

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Anak – anak melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda dengan orang dewasa. Persepsi anak akan ruang spatial dan lingkungannya juga berbeda dengan orang dewasa. Persepsi seseorang tentang lingkungan akan membentuk sebuah aksi atau perilaku tertentu. Dengan demikian, persepsi anak terhadap sebuah *setting* ruang membentuk perilaku anak dalam memanfaatkan ruang tersebut. Mengambil tempat di Kampung Cicukang dan Kampung Dago Pojok sebagai lokasi penelitian, penelitian mengamati persepsi anak terhadap ruang – ruang terbuka kampung kota khususnya kampung kreatif yang memiliki *setting* ruang yang unik. Berdasarkan proses penelitian dan analisis, hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Persepsi pemanfaatan ruang yang muncul dapat berupa respon terhadap *setting* ruang yang ada.

Setting ruang tertentu memunculkan sebuah persepsi dan kemudian menghasilkan aktivitas pemanfaatan ruang tertentu pula. Aktivitas pemanfaatan yang muncul cenderung orisinal dan spesifik hanya dapat dilakukan pada *setting* tersebut dan merupakan wujud pemanfaatan *setting* yang ada.

Pada Kampung Cicukang misalnya, adanya elemen rel kereta api pada *setting* ruang menciptakan persepsi pada anak – anak. Anak – anak melihat baja yang membentuk rel kereta berpotensi sebagai tempat bermain pedang – pedangan dengan kaleng dan besi – besi bekas yang ditusuk – tusukan ke lubang rel. Tanpa adanya elemen rel kereta api, persepsi tersebut tidak akan muncul dan tentunya perilaku pemanfaatan ruang dalam aktivitas bermain tersebut juga tidak muncul.

Anak – anak mempersepsikan bantaran rel kereta sebagai ruang terbuka yang luas dan linier dengan jarak pandang yang jauh. Persepsi tersebut memunculkan aktivitas bermain layang – layang. Tanpa adanya *setting* bantaran rel kereta api, mungkin anak – anak akan memilih untuk memainkan jenis permainan yang lain karena bermain layang – layang di gang yang sempit tentunya tidak terlalu menyenangkan.

Kadang – kadang *setting* yang digunakan dapat sesederhana sepeda motor yang sering kali dijumpai dalam kondisi terparkir di gang - gang dan ruang jalan kampung. Anak mempersepsikan sepeda motor yang terparkir sebagai sarana untuk bermain. Kadang – kadang mereka berpura – pura mengendarai sepeda motor tersebut atau sekedar menggunakannya sebagai area duduk dan panjat – panjatan.

Adanya saluran air yang tidak ditutup pada Kampung Dago Pojok dipersepsikan anak sebagai potensi untuk menangkap ikan. Persepsi tersebut bahkan mendorong kreatifitas anak untuk menciptakan sendiri alat yang dibutuhkan untuk aktivitas menangkap ikan tersebut. Tanpa adanya *setting* yang mendukung, permainan tersebut tidak akan tercipta.

Ruang – ruang terbengkalai pada Kampung Dago Pojok dipersepsikan sebagai area yang membangun imajinasi dan sangat potensial digunakan sebagai ruang bermain. Tanpa adanya tumpukan sisa – sisa bahan bangunan, berangkal dan pecahan keramik, aktivitas bermain pada area tersebut mungkin tidak akan terjadi.

Sama halnya dengan ruang – ruang yang memang dirancang untuk mewadahi aktivitas tertentu. Misalnya, Lapangan Lokomotif pada Kampung Cicukang memang sejak awal dirancang untuk aktivitas olahraga. Hal ini ditunjukkan dengan tersedianya gawang dan tiang net. Dengan demikian, aktivitas pemanfaatan yang muncul juga berupa aktivitas bermain bola karena anak mempersepsikan ruang sebagai area olahraga. Demikian pula dengan aktivitas memancing pada empang di Kampung Dago Pojok. Adanya empang kecil yang memang dirancang untuk tempat memancing anak – anak dimanfaatkan sesuai dengan fungsi perancangannya.

Berdasarkan hasil penelitian, jenis pemanfaatan ruang berdasarkan persepsi yang muncul dengan cara ini paling banyak ditemukan. Hal ini diperkirakan karena *setting* ruang kampung kota memang sangat terbatas sehingga anak terpaksa memanfaatkan ruang yang apa adanya. Disisi lain, hal tersebut meningkatkan kreatifitas anak yang muncul dalam jenis perilaku pemanfaatan ruang yang unik dan menarik.

2. Persepsi pemanfaatan ruang yang muncul dapat berupa upaya penyesuaian *setting* dengan pemanfaatan ruang yang diinginkan.

Pengetahuan dan pengalaman tentang suatu aktivitas tertentu yang telah dimiliki sebelumnya dapat mempengaruhi persepsi terhadap ruang. Ketika diminta menggambarkan peta mental tentang kampung mereka dan kegiatan bermain di kampung mereka, kebanyakan anak, baik di Kampung Cicukang maupun Kampung Dago Pojok, menggambarkan aktivitas bermain ayunan dan serodotan. Hal ini menjadi sangat menarik karena di kedua kampung tersebut tidak terdapat alat – alat permainan seperti ayunan dan serodotan. Melalui wawancara kemudian diketahui bahwa persepsi tersebut muncul karena anak – anak terbiasa bermain ayunan dan serodotan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu aktivitas bermain di sekolah, mempengaruhi persepsi anak dalam melihat ruang bermain di lingkungan rumah.

Anak – anak bercerita bahwa mereka memang menginginkan adanya taman bermain di kampung mereka dimana mereka dapat melakukan permainan – permainan tersebut. Namun ternyata hanya dengan ruang - ruang kampung kota yang serba terbatas, anak juga tetap dapat melakukan aktivitas yang mereka inginkan. Pemanfaatan ramp pengganti tangga sebagai sarana bermain serodotan menunjukkan bahwa persepsi anak terhadap ramp dipengaruhi oleh keinginan anak bermain serodotan. Persepsi ruang yang muncul merupakan upaya untuk menyesuaikan *setting* yang ada dengan pemanfaatan ruang yang diinginkan.

Contoh lain adalah ketika anak – anak mempersepsikan lapangan di Kampung Dago Pojok sebagai ruang untuk bermain bola. Lapangan memiliki ukuran yang sempit bila dibandingkan lapangan sepak bola yang sesungguhnya, tidak memiliki gawang dan hanya bermaterialkan tanah. Namun dengan kreativitasnya anak dapat mempersepsikan lapangan sebagai ruang yang memadai untuk aktivitas bermain bola. Aktivitas bermain bola yang dilakukan juga disesuaikan dengan kondisi *setting* yang ada. Permainan tidak menggunakan 11 pemain seperti pada sepak bola yang sesungguhnya, tapi hanya dimainkan oleh 2 hingga 5 orang. Anak – anak juga menciptakan gawangnya sendiri dengan batu atau daun yang terdapat di lapangan. Dengan imajinasi dan kreativitasnya anak dapat mempersepsikan ruang yang seadanya menjadi lapangan bola yang cukup memadai aktivitasnya.

3. Persepsi positif dapat tercipta karena tradisi dan kebiasaan yang sudah dilakukan atau diajarkan sebelumnya.

Perspsi positif, seperti yang diutarakan oleh Heft (Setiawan, 2006), dapat diartikan ketika anak – anak tidak mempunyai rasa takut terhadap suatu objek sehingga memungkinkan anak melakukan interaksi dengan objek tersebut. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terkadang persepsi positif dapat tercipta karena adanya tradisi atau kebiasaan yang sudah dilakukan atau diajarkan sebelumnya oleh orang tua maupun anak – anak yang lebih besar. Di Kampung Cicukang misalnya, anak – anak menunjukkan persepsi yang positif terhadap rel kereta api. Persepsi tersebut ditunjukkan dari banyaknya aktivitas pemanfaatan ruang yang melibatkan interaksi anak dengan *setting* rel kereta api. Hal ini menjadi fenomena yang menarik karena aktivitas di bantaran rel kereta api tentunya merupakan aktivitas yang berbahaya, apalagi untuk anak – anak. Namun uniknya, anak – anak di Kampung Cicukang sama sekali tidak menunjukkan rasa takut akan bahaya.

Melalui wawancara dan observasi, diketahui bahwa ternyata persepsi yang positif tersebut tercipta karena tradisi dan kebiasaan yang sudah mereka lakukan sejak kecil. Anak – anak bercerita bahwa sejak kecil mereka sering diajak orang tua mereka untuk bermain di area rel kereta api. Anak – anak kecil meniru anak – anak yang lebih besar untuk bermain di area yang sama. Orang tua juga tidak melarang anak – anaknya untuk beraktivitas di sana karena dianggap sudah terbiasa sehingga asalkan berhati - hati tidak akan berbahaya. Anak – anak sejak kecil juga sudah dikenalkan dengan jadwal kereta, bagaimana kereta akan melintas dan bahaya jika tertabrak kereta.

Anak – anak di Kampung Dago Pojok menunjukkan antusiasme dan persepsi yang sangat positif terhadap aktivitas kesenian. Anak – anak sangat tertarik mengikuti *workshop – workshop* dan sangat antusias mengadakan aktivitas – aktivitas seni. Jika ditelaah lebih lanjut, persepsi yang positif akan kesenian mungkin terbentuk karena sejak kecil anak telah dilibatkan secara aktif dalam kegiatan – kegiatan kesenian yang diselenggarakan di kampung. Anak didorong untuk berpartisipasi dalam *workshop – workshop* seni untuk mengasah kemampuannya berkesenian. Anak – anak juga merasa hasil karyanya dihargai ketika karya mereka dipajang dalam mural kampung atau dekorasi estetik kampung. Dengan demikian, anak – anak juga kemudian memiliki persepsi yang

positif terhadap *setting* ruang Kampung Dago Pojok yang dipenuhi dengan mural warga dan karya – karya seni, serta terhadap identitas Kampung Dago Pojok sendiri sebagai kampung kreatif.

5.2.Saran

Persepsi anak terhadap *setting* ruang akan mempengaruhi perilakunya dalam memanfaatkan ruang tersebut. Dengan demikian, dalam perancangan ruang untuk anak – anak, memahami persepsi anak menjadi sangat penting untuk terciptanya ruang yang fungsional bagi mereka.

Penelitian menyarankan pentingnya memahami persepsi anak dalam memanfaatkan ruang demi terciptanya kualitas ruang yang lebih baik untuk anak – anak baik dalam konteks urban maupun lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akitson, Rita L., Richard C. Akitson, dkk. (1983). *Pengantar Psikologi*, Edisi Kesebelas, Jilid Satu, Alih Bahasa Widjaja Kusuma.
- Carton & Allen. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*.
- Chamstra, Ronald. (1997). *Growing Up in a Changing Urban Landscape*. Van Gorcum&Comp., Assen the Netherland.
- Ching, Francis D.K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahanan*. Jakarta: Erlangga.
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gehl, Jan. (1987). *Life Between Buildings: Using Public Open*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Haryadi dan Setiawan, B. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Proyek Pengembangan Pusat Studi Lingkungan – Dirjen Dikti.
- Heff, H. (1999). *Affordance of Children's Environments : A Functional Approach to Environmental Description*.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Kytta, M. (2003). *Children in Outdoor Context*. Helsinki: Espoo
- Laurens, Joyce. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta : Grasindo.
- Moskowitz, M. J., dan Orgel, A.R. (1969). *General Psychology : A Core Text in Human Behaviour*. Boston : Houghton Mifflin Company
- Rapoport, A. (1982). *The Meaning of The Built Environment*. SAGE Publications.

Saint – Exupery, Antoine De. (1943). *Le Petit Prince*. New York.

Sarwono, Sarlito Wirawan. (1992). *Psikologi Lingkungan*. Jakarta : Grasindo

Senda, Mitsuru. (1992). *Design of Children's Play Environment*.

Setiawan, Bakti. (2006). *Ruang Bermain untuk Anak di Kampung Kota : Studi Persepsi Lingkungan, Seting, dan Perilaku Anak di Kampung Code Utara*. Yogyakarta.

Porteous, J. Douglas. (1977). *Environment & Behavior*.

Widjaja, Pele. (2013). *Kampung-Kota Bandung*. Bandung: Graha Ilmu.