6 <i>Affordance</i> yang terlihat pada permainan skala lingkungan sekolah....	43
Tabel 3.7 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran pertama skala lingkungan luar rumah.....	46
Tabel 3.8 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran kedua skala lingkungan luar rumah.....	48
Tabel 3.9 <i>Affordance</i> yang muncul pada permainan skala lingkungan luar rumah.....	50
Tabel 3.10 Legibilitas ruang persembunyian skala rumah tinggal.....	54
Tabel 3.11 Legibilitas ruang persembunyian skala sekolah.....	55
Tabel 3.12 Legibilitas ruang persembunyian skala luar rumah.....	56
Tabel 3.13 Ruang persembunyian favorit skala rumah tinggal.....	57
Tabel 3.14 Ruang persembunyian favorit skala sekolah.....	58
Tabel 3.15 Ruang persembunyian favorit skala luar rumah.....	59
Tabel 3.16 <i>Affordance</i> yang dimanfaatkan dalam dua putaran di tiga skala lingkungan.....	60
Tabel 3.17 <i>Affordance</i> yang terlihat di tiga skala lingkungan.....	61

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang sering dilakukan anak. Kegiatan ini memiliki nilai-nilai yang berguna bagi perkembangan anak terutama dalam mengasah kemampuan motorik dan sosialisasi. Dikaitkan dengan konteks ruang, Mark Dudek dalam bukunya *Children's Spaces* menyatakan bahwa anak tidak terlalu membedakan apakah ia bermain di luar atau di dalam ruangan selama masih tersedianya fungsi bermain yang dapat dimanfaatkan. Anak juga tidak harus bermain di tempat yang khusus seperti *playground* (Silk, 2001). Oleh karena itu, anak sebenarnya bisa bermain dimana saja.

Secara alami, ada tidaknya ruang bermain, anak sebenarnya bisa menemukan ruang bermainnya sendiri, tetapi apakah ruang bermain itu kondusif atau tidak merupakan tanggung jawab orang dewasa (Faisal, 2001, dalam Saragih, 2004). Di beberapa tempat, walau disediakan, area bermain tidak digunakan oleh anak (Zara, 2002, dalam Saragih, 2004). Hal ini diakibatkan salah satunya karena tidak adanya fungsi bermain yang dapat diolah. Padahal, lingkungan yang kaya akan fungsi bermain sangat mendukung proses pembelajaran dan perkembangan anak. Nani Zara (2002, dalam Saragih, 2004) pada penelitiannya yang dilakukan di Perumnas Depok II menyebutkan bahwa 56 % anak tidak menggunakan ruang bermain dan memakai jalan raya atau lapangan disebabkan oleh permainan mereka yang masih didominasi permainan aktif seperti *games* dan olahraga (Burhan, 1999, dalam Saragih, 2004). Permainan aktif sendiri sebenarnya lebih banyak mengandung manfaat baik dari segi psikologis dan fisik bagi anak. Oleh karena itu, menciptakan ruang yang kondusif untuk mengakomodir kebutuhan permainan aktif menjadi salah satu hal yang penting (Burhan, 1999 dalam Saragih, 2004)

Melihat kondisi tersebut, saya memiliki pandangan bahwa yang dibutuhkan saat ini tidak sekedar ruang bermain yang tersedia di masing-masing lingkungan, tetapi kualitas ruang bermain yang dapat memenuhi kebutuhan anak. Hal ini

dikarenakan, banyak perancang yang lupa bahwa faktor keberhasilan suatu rancangan, tidak ditentukan dari hasil fisik saja, tetapi juga fungsi atau kebutuhan ruang yang sebenarnya menjadi hal yang lebih penting. Hal ini sejalan dengan pernyataan Lao Tzu yang mengatakan bahwa karya arsitektur bukan menekankan pada bentuk fisik melainkan ruang apa yang digunakan dari sebuah desain arsitektur (Van de Ven, 1991, dalam Atmodiwirjo, 1997)

Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana perwujudan kreativitas bagi anak. Salah satu perwujudan kreativitas anak tersebut dapat dilihat dalam permainan tradisional petak umpet. Permainan petak umpet menjadi hal yang menarik karena, anak dapat mengeksplorasi ruang secara bebas dan unik. Berdasarkan observasi singkat, saya menemukan bahwa anak dapat menggunakan ruang untuk bersembunyi secara kreatif dan bahkan diluar prakiraan kita secara umum. Oleh karena itu, timbul ide untuk mencari fungsi-fungsi menarik yang dihasilkan dalam proses bermain petak umpet yang nantinya dapat dijadikan ide desain ruang bermain. Lebih khususnya, hal lain yang menarik dalam permainan ini adalah bagaimana kesediaan lingkungan dapat mendukung proses bermain petak umpet. Selain itu, pentingnya membahas permainan petak umpet dalam penulisan ini adalah untuk melestarikan tradisi dan mengangkat kearifan lokal, nilai-nilai sosial dari permainan tradisional sebenarnya yang sangat bermanfaat bagi anak.



Gambar 1.2 Kreativitas anak dalam bersembunyi dalam permainan petak umpet.

Sumber : <http://www.youtube.com/watch?v=IXz5RHKXJGA> diakses 23 April 2012

Selain keunikan dan kreativitas dalam bermain, kita dapat melihat petak umpet dalam kaitannya dengan arsitektur yaitu, Sejauh mana lingkungan tempat bermain menyediakan berbagai macam kekayaan yang dapat digunakan oleh

anak dalam bermain? Lalu, bagaimana anak dapat memanfaatkan ruang yang ada untuk bermain. Apakah permainan petak umpet dapat dilakukan dimana saja? Ada beberapa pertanyaan tambahan yang dapat membantu untuk menjawab pertanyaan diatas seperti, Apakah fungsi pesembunyian saja yang ada di petak umpet ? Apakah terdapat pola ruang tertentu dan ruang favorit dalam permainan? Pertanyaan inilah yang nantinya akan dibahas dalam penulisan skripsi ini.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penulisan ini, pembahasan dibatasi dalam hal :

1. Proses dan keberhasilan dalam bermain dilihat dari konteks keruangan yang dimanfaatkan oleh anak.
2. Ketersediaan lingkungan yang dapat memenuhi kegiatan bermain petak umpet ditinjau dari sudut pandang anak yang bermain.
3. Tahap perkembangan anak dibatasi pada tahap perkembangan *concrete operational* dan *pra operational*

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan umum dari penulisan ini adalah untuk mencari kekayaan eksplorasi ruang yang didapat dari petak umpet yang dilakukan oleh anak. Lebih lanjut, tujuan khususnya adalah untuk melihat potensi lingkungan sebagai ruang yang mendukung kegiatan bermain anak. Hal-hal yang menarik pada permainan petak umpet diharapkan nantinya dapat dijadikan ide dalam mendesain ruang bermain anak.

1.4 Metode Pembahasan

Metode dalam penulisan skripsi ini diawali studi literatur yang berkaitan dengan ketersediaan lingkungan sebagai pemberi stimulus (*environmental probabilism, environmental legibility*), tahapan perkembangan anak (*concrete operational* dan *pra operational*) dan bermain sebagai wujud respon stimulus pada anak (*affordance, stimulation, adaptation*,). Setelah itu, penulis mengkaitkan teori dengan permainan petak umpet dan akan memperoleh gambaran dengan melakukan studi kasus permainan yang dilakukan di skala rumah tinggal, sekolah

dan luar rumah. Studi kasus dilakukan dengan metode observasi langsung terhadap kegiatan bermain dan wawancara yang nantinya akan didapatkan keterkaitan lingkungan sebagai penyedia potensi dengan pola ruang bermain, *environmental legibility*, ruang-ruang favorit untuk bermain, dan *affordance*.

1.5 Urutan Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang isu dari masalah yang akan dibahas, bagaimana eksplorasi ruang permainan petak umpet menjadi suatu ide menarik dan penting dibahas dalam ruang bermain anak

BAB II. LINGKUNGAN SEBAGAI TEMPAT BERMAIN

Membahas tentang teori yang berkaitan dengan sejauh mana lingkungan dapat menawarkan probabilitas yang dapat dikenali oleh manusia (*environmental probabilism, environmental legibility*) untuk membentuk perilaku manusia. Selain itu, bab ini menjelaskan bahwa bermain merupakan bagian dari pengolahan stimulus oleh anak (*affordance*) yang didukung oleh potensi yang dihadirkan dalam lingkungan. Pada bab ini juga dijelaskan, pengertian, cara bermain, dan manfaat bermain petak umpet pada anak. Selain itu, pada bab ini juga terdapat kaitan antara ruang petak umpet dengan legibilitas lingkungan dan pemanfaatan potensi ruang oleh anak

BAB III. STUDI KASUS

Berisi tentang contoh eksplorasi ruang bermain petak umpet pada anak dengan skala rumah tinggal, sekolah dan luar rumah, kaitannya dengan teori, dan analisa terhadap hasil studi kasus.

BAB IV. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan yang didapat dari studi literatur yang dikaitkan dengan ruang bermain petak umpet, kesimpulan hasil studi kasus yang dikaitkan dengan teori, kritik dan saran dalam penulisan skripsi.

BAB 2 LINGKUNGAN SEBAGAI TEMPAT BERMAIN

2.1 Lingkungan Sebagai Sumber Stimulus Bagi Anak

Lingkungan adalah tempat yang kaya akan stimulus (Greene, et. al., 2001). Stimulus yang ada dalam lingkungan dipakai dan diolah manusia untuk melakukan kegiatan. Hal yang menarik adalah sejauh mana stimulus tersebut dapat menentukan perilaku manusia dalam berkegiatan.

Lingkungan tidak dapat dilihat sebagai suatu objek tunggal tanpa memberikan pengaruh kepada manusia. Lebih lanjut, terdapat empat dasar teori hubungan antara lingkungan dan perilaku (Lang, 1960) yaitu :

1. *A free will approach*
Yang menyatakan bahwa lingkungan tidak memiliki dampak terhadap terhadap perilaku manusia.
2. *A possibilitic approach*
Lingkungan terdiri dari elemen-elemen yang menyediakan kemungkinan untuk membentuk perilaku manusia. Kemungkinan tersebut dapat dipakai atau tidak dipakai dalam pembentukan sebuah perilaku. Namun dari segi analisis perilaku manusia, ditemukan bahwa sebenarnya manusia tidak sepenuhnya bebas berperilaku (*free to act*) yang bergantung pada pilihan manusia itu sendiri, tetapi juga bergantung pada lingkungan.
3. *A probabilistic approach*
Perilaku manusia tidak selalu berubah-ubah dan di pengaruhi oleh lingkungan dengan bergantung dari berbagai variabel. *Probabilistic approach* menyediakan kemungkinan yang dihadirkan oleh lingkungan dan persepsi manusia itu sendiri.
4. *A determinisme approach*
Lingkungan merupakan faktor utama dan dominan yang membentuk perilaku manusia.

Selain itu, pernyataan Lang mengenai *probabilistic approach* didukung oleh Porteus (1977) yang menjelaskan bahwa manusia akan memilih berbagai respon di beberapa situasi lingkungan (*environmental probabilism*). Probabilitas atau kemungkinan pemilihan respon bergantung pada beberapa faktor arsitektural dan non arsitektural yang nantinya akan mempengaruhi perilaku manusia. Watson (dalam Koestler, 1967) juga menyatakan bahwa perilaku manusia sendiri tidak serta merta dibentuk oleh faktor genetik, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan dan pengetahuan individu.

Berdasarkan teori hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan, yang berkaitan dengan lingkungan bermain anak adalah *a probabilistic approach*. Hal ini dikarenakan lingkungan akan mempengaruhi perilaku anak dalam bermain. Semakin banyak potensi lingkungan yang dihadirkan dalam lingkungan, maka kegiatan bermain anak semakin menarik. Selain lingkungan dapat memberikan berbagai macam kemungkinan, pembentukan perilaku dalam kegiatan bermain juga ditentukan oleh adanya persepsi dan motivasi oleh anak. Dalam proses bermain terdapat tujuan (*goal*) tertentu yang dimiliki oleh setiap anak seperti keinginan untuk menang sehingga, lingkungan tidak dapat dilihat sebagai sesuatu yang berdiri sendiri dalam pembentukan perilaku dalam kegiatan bermain.

Stimulus yang ada di lingkungan sangat banyak dan beragam. Sejauh manakah sebuah informasi dan stimulus dalam lingkungan dapat dimanfaatkan, bergantung pada potensinya untuk dikenali oleh manusia. *Environmental legibility* merupakan faktor yang menentukan seberapa besar pengetahuan yang ada di lingkungan mudah untuk dipelajari, disimpan dalam memori manusia yang nantinya berguna untuk berkegiatan dalam ruang (Greene, et. al., 2001).

Environmental legibility berkembang dalam tiga tahap (Garling, et al., 1984) yaitu : *exploratory*, *adaptive* dan *abstract*. Tahap pertama (*exploratory*), seseorang akan menerima informasi lingkungannya yang didominasi oleh pengalaman visual dari hasil aktivitasnya dalam ruang. Seiring berjalannya waktu, interpretasi simbol atau informasi lingkungan tertentu yang telah didapat menjadi

lebih dominan (*adaptive*). Seseorang akan dapat dengan mudah bermanuver dalam ruang dengan pengetahuan yang telah ia dapat dari tahap sebelumnya. Tahapan terakhir (*abstract*) yaitu penyusunan informasi yang didapatkan dari pemahaman (*understanding*) seseorang berupa bentuk geometri abstrak objek atau benda yang ada lingkungannya. Susunan informasi yang terbentuk akan berguna bagi seseorang untuk bernavigasi dalam ruang di waktu selanjutnya, tidak hanya mengulang rute atau tempat yang sama tetapi juga mencari jalan pintas (*short cut*).

Environmental legibility juga dapat dilihat dari tiga bentuk (Bailly dan Gibson, 2004) yaitu :

- a. Karakteristik objek atau benda seperti *shape*, ukuran, dominan bentuk fisik, contohnya adalah :
 - Objek/ benda dengan unsur simbolik yang kuat
 - Landmark* dengan jarak tertentu yang dapat dilihat oleh manusia
 - Tempat yang ditandai dengan arah dan simbol
 - Marka atau rambu jalan di sebuah lingkungan atau jaringan transportasi
 - Hirarki sistem *travel* (jalan, lembah, daerah sub urban, jalan arteri, jalan tol)
- b. Karakter sosial budaya seperti estetika, fungsional, faktor sejarah, dan spiritual
- c. Legibilitas perilaku yang terkait dengan kegunaan untuk bernavigasi dalam ruang.

Adanya karakter-karakter tersebut, membuat sebuah lingkungan dapat dikenali dan dimanfaatkan oleh anak dalam kegiatan bermain. Karakter lingkungan bermain tidak selalu terkait dengan bentuk fisik saja, tetapi juga karakter sosial dan perilaku manusia. Proses legibilitas lingkungan bermain pada anak melalui beberapa tahapan pengolahan informasi sehingga, dikenali (*legible*) atau tidak dikenalnya lingkungan, juga dipengaruhi oleh waktu yang dimiliki anak dalam berkegiatan di suatu lingkungan. Anak yang baru mengalami sebuah lingkungan

tertentu akan memiliki kemampuan yang berbeda dalam mengidentifikasi objek yang dapat dikenalnya dengan anak yang sudah lama mengalami ruang tersebut. Pada anak, legibilitas lingkungan dapat terlihat berbeda sesuai dengan tahapan perkembangan intelektualnya.

Anak memiliki tingkat pemahaman ruang yang berbeda. Piaget membagi empat tingkatan mayor perkembangan intelektual anak yaitu *sensorimotor*, *praoperasional*, *concrete operasional* dan *formal operasional*. Yang menjadi fokus dalam tulisan ini adalah pada tahap *concrete operational* karena, terdapat perkembangan pemahaman ruang yang lebih baik dibanding dengan tahapan sebelumnya. Pada tahap *concrete operasional*, *spatial relationship* yang merupakan kumpulan dari berbagai pengalaman ruang yang pernah didapat untuk bernavigasi dan berkomunikasi tentang ruang (Foreman dan Gillet, 1997) pada anak telah berkembang dengan baik (Papalia, 2008). Pernyataan ini didukung oleh Piaget yang juga menjelaskan dalam bukunya *The Child's Conception of Space* bahwa kaitan antar ruang (objek) dapat dipahami pada anak usia 7-8 tahun (*concrete operational*). Anak dalam tahap ini, telah memahami rute/landmark didaerahnya dan dapat memprakirakan jarak antar tempat. Yi Fu Tuan (1977) menjelaskan bahwa murid kelas 6 SD (tahap *concrete operasional*) tidak hanya tertarik pada orang-orang (objek tunggal) saja tetapi mereka dapat memahami tempat dan mampu menganalisa tujuan, karakteristik, fungsi dari lingkungan.

Hal ini berbeda dengan tahapan perkembangan sebelumnya yaitu tahap *pra operational* dimana anak masih memandang ruang dari sudut pandang diri sendiri (egosentris). Yi Fu Tuan (1977) menjelaskan bahwa anak pada masa awal sekolah dasar (kelas 1 SD, yang masih termasuk tahap *pra operational*) anak masih tertarik pada objek tertentu atau orang dan belum bisa melihat kaitan antara objek yang satu dengan objek yang lainnya.

Dengan tingkat pemahaman ruang yang berbeda dalam kelompok usia anak, maka potensi pengenalan lingkungan bermain yang dapat dikenali juga akan berbeda sesuai dengan pemahaman ruangnya. Anak yang berada dalam tahapan *concrete*

operational memiliki kemungkinan lebih besar untuk mengenali lingkungannya karena karakter *environmental legibility* seperti bentuk dominan objek, lebih dapat dikenali.

Jadi, lingkungan bermain anak menawarkan berbagi informasi yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain. Untuk dapat dijadikan tempat bermain, sebuah lingkungan harus memiliki stimulus atau informasi yang dapat dikenali (*legible*) oleh anak. Keberagaman karakter yang dapat dikenali oleh anak akan memperkaya pengalaman ruang dalam kegiatan bermain bagi anak. Karakter yang dimiliki setiap lingkungan akan memunculkan pemanfaatan potensi ruang yang berbeda-beda sesuai respon yang diberikan oleh manusia.

2. 2 Bermain Sebagai Wujud Respon Terhadap Lingkungan

Manusia mengolah stimulus yang diberikan lingkungan dan diwujudkan melalui perilaku dalam berbagai aktivitas. Bermain merupakan salah satu wujud pengolahan informasi dan stimulus lingkungan yang dilakukan oleh anak.

Manusia mengumpulkan fakta, opini, dan mengingat kondisi emosional yang merupakan hasil reaksi dari sebuah lingkungan (Greene et. al., 2001). Brunswik (1956,1959 dalam Greene, et. al., 2001) menjelaskan bahwa tidak hanya lingkungan yang dapat memberikan stimulus (*ecological validity*) yang akan mempengaruhi persepsi, tetapi juga dipengaruhi oleh pengetahuan yang didapat oleh individu (*cue validity*). Hal ini berarti bahwa selain faktor lingkungan, persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan yang didapat oleh individu. Menariknya, kedua hal ini berbeda pada setiap individu sehingga persepsi yang timbulkan pun dapat berbeda juga.

Bermain termasuk perilaku manusia dalam mencari tantangan baik secara fisik maupun psikologis. Bermain termasuk kegiatan mengeksplorasi lingkungan yang memang merupakan sebuah kebutuhan alami bagi anak. Perilaku manusia bergerak diantara dua kutub. Pertama manusia akan mencari suatu kestabilan dan tantangan (Djuwita, 2012). Adakalanya manusia mencari ketenangan dan ada

kalanya manusia mencari suatu tantangan. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Lawson (2001) bahwa perilaku manusia di pengaruhi oleh tiga hal yaitu *stimulation*, *security* dan *identity*. Manusia akan berusaha mencapai keseimbangan diantara ketiganya. Selain mendapatkan rasa aman dan identitas, manusia memerlukan stimulasi yang berbeda dalam kurun waktu tertentu. Eksplorasi ruang merupakan bagian dari stimulasi yang dilakukan manusia.

Keberagaman dalam menerjemahkan suatu informasi dan stimulus yang kaya dalam lingkungan memunculkan *affordances* yang berbeda beda dari sebuah objek. *Affordance* dilihat sebagai sebuah pandangan yang lebih menitikberatkan fungsi dalam melihat sebuah objek/informasi dalam lingkungan dibanding bentuk objek itu sendiri (Gibson, 1979, dalam Heft, 1988). “*to perceive affordance of the environment is to perceive how we can interact with the environment*” (Greene, et. al., 2001).

Affordance sangat bergantung pada individual. Bagaimana seseorang memanjat dinding pembatas dipengaruhi oleh ketinggian dinding dan tinggi seseorang (Heft, 1988). *Affordance* sangat dipengaruhi oleh persepsi visual seseorang dan tentunya berpengaruh juga pada informasi yang pernah diterimanya. *Affordance* tidak selamanya berbentuk fungsi yang aman, tetapi juga bisa membahayakan. Oleh karena itu yang menentukan apa yang bisa membahayakan dan tidak dipengaruhi oleh pengetahuan yang sebelumnya ia dapat tentang suatu objek.

Affordance juga terkait dengan *locomotion* dan *manipulation*. *Locomotion* merupakan pergerakan yang diatur oleh persepsi sedangkan *Manipulation* merupakan bagian dari *locomotion* yaitu, bagaimana manusia mengubah pergerakan atau fungsi kedalam bentuk lain yang sesuai dengan konteks tertentu. Dari hal tersebut, dapat diartikan bahwa stimulus dan informasi yang ada di lingkungan tak hanya disimpan dalam bentuk memori, tetapi juga menimbulkan pergerakan (*movement*) dan dapat dimanipulasi oleh manusia. Dalam kaitannya dengan ruang bermain, *locomotion* dan *manipulation* merupakan bentuk kreativitas anak dalam menerima informasi lingkungan yang dikenalnya.

Berikutnya adalah contoh *affordance* yang dibuat oleh Harry Heft dalam sebuah lingkungan bermain anak. Ia mengelompokkan fungsi bermain yang dimanfaatkan (*affordance*) dan dikaitkan dengan objek atau kejadian yang memunculkan fungsi tersebut (*occurrence*).

Tabel 2.1 *Affordance categories and occurrences in One boy's Day*

AFFORDANCE	OCCURENCE	AFFORDANCE	OCCURENCE
Climb on able	Railing of bandstand Garage in backyard Second floor home A bench A crate A fence A tree Doghouse in a yard	Sway-on-able feature	Crate
		Pick-up-able object	Greenboard Small bat Pieces of inner tube Shingle Branch Rock Twig Piece of paper White tile Lid of can Tea kettle
Jump-up-on-able/down-off-able feature	A retaining wall Ledge around courthouse A bench Stone slab bandstand	Throw-able-object	Green beard Pieces of inner tube Bat Rock Dirt clod Lid of can
Walk on-able ledge	Retaining wall Well by cellar windows Bandstand railing Ledge around courthouse Ridge of garage roof	Strike-with able object	Bat
		Dig-with-able object	Shingle Stick
Sit on-able a feature	Bench Stone slab Stairs	Break-able object	Twig
Run-on-able surface	Courthouse lawn School yard Slope in school yard	Tear-object object	Paper Leaf
Ride-on-able surface	Streets, sidewalk Grass slope	Squash-able object	Leaf
Jump-over-able feature	Post	Pick-able object	Leaf Bud Twig Flower
Hide-in-able feature	Bushes Bench turned upside down Crate	Mold-able object	Sandpile at school Cement powder Dirt in open pit
Hide-behind-able	Tree	Sound-producing	Hit flagpole with bat

AFFORDANCE	OCCURENCE	AFFORDANCE	OCCURENCE
feature	Wall in open pit	feature	
Swing-on-able feature	Tree limb	Micro-habitat	Open pit

Sumber : Affordance Of Children's Environments : A Functional Approach To Environmental Description. Harry Heft, Denison University , 1988 (telah diolah kembali)

Tabel diatas menunjukkan bahwa *affordance* yang dihasilkan dalam sebuah lingkungan bermain sangat beragam. Kata pada kolom *occurence* yang diberi warna untuk menunjukkan pengulangan kemunculan objek yang hadir dalam memunculkan fungsi. Untuk lebih mudah dalam melihat fungsi yang dihasilkan, tabel berikutnya akan menjelaskan fungsi-fungsi yang dihasilkan oleh objek yang ada di lingkungan bermain berdasarkan tabel *affordance* yang telah dibuat oleh Harry Heft.

Tabel 2.2 Fungsi bermain yang dihasilkan dari berbagai objek berdasarkan tabel *affordance* Harry Heft

OBJEK	Fungsi yang dihasilkan (AFFORDANCE)	OBJEK	Fungsi yang dihasilkan (AFFORDANCE)
Railing of bandstand	Climb on able Walk on-able ledge	Crate	Sway-on-able feature Hide-in-able feature Climb on able
Bench	Climb on able Jump-up-on-able/down-off-able feature Sit on-able a feature Hide-in-able feature	Retaining wall	Jump-up-on-able/down-off-able feature
		Shingle	Pick-up-able object Dig-with-able object
Twig	Break-able object Pick-able object Pick-up-able object	Bat	Strike-with able object Sound-producing feature Throw-able-object
Leaf	Tear-object object Pick-able object Squash-able object	Stone stab	Jump-up-on-able/down-off-able feature Sit on-able a feature
Tree	Swing-on-able feature Hide-behind-able feature	open pit	Micro-habitat Mold-able object

Sumber : Affordance Of Children's Environments : A Functional Approach To Environmental Description. Harry Heft, Denison University , 1988 (telah diolah kembali)

Berdasarkan tabel, sebuah objek sebenarnya dapat memiliki lebih dari satu fungsi bermain (*affordance*). Tempat duduk (*bench*) selain untuk diduduki (*sit-on-able*

feature) dapat juga digunakan untuk memanjat (*climb-on-able*) dan bersembunyi (*hide-in-able feaure*). Jadi, informasi dalam sebuah lingkungan harusnya dilihat lebih detail dan dalam, terutama mengenai elemen apa yang menyusun objek tersebut. Sebagai contoh pada tabel, pohon (*tree*) dapat dijadikan tempat bersembunyi (*hide-behind-able feature*) dan (*swing-on-able feature*). Yang membuat pohon memiliki lebih dari satu fungsi adalah adanya elemen dahan pohon (*tree limb*) yang ternyata dapat dimanfaatkan untuk berayun (*swing*). Hal ini berkaitan dengan dengan pendapat Dudek (2005) yang menyatakan bahwa lingkungan bermain anak harus memenuhi dua kriteria yaitu *flexibility* dan detail. *Flexibility* yaitu mengikuti daya imajinasi anak dan tidak mendikte, sedangkan detail adalah hal-hal yang dapat memenuhi kebutuhan ukuran tubuh, keamanan dan tantangan dalam bermain. Fleksibilitas dan detail dalam lingkungan akan menentukan seberapa banyak *affordance* yang dapat digunakan anak dalam kegiatan bermain. Dengan demikian yang menjadi penting dalam sebuah lingkungan bermain adalah keberagaman fungsi (*affordance*) yang dapat dimanfaatkan, bukan bentuk fisik dari objek tertentu, sehingga kegiatan bermain disebuah lingkungan menjadi menarik bagi anak.

Stimulus yang diberikan oleh lingkungan dapat melemahkan respon (Greene et. al., 2001). Lebih lanjut, dijelaskan mengenai hubungan stimulus dan perilaku yaitu, manusia tidak bisa menolak stimulus yang berada dalam lingkungannya sehingga muncul istilah *adaptation*. Jika stimulus diberikan dalam waktu tertentu, maka perilaku manusia akan berubah menyesuaikan dengan stimulus yang diberikan. Salah satu bentuk adaptasi yaitu manusia cenderung mengulang respon positif dan mengurangi respon negatif terhadap stimulus lingkungan yang ia terima (Weiten, 1997). Bermain juga termasuk perilaku adaptasi dalam mengolah stimulus yang diberikan oleh lingkungan.

Kaitannya dengan ruang bermain, lingkungan menyediakan berbagai kemungkinan untuk diolah (*a probabilistic approach*). Dapat atau tidaknya lingkungan diolah, bergantung pada terbaca atau tidak terbacanya (*enviromental legibilty*) informasi lingkungan oleh anak. Karakter setiap lingkungan yang

beragam. Karakter disetiap lingkungan memberikan keberagaman dalam memunculkan fungsi-fungsi bermain (*affordance*). *Affordance* akan dapat dimanfaatkan jika memiliki legibilitas yang dapat dikenali oleh anak. Bermain juga merupakan bagian dari pengolahan stimulus. Stimulus sejenis yang terlalu lama akan melemahkan respon. Maka dalam bermain, anak juga akan melakukan adaptasi (*adaptation*) dalam memilih cara atau lingkungan bermain.

2.3 Ruang Bermain Petak Umpet

2.3.1 Petak Umpet Sebagai Salah Satu Permainan Aktif

Petak umpet merupakan salah satu jenis permainan aktif yang terkenal di Indonesia. Permainan ini, sering dimainkan oleh anak-anak dari berbagai penjuru Nusantara, sehingga nama permainan petak umpet di setiap daerah berbeda-beda seperti *dhelikan*, *jethungan*, *jilumpet*, *jepungan*, dan *Ta' Umpet* (Cahyono, 2009). Menurut <http://tiosijimbo.wordpress.com> di Papua, petak umpet biasa disebut *yangoyango*, sedangkan di Bali, lebih dikenal dengan *kring-kring* (“Petak Umpet”)



Gambar 2.1 Ilustrasi permainan petak umpet pada anak

Sumber gambar : [http://permata-nusantara.blogspot.com/permainan petak umpet](http://permata-nusantara.blogspot.com/permainan-petak-umpet) Nuri cahyono, 17 februari 2009 diakses 10 juni 2012 dan <http://entertainmentgeek-jimmy.blogspot.com/2011/07> diakses 10 juni 2012





Gambar 2.2 Petak umpet yang dimainkan di luar negeri sejak tahun 1951

Sumber gambar :

<http://www.bl.uk/learning/langlit/playground/browseadultview.html#cm=Videos&gm=Running&id=120550&id2=1208> diakses 9 Juni 2012

Selain di Indonesia, ternyata petak umpet juga terkenal dan sering dimainkan di luar negeri. Di luar negeri, nama petak umpet juga beragam dan memiliki beberapa variasi dalam permainan seperti, *hoop and hide*, *boggle-bush*, *cuckoo*, *hide and fox* dan *Heddo*. Permainan ini, bahkan sudah dimainkan sejak tahun 1951.

Pada contoh gambar 2.2, permainan petak umpet juga dikombinasikan dengan nyanyian. Namun, secara garis besar, inti dari permainan petak umpet adalah mencari teman yang bersembunyi yang dilakukan oleh penjaga benteng. Terdapat dua peran dalam permainan petak umpet pertama, sebagai penjaga benteng. Tugas utamanya adalah mencari teman yang bersembunyi. Kedua sebagai anak yang bersembunyi. Anak yang bersembunyi harus mencari tempat yang sulit diketahui oleh penjaga benteng. Agar permainan semakin seru, biasanya petak umpet dilakukan dalam jumlah anggota yang banyak. Semakin banyak anak yang bermain, semakin sulit untuk menemukan tempat persembunyian sehingga permainan tidak cepat berakhir. Anak yang menang adalah anak yang ruang persembunyiannya tidak dapat diketahui (tidak dapat dikenali) oleh penjaga benteng dan anak tersebut dapat meraih benteng. Anak yang kalah adalah anak yang tempat persembunyiannya dapat diketahui oleh penjaga benteng atau anak yang terpilih menjadi penjaga benteng.

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas bermain petak umpet yang berbeda-beda, mulai dari sebutan untuk penjaga benteng (kucing, jaga), anak yang menang (pembela, *inglo*, *hong*) dan cara menentukan anak yang akan menjaga benteng. Berikut adalah cara bermain petak umpet yang didapat pada <http://entertainmentgeek-jimmy.blogspot.com/2011/07/>:

1. Anak menentukan anggota yang akan menjaga benteng dengan hompimpah. Selanjutnya menentukan banyaknya angka dan cepat lambatnya hitungan yang menentukan waktu anak dalam mencari ruang untuk bersembunyi.



*Gambar 2.3 Menentukan penjaga benteng
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

2. Penjaga benteng harus menghitung dengan tanpa melihat temannya bersembunyi, biasanya ia akan memilih tempat seperti tiang atau pohon untuk berhitung. Selama penjaga benteng berhitung, teman-teman yang lain mencari tempat persembunyian.



*Gambar 2.4 Menentukan hitungan jaga benteng
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

3. Setelah selesai berhitung, penjaga benteng akan mencari teman-temannya yang bersembunyi. Selain itu, ia juga harus menjaga bentengnya agar tidak di diraih oleh teman-temannya yang lain. Bila telah menemukan teman yang sedang bersembunyi, maka penjaga

benteng harus segera meraih benteng dan menyebut nama teman yang ditemukan. Jika nama tidak disebutkan, maka penjaga benteng harus kembali berhitung dan membiarkan pemain lain bersembunyi.



*Gambar 2.5 Mencari teman yang bersembunyi
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

4. Ketika penjaga benteng telah menemukan semua temannya, maka penjaga benteng kembali menutup mata menghadap benteng dan pemain lain berbaris dibelakangnya. Penjaga benteng akan menyebut nomor secara acak, dan memiliki nomor urut berbaris tersebut yang selanjutnya akan menjaga benteng. Jika anak yang terpilih dapat meraih benteng (menang) maka penjaga benteng pertama harus mengulangi tugasnya. Jika anak yang terpilih merupakan anak yang dapat diketahui tempat persembunyiannya, maka ia yang bertugas menjaga benteng selanjutnya.



*Gambar 2.6 Menentukan penjaga benteng putaran ke dua
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

Bermain yang seimbang adalah yang mengandung kegiatan fisik (belari, bersembunyi dan kognitif (strategi, nalar, logika). Ditinjau dari segi perkembangan anak, petak umpet merupakan permainan yang mengarah kepada *social games*, melibatkan kemampuan motorik kasar dan kognitif (Sugianto, 2012). Bermain petak umpet merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi anak.

Bermain petak umpet dapat melatih kepekaan dan kreativitas anak dalam melihat detail-detail yang ada pada lingkungan seperti melihat ruang yang berpotensi untuk menjaga benteng dan bersembunyi. Anak juga harus memiliki pemahaman ruang yang baik untuk memprakirakan dimana teman-teman lain bersembunyi. Selain itu, dilihat dari pemahaman anak terhadap ruang, secara teoritis, permainan petak umpet yang membutuhkan kemampuan eksplorasi pada anak akan meningkatkan kemampuan anak dalam memahami lingkungannya (Djuwita, 2012)

2.3.2 Ruang Sebagai Penyedia Stimulus Bagi Permainan Petak Umpet

Seperti yang telah dijelaskan di bab I, bahwa anak tidak terlalu membedakan apakah ia bermain di luar atau di dalam bangunan selama masih tersedianya fungsi-fungsi bermain (Dudek, 2005). Oleh karena itu, permainan petak umpet dapat dilakukan dimana saja selama masih tersedianya potensi ruang terutama untuk menjaga benteng dan bersembunyi di sebuah lingkungan.

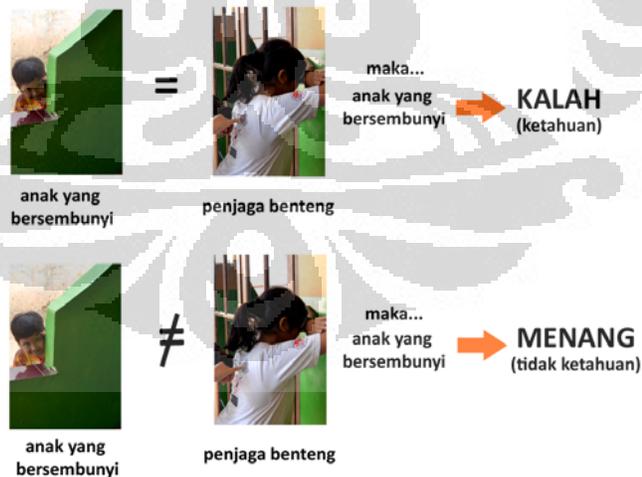
Terkait dengan *a probabilistic approach*, lingkungan menyediakan potensi ruang yang dapat digunakan sebagai benteng dan ruang persembunyian. Selain dipengaruhi oleh ketersediaan potensi di tempat bermain, proses pembentukan perilaku pada permainan petak umpet juga dipengaruhi oleh adanya motivasi yaitu adanya dorongan untuk bersembunyi tanpa diketahui oleh penjaga benteng. Dorongan lain yaitu dimiliki oleh penjaga benteng yang ingin menemukan tempat persembunyian temannya. Sehingga proses pemilihan dan pencarian tempat bersembunyi juga selain disediakan oleh lingkungan, juga dipengaruhi oleh dorongan, atau tujuan dari masing-masing anak. Kedua hal tersebut saling mendukung satu sama lain dan menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam bermain.

Legibilitas lingkungan berguna sebagai faktor yang menentukan apakah sebuah lingkungan mudah dikenali oleh manusia untuk bernavigasi dalam ruang. Lingkungan yang memiliki legibilitas rendah membuat informasi lingkungan sulit

diidentifikasi yang nantinya akan menyulitkan manusia dalam berkegiatan. Lain halnya dengan lingkungan dengan legibilitas tinggi yang dapat membantu manusia berkegiatan dan mencapai tujuan-tujuan tertentu. Dalam permainan petak umpet, legibilitas lingkungan (potensi lingkungan untuk dikenali) untuk dimanfaatkan sebagai ruang persembunyian menjadi hal yang sangat penting karena dapat menentukan keberhasilan anak dalam bermain. Legibilitas lingkungan bermain petak umpet, dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu dari anak yang menjaga benteng dan anak yang bersembunyi. Karena ruang lingkup pemanfaatan ruang dilihat dari sudut pandang anak maka, ruang yang dapat dikenali (*legible*) sebagai tempat persembunyian merupakan ruang yang memang digunakan oleh anak yang bersembunyi. Ruang yang dapat dikenali oleh anak yang bersembunyi belum tentu dapat dikenali oleh anak yang menjaga benteng. Perbedaan sudut pandang inilah yang menentukan keberhasilan anak menang atau tidak dalam bermain. Ditinjau dari sudut pandang anak yang bersembunyi, jika ruang persembunyian dapat ditemukan (dikenali oleh penjaga benteng), maka ia kalah (ketahuan). Jika ruang persembunyian tidak dapat ditemukan (tidak dikenali oleh penjaga benteng) maka ia menang (tidak ketahuan)

Legibilitas ruang persembunyian

Jika ruang yang dikenali oleh...



Gambar 2.7 Legibilitas ruang persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi

Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada permainan petak umpet juga terjadi proses pengenalan legibilitas lingkungan. Seperti yang telah dibahas pada sub bab 2.1, terdapat tiga tahap proses pengenalan lingkungan yaitu *exploratory*, *adaptive*, dan *abstract*.

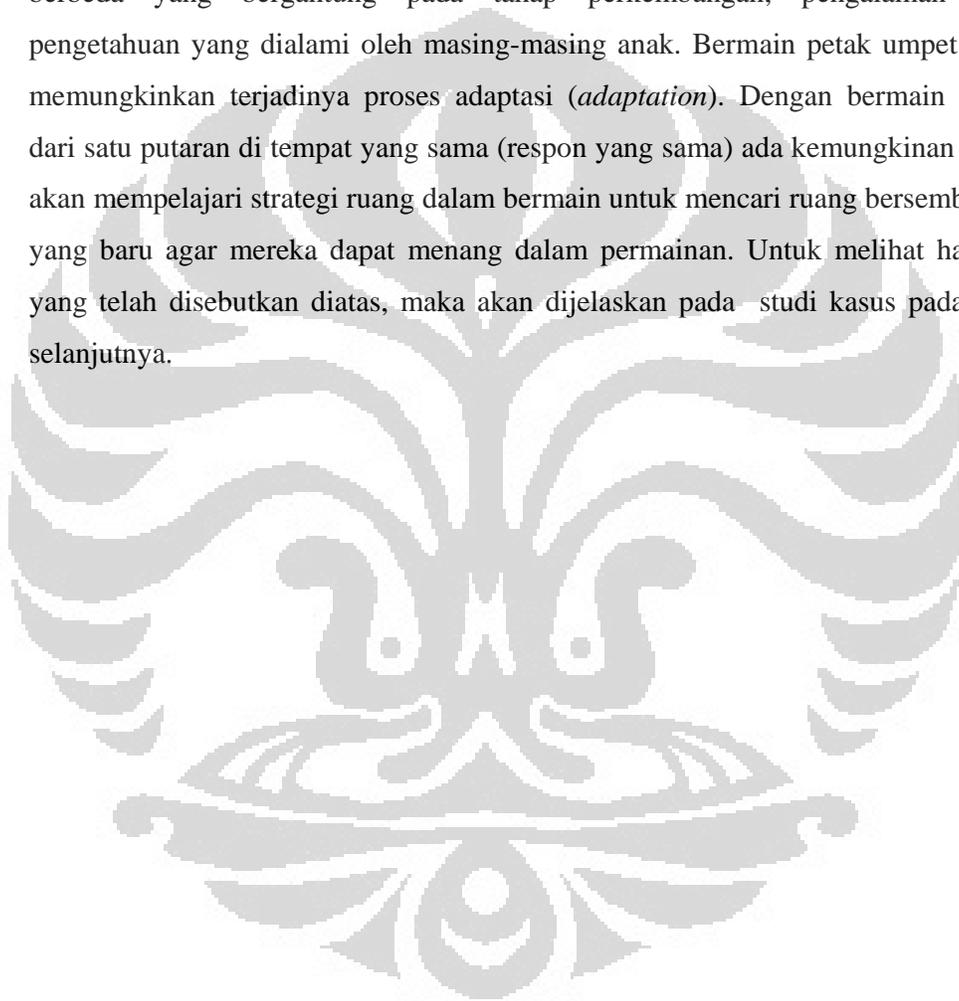
Pada tahap permainan petak umpet, tahap *exploratory* merupakan tahap permainan putaran pertama. Pada tahap ini, terjadi penerimaan informasi dari lingkungan, sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap kemungkinan, apakah anak pernah atau tidak pernah berkegiatan dalam lingkungan bermain tersebut. Jika pernah, maka sebenarnya ia telah memiliki pengetahuan tentang lingkungan bermain, jika tidak, maka tahapan ini menjadi proses yang penting dalam perekaman informasi sebagai pengetahuan dalam bermain nantinya.

Dalam bermain, biasanya anak melakukannya lebih dari satu putaran, sehingga pada putaran kedua, ia telah lebih mudah bermanuver dalam ruang dengan pengetahuan yang telah ia dapat dari proses putaran pertama (*adaptive*). Pada proses ini anak akan mendapatkan informasi lingkungan atau interpretasi simbol yang lebih dominan. Anak telah mengetahui dimana tempat persembunyian yang diperkirakan mudah diketahui oleh penjaga benteng. Penjaga benteng juga akan memprakirakan, dimana teman yang lain bersembunyi setelah dilakukan putaran pertama.

Selain itu pada putaran tersebut juga terjadi proses *abstract*, yaitu ketika anak telah memiliki pengetahuan secara geometris abstrak objek atau benda di lingkungannya. Karena ia telah mengetahui tempat yang diperkirakan ditemukan oleh penjaga benteng dan dimana kira-kira teman yang bersembunyi, maka ia akan cenderung mencari tempat atau cara persembunyian baru agar tidak diketahui penjaga benteng.

Lingkungan memiliki detail (karakter) masing-masing yang berbeda. Dalam permainan petak umpet, keberagaman karakter tersebut akan mendukung munculnya *affordance* sebagai wujud pemanfaatan ruang penjaga benteng dan bersembunyi. Dengan melihat tabel *affordance* Harry Heft pada sub bab 2.2 ,

fungsi bermain yang mungkin terjadi pada permainan petak umpet adalah *hide-behind-able feature*, dan *hide-in-able feature* (objek yang dapat digunakan untuk bersembunyi di dalam atau belakang). Namun, hal tersebut hanyalah contoh, tidak menutup kemungkinan adanya fungsi lain dari sekedar menyembunyikan tubuh dibalik dan didalam benda atau kombinasi fungsi lain untuk mendukung fungsi bersembunyi. Hal dapat disebabkan oleh pengolahan stimulus manusia yang berbeda yang bergantung pada tahap perkembangan, pengalaman dan pengetahuan yang dialami oleh masing-masing anak. Bermain petak umpet juga memungkinkan terjadinya proses adaptasi (*adaptation*). Dengan bermain lebih dari satu putaran di tempat yang sama (respon yang sama) ada kemungkinan anak akan mempelajari strategi ruang dalam bermain untuk mencari ruang bersembunyi yang baru agar mereka dapat menang dalam permainan. Untuk melihat hal-hal yang telah disebutkan diatas, maka akan dijelaskan pada studi kasus pada bab selanjutnya.



BAB 3

POTENSI RUANG BERMAIN PETAK UMPET DI BEBERAPA SKALA RUANG BERMAIN ANAK

3.1 Pengantar Studi Kasus

Studi kasus dilakukan melalui pengamatan secara langsung kegiatan permainan petak umpet yang dilakukan dalam oleh sekelompok anak di tiga skala lingkungan yaitu rumah tinggal, sekolah dan lingkungan luar rumah. Tujuan dari studi kasus ini adalah untuk melihat potensi ruang yang termanfaatkan di skala lingkungan yang berbeda serta melihat bagaimana anak dapat memanfaatkan potensi lingkungan tersebut untuk bermain petak umpet.

Kelompok usia anak yang melakukan permainan petak umpet dalam studi kasus ini berada pada tahap *concrete operasional*. Namun karena permainan berlangsung secara alami, di skala lingkungan tertentu, terdapat pula sejumlah anak yang berada pada tahapan *pra operasional* yang ikut serta bermain. Ruang bermain petak umpet yang diamati, terdiri dari :

1. Rumah Tinggal
Rumah tinggal didaerah Jakarta yang berukuran 21 x 8 meter
2. Lingkungan Sekolah
Kelas dan lorong sekolah dasar yang berada di Kota Depok
3. Lingkungan Luar Rumah
Blok Rumah di salah satu komplek perumahan di Kota Depok

Metode yang digunakan adalah pengamatan terhadap proses bermain petak umpet di ruang tersebut. Sebelum bermain, saya menentukan batasan wilayah agar anak tidak teralu jauh dalam memilih tempat untuk menjaga benteng dan bersembunyi. Selain itu, saya juga ingin melihat potensi ruang yang dimanfaatkan dengan wilayah yang dibatasi. Selanjutnya, anak-anak melaksanakan proses bermain didalam batasan wilayah tersebut dalam dua putaran. Setelah itu, dilakukan sesi wawancara untuk mendapatkan tambahan informasi mengenai proses bermain terutama, tempat - tempat bersembunyi dan cara menemukan teman yang bersembunyi. Pembahasan studi kasus dimulai dengan deskripsi singkat ruang yang ada, deskripsi aktor dalam permainan, analisis terhadap ruang yang digunakan (legibilitas ruang) oleh anak untuk menjaga benteng dan bersembunyi.

Setelah itu dilakukan analisis visual dan pergerakan yang dilihat dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan yang menjaga benteng. Selain itu, saya juga menganalisis *affordance* yang terlihat dari proses bermain.

3.2 Ruang Bermain Petak Umpet di Rumah Tinggal

3.2.1 Deskripsi Umum Ruang dan Aktor Permainan Petak Umpet



Gambar 3.1 Denah rumah tinggal
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Ruang tempat bermain anak adalah di sebuah rumah di daerah Jakarta, dengan luas kurang lebih 21x8 meter. Permainan ini dilakukan oleh 9 orang anak yang terdiri dari tiga anak perempuan dan lima anak laki-laki, yang kebetulan berkumpul untuk bermain. Kesembilan anak tersebut tidak ada yang tinggal dan sangat jarang bermain di tempat ini sehingga, pengetahuan mereka akan tempat ini sangat sedikit. Oleh karena itu, proses pengenalan legibilitas lingkungan di rumah tinggal pada tahap *adaptive* (proses perekaman informasi yang dominan) adalah sama untuk setiap anak. Hal ini dijelaskan dalam gambar 3.3. Dalam permainan ini, kelompok usia anak beragam yaitu pada tahap *concrete operational* dan *pra operational* yang dijelaskan dalam gambar 3.4



Gambar 3.2 Gambaran ruang bermain skala rumah tinggal
 Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.3 Frekuensi bermain anak di skala rumah tinggal
Sumber gambar : dokumentasi pribadi



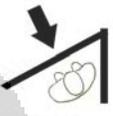
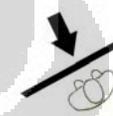
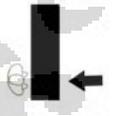
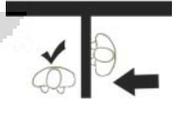
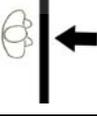
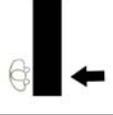
Gambar 3.4 Kelompok usia anak di skala rumah tinggal
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

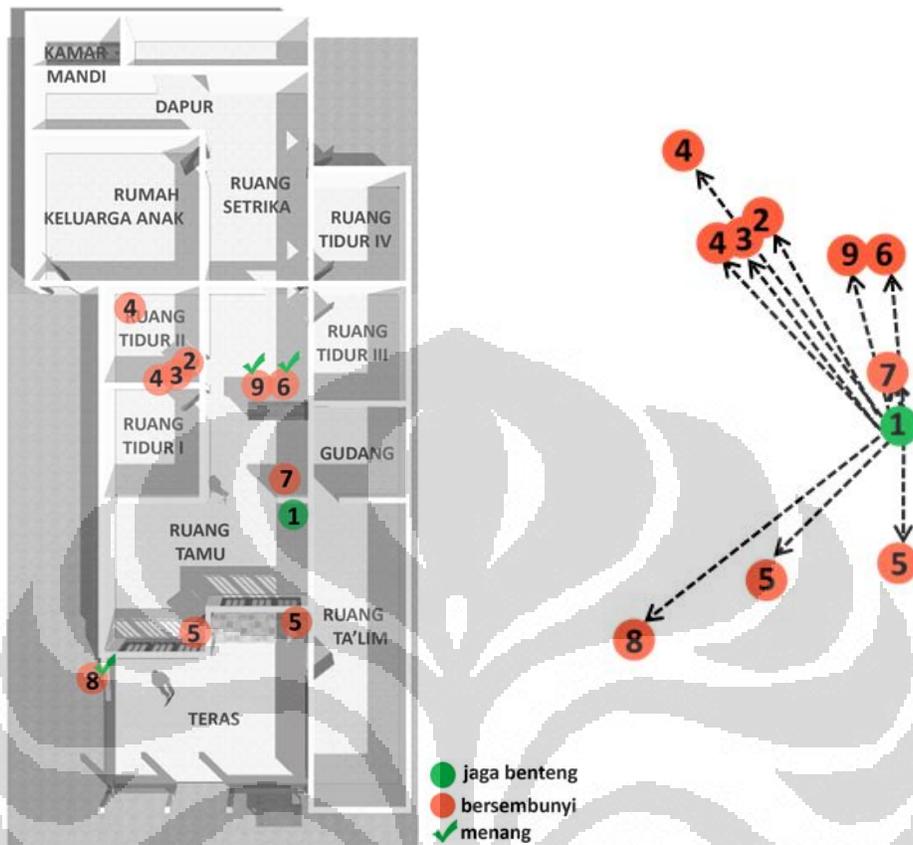
3.2.2 Proses Bermain Petak Umpet

Proses bermain petak umpet diawali dengan menentukan siapa yang akan menjaga benteng. Setelah itu, anak menentukan jumlah dan cepat lambatnya hitungan untuk bersembunyi. Hitungan ini berpengaruh pada waktu yang tersedia bagi anak dalam mencari tempat persembunyian yang diharapkan tidak akan mudah ditemukan. Batasan ruang boleh digunakan oleh anak adalah seluruh ruang dalam rumah tinggal dan didepan pagar rendah teras dibagian luar. *Kecepatan hitungan dalam putaran pertama adalah lambat sehingga waktu yang digunakan untuk mencari tempat persembunyian cukup lama.* Anak yang menang dalam proses bermain adalah anak yang ruang persembunyiannya tidak dapat dikenali dan dapat meraih benteng tanpa diketahui oleh penjaga benteng.

Berikut adalah tabel yang menjelaskan penggunaan ruang oleh anak dalam bersembunyi. Tabel ini secara tidak langsung juga menunjukkan legibilitas ruang yang terlihat untuk menjaga benteng dan bersembunyi yang dilakukan oleh anak.

Tabel 3.1 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran pertama skala rumah tinggal

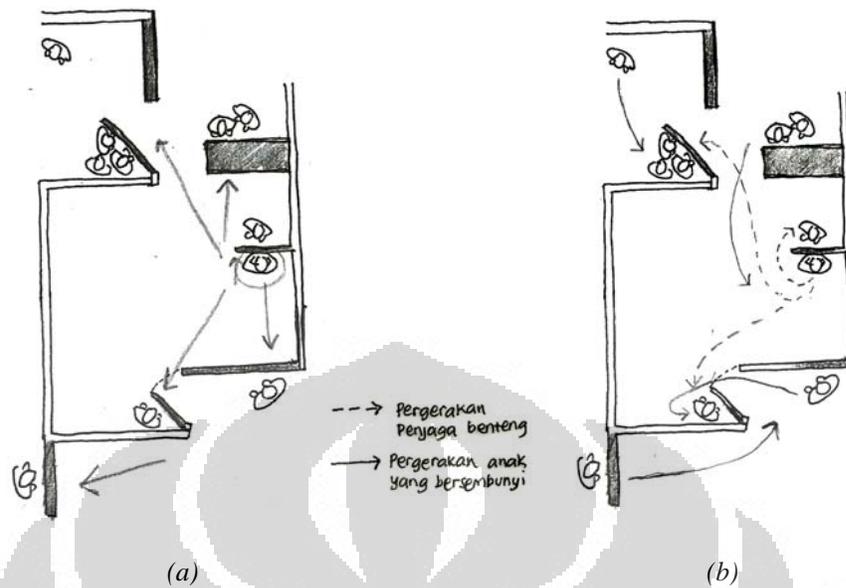
NO	ANAK	PEMANFAATAN RUANG	SKEMA RUANG
1	Naufal (penjaga benteng)	Tembok pembatas ruang tamu	
2	Dila	Di balik pintu kamar tidur II	
3	Salsa	Di balik pintu kamar tidur II	
4	Naufal	Ruang tidur → di balik pintu	
5	Habibi	Di balik jendela ruang tamu → di balik pintu ruang tamu	
6	Ifa	Di balik lemari	
7	Umar	Di balik tembok pembatas ruang tamu	
8	Rafi	Di balik dinding teras	
9	Rara	Di balik lemari	



Gambar 3.5 Persebaran tempat persembunyi dalam bermain putaran pertama skala rumah tinggal

Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada gambar 3.5 terlihat bahwa pola persebaran ruang yang dipilih oleh anak lain yang bersembunyi adalah ke arah teras dan ruang tamu, seolah-olah membagi menjadi dua daerah yang berlawanan, yaitu atas dan bawah. Waktu yang lama tidak membuat anak memilih tempat bersembunyi yang lebih jauh seperti dapur dan kamar mandi. Hal ini dikarenakan agar anak juga mudah untuk mencapai benteng. Anak yang menang, dalam pada putaran pertama adalah Ifa (6), Rara (9), dan Rafi (8). Pada gambar selanjutnya akan dijelaskan tentang proses bermain yang ditinjau dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan yang menjaga benteng.

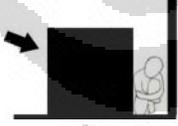
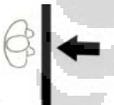
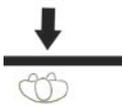


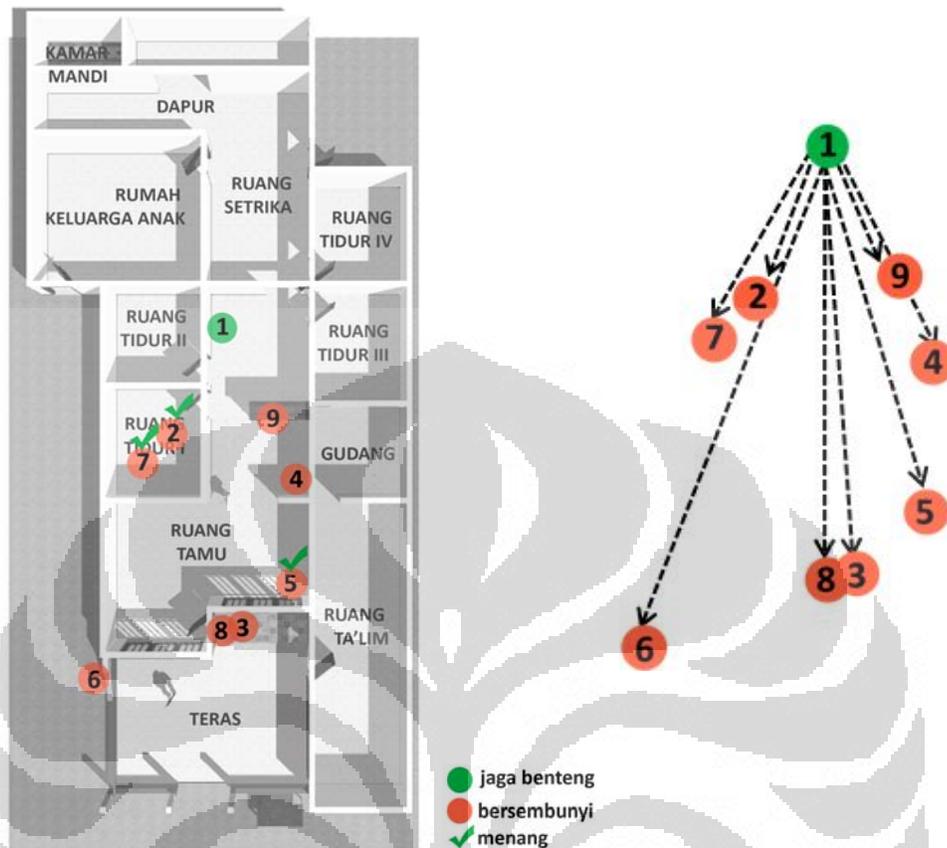
Gambar 3.6 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Gambar 3.6 (a) menunjukkan analisis visual anak yang bersembunyi dengan objek penghalang agar tidak diketahui oleh penjaga benteng. Selain itu, terlihat bahwa anak juga melakukan perpindahan tempat bersembunyi. Hal ini dapat disebabkan waktu hitungan yang cukup lama sehingga anak masih memiliki kesempatan untuk memilih ruang yang 'aman' untuk bersembunyi.

Gambar 3.6 (b) menjelaskan tentang pergerakan yang dilakukan oleh penjaga benteng. Secara tidak langsung, gambar ini juga menunjukkan legibilitas ruang bersembunyi dari sudut penjaga benteng. Pada gambar 3.6 (b) terlihat bahwa penjaga benteng dapat mengenali tempat persembunyian nomor 1,2,3,4,5, dan 7. Pola penyebaran yang membagi kedua daerah, atas dan bawah cukup menguntungkan bagi beberapa anak. Ketika penjaga benteng mencari ke daerah atas, Rafi (8) dapat dengan mudah mencapai benteng. Begitu pula dengan Rara (9) dan Ifa (6) yang dapat mencapai benteng ketika penjaga benteng menuju kutub bawah. Dengan demikian, keberhasilan anak dalam bermain pada putaran ini, ikut didukung oleh pola persebaran ruang bersembunyi.

Tabel 3.2 Potensi ruang yang termanfaatkan pada permainan putaran kedua skala rumah tinggal

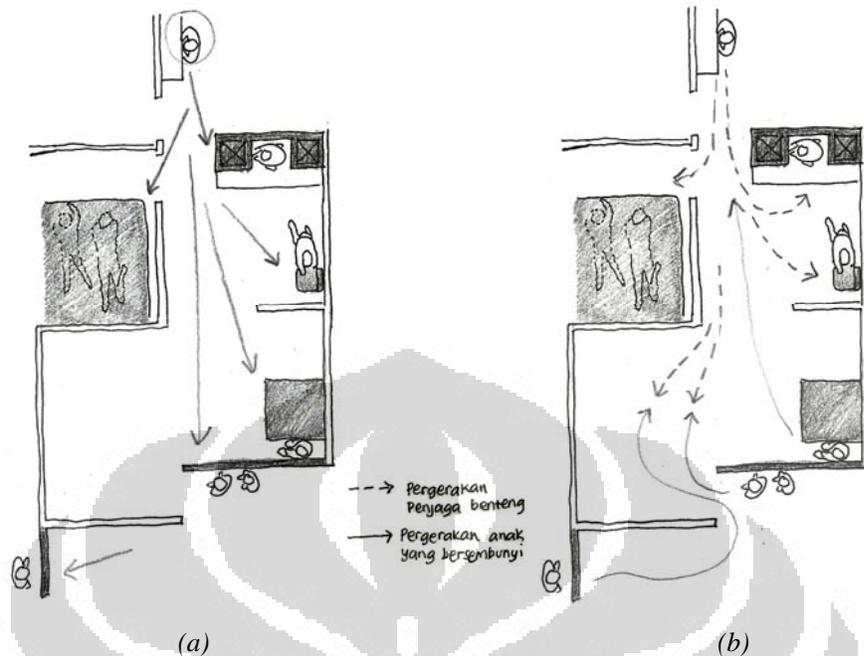
NO	ANAK	PEMANFAATAN RUANG	SKEMA RUANG
1	Dila (jaga benteng)	Di pintu lemari	
2	Salsa	Di bawah tempat tidur	
3	Naufal	Di balik dinding ruang tamu	
4	Habibi	Di bawah kursi	
5	Ifa	Diantara kardus dan dinding	
6	Umar	Dibalik dinding teras	
7	Rafi	Di bawah tempat tidur	
8	Rara	Di balik dinding ruang tamu	
9	Naufal	Di rongga bagian tengah lemari	



Gambar 3.7 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain putaran kedua skala rumah tinggal

Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada putaran kedua, saya mengajak anak untuk mengganti area jaga benteng ke arah dapur, tepatnya, di depan ruang tidur II. Hal ini dilakukan untuk melihat, apakah ada variasi pola ruang persembunyian dalam permainan jika ruang jaga dipindahkan. Ternyata, pola ruang yang dihasilkan pada putaran kedua sangat berbeda dengan putaran pertama. Pola ruang bersembunyi cenderung menyebar ke satu arah yaitu, ruang tamu dan teras. Saya mengasumsikan, hal ini dikarenakan wilayah tersebut memiliki legibilitas lebih tinggi untuk dikenali anak untuk mencari tempat persembunyian sehingga, walau kecepatan hitungan putaran kedua cukup lama, anak tidak mencoba untuk mengeksplorasi ruang persembunyian di wilayah yang baru. Selain itu, pada putaran ke dua, anak melakukan adaptasi agar ruang persembunyian tidak diketahui penjaga benteng. Anak yang menang, dalam pada putaran kedua adalah Ifa (5), Rafi (7), dan Salsa



Gambar 3.8 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Terlihat pada gambar 3.8 (a), ruang persembunyian anak semakin beragam. Bersembunyi tidak hanya berada di belakang objek penghalang saja. Terlihat pada gambar 3.8 (a), Naufal (9) dan Ifa (5) melakukan persembunyian di ruang sempit diantara objek yang ada, sedangkan Rafi (7) dan Salsa (2) bersembunyi dibawah objek penghalang.

Pada Gambar 3.8 (b) terlihat bahwa untuk mencari temannya yang bersembunyi, penjaga benteng bergerak ke arah ruang tamu. Hal ini menandakan bahwa area tersebut, memiliki legibilitas yang lebih tinggi dari ruang lain untuk dikenali sebagai tempat persembunyian. Penjaga benteng dapat dengan mudah menemukan Naufal (9), Habibi (4). Keberadaan Umar (6), Rara (8) dan Naufal (3) dapat diketahui oleh penjaga benteng karena mereka juga melakukan pergerakan untuk meraih benteng. Hal ini menandakan bahwa tempat persembunyian yang 'aman' tidak hanya sulit ditemukan oleh penjaga benteng, tetapi juga harus memiliki jarak yang cukup dekat dengan benteng. Jadi, memprakirakan jarak, juga menjadi hal yang penting dalam permainan ini. Yang menarik dalam putaran

kedua ini adalah tempat persembunyian Ifa (5) yang tidak dapat ditemukan oleh penjaga benteng. Padahal, penjaga benteng sempat melewati tempat persembunyian Ifa saat mengetahui keberadaan Umar, Rara dan Naufal. *Berarti, ruang diantara kardus dan dinding tidak dapat dikenali oleh penjaga benteng walau tempatnya yang berada di dalam area pergerakan penjaga benteng.* Selain itu, tempat persembunyian lain yang tidak dapat dikenali adalah dibawah tempat tidur yang diberi seprai. Letaknya yang berada dibawah dan tertutupi oleh seprai, membuat penjaga benteng secara visual, cukup sulit untuk mengenali tempat tersebut. *Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa, keberhasilan anak dalam bersembunyi tidak selalu ditentukan dari pola persebaran ruang bersembunyi tertentu dan pergerakan penjaga benteng yang berdekatan dengan tempat persembunyian.* Hal ini terlihat pada kasus, walau pola persebaran ruang satu arah ke ruang tamu dan area tersebut dilalui oleh pergerakan penjaga benteng, masih ada tempat persembunyian yang tidak dapat dikenali oleh penjaga benteng. Padahal secara logika, pola persebaran ruang persembunyian satu arah harusnya memungkinkan penjaga benteng mudah untuk mencari ruang persembunyian.



Gambar 3.9 Tempat bersembunyi yang tidak dikenali penjaga benteng di skala rumah tinggal

Sumber gambar : dokumentasi pribadi

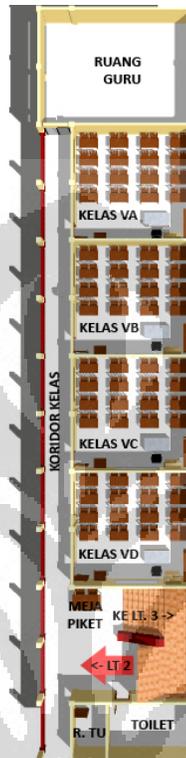
Dari kedua putaran permainan tersebut, terdapat beberapa *affordance* yang terlihat dari anak yang menjaga benteng dan bersembunyi yang dijelaskan pada tabel 3.3

Tabel 3.3 *Affordance* yang terlihat pada permainan skala rumah tinggal

NO	RUANG	AFFORDANCE	CONTOH
1	Ruang di depan dinding pembatas	Benda yang dapat digunakan untuk meletakkan tangan dan menyandarkan tubuh (<u><i>hand-rest-standing-feature</i></u>)	
2	Ruang di balik dinding pembatas	Bersembunyi dibalik benda (<u><i>hide-behind-able feature</i></u>)	
3	Di rongga bagian tengah benda	Bersembunyi didalam rongga benda (<u><i>hide-in-able feature</i></u>) Benda yang dapat memicu anak untuk jongkok (<u><i>squat-able-feature</i></u>) Benda yang dapat di panjat oleh anak (<u><i>climb -on able feature</i></u>)	
4	Ruang di bagian bawah benda	Rongga dibagian bawah benda (<u><i>hide-under-able feature</i></u>)	
5	Ruang antara dua benda	Dua benda yang memiliki jarak (<u><i>hide-between-able feature</i></u>)	
6	Rongga di bagian bawah benda yang dapat dibuka tutup	Rongga dibagian bawah benda yang dapat dibuka/ tutup (<u><i>hide-under-able feature</i></u>), (<u><i>open-able-feature</i></u>)	

3.3 Ruang Bermain Petak Umpet di Lingkungan Sekolah

3.3.1 Deskripsi Umum Ruang dan Aktor Permainan Petak Umpet



*Gambar 3.10 Denah lorong kelas V
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

Ruang bermain pada kasus ini adalah di lantai dua sekolah dasar di daerah Depok. Permainan ini dimainkan oleh 9 orang siswa kelas V yang semuanya berjenis kelamin laki-laki. Kesembilan anak inilah yang memang ingin ikut serta dalam permainan diantara anak lain. Mereka sudah sejak awal mengalami kegiatan bermain disekolah secara bersama-sama, sehingga tahap *adaptive* (proses perekaman informasi yang dominan) dalam proses pengenalan legibilitas lingkungan setiap anak dapat diasumsikan sama. Asumsi tersebut dapat berarti juga, bahwa anak sering mengalami ruang di lingkungan sekolah, yang dijelaskan pada gambar 3.11. Kelompok usia anak pada lingkungan ini sudah memasuki tahap *concrete operational* yang dijelaskan pada gambar 3.12



*Gambar 3.11 Gambaran ruang bermain skala lingkungan sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*



Gambar 3.12 Frekuensi bermain anak di skala lingkungan sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi



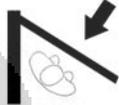
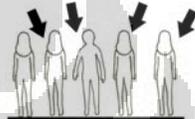
Gambar 3.13 Kelompok usia anak di skala lingkungan sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

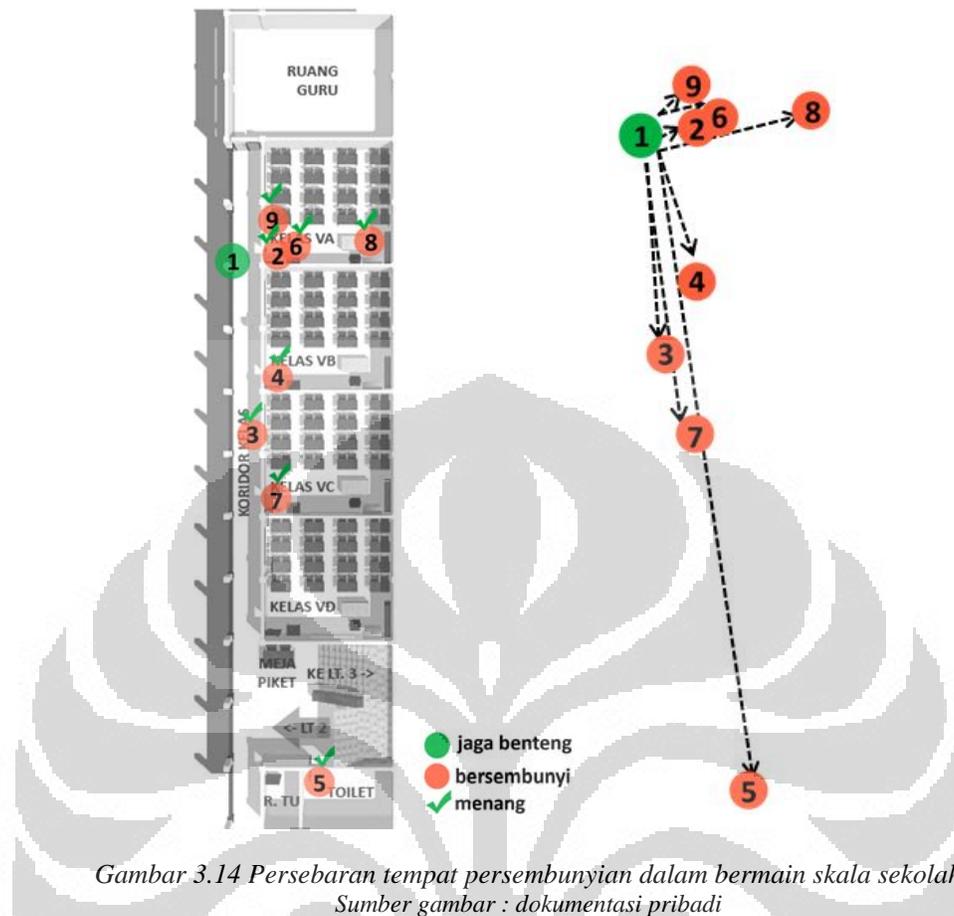
3.3.2 Proses Bermain Petak Umpet

Sebelum mulai bermain, saya memberi arahan mengenai sejauh mana ruang yang dapat digunakan untuk bersembunyi, yaitu dari kelas VA hingga toilet lantai dua. Hal ini berguna agar anak tidak turun ke lantai satu dan untuk memudahkan observasi kegiatan bermain. *Kegiatan bermain di lakukan saat jam istirahat sekolah dimana keadaan lorong cukup ramai oleh siswa siswi kelas lain.* Anak yang menjadi penjaga benteng ditentukan oleh siapa yang terakhir harus jaga dari permainan yang dilakukan diwaktu sebelumnya. *Proses bermain dilakukan dalam dua putaran dengan satu tempat jaga.* Hal ini untuk melihat persebaran dan pemanfaatan ruang di tempat jaga yang sama. Pada proses bermain di lingkungan sekolah, hitungan tidak terlalu berpengaruh kepada waktu mencari tempat bersembunyi, karena anggota permainan dapat dengan mudah mengundur waktu dengan berkata 'belum' (yang berarti belum menemukan tempat persembunyian) kepada penjaga benteng.

Ruang yang digunakan anak untuk menjaga benteng dan bersembunyi akan dijelaskan dalam tabel 3.4.

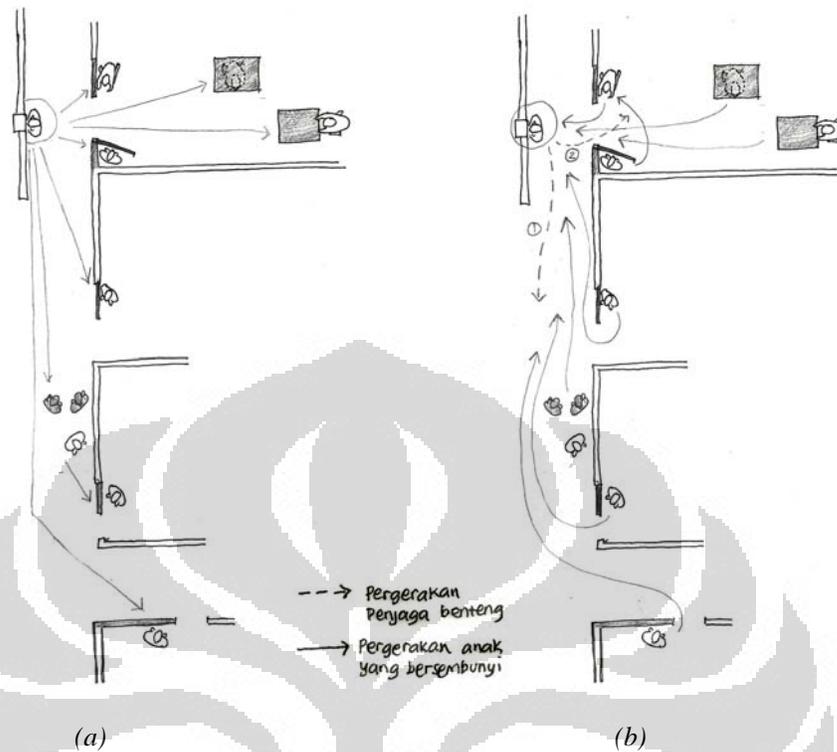
Tabel 3.4 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran pertama skala lingkungan sekolah

NO	ANAK	PEMANFAATAN RUANG	SKEMA RUANG
1	Kevin (penjaga benteng)	Di tiang koridor kelas VA	
2	Igor	Di balik pintu kelas VA	
3	Are	Di antara kumpulan anak perempuan	
4	Fadila	Dibelakang pintu kelas VB	
5	Bagus	Di balik dinding toilet	
6	Felix	Di balik pintu kelas VA	
7	Denis	Di balik pintu kelas VC	
8	Dika	Di samping meja guru	
9	Ara	Di balik pintu	



Pada putaran pertama, pola persebaran ruang bersembunyi anak menyebar dan memiliki jangkauan yang cukup jauh. Beberapa anak, Ara (9), Igor (2), Felix (6), Dika (8) memilih untuk bersembunyi dikelas VA dan beberapa anak lain menyebar ke kelas lain hingga toilet. Pola yang dihasilkan seperti membentuk dua area besar yaitu area sembunyi kelas VA dan kelas VB hingga toilet. Hal ini bisa disebabkan karena hampir semua ruang yang tersedia sangat mudah dikenali oleh anak sehingga digunakan sebagai tempat bersembunyi. Pada putaran pertama, semua anak menang dalam permainan. Pembahasan selanjutnya akan menjelaskan tentang proses bermain yang membuat semua anak dapat meraih benteng, ditinjau dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan yang menjaga benteng.

Gambar 3.14 (a) menunjukkan jarak ruang bersembunyi yang dipilih beragam. beberapa memilih untuk lebih dekat dengan benteng, dan beberapa lainnya cukup

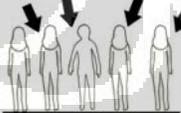
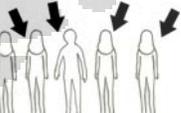
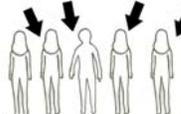


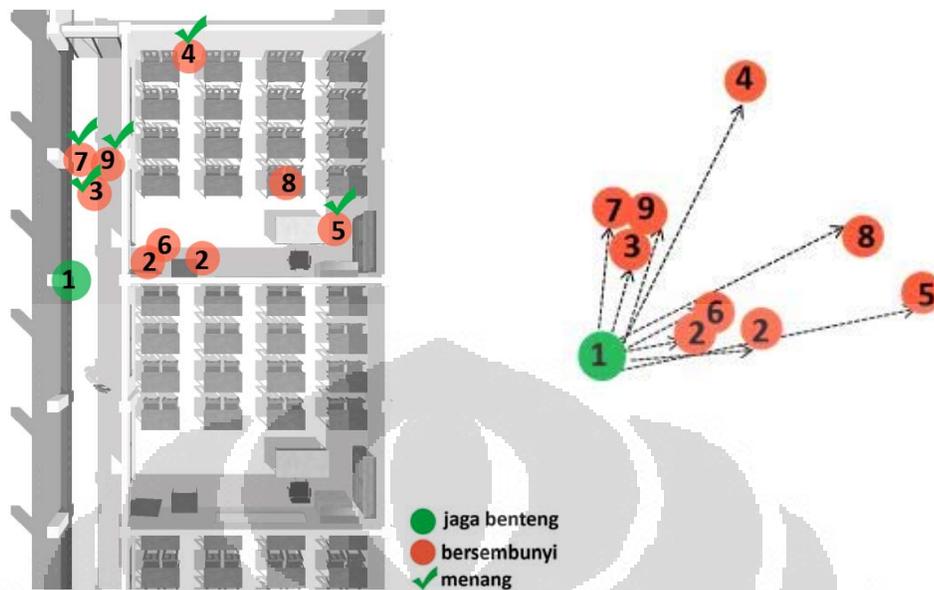
Gambar 3.15 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng
 Sumber gambar : dokumentasi pribadi

jauh dengan asumsi tempat yang jauh akan membuat penjaga benteng sulit mengenali tempat persembunyiannya.

Gambar 3.15 (b) menunjukkan pergerakan yang dilakukan oleh penjaga benteng. saat mencari ke arah koridor menuju toilet, anak yang bersembunyi di kelas dapat dengan mudah meraih benteng. Ketika penjaga benteng bergerak ke dalam kelas, anak yang bersembunyi di kelas VB hingga toilet dapat dengan mudah bergerak menuju benteng. Selain didukung oleh pergerakan yang tepat antara penjaga benteng dan anak yang bersembunyi, dapat disimpulkan bahwa selain karena legibilitas ruang, pola persebaran ruang bersembunyi mendukung keberhasilan anak yang bersembunyi agar dapat meraih benteng. Keberagaman tempat persembunyian dan keadaan sekolah pada jam istirahat juga ikut andil mengaburkan legibilitas lingkungan, sehingga penjaga benteng sulit mencari teman yang bersembunyi.

Tabel 3.5 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran kedua skala lingkungan sekolah

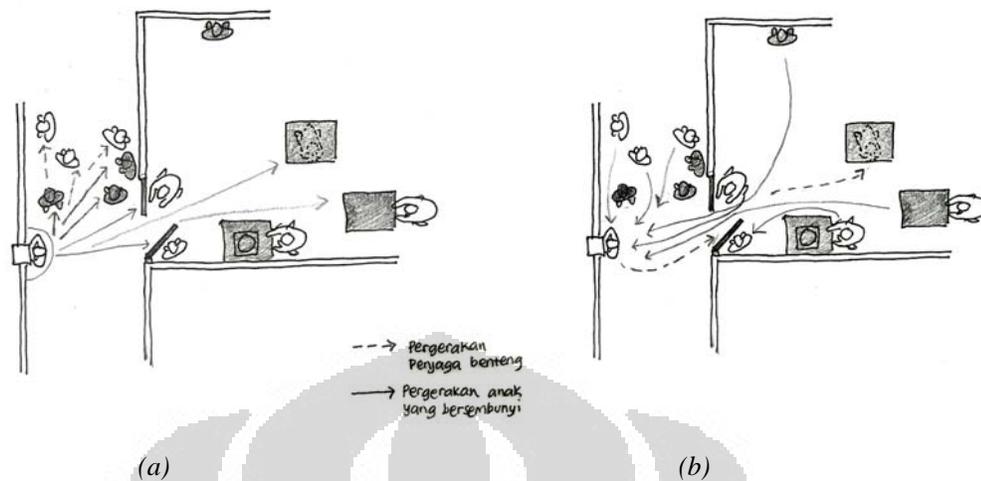
NO	ANAK	PEMANFAATAN RUANG	SKEMA RUANG
1	Kevin (penjaga benteng)	Di tiang koridor kelas VA	
2	Igor	Di samping dispenser → di balik pintu kelas VA	
3	Are	Di antara kumpulan anak perempuan	
4	Fadila	Membalikan badan ke dinding	
5	Bagus	Di samping meja guru	
6	Felix	Di balik pintu kelas VA	
7	Denis	Di antara kumpulan anak perempuan	
8	Dika	Di kolong meja	
9	Ara	Di antara kumpulan anak perempuan	



*Gambar 3.16 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

Pada putaran kedua, ruang bersembunyi terpusat di ruang dan koridor kelas VA. Pada putaran ini, beberapa anak mencoba variasi ruang baru dalam memilih ruang bersembunyi. Hal ini untuk bertujuan agar tempat persembunyian yang baru tidak dapat diketahui penjaga benteng. Pada putaran kedua, hanya beberapa anak yang dapat menang dalam permainan yaitu Are (3), Denis (7), Bagus (5), Ara (9), Fadila (4).

Gambar 3.16 (a) menjelaskan tentang ruang bersembunyi yang dipilih oleh anak. Ada beberapa cara bersembunyi yang menarik pada putaran ini yaitu, anak yang bersembunyi diantara siswa lain. Mereka memanfaatkan keberadaan siswa lain sebagai penghalang visual. Selain itu, ada juga anak yang bersembunyi hanya dengan membalikan tubuh ke arah dinding sehingga ia memanfaatkan tubuhnya sendiri sebagai penghalang visual dari penjaga benteng.



Gambar 3.17 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Setelah selesai menghitung, penjaga benteng mencari teman ke arah kelas V dan menemukan Felix (6), Dika (8), dan Igor (2) yang sedang bersembunyi. Ia tidak menyadari kehadiran Are (3), Denis (7) dan Ara (9) yang jaraknya cukup dekat dengan benteng. Keberadaan Fadila (4) yang sedang bersembunyi dengan membalikan tubuhnya ke dinding kelas juga tidak diketahui oleh penjaga benteng. Kemudian ketika penjaga benteng bergerak ke arah lorong menuju kelas VB Are (3), Denis (7), dan Ara (9) dapat meraih benteng.



Gambar 3.18 Cara bersembunyi yang tidak dikenali penjaga benteng di sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Dari kedua permainan tersebut, didapatkan beberapa affordance yang akan dijelaskan di tabel 3.6

Tabel 3.6 *Affordance* yang terlihat pada permainan skala lingkungan sekolah

NO	RUANG	AFFORDANCE	CONTOH
1	Ruang di depan tiang koridor kelas	Benda yang dapat digunakan untuk meletakkan tangan dan menyandarkan tubuh (<u><i>hand-rest-standing-feature</i></u>)	
2	Ruang di antara kumpulan anak perempuan.	Objek yang dapat digunakan untuk mengaburkan keberadaan benda (<u><i>disguise-able-feature</i></u>)	
3	Membalikan tubuh	Membalikan tubuh (<u><i>Reverse-body</i></u>)	
4	Di Rongga dibagian bawah benda	Rongga dibagian bawah benda (<u><i>hide-under-able feature</i></u>)	
5	Ruang di balik benda	Bersembunyi dibalik benda (<u><i>hide-behind-able feature</i></u>)	

3.4 Ruang Bermain Petak Umpet di Lingkungan Luar Rumah

3.4.1 Deskripsi Umum Ruang dan Aktor Permainan Petak Umpet



Gambar 3.19 Lingkungan bermain petak umpet skala lingkungan rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Proses bermain selanjutnya dilakukan di salah satu kompleks perumahan di daerah Depok. Wilayah bermain terletak dipojok sebuah blok kompleks yang berbatasan dengan lahan kosong. Permainan dilakukan oleh empat orang anak, tiga anak perempuan dan satu anak laki-laki. Dari keempat anak, yang tinggal dan sering bermain di kompleks ini hanyalah Hafi, sehingga ia memiliki kemungkinan lebih besar dalam memahami lingkungan tempat tinggalnya. Qanita hanya beberapa kali bermain di wilayah ini sedangkan Salsa dan Umar sangat jarang ketempat ini sehingga saya mengasumsikan bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan yang cukup banyak tentang lingkungan bermain ini. Kelompok usia dalam permainan ini adalah *praoperational* dan *concrete operational*, yang akan dijelaskan pada gambar 3.20. Dalam proses bermain, saya tidak menentukan batas dalam memilih wilayah jaga benteng dan ruang bersembunyi, karena ingin mengetahui seberapa besar jangkauan wilayah bermain oleh anak.



*Gambar 3.20 Gambaran lingkungan bermain petak umpet di lingkungan luar rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

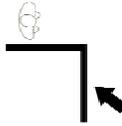


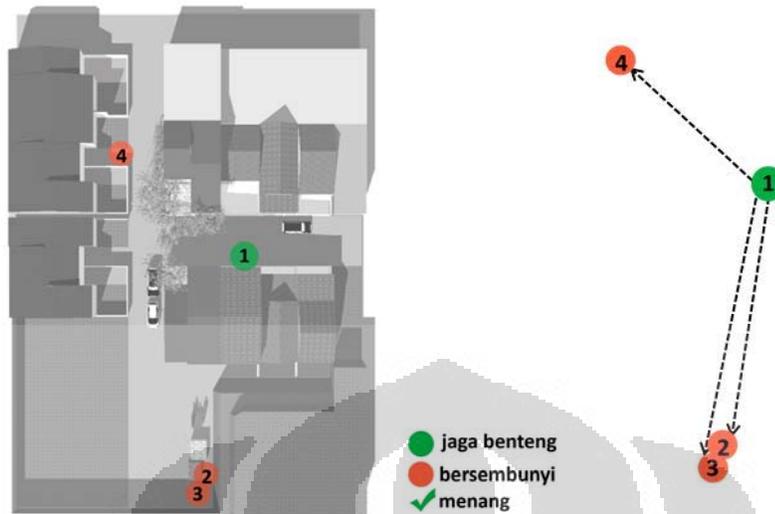
Gambar 3.21 Frekuensi bermain di lingkungan luar rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.22 Kelompok usia bermain anak di lingkungan luar rumah.
Sumber gambar: dokumentasi pribadi

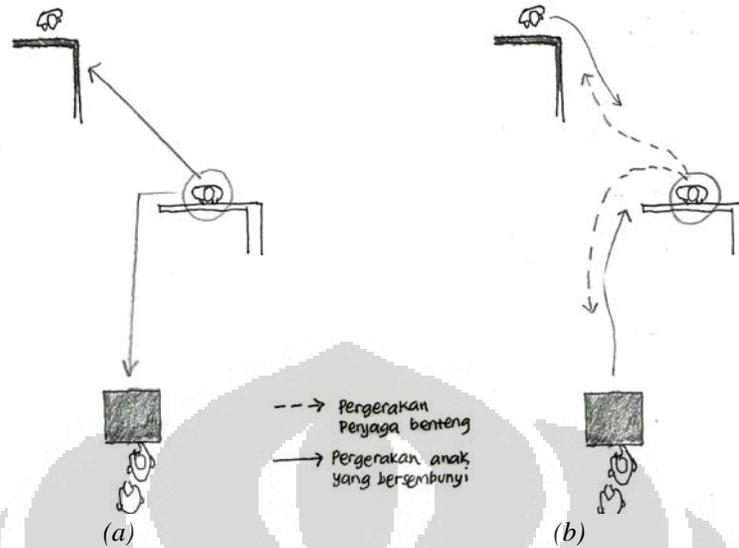
Tabel 3.7 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran pertama skala lingkungan luar rumah

NO	ANAK	PEMANFAATAN RUANG	SKEMA RUANG
1	Qanita (penjaga benteng)	Menutup pagar di dekat pagar hitam.	
2	Umar	Di balik kumpulan batu	
3	Salsa	Di balik kumpulan batu	
4	Hafi	Di balik dinding rumah	



Gambar 3.23 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala luar rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada putaran pertama anak langsung memilih rumah tetangga Hafi sebagai tempat jaga. Pada putaran ini, tidak ada anak yang menang dalam permainan. Dalam proses bermain, penjaga benteng dapat langsung mengenali lingkungan, dengan mencari teman yang bersembunyi di daerah blok rumah. Selain itu, karena faktor jarak yang cukup jauh untuk mencapai benteng, anak yang bersembunyi juga melakukan pergerakan untuk mencapai benteng, sehingga dalam suatu titik mereka bertemu dengan penjaga benteng dan keberadaan mereka dapat diketahui. Oleh karena itu, *memprakirakan jarak ruang antara ruang bersembunyi dan jaga benteng menjadi hal yang penting dalam permainan*. Hal ini dikarenakan, dalam permainan petak umpet, anak tidak hanya bereksplorasi mencari ruang persembunyian yang aman, tetapi juga ingin mencapai benteng sebelum diketahui oleh penjaga benteng. Dalam skala lingkungan rumah yang lebih besar, anak cenderung untuk mencari tempat persembunyian yang cukup jauh. Namun sebenarnya, jauh atau tidaknya tempat persembunyian, juga tergantung dengan fungsi bermain yang dapat digunakan pada lingkungan tersebut.



Gambar 3.24 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Tabel 3.8 Potensi ruang yang dimanfaatkan pada permainan putaran kedua skala lingkungan luar rumah

NO	ANAK	PEMANFAATAN RUANG	SKEMA RUANG
1	Qanita (penjaga benteng)	Menutup pagar di dekat pagar hitam.	
2	Umar	Di balik kumpulan batu	
3	Salsa	Di balik kumpulan batu	
4	Hafi	Di balik dinding rumah	

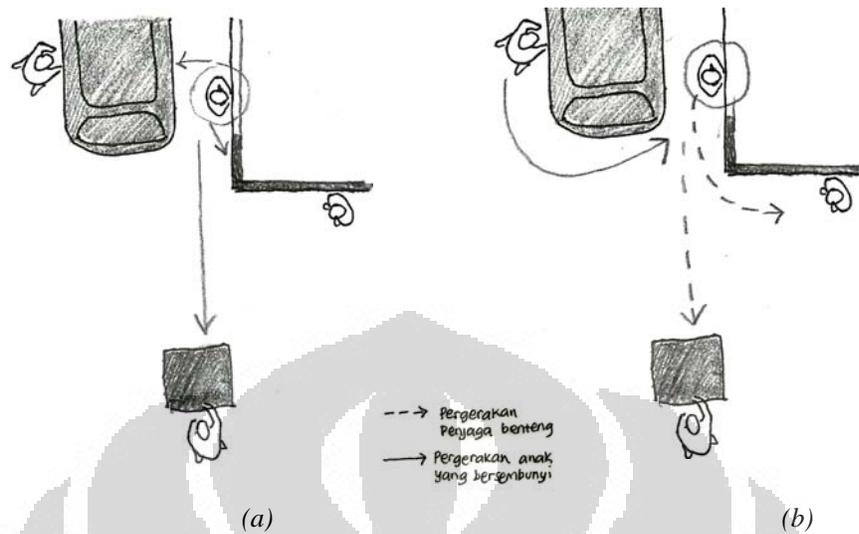


Gambar 3.25 Persebaran tempat persembunyian dalam bermain skala luar rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada putaran kedua saya mengajak anak untuk memilih ruang jaga benteng yang lain ke arah lahan kosong. Hal ini bertujuan untuk mengetahui legibilitas ruang yang terlihat dari penjaga benteng ditempat tersebut. Pada putaran kedua, yang memenangkan permainan adalah Umar (2) yang bersembunyi dibalik mobil. Ruang persembunyian Salsa (3) dan Qanita (4) dapat dikenali oleh penjaga benteng.

Pada Gambar 3.24 (a) terlihat bahwa jarak persembunyian anak terhadap benteng cenderung lebih dekat. Jarak ruang persembunyian umar (2) dengan penjaga benteng, bahkan hanya dihalangi oleh sebuah mobil. Sedangkan Salsa (3) dan Qanita (4) bersembunyi ditempat yang sama seperti putaran pertama.

Berdasarkan gambar 3.24 (b), ruang bersembunyi Umar (2) tidak diketahui oleh penjaga benteng. Jadi, dalam permainan ini ditemukan bahwa, ruang bersembunyi yang memiliki jarak dekat dengan benteng belum tentu mudah dikenali oleh penjaga benteng. Dapat disimpulkan juga bahwa legibilitas ruang bersembunyi tidak hanya ditentukan dari dekat atau jauhnya suatu ruang.



Gambar 3.26 (a) Skema tempat persembunyian dari sudut pandang anak yang bersembunyi dan (b) Sudut pandang anak yang menjaga benteng
 Sumber gambar : dokumentasi pribadi

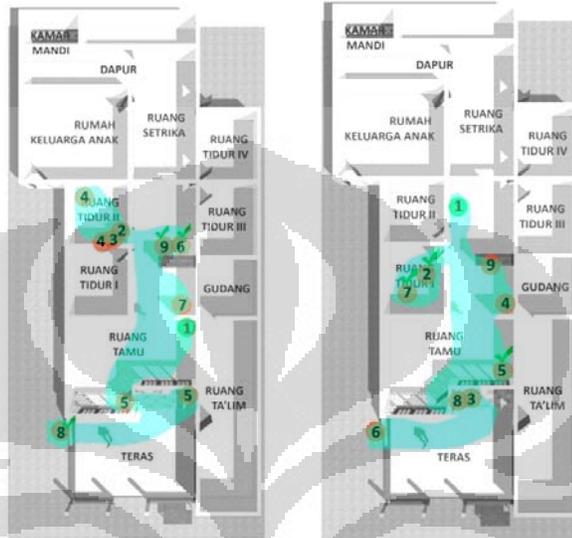
Dari kedua putaran permainan tersebut, terdapat beberapa *affordance* yang dijelaskan pada tabel 3.9

Tabel 3.9 *Affordance* yang terlihat pada permainan skala lingkungan luar rumah

NO	RUANG	AFFORDANCE	CONTOH
1	Di samping dinding rumah	Benda yang dapat digunakan untuk meletakkan tangan dan menyandarkan tubuh (<i>hand-rest-standing-feature</i>)	
2	Di balik benda tertentu	Bersembunyi dibalik benda (<i>hide-behind-able feature</i>)	

3.5 Tinjauan Potensi Lingkungan Yang Termanfaatkan Pada Proses Bermain Petak Umpet Di tiga Skala Lingkungan

3.5.1 Pola Ruang Bermain di Tiga Skala Lingkungan.



Gambar 3.27 Wilayah bermain anak di skala rumah tinggal
Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.28 Frekuensi bermain anak di skala rumah tinggal
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada proses bermain putaran satu dan dua, anak cenderung untuk bermain di wilayah yang sama padahal, terdapat penggantian wilayah jaga benteng yang memungkinkan adanya pola ruang baru. Hal tersebut bisa disebabkan karena kurangnya interaksi anak dengan rumah tinggal sehingga mereka cenderung untuk memanfaatkan ruang yang sudah dikenali pada putaran pertama.

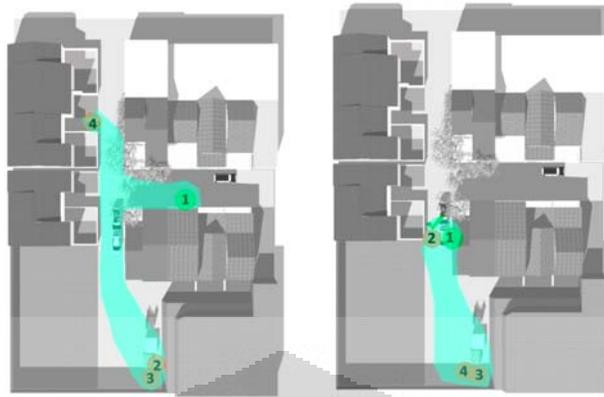


*Gambar 3.29 Wilayah bermain anak di skala lingkungan sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*



*Gambar 3.30 Frekuensi bermain anak di skala lingkungan sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi*

Pada pengamatan proses bermain petak umpet di lingkungan sekolah, terlihat bahwa anak dapat memanfaatkan ruang secara maksimal hingga ujung batas wilayah bermain walaupun, tidak ada penggantian wilayah jaga benteng. Hal ini bisa disebabkan karena waktu anak yang cukup lama berinteraksi dengan lingkungan sekolah sehingga ia memiliki pengetahuan yang cukup banyak untuk mengeksplorasi ruang.



Gambar 3.31 Wilayah bermain anak di skala lingkungan luar rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi



Gambar 3.32 Frekuensi bermain anak di skala lingkungan luar rumah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada skala lingkungan rumah, walau tidak adanya batasan wilayah dalam bermain, anak cenderung bermain di tempat yang sama. Hanya hafi yang tinggal di lingkungan tersebut, cukup jauh dalam memilih ruang bersembunyi pada putaran satu. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan anak akan lingkungan tempat bermain di skala luar rumah.

Dilihat secara keseluruhan skala lingkungan bermain, dapat disimpulkan bahwa sering atau tidaknya anak mengalami ruang, mempengaruhi jangkauan wilayah anak dalam bermain sehingga, besar atau skala menjadi faktor yang juga diperhitungkan dalam membuat sebuah lingkungan bermain bagi anak.

1.5.2 Legibilitas Ruang Persembunyian di Tiga Skala Lingkungan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada sub bab 2.2.2, bahwa dalam proses bermain petak umpet, legibilitas ruang persembunyian dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu, *sudut pandang anak yang bersembunyi* dan *sudut pandang penjaga benteng*. Karena ruang lingkup pemanfaatan ruang dilihat dari sudut pandang anak maka, ruang yang dapat dikenali (*legible*) sebagai tempat persembunyian merupakan ruang yang memang digunakan oleh anak yang bersembunyi. Namun, dalam proses bermain, tidak semua ruang persembunyian tersebut dapat dikenali oleh penjaga benteng. Perbedaan legibilitas inilah yang menentukan anak menang atau kalah dalam permainan petak umpet.

Berikutnya akan dibahas mengenai ruang-ruang yang dapat dikenali (termanfaatkan) dalam proses bermain. Jika dari sudut pandang penjaga benteng “dikenali” berarti ruang persembunyian dapat diketahui (ketahuan) dan anak yang bersembunyi kalah. Jika tidak dikenali, berarti ruang persembunyian tidak dapat dikenali oleh penjaga benteng dan anak yang bersembunyi menang.

Tabel 3.10 Legibilitas ruang persembunyian skala rumah tinggal.

NO	Putaran I		NO	Putaran II	
	Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng		Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng
1	Di balik pintu kamar tidur II	Dikenali	7	Di bawah tempat tidur yang diberi seprai	<u>Tidak dikenali</u>
			8	Di rongga bagian tengah lemari	Dikenali
2	Di ruang tidur → Di balik pintu	Dikenali	9	Di balik dinding ruang tamu	Dikenali
3	Di balik jendela ruang tamu → di balik pintu ruang tamu	Dikenali	10	Di bawah kursi	Dikenali
4	Di Balik lemari	<u>Tidak dikenali</u>	11	Diantara kardus dan dinding	<u>Tidak dikenali</u>

NO	Putaran I		NO	Putaran II	
	Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng		Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng
5	Di balik tembok pembatas ruang tamu	Dikenali	6	Dibalik dinding teras	Dikenali
6	Di balik dinding teras	Tidak dikenali			

Pada skala rumah tinggal, dapat diketahui bahwa ada *11 ruang persembunyian yang dapat dikenai oleh anak yang bersembunyi dan 8 diantaranya dapat dikenali oleh penjaga benteng*

Tabel 3.11 Legibilitas ruang persembunyian skala sekolah

NO	Putaran I		NO	Putaran II	
	Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng		Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng
1	Di balik pintu kelas VA	Tidak dikenali	1	Di samping dispenser → di balik pintu kelas VA	Dikenali
2	Di antara kumpulan anak perempuan	Tidak dikenali	7	Membalikan badan ke dinding	Tidak dikenali
3	Dibelakang pintu kelas VB	Tidak dikenali	8	Di kolong meja	Dikenali
4	Di balik dinding toilet	Tidak dikenali			
5	Di balik pintu kelas VC	Tidak dikenali			
6	Di samping meja guru	Tidak dikenali			

Pada skala sekolah, dapat diketahui bahwa ada *8 ruang persembunyian yang dapat dikenai oleh anak yang bersembunyi dan 2 diantaranya dapat dikenali oleh penjaga benteng*

Tabel 3.12 Legibilitas ruang persembunyian skala luar rumah

NO	Putaran I		NO	Putaran II	
	Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng		Sudut pandang anak yang bersembunyi	Sudut pandang penjaga benteng
1	Di balik kumpulan batu	Dikenali	3	Di belakang rumah	Dikenali
			4	Di balik mobil	<u>Tidak dikenali</u>
2	Di balik dinding rumah cluster	Dikenali			

Pada skala luar rumah, dapat diketahui bahwa ada **4 ruang persembunyian** yang dapat dikenali oleh anak yang bersembunyi dan **3 diantaranya** dapat dikenali oleh penjaga benteng.

Dilihat dari keseluruhan skala lingkungan, ternyata skala *rumah tinggal* memiliki legibilitas tinggi untuk dikenali sebagai tempat persembunyian (11 ruang persembunyian) sedangkan ruang persembunyian skala luar rumah memiliki legibilitas tinggi untuk dikenali oleh penjaga benteng (3 dari 4 ruang persembunyian) Dapat disimpulkan bahwa tempat persembunyian di rumah tinggal lebih kaya dibanding tempat lainnya. Sehingga, walau skala rumah tinggal jauh lebih kecil dibanding sekolah dan luar rumah kemungkinan bermain petak umpet di rumah tinggal lebih seru dan menarik dibanding tempat lainnya. Lingkungan luar rumah memiliki legibilitas tinggi untuk dikenali penjaga benteng. Hal ini bisa disebabkan karena rendahnya keberagaman ruang persembunyian di tempat tersebut sehingga mudah untuk dikenali oleh penjaga benteng.

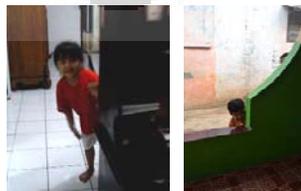
1.5.3 Ruang Favorit Untuk Bersembunyi Dalam Tiga Skala Lingkungan

Tabel 3.13 Ruang persembunyian favorit skala rumah tinggal

Putaran I	Putaran II
Pemanfaatan Ruang	Pemanfaatan Ruang
Tembok pembatas ruang tamu	Di rongga bagian tengah lemari
Di balik pintu kamar tidur II	Di pintu lemari (jaga benteng)
Di balik pintu kamar tidur II	Di bawah tempat tidur yang diberi seprai
Ruang Tidur → Di balik pintu	Di balik dinding ruang tamu
Di balik jendela ruang tamu → di balik pintu ruang tamu	Di bawah kursi
Di Balik lemari	Diantara kardus dan dinding
Di balik tembok pembatas ruang tamu	Dibalik dinding teras
Di balik dinding teras	Di bawah tempat tidur yang diberi seprai
Di Balik lemari	Di balik dinding ruang tamu


 Ruang favorit (Digunakan >1 kali atau >1 anak)

Dari tabel 3.13, didapatkan bahwa terdapat beberapa tempat persembunyian favorit di rumah tinggal diantaranya *dibalik lemari*, *di balik dinding teras*, *di balik pintu*, dan *di balik dinding ruang tamu*. Tempat ini menjadi tempat favorit karena kemudahan cara bersembunyi yang disediakan di tempat tersebut. Salah satu caranya adalah dengan berada di balik objek.



Gambar 3.33 Bersembunyi di balik objek
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Tabel 3.14 Ruang persembunyian favorit skala sekolah

Putaran I	Putaran II
Pemanfaatan Ruang	Pemanfaatan Ruang
Di tiang koridor kelas VA (jaga benteng)	Di tiang koridor kelas VA (jaga benteng)
Di balik pintu kelas VA	Di samping dispenser → di balik pintu kelas VA
Di antara kumpulan anak perempuan	Di antara kumpulan anak perempuan
Dibelakang pintu kelas VB	Membalikan badan ke dinding
Di balik dinding toilet	Di samping meja guru
Di balik pintu kelas VA	Di balik pintu kelas VA
Di balik pintu kelas VC	Di antara kumpulan anak perempuan
Di samping meja guru	Di kolong meja
Di balik pintu kelas VA	Di antara kumpulan anak perempuan


 Ruang favorit (Digunakan >1 kali
atau > 1 anak)

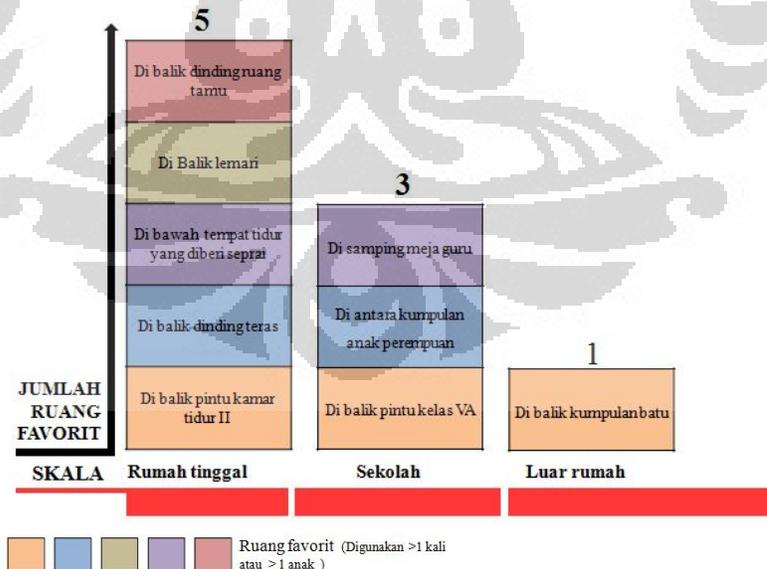
Pada permainan petak umpet di lingkungan sekolah, terdapat beberapa tempat favorit yaitu *di balik pintu kelas VA*, *di samping meja guru*, dan *di antara kumpulan anak perempuan*. Di balik pintu kelas VA dan di samping meja guru memberi kemudahan pada anak untuk bersembunyi hanya dengan berada di balik objek tersebut, sedangkan bersembunyi dikumpulan anak perempuan, dan membalikan badan ke dinding, menjadi pilihan yang menarik, karena sulit di kenali oleh penjaga benteng.

Tabel 3.15 Ruang persembunyian favorit skala luar rumah

Putaran I	Putaran II
Pemanfaatan Ruang	Pemanfaatan Ruang
Menutup pagar di dekat pagar hitam (jaga benteng)	Di balik kumpulan batu.
Di balik kumpulan batu	Di belakang rumah
Di balik kumpulan batu	Di balik mobil
Di balik dinding rumah cluster	Dinding samping rumah (jaga benteng)

Ruang favorit (Digunakan >1 kali atau >1 anak)

Terlihat pada tabel 3.15, bersembunyi *di balik kumpulan batu*, menjadi cara yang sering dilakukan oleh anak. *Dapat dikatakan tempat ini memiliki legibilitas yang tinggi untuk dipilih sebagai tempat bersembunyi.* Tidak seperti dua skala sebelumnya, jumlah potensi ruang di lingkungan luar rumah, jauh lebih sedikit dan kurang beragam. Terlepas dari jumlah anak yang bermain pada skala ini, diharapkan, dengan skala yang lebih besar, dapat ditemukan ruang persembunyian yang lebih beragam dan tidak ada yang bersembunyi bersama atau di tempat yang berulang.



Gambar 3.34 Tempat sembunyi favorit di tiga skala lingkungan
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Skala yang lebih kecil (rumah) ternyata memiliki tempat persembunyian favorit lebih banyak dibanding dengan skala yang lebih besar seperti sekolah dan luar rumah. *Hal ini menunjukkan bahwa skala yang lebih besar, tidak selalu menyediakan variasi atau pengulangan ruang persembunyian.* Bisa disebabkan juga karena kurangnya ketersediaan fungsi ruang di skala yang lebih besar, sehingga anak tidak memiliki variasi lain dalam memilih ruang bersembunyi.

1.5.4 Affordance Yang Dimanfaatkan Pada Proses Bermain Petak Umpet Di Tiga Skala Lingkungan

Rumah tinggal		Sekolah		Luar rumah	
Putaran I	Putaran II	Putaran I	Putaran II	Putaran I	Putaran II
(hand-rest-standing-feature)	(hide-in-able feature)	(hand-rest-standing-feature)	(hand-rest-standing-feature)	(closing eyes with hand)	(hide-behind-able feature)
	(squat-able feature)				
	(climb-on-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)
(hide-behind-able feature)	(hand-rest-standing-feature)	(disguise-able feature)	(disguise-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)
(hide-behind-able feature)	(hide-under-able feature)	(hide-behind-able feature)	(Reverse-body)	(hide-behind-able feature)	(hand-rest-standing-feature)
(hide-behind-able feature)	(open-able feature)				
(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)		
(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)		
(hide-behind-able feature)	(hide-between-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)		
(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(disguise-able feature)		
(hide-behind-able feature)	(hide-under-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-under-able feature)		
(hide-behind-able feature)	(open-able feature)				
(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(hide-behind-able feature)	(disguise-able feature)		

Tabel 3.16 Affordance yang dimanfaatkan dalam dua putaran di tiga skala lingkungan

Dari tabel 3.16 kita dapat menyimpulkan bahwa *affordance* yang dihasilkan pada putaran kedua menjadi lebih beragam. *Hal ini menunjukkan bahwa semakin lama anak mengalami ruang bermain, anak akan melakukan adaptasi dengan lingkungannya dengan mencari cara bersembunyi yang baru.* Hal ini juga

berarti, semakin lama anak bermain, sebenarnya anak membutuhkan fungsi bermain (*affordance*) yang lebih beragam agar kegiatan bermainnya tidak cepat membosankan sehingga, keberagaman fungsi bermain disebut lingkungan menjadi hal yang penting.

Tabel 3.17 *Affordance* yang terlihat di tiga skala lingkungan

RUMAH TINGGAL		LINGKUNGAN SEKOLAH		LINGKUNGAN LUAR RUMAH	
CONTOH RUANG	<i>AFFORDANCE</i>	CONTOH RUANG	<i>AFFORDANCE</i>	CONTOH RUANG	<i>AFFORDANCE</i>
Di tembok pembatas ruang tamu	<i>(hand-rest-standing-feature)</i>	Di tiang koridor kelas VA	<i>(hand-rest-standing-feature)</i>	Dinding samping rumah	<i>(hand-rest-standing-feature)</i>
Di Balik lemari	<i>(hide-behind-able feature)</i>	Di balik pintu kelas VA	<i>(hide-behind-able feature)</i>	Di balik mobil	<i>(hide-behind-able feature)</i>
Di bawah tempat tidur yang diberi seprai	<i>(hide-under-able feature)</i>	Di kolong meja	<i>(hide-under-able feature)</i>		
Di rongga bagian tengah lemari	<i>(hide-in-able feature)</i>	Di antara kumpulan anak perempuan	<i>(disguise-able-feature)</i>		
Diantara kardus dan dinding	<i>(hide-between-able feature)</i>	Membalikan badan ke dinding	<i>(Reverse-body)</i>		
Di bawah tempat tidur yang diberi seprai	<i>(open-able-feature)</i>				
Di rongga bagian tengah lemari	<i>(squat-able feature)</i>				
Di rongga bagian tengah lemari	<i>(climb-on-able feature)</i>				



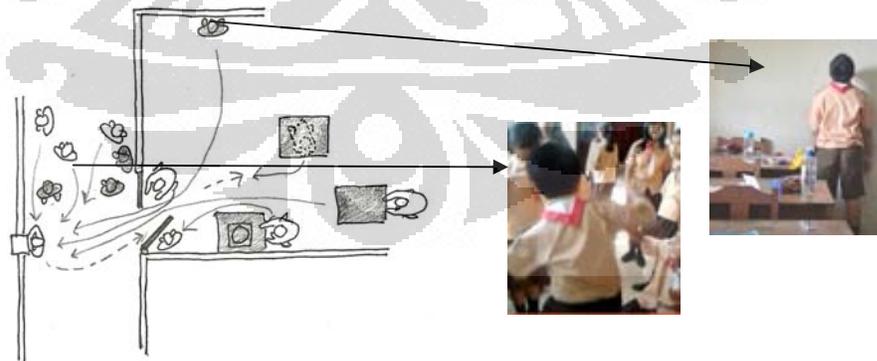
Dari tabel diatas dapat ditarik beberapa kesimpulan bahwa :

1. Terdapat *affordance* lain selain bersembunyi dalam pemanfaatan potensi ruang.

Di lingkungan sekolah, terdapat fungsi *disguise-able-feature* dan *reverse body*. Menurut saya, cara bersembunyi dengan cara mengaburkan keberadaan di antara kumpulan anak perempuan dan membalikan badan, merupakan bentuk dari respon eksplorasi ruang baru pada anak terhadap karakter lingkungan yang tipikal. Tipikal

yang dimaksud adalah baik minimnya fungsi objek dalam lingkungan sekolah yang cenderung hanya berupa koridor, beberapa kelas dengan jenis furniture yang sama dan toilet maupun adanya keberadaan siswa lain yang memiliki karakter yang sama (memakai seragam). Ditambah dengan tahapan perkembangan anak kelas V yang sudah mencapai tahap *concrete operational* dimana mereka sudah memiliki kemampuan pemahaman ruang yang lebih baik.

Selain itu, di lingkungan sekolah, juga terdapat fungsi bersembunyi dengan cara membalikan badan dan diantara kumpulan anak perempuan. Hal ini menandakan bahwa *bersembunyi dapat dilakukan dengan mengurangi ciri, karakter khas dari diri sendiri*, karena dalam permainan petak umpet, arti bersembunyi sebenarnya adalah mengaburkan keberadaan dan identitas diri terhadap penjaga benteng. Dengan membalikan badan dan berkumpul di antara siswa yang memiliki karakter yang sama (seragam), penjaga benteng menjadi sulit mengidentifikasi anak yang bersembunyi. Hal ini juga menandakan bahwa manusia yang bergerak juga dapat dijadikan objek penghalang atau pengabur visual. Jadi, legibilitas lingkungan tidak hanya berupa objek tetapi juga karakter dan perilaku manusia.



Gambar 3.35 Cara bersembunyi yang menarik di lingkungan sekolah
Sumber gambar : dokumentasi pribadi

Pada skala rumah tinggal, *keberagaman affordance yang dihasilkan, didukung dengan adanya beberapa objek (furniture) yang ada di dalam rumah yaitu berupa lemari dan tempat tidur. Objek tersebut memiliki karakter dan fungsi yang unik yang dapat dimanfaatkan oleh anak.*

2. Skala yang lebih besar, tidak menentukan seberapa banyak keberagaman fungsi ruang yang muncul.

Skala rumah tinggal menempati jumlah *affordance* terbanyak. Dapat disimpulkan, bahwa rumah memiliki potensi ruang yang lebih kaya dari tempat lainnya. Hal ini didukung dengan adanya objek-objek lain, seperti lemari, kursi, tempat tidur dan lain-lain. Sedangkan pada skala lingkungan luar rumah, sedikit sekali fungsi bermain yang dapat digunakan oleh anak. Oleh karena itu, *dalam ruang bermain, yang menjadi penting adalah kesediaan lingkungan dalam menyediakan fungsi-fungsi dibanding dengan besar atau tidaknya skala lingkungan.*

BAB 4

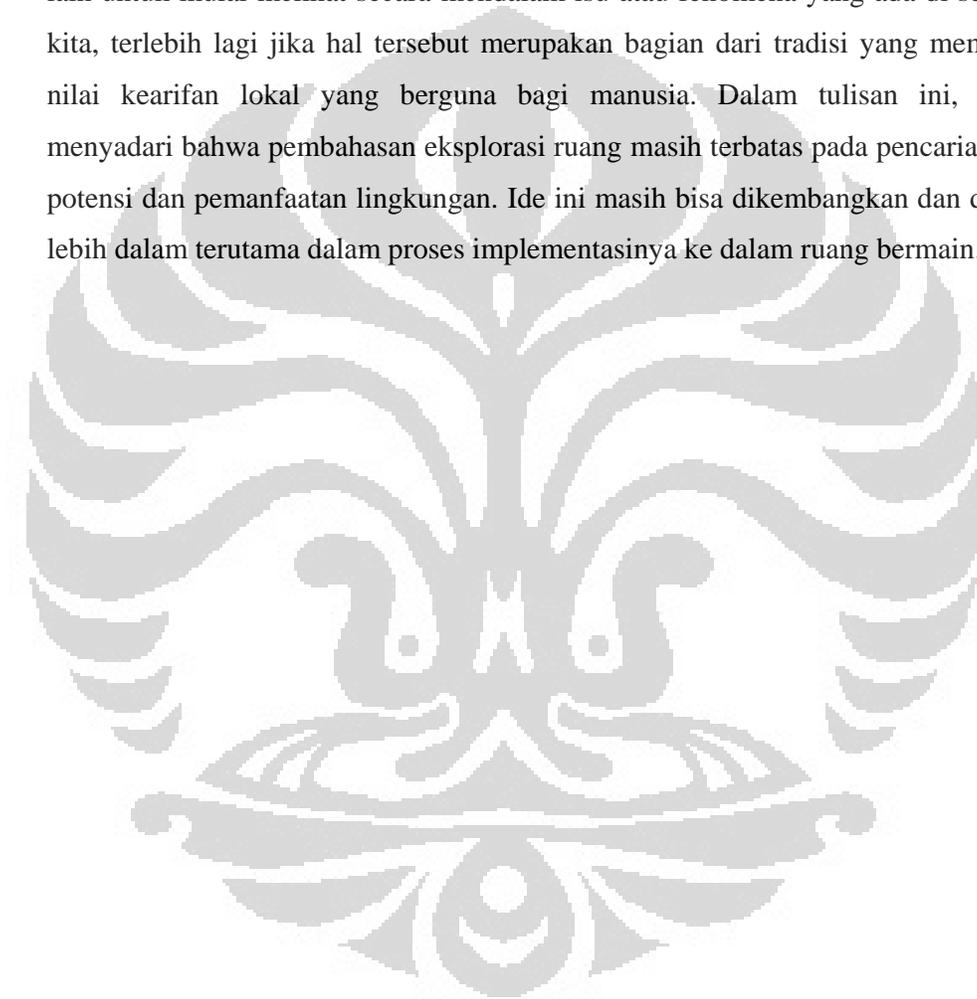
KESIMPULAN

Kegiatan bermain merupakan salah satu wujud pengolahan stimulus yang tidak dapat terlepas dari potensi yang tersedia dalam lingkungan. Stimulus dan informasi yang ada menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung proses bermain sebagai wujud kreativitas. Pemanfaatan lingkungan dalam kegiatan bermain juga bergantung pada sejauh mana lingkungan tersebut dapat dikenali oleh anak. Dalam prosesnya, petak umpet memiliki banyak pemanfaatan stimulus lingkungan yang menarik, dilihat dari sudut pandang penjaga benteng maupun anggota yang bersembunyi. Kreativitas anak dalam mengolah ruang (*affordance*), tidak hanya didukung dari faktor internal anak (tahapan perkembangan intelektualitas) tetapi juga dari faktor eksternal, yaitu keberagaman karakter yang diberikan oleh masing-masing skala lingkungan, sehingga keduanya merupakan hal yang berhubungan satu sama lain.

Dilihat dari studi kasus yang telah dilakukan ternyata banyak hasil eksplorasi ruang bermain yang menarik. Ruang yang dikenali (*legible*) untuk bersembunyi belum tentu (*legible*) untuk penjaga benteng. Perbedaan inilah yang menentukan keberhasilan anak dalam bermain. Dalam permainan ditemukan, pola penyebaran ruang bersembunyi, tidak mempengaruhi pada keberhasilan anak dalam permainan. Dalam permainan petak umpet, terdapat kombinasi fungsi lain selain bersembunyi yaitu seperti memanjat, melipat tubuh dan menyamarkan keberadaan dengan kumpulan siswa lain yang berseragam. Hal ini merupakan wujud respon dan kreativitas anak terhadap ketersediaan informasi lingkungan. Selain itu, skala lingkungan tidak mempengaruhi jumlah ketersediaan potensi bermain. Dapat terlihat pada pembahasan sebelumnya, bahwa lingkungan rumah tinggal memiliki jumlah paling banyak dalam penyediaan fungsi (*affordance*), dibandingkan skala lingkungan sekolah dan rumah. Oleh karena itu, skala lingkungan tidak mempengaruhi banyak atau tidaknya fungsi (*affordance*) yang dihasilkan. Dengan demikian, untuk menjadi sebuah lingkungan bermain anak yang menarik, yang menjadi hal utama adalah keberagaman fungsi dalam bermain, bukan besar atau

kecilnya skala ruang. Selain banyak dan beragam, fungsi bermain juga harus dapat dikenali oleh anak agar potensi lingkungan dapat dimanfaatkan secara maksimal dan bermain menjadi sebuah kegiatan yang menarik bagi anak.

Bermain permainan aktif seperti petak umpet, merupakan bagian dari keseharian yang sudah mulai ditinggalkan. Diharapkan, tulisan ini dapat memicu penelitian lain untuk mulai melihat secara mendalam isu atau fenomena yang ada di sekitar kita, terlebih lagi jika hal tersebut merupakan bagian dari tradisi yang memiliki nilai kearifan lokal yang berguna bagi manusia. Dalam tulisan ini, Saya menyadari bahwa pembahasan eksplorasi ruang masih terbatas pada pencarian ide potensi dan pemanfaatan lingkungan. Ide ini masih bisa dikembangkan dan dikaji lebih dalam terutama dalam proses implementasinya ke dalam ruang bermain.



DAFTAR PUSTAKA

- Atmodiwirjo, Paramita (1997, Juli). *Sekolah Dasar : Sebuah Penerjemahan Kegiatan Belajar Ruang Anak Ke Dalam Ruang*. (Skripsi) Depok : Universitas Indonesia.
- Bailly, Antoine., & Gibson, Lay James (2004). *Applied geography : a world perspective* The Netherland : Kluwer Academic Publishers
- Bell, Paul A., & Greene, Thomas C. (2001). *Environmental Psychology (5th ed.)*.Orlando : Harcourt college publishers
- Cahyono, Nuri. *Permainan petak umpet*. (17 Februari 2009) <http://permatanusantara.blogspot.com>. diakses 7 Juni 2012
- Dudek, Mark. (2005). *Children's Spaces*. Oxford : Architectural Press
- Djuwita, Ratna. (16 April 2012). Wawancara
- Foreman, Nigel and Gillet, Raphael. (1997). *Handbook Of Spatial Research Paradigms And Methodologies Volume 1 : Spatial Cognition In The Child And Adult*.London : Psychology Press
- Gibson, James J. (1979). *The Ecological Approach To Visual Perception*.
- Heft,Harry. (1988). *Affordance Of Children's Environments : A Functional Approach To Environmental Description*. Vol 5, No 3. Denison University
- <http://www.bl.uk/learning/langlit/playground/browseadultview.html#cm=Videos&gm=Running&id=120550&id2=1208> diakses 9 Juni 2012
- <http://tiosijimbo.wordpress.com/2009/12/24/petak-umpet-permainan-tradisional> 7 Juni 2012
- <http://www.youtube.com/watch?v=IXz5RHKXJGA> diakses 23 April 2012
- Jimmy. *Manfaat-Bermain-Petak-Umpet* (20 Okt 2011)
<http://www.entertainmentgeek-jimmy.blogspot.com>. diakses 16 Maret 2012
- Kalat James W.(2008). *Introduction of Psychology* (9th ed.). Belmont : Wadsworth cengage learning.
- Koestler, Arthur. (1967). *The Ghost in the Machine*. London: Pan Books.
- Lang, Jon (1960). *Creating Architectural Theory : The Role of Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York : Van Nostrand Reinhold

- Lawson, Bryan. (2001). *The Language Of Space*. Oxford : Architectural Press
- Saragih, Bobby (12 Oktober 2004). *Konsep Desain Tempat Bermain Anak*. <http://www.kotalayakanak.org>. diakses 16 Maret 2012
- Sugianto, Mayke. (9 April 2012). Wawancara
- Papalia, Diana A. (2008). *Human Development*. New York : Mac Graw Hill
- Piaget, Jean., & Inhelder, Barbel (1967) *The Child's Concept Of Space*. New York : The Norton Library.
- Porteus (1977), dalam *Environmental Probabilism*. New Delhi : Concept Publishing Company
- Silk, Bruce A (2001). *Place Making and Change in Learning Movements dalam Children's Spaces*. Oxford : Architectural Press
- Weiten, Wayne (1997). *Psychology: Themes and Variations (Briefer Version 3rd Edition)*. Pacific Grove, CA, Brooks/Cole Publ. Co
- Yi Fu Tuan. (1977). *Space and Place*. London : University of Minnesota Press