

Model Of Children's Play Space Setting in the River Front Area in the Tambelan Sampit Cultural Village Area Post Construction of the Waterfront Area in Pontianak City

¹R. Puspito Harimurti, ¹Muhammad Radhi, ¹Wahyudin Ciptadi, ²Nur Syam

¹Program Studi D3 Arsitektur, Politeknik Negeri Pontianak, Kalimantan Barat

²Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota, Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar

Email korespondensi: *fullfrontaluc0079@gmail.com

Abstract: *This study aims to formulate patterns and models of children's play areas in the Tambelan Sampit Cultural Village Area riverbank that support cultural activities and the Pontianak City program as a Child-Friendly City after the Waterfront Development. The study uses a descriptive-qualitative method through a rationalistic-qualitative approach to setting children's play areas in the riverbank area. The study results indicate that the setting of children's play areas is dominated by gliding and water games (swimming and diving competitions). Personal space in the area is influenced by age, mood, and gender. The territorial markers of the area are in the form of medium to shallow water areas and low tide conditions, are non-verbal, and are still traditional. 1-14 children play the game in a dynamic area and with an open level of privacy. Behavior control through territoriality is a type of privacy that tends to be reserved. The territory in the children's play area setting is generally classified as a public territory with low ownership cognition and is personalized only when playing. From this study, it can be concluded that there are three types of children's play areas in this area, namely (a) play areas on village roads (including the Waterfront promenade area), (b) yards, and (3) riverbanks. Children tend to use the areas available in their environment to support their relatively safe play activities, namely in the shallow areas of the riverbanks along the waterfront, house terraces, and neighborhood roads. Games tend to adapt to the conditions of the place determined by the user group based on age, physical size, gender of the child, proximity to residence, types and patterns of games played by people, and availability of time.*

Keywords: *Descriptive-qualitative, child-friendly city, children's play areas, Tambelan Sampit, Waterfront*

Kampung Tambelan Sampit adalah salah satu kampung tertua yang ada di kota Pontianak yang memiliki hubungan erat dengan Sejarah dan budaya Masyarakat Melayu di Kota Pontianak. Sebagai bagian dari Sejarah Kesultanan Qadriyah, keberadaan Kampung Tambelan Sampit tidak dapat dipisahkan dari pendirinya, yaitu Panglima Abdurrahman yang berasal dari Kerajaan Siak Sri Indrapura, Riau, dan merupakan salah satu panglima Kesultanan

Qadriyah di era Sultan Syarif Abdurrahman Al-Qadrie. Interaksi budaya antara budaya Kesultanan Qadriyah dan budaya Melayu Kerajaan Siak Sri Indrapura, Riau, menjadi salah satu ciri khas budaya Masyarakat di Kampung Tambelan Sampit yang membedakannya dengan kampung-kampung budaya lainnya di Kota Pontianak.

Aktifitas bermain anak-anak yang ada pada Kawasan-kawasan Kampung Budaya, masih belum mendukung pelestarian, tumbuh dan berkembangnya seni dan budaya tradisional. Damayanti (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat kecenderungan anak-anak saat ini untuk lebih memilih memainkan permainan modern dibandingkan permainan tradisional (Damayanti, S.N., 2023 : 40) dan hal ini juga diperkuat oleh penelitian Asri, dkk (Asri, N., 2021: 128). Sebagai salah satu Kawasan kampung Budaya di kota Pontianak, guna melestarikan seni dan budaya setempat, diperlukan sebuah rumusan model ruang bermain anak-anak yang dapat turut mendukung upaya pelestarian budaya Melayu di Kampung Tambelan Sampit.

Program pembangunan waterfront di kota Pontianak, telah memberikan dampak terhadap perubahan aspek ekonomi dan sosial (Bangun Eddi, 2020), tarikan wisata (Muhlis M, dkk 2020) dan peningkatan aktifitas masyarakat di area tepian sungai (Muhlis Mulyadi, Ely Nurhidayati, 2019). Pembangunan waterfront ini, juga telah membatasi area sungai dan tepiannya melalui penyediaan pagar pembatas sepanjang area waterfront. Pembangunan pagar pembatas ini, memberikan dampak adanya pemisahan yang tegas antara area sungai dan tepiannya. Hal ini mengakibatkan terjadinya perubahan terhadap pola bermain anak-anak yang sebelumnya dapat berinteraksi secara langsung dengan area sungai (Harimurti, R.P, 2013). Pembatasan area ini dikhawatirkan akan berdampak pada upaya anak-anak untuk menemukan area permainannya yang baru (Dewiyanti, D. et al, 2022). akibat ketiadaan dan keterbatasan fasilitas bermain pada lingkungannya, dapat mengakibatkan anak-anak memanfaatkan lahan kosong atau area yang luas (ruang terbuka di tepi sungai) sebagai tempat bermain yang terkadang membahayakan keselamatan dan keamanan anak-anak (Manurung, P., 2016). Sehingga

diperlukan sebuah model ruang bermain anak-anak yang selain memberikan kebebasan bermain bagi anak-anak, juga dapat memberikan rasa aman bagi anak-anak Ketika ia bermain, terutama pada area tepian Sungai di Kota Pontianak.

METODE

Variabel pengamatan meliputi fenomena-fenomena lingkungan perilaku pada obyek amatan, di antaranya adalah :

- Privasi
- *Personal Space*
- Teritorialitas
- Densitas dan Crowding
- Proksimitas

Penelitian ini menggunakan pendekatan rasionalistik-kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kualitatif terhadap fenomena lingkungan perilaku pada seting ruang bermain anak-anak di area tepian Sungai Kampung Budaya Tambelan Sampit di Kota Pontianak. Alur penelitian deskriptif dimulai dari unit-unit informasi atau obyek amatan yang secara bertahap, hasil temuan didialogkan (diabstraksikan) untuk menyusun tema-tema umum yang pada akhir proses abstraksi, dapat dihasilkan sebuah temuan akhir berupa teori lokal (karakteristik seting ruang bermain anak-anak di area tepian Sungai pada kampung budaya Tambelan Sampit di Kota Pontianak). Bentuk analisis penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif.

Variabel terikat pada penelitian ini adalah setting ruang bermain anak-anak pada area tepian sungai Kapuas di Kampung Tambelan Sampit. Variabel bebasnya adalah fenomena lingkungan perilaku yang meliputi privasi, personal space, teritorialitas, densitas crowding dan proksimitas. Data amatan terhadap fenomena lingkungan perilaku yang dikumpulkan adalah berupa data primer, yang dikumpulkan secara langsung di lapangan. Data penelitian ini meliputi aspek lokasi/tempat

aman, waktu aman, dan aspek jenis permainan.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah model pemetaan perilaku (*Behavioral Mapping*) dengan *Place Center Mapping* untuk mendapatkan pola-pola penciptaan tempat (*Place Making*) oleh anak-anak terhadap ruang bermainnya. Variabel aman menjadi sumber data aman lapangan (*observasi lapangan*) yang dilakukan sesuai dengan setting fisiknya. Data aman dengan menggunakan metoda *place center mapo*, akan mendapatkan: Gambaran Pola-pola setting ruang bermain anak-anak berdasarkan pada variabel privasi *personal space*, teritorialitas, densitas *crowding* dan proksimitas. Data aman ini dibuat dengan menggunakan peta perilaku yang dilakuka pada waktu-waktu dimana anak-anak berkumpul dan bermain, yaitu pada jam 15.00 WIB hingga jam 21.00WIB pada hari kerja. Sementara pada hari libur, aman dilakukan sepanjang hari.

HASIL

Hasil penelitian ini menemukan enam jenis pola seting ruang bermain anak-anak yang ditemukan pada sepuluh lokasi aman dengan keragaman sebagai berikut :

- Seting bermain kelayang ditemukan pada tiga lokasi aman
- Seting bermain sepeda ditemukan pada dua lokasi aman
- Seting bermain air (berenang dan lomba loncat) ditemukan pada tiga lokasi aman
- Seting bermain bola ditemukan pada satu lokasi aman
- Seting bermain stik ditemukan pada satu lokasi aman
- Seting bermain jemput-jemput ditemukan pada satu lokasi aman

Dari hasil aman lapangan, ditemukan tiga klasifikasi permainan anak-anak pada area aman, yaitu:

- Permainan anak-anak yang memiliki

interaksi air, yaitu bermain air dengan berenang, dan lomba loncat ke air.

- Permainan anak-anak tanpa interaksi dengan air, yaitu bermain kelayang, bermain sepeda, bermain bola, dan bermain stik
- Permainan anak-anak yang tidak sepenuhnya berinteraksi dengan air, yaitu bermain jemput-jemput

Dari aman lapangan juga ditemukan bahwa Seting ruang bermain anak-anak pada kawasan tepian sungai Kapuas di kampung budaya Tambelan Sampit, didominasi oleh permainan kelayang dan bermain air (berenang dan lomba loncat).

Teritori pada seting ruang bermain anak-anak umumnya tergolong teritori publik dengan kognisi kepemilikan rendah dan dipersonalisasi hanya selama permainan dilakukan

Permainan anak-anak dimainkan oleh 1-14 orang anak dengan luas area dinamis sesuai area pasang surut tepian Sungai, serta selama area tidak digunakan oleh kelompok pengguna dewasa.

Jarak antar pemain cenderung berada pada jarak intim (dalam kelompok) dan sosial (antar kelompok anak pria dan wanita).

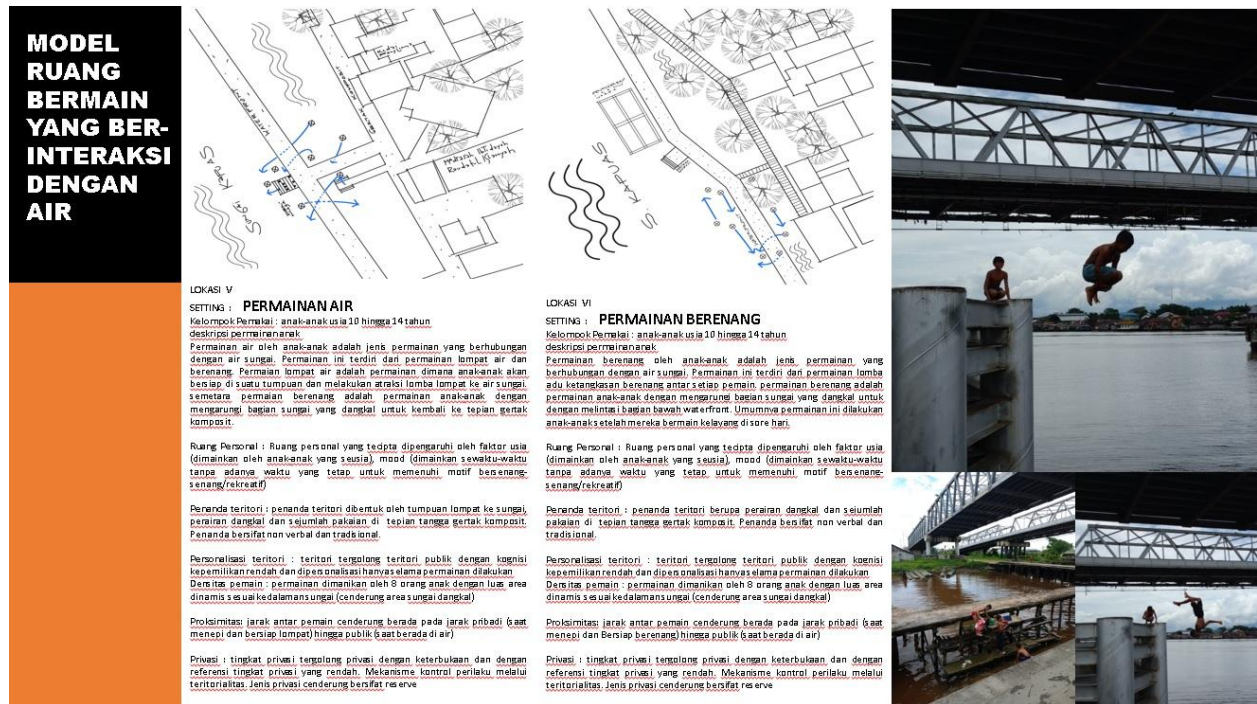
Tingkat privasi tergolong privasi dengan keterbukaan dan dengan referensi tingkat privasi yang rendah. Mekanisme kontrol perilaku melalui teritorialitas. Jenis privasi cenderung bersifat *reserve*.

PEMBAHASAN

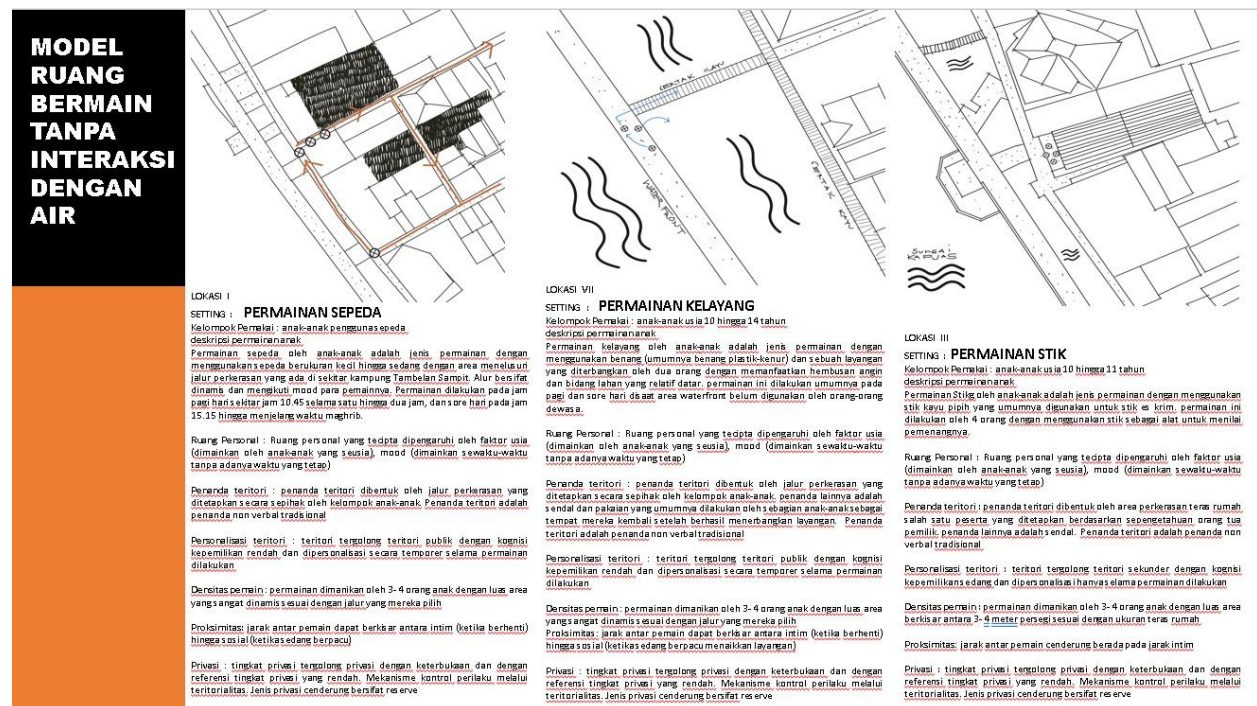
Berdasarkan hasil penelitian seting ruang bermain anak-anak pada kawasan kampung budaya Tambelan Sampit di sepanjang area waterfront, ditemukan bahwa, terdapat sejumlah kesesuaian terhadap penelitian oleh Parmonangan Manurung dengan judul *Dampak Keterbatasan Ruang Bermain Terhadap Aktifitas Bermain Anak* (Manurung, P., 2016). Pada penelitian Parmonang (2016),

menemukan enam bentuk ruang terbuka pada permukiman diarea tepian sungai, antara lain: (1) jalan kampung; (2) lahan kosong; (3) lapangan; (4) pekarangan; (5) rawa/kolam; dan

penelitian Parmonang, yaitu (a) ruang bermain yang berada di jalan kampung (termasuk area promenade Waterfront), (b) pekarangan, dan (3) tepian sungai.



(6) tepi sungai. Sementara pada penelitian ini menemukan tiga dari enam bentuk hasil temuan



Gambar 1. Model Ruang Bermain yang Berinteraksi dengan Air

Gambar 2. Model Ruang Bermain Tanpa Interaksi dengan Air

Penelitian ini juga membantah penelitian Dewiyanti yang menyatakan kecenderungan anak-anak untuk lebih menyukai ruang-ruang yang tidak sengaja terbentuk akibat tidak adanya ruang pada permukiman (Dewiyanti, D et al, 2022). Pada penelitian seting ruang bermain anak-anak di kampung budaya Tambelan Sampit, anak-anak cenderung menggunakan area yang tersedia pada lingkungannya guna mendukung aktifitas bermainnya. Penyesuaian dilakukan anak-anak terhadap pemilihan jenis permainan yang mereka kuasai.

Penelitian ini juga membantah hasil penelitian Widyasamratri, H dkk tahun 2020 yang menyatakan adanya kecenderungan anak-anak untuk menggunakan lokasi bermain yang berbahaya akibat adanya persepsi positif anak-anak terhadap area-area yang cenderung berbahaya. Penelitian seting ruang bermain anak-anak pada kawasan kampung Budaya Tambelan Sampit, area bermain yang dipilih oleh anak-anak cenderung relatif aman yaitu pada area dangkal tepian sungai (pada area tepian sungai yang relatif dangkal dibandingkan di tengah sungai), sepanjang waterfront (yang relatif aman dari lalu lintas kendaraan bermotor), teras rumah, jalan lingkungan (relatif aman karena adanya orang-orang dewasa di sekitarnya).

Penelitian ini memiliki kesesuaian terhadap hasil penelitian Pambudi, G.A dkk tahun 2022, dimana ditemukan perbedaan placemaking ruang bermain anak-anak yang menghadirkan ruang-ruang interaksi yang berbeda disesuaikan dengan perbedaan kondisi dari permukaan air baik ketika surut maupun pasang (Pambudi, G.A dkk, 2022). Pada penelitian ruang bermain anak-anak di kampung budaya Tambelan Sampit, ditemukan bahwa anak-anak cenderung menggunakan area yang tersedia pada lingkungannya guna mendukung aktifitas bermainnya. Penyesuaian (placemaking) dilakukan anak-anak terhadap

pemilihan jenis permainan yang mereka kuasai. Permainan- anak-anak cenderung menyesuaikan terhadap kondisi tempat yang mereka pilih.

Penelitian Harimurti, R.P.,et al pada tahun 2013 memiliki kesesuaian dengan penelitian ini, dimana ruang bermain anak-anak ditentukan oleh : (1) Kelompok pengguna berdasarkan usia, ukuran fisik, dan kelompok jenis kelamin anak; (2) Kedekatan dengan tempat tinggal mereka; (3) Jenis dan pola permainan yang dimainkan orang (anak-anak); (4) waktu permainan mereka dimainkan (Harimurti, R.P.,et al, 2013). Selain empat faktor ini, penelitian ini juga menemukan bahwa ruang bermain anak-anak ditentukan pula oleh karakteristik tempatan dimana permainan dipilih dan dimainkan.

SIMPULAN

Dari kegiatan penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal yaitu :

1. Terdapat tiga model klasifikasi ruang bermain anak-anak di area waterfront di kawasan Kampung Tambelan Sampit, yaitu model ruang bermain yang berinteraksi dengan air, tanpa interaksi dengan air dan model ruang yang tidak sepenuhnya berinteraksi dengan air.
2. Terdapat dua model pola ruang bermain anak-anak, yaitu pola ruang bermain anak-anak yang bersifat organik/bebas/alamiah (bermain air, permainan kelayang dan jemput-jemput) dan pola artificial/teratur (bermain bola, bermain sepeda, dan permainan stik)
3. Terdapat tiga macam bentuk ruang bermain anak-anak, yaitu (a) ruang bermain yang berada di jalan kampung (termasuk area promenade Waterfront), (b) pekarangan, dan (3) tepian sungai.
4. Anak-anak cenderung menggunakan area yang tersedia pada lingkungannya guna mendukung aktifitas bermainnya.

Penyesuaian dilakukan anak-anak terhadap pemilihan jenis permainan yang mereka kuasai.

5. Area ruang bermain yang dipilih oleh anak-anak cenderung relatif aman yaitu pada area dangkal tepian sungai (pada area tepian sungai yang relatif dangkal dibandingkan di tengah sungai), sepanjang waterfront (yang relatif aman dari lalu lintas kendaraan bermotor), teras rumah, jalan lingkungan (relatif aman karena adanya orang-orang dewasa di sekitarnya).
6. Anak-anak cenderung menggunakan area yang tersedia pada lingkungannya guna mendukung aktifitas bermainnya. Penyesuaian (placemaking) dilakukan anak-anak terhadap pemilihan jenis permainan yang mereka kuasai. Permainan-anak-anak cenderung menyesuaikan terhadap kondisi tempat yang mereka pilih.
7. ruang bermain anak-anak ditentukan oleh : (1) Kelompok pengguna berdasarkan usia, ukuran fisik, dan kelompok jenis kelamin anak; (2) Kedekatan dengan tempat tinggal mereka; (3) Jenis dan pola permainan yang dimainkan orang (anak-anak); (4) waktu permainan mereka dimainkan; dan (5) karakteristik tempatan dimana permainan dipilih dan dimainkan

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, N., et al, 2021, Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan, *Jurnal Wahana Dedikasi* Vol. 4 No 1 hal 126-133 DOI: <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>
- Bangun Eddi, D. F. (2020). Dampak Pembangunan Waterfront Pontianak City Terhadap Perubahan Aspek Kehidupan Masyarakat Sekitar Tepian Sungai Kapuas. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 11(1), 35–38.
- Damayanti, S.N., et al, 2023, Pengenalan Permainan Tradisional untuk
- Melestarikan Budaya Indonesia, *Jurnal Bina Desa* Volume 6 No 1 halaman 39-44
- Dewantari, G.T., et al, 2023, Invincible Playground pada kawasan bangsal kemandungan, Keraton Yogyakarta, *Proceeding Seminar Karya dan Pameran Arsitektur Indonesia (Sakapari) 2023*, Vol 6 No 1, p-ISSN 2964-8483: https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/47138/093%20SAKAPARI%2011_Gusti%20Tetri%20Dewantari%20C%20Rini%20Darmawati%20C%20dan%20Hilmi%20Nur%20Fauzi.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dewiyanti, D, et al, 2022, Identifikasi Pilihan Tempat Bermain Anak pada Lingkungan Permukiman Terencana dan Tidak, *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia* Volume 11 No. 4, hal 198-207 DOI: <https://doi.org/10.32315/jlbi.v11i4.61>
- Harimurti, R.P., et al, 2013, Spatial Character of Setting of Children's Playground on Riverfront's area of Kampong Kota in Pontianak, *proceeding pada International Conference on Climate Change and Local Wisdom : Living in Harmony Within Our Built Environment Chapter one 2013* diakses pada website : https://www.researchgate.net/profile/Pus-pitoHarimurti/publication/237076137_Spatial_Character_of_Setting_of_Children's_Playground_on_Riverfront's_area_of_Kampong_Kota_in_Pontianak/links/02e7e51b4aa7c0d9500000000/Spatial-Character-of-Setting-of-Childrens-Playground-on-Riverfronts-area-of-Kampong-Kota-in-Pontianak.pdf
- Manurung, P., 2016, Dampak Keterbatasan Ruang Bermain Terhadap Aktifitas Bermain Anak, *Jurnal Perspektif Arsitektur*, Volume 11 No 2 hal 262, ISSN 1907 – 8536
- Muhlis Mulyadi, Ely Nurhidayati, V. P. (2019). Dampak Pembangunan Waterfront Terhadap Kondisi Lingkungan , Sosial Dan Ekonomi Masyarakat Di Kecamatan Pontianak Timur. *JeLAST: Jurnal PWK, Laut, Sipil, Tambang*, 8(1), 1–6.
- Oktarini, M.F, et al, 2022, Bentuk Ruang Terbuka pada Permukiman Tepian Sungai

- Musi, Palembang, Jurnal Arsitektur dan Perencanaan Volume 1 Nomor 2 Juni 2022: 73-80 p-ISSN 2809-5766 / e-ISSN 2809-5014
- Pambudi, G.A, et al, 2022, Placemaking ruang bermain anak di bantaran Sungai Melawi di Kecamatan Nanga Pinoh Kalimantan Barat, Proseding Sakapari (Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia) 2022 : Design Computation for Sustainable Architecture & Urbanism
- Sitompul, C.M., Pramitasari, D., 2020, Setting Fisik Ruang Sosial Anak di Kampung Kota Studi Kasus: Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta, Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia Volume 9 no 4, halaman 172-179
- Widyasamratri, H., et al, 2020, Pemetaan ruang bermain anak di kawasan permukiman padat di kelurahan Kemijen Semarang, Jurnal Arsitektur, Vol. 17 No. 2 Juli 2020 p-ISSN: 1411-8912