

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kota Bandung merupakan kota yang terletak di Provinsi Jawa Barat. Jumlah penduduk kota Bandung sebanyak 3.542.823 jiwa. Dengan peningkatan penduduk mencapai 67% dalam waktu sepuluh tahun terakhir, dengan demikian kota Bandung termasuk kedalam kepadatan penduduk yang tinggi dengan 30.000 jiwa/km<sup>2</sup>. Kepadatan penduduk di kota Bandung menyebabkan perkembangan fisik kota yang tidak teratur dan tidak terpenuhinya ruang bermain bagi anak (BPS Kota Bandung, 2011). Ruang bermain dapat diperoleh melalui ruang terbuka hijau. Secara keseluruhan ruang terbuka hijau di Jawa Barat belum memenuhi jumlah 30% sebagaimana yang diamanatkan oleh Undang-Undang penataan ruang (Astriani, 2014).

Perkembangan kota menjadi menarik diamati, karena menimbulkan fenomena yang menarik di masyarakat, terutama bagi anak-anak. Pembangunan kota yang seringkali mengabaikan keikutsertaan anak-anak sebagai elemen sosial kota maka timbullah ruang bermain spontan yang tidak kasat mata (Wonoseputro, 1995). Anak-anak yang tumbuh di kota harus menghadapi konteks urban, dominasi kendaraan yang membuat ruang publik perkotaan tidak menarik dan berbahaya untuk anak-anak (Katz, 1995; Valentine, 1995, 1997; Ward, 1978). Akibatnya, anak-anak menghabiskan lebih sedikit waktu bermain di luar dan selalu diawasi orang dewasa, anak-anak yang tinggal di kota dapat memiliki kesulitan menemukan teman bermain (Karsten, 2003). Berbeda halnya dengan pedesaan, penelitian yang dilakukan Wales oleh Smith & Barker (2001), yang meneliti ruang bermain di pedesaan, anak-anak yang tinggal di daerah pedesaan memiliki akses ke ruang publik yang lebih besar untuk bermain dan rekreasi.

Upaya penyediaan ruang bermain bagi anak-anak dengan fasilitas yang memadai telah menjadi kesadaran di berbagai negara. Akan tetapi, hal ini belum

menjadi perhatian utama di negara Indonesia (Baskara, 2011). Fasilitas publik seperti lingkungan bermain, lingkungan tempat belajar, alat transportasi, dan

tempat rekreasi, yang sudah disediakan oleh pemerintah belum ramah terhadap anak (Pudjjulianigsih, 2009; Dewi, 2011). Padahal Indonesia telah meratifikasi konvensi hak-hak anak melalui Keppres No.36 tahun 1990 UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak. Pada pasal 11 tentang bermain sebagai hak anak dan pasal 56 mengenai ruang bermain sebagai fasilitas yang harus disediakan oleh pemerintah. Kedua produk kebijakan tersebut secara tegas menjamin hak-hak anak tentang kebutuhan tempat bermain.

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak untuk membantu perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai, dan sikap hidup anak usia dini (Rodger dan Ziviani, 2006; Moeslichatoen, 2004; Huda, 2013; Baskara, 2011; Mutiah, 2010; Hurlock, 1997; 320, Myck-Wayne 2010; Wallerstedt and Pramling 2012, e.g., Bodrova et al. 2013). Bermain bebas di ruang bermain sangat dibutuhkan untuk anak tumbuh secara optimal dengan mengembangkan lingkungan tempat bermain. (Kosanke & Warner, 1990; Guddemi & Eriksen, 1992; Singer & Singer, 2000). Orang tua dan pendidik sepakat bahwa bermain di luar rumah adalah bagian alami dan penting untuk kesehatan dan perkembangan anak (Miller, 1989; Rivkin, 1995, 2000; Moore & Wong, 1997, Silver, Giorgio, & Mijanovich, 2014). Bermain kotor-kotoran seperti air, pasir, dan lumpur akan membantu meningkatkan sensoris anak. Selain itu, permainan melompat dan memanjat akan membantu perkembangan fisik anak (Noland et al, 1990; Kalish, 1995; Cooper et al, 1999; Janz et al, 2000).

Sejumlah penelitian di atas telah banyak menunjukkan manfaat bermain dan ruang bermain bagi anak usia dini. Desainer pertama kali ruang bermain diperkenalkan pada tahun 1960 an sebagai alternatif ruang bermain tradisional (Brett, 1993, hlm 34). Setelah pergantian abad ke-20, ruang bermain di luar ruangan diintegrasikan ke dalam ruang terbuka umum (American Planning Association, 2005). Dengan menggunakan perancangan ruang dan peralatan yang modern (Solomon, 2005, hlm 132). Di dalam ruang bermain tersedia fasilitas ayun-ayunan,

persotoan dan bentuk peralatan permainan lainnya (Fromberg & Bergen, 1998, 234). Tetapi pada kenyataannya ruang bermain yang sudah disediakan oleh perancang, belum tentu disukai oleh anak. Perancang membuat desain bermain yang fungsinya untuk mendorong aktivitas fisik anak, karena menurut perancang anak menyukai bergerak dan berlari secara bebas, akan tetapi kadang anak memiliki kemampuan untuk merusak dan mengubah ruang bermain menurut pandangan anak (Tompkins, 1982, hlm. 25).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wang (2016) menunjukkan bagaimana masyarakat yang tinggal di Hongkong sangat menghargai prestasi akademik sehingga isu bermain bagi anak usia dini menjadi tidak penting. Guru-guru prasekolah di Hongkong mengizinkan anak melakukan aktivitas bermain setelah mereka menyelesaikan tugas, rata-rata sekitar 15 menit setiap hari, anak dapat bermain di setiap sudut belajar (Cheng, Benson, Lau, & Fung, 2009). Sebuah laporan lain mengenai ruang bermain Oke, Middle (2016) mengatakan di pinggiran kota baru Australia Barat mengenai fasilitas bermain bagi anak, ada tiga pandangan yang berbeda: antara anak, orang tua, dan pengelola taman bermain. Menurut pandangan anak, bermain pasir merupakan jenis permainan yang anak sukai. Namun, berbeda halnya dengan pandangan orang tua dan perancang, menurut mereka pasir dapat menimbulkan sejumlah masalah keamanan dan perawatan, termasuk kemungkinan pecahan kaca atau jarum yang terkubur tepat di bawah permukaan pasir.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Bowen (2016) mencoba menggali pemahaman anak mengenai ruang bermain, penelitian yang dilakukan di India, desa Mayurbhanj mengenai perbedaan pemahaman anak-anak mengenai ruang bermain di lingkungan rumah dan di lingkungan sekolah. Kehadiran sekolah secara langsung mengubah pemahaman mereka tentang permainan, beberapa jenis permainan yang mereka mainkan sepulang sekolah seperti bola kopra dilarang di sekolah. Di sekolah jenis permainan yang di ikuti mempengaruhi jenis kelamin dan usia dalam permainan. Beda halnya dengan permainan di luar sekolah, pemain digabungkan dari

kedua jenis kelamin dan semua umur dari anak usia 5 sampai 14 tahun, sedangkan di sekolah kelompok bermain dipisahkan oleh kelas dan jenis kelamin.

Beberapa hasil penelitian diatas menunjukkan adanya perbedaan sudut pandang antara anak dan orang dewasa mengenai ruang bermain. Penelitian yang dilakukan oleh Bobby (2001) menunjukkan bahwa menurut orang dewasa anak dianggap wajar apabila anak bermain di ruang bermain yang khusus buat anak. Padahal anak sering kali bermain di tempat yang tidak sewajarnya seperti sungai, jalan raya dan di tempat-tempat yang dilarang. Sama halnya dengan hasil penelitian Gold (2007) pada hasil penelitian tersebut, ditemukan bahwa banyak taman bermain di perumahan yang tidak terpakai, anak justru menyukai bermain saat waktu terbatas seperti pulang sekolah dan waktu makan. Mereka bermain di lapangan kosong, di sekitar rumah, di depan rumah atau di trotoar. Sama halnya seperti penelitian Dewayani (2011) orang dewasa selalu memandang ideal mengenai ruang bermain padahal belum tentu apa yang dikatakan ideal menurut orang dewasa ideal menurut anak, mungkin saja hal itu berbeda menurut anak

Meskipun banyak penelitian mengenai pandangan anak terhadap ruang bermain akan tetapi penelitian serupa di Indonesia masih belum ada, karenanya peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimana ruang bermain anak di permukiman padat penduduk. Penelitian ini akan dilakukan di Sersan Surip yang terletak di permukiman padat penduduk kota Bandung. Pentingnya penelitian ini untuk mengkaji bagaimana anak usia dini bermain di permukiman padat penduduk dan membuka kesempatan untuk menggali pandangan anak mengenai ruang bermain dan orang dewasa mengenai ruang bermain.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengalaman anak usia dini mengenai ruang bermain di permukiman padat penduduk Sersan Surip ?

2. Bagaimana pandangan orang tua mengenai ruang bermain di permukiman padat penduduk Sersan Surip?
3. Bagaimana anak menegosiasikan ruang bermain di permukiman padat penduduk

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi bagaimana pengalaman anak usia dini mengenai ruang bermain di permukiman padat penduduk
2. Mengidentifikasi bagaimana pandangan orang tua mengenai ruang bermain di permukiman padat penduduk
3. Mengidentifikasi bagaimana anak menegosiasikan ruang bermain di permukiman padat penduduk.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif baik dalam tataran teoritik maupun praktis, berikut rinciannya manfaat penelitian:

1. Manfaat Teoretis, yaitu :
  - a. Memberikan kontribusi dalam membangun konstruksi teori dan konsep mengenai pandangan ruang bermain menurut anak dan orang dewasa yang tinggal di permukiman padat penduduk.
  - b. Memberikan pemahaman dan informasi bagi peneliti lain yang meneliti tema terkait pandangan ruang bermain menurut anak dan orang dewasa yang tinggal di permukiman padat penduduk.
  - c. Memberikan sumbangan pengetahuan dan tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai pandangan ruang bermain menurut anak dan orang dewasa yang tinggal di permukiman padat penduduk.
2. Manfaat Praktis, yaitu :
  - a. Memberikan pemahaman kepada orang tua dan masyarakat umum mengenai pentingnya ruang bermain yang aman dan sehat bagi anak usia dini

- b. Memberikan pemahaman kepada orang tua dan masyarakat pentingnya menghargai pendapat anak.

### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Penyusunan tesis ini terdiri dari lima bagian yang saling berkaitan dan melengkapi satu sama lain. Berikut merupakan penjelasan dari setiap bagian-bagian:

Bagian pertama yakni BAB I yang merupakan pendahuluan, menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian serta manfaat penelitian. Di samping itu dalam bagian ini dijelaskan juga struktur organisasi tesis.

Bagian ke dua yakni BAB II menjelaskan landasan teori maupun literatur yang berkaitan dengan ruang bermain anak di permukiman padat penduduk.

Pada bagian ke tiga yakni BAB III menjelaskan metodologi penelitian desain penelitian. Dalam bagian ini dijelaskan juga subjek & lokasi penelitian, penjelasan istilah, metode pengumpulan data, teknik analisis data dan keabsahan data beserta isu etik penelitian.

Selanjutnya pada bagian ke empat yakni BAB IV. Dalam bagian ini menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya serta penjabaran tentang pertanyaan-pertanyaan di rumusan masalah yang didapatkan dari temuan-temuan lapangan yang dilakukan peneliti selama berada di tempat penelitian

Bagian BAB V, berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran dan rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Selain itu pada bagian akhir dari tesis ini dilampirkan dokumen-dokumen selama penelitian untuk mendukung temuan-temuan dan analisis hasil penelitian.

