

SKRIPSI 42

**PEMANFAATAN RUANG TERBUKA
KAMPUNG KREATIF OLEH ANAK - ANAK**

(STUDI KASUS : KAMPUNG CICUKANG
DAN KAMPUNG DAGO POJOK, BANDUNG)



NAMA : ANASTASIA CHRISIELA
NPM : 2013420114

PEMBIMBING: DR. Y. BASUKI DWISUSANTO, IR., M.SC

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**
Akreditasi Berdasarkan Keputusan Mendikbud No.78/D/O/1997
dan BAN Perguruan Tinggi No : 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

BANDUNG

No. Kode : ARS-PP2 CHR P/12017
Tanggal : 24 Oktober 2017
No Ind. : 5913-FTA/skp Zubab
Dit. di :
Hadiah / Bell :
Dari : Fakultas Teknik

SKRIPSI 42

**PEMANFAATAN RUANG TERBUKA
KAMPUNG KREATIF OLEH ANAK - ANAK**

(STUDI KASUS : KAMPUNG CICUKANG
DAN KAMPUNG DAGO POJOK, BANDUNG)



NAMA : ANASTASIA CHRISIELA
NPM : 2013420114



PEMBIMBING:

DR. Y. BASUKI DWISUSANTO, IR., M.SC

PENGUJI :

DR. IR. HARTANTO BUDIYUWONO, MT
DEWI MARIANA, ST., MT

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

**Akreditasi Berdasarkan Keputusan Mendikbud No.78/D/O/1997
dan BAN Perguruan Tinggi No : 429/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014**

BANDUNG

2017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI

(Declaration of Authorship)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anastasia Chriela
NPM : 2013420114
Alamat : Jalan Dakota I No.14, Bandung
Judul Skripsi : Pemanfaatan Ruang Terbuka Kampung Kreatif oleh Anak -
anak

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa :

1. Skripsi ini sepenuhnya adalah hasil karya saya pribadi dan di dalam proses penyusunannya telah tunduk dan menjunjung Kode Etik Penelitian yang berlaku secara umum maupun yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.
2. Jika dikemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa isi di dalam skripsi ini, baik sebagian maupun keseluruhan terdapat penyimpangan-penyimpangan dari Kode Etik Penelitian antara lain seperti tindakan merekayasa atau memalsukan data atau tindakan sejenisnya, tindakan plagiarisme atau autoplagarisme, maka saya bersedia menerima seluruh konsekuensi hukum sesuai ketentuan yang berlaku.

Bandung, Mei 2017

Anastasia Chriela

ABSTRAK

PEMANFAATAN RUANG TERBUKA KAMPUNG KREATIF OLEH ANAK - ANAK

Oleh
Anastasia Chriela
NPM: 2013420114

Anak – anak mempersepsikan ruang dan lingkungannya berbeda dari orang dewasa. Adapun persepsi seseorang terhadap ruang menentukan perilakunya dalam memanfaatkan ruang tersebut. Anak – anak di kampung kota memanfaatkan ruang terbuka sebagai ruang aktivitasnya. Menjadi fenomena yang menarik bagaimana anak – anak dapat menciptakan sendiri ruang untuk aktivitas mereka ditengah keterbatasan ruang yang ada.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi anak dalam memanfaatkan ruang – ruang terbuka di kampung kota. Berlokasi di Kampung Cicukang dan Kampung Dago Pojok yang merupakan kampung kreatif, penelitian ingin menelusuri bagaimana persepsi anak terhadap *setting* kampung kreatif yang unik membentuk perilaku pemanfaatan ruang pada *setting* tersebut.

Data penelitian diperoleh melalui observasi dan wawancara serta penggambaran peta mental oleh anak – anak. Data kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan persepsi anak terkait pemanfaatan ruang dan bagaimana persepsi tersebut membentuk pemanfaatan ruang pada setiap *setting* yang diamati.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi yang muncul dapat berupa respon terhadap *setting* ruang yang ada. Persepsi juga dapat berupa upaya penyesuaian *setting* dengan pemanfaatan ruang yang diinginkan. Selain itu, ditemukan pula bahwa persepsi positif dapat tercipta karena tradisi dan kebiasaan yang sudah dilakukan atau diajarkan sebelumnya.

Kata kunci: Persepi anak, perilaku pemanfaatan ruang, kampung kreatif, Kampung Cicukang, Kampung Dago Pojok

ABSTRACT

CHILDREN'S USE OF OPEN SPACE IN KAMPUNG KREATIF

Oleh
Anastasia Chriela
NPM: 2013420114

Children's perception towards spaces and environments are different from adults'. Whereas one's perception towards space influences his behavior in using the space. Children in urban slums use open spaces to accommodate their activities. It becomes an interesting phenomenon how children can conceive their own spaces in such a limited settings.

This study aims to learn about children's perception of using the open spaces in urban slums. Located in Kampung Cicukang and Kampung Dago Pojok, the research objects to comprehend how children's perception towards kampung kreatif 's unique settings will emerge in the uses of the space.

Data are obtained from observations, interviews, and children's mental – mapping drawings. The findings are then analyzed using the qualitative - descriptive methods to describe the children's perception and how perception creates different activities on different settings.

The result emphasizes that perception can be a response to the existing settings. Perception can also be an effort to adjust the setting with the desired use of space. It is also found that positive perceptions can be a result of traditions and habits that have been done or previously taught.

Keywords: *Children's perception, behavior in using space, kampung kreatif, Kampung Cicukang, Kampung Dago Pojok*

PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI

Skripsi yang tidak dipublikasikan ini, terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Katolik Parahyangan, dan terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis dengan mengikuti aturan HaKI dan tata cara yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan.

Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau peringkasan hanya dapat dilakukan seizin pengarang dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Memperbanyak atau menerbitkan sebagian atau seluruh skripsi haruslah seizin Rektor Universitas Katolik Parahyangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur, Universitas Parahyangan. Selama proses penelitian berlangsung, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan saran. Untuk itu, rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan kepada:

- Dosen pembimbing, Bapak Dr. Y. Basuki Dwisusanto, Ir., M.Sc. atas saran, pengarahan, dan masukan yang telah diberikan serta berbagai ilmu yang sangat berharga.
- Dosen penguji, Bapak Dr. Ir. Hartanto Budiyuwono, MT., Ibu Dewi Mariana, ST. MT., Bapak Franseno P., ST., MT., dan Ibu Rochana Esti Pramesti, ST., MSc. atas masukan, bimbingan serta saran yang membangun selama proses penelitian dan penyusunan skripsi.
- Bapak Rahmat Jabaril selaku inisiator Kampung Kreatif yang sudah memberikan pemikiran, ilmu, serta pengalaman terkait kampung kreatif.
- Warga Kampung Cicukang dan Kampung Dago Pojok, terutama anak – anak atas antusiasme dan semangatnya dalam membantu penelitian penulis.
- Kedua orang tua atas dukungan dan semangat yang telah diberikan, baik dalam bentuk materi maupun spiritual.
- Teman – teman kelompok PP2, Josephine, Robbinson, dan Elva yang sangat supportif dan bersemangat, membuat rangkaian proses survey, penelitian dan penyusunan laporan ini menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian ini telah diselesaikan dengan sebaik – baiknya, namun tentu masih banyak kekurangan didalamnya. Oleh karena itu, penulis mohon maaf bila masih terdapat banyak kesalahan. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya.

Bandung, Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPSI..... | i |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | v |
| PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI..... | vii |
| UCAPAN TERIMA KASIH | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABEL..... | xix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4. Kegunaan Penelitian..... | 4 |
| 1.5. Kerangka Pemikiran..... | 4 |
| 1.6. Kerangka Penelitian | 5 |
| 1.7. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| 1.8. Metodologi Penelitian | 6 |
| 1.8.1. Jenis Penelitian..... | 6 |
| 1.8.2. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 7 |
| 1.8.3. Populasi dan Sampel Data..... | 9 |
| 1.8.4. Sumber Data..... | 10 |
| 1.8.5. Teknik Pengumpulan Data..... | 10 |
| 1.8.6. Alat Pengambil Data..... | 11 |
| 1.8.7. Teknik analisis data | 11 |
| BAB II PERSEPSI ANAK DAN PERILAKU PEMANFAATAN RUANG PADA <i>SETTING</i> KAMPUNG KREATIF | 13 |
| 2.1. Persepsi dan Perilaku Pemanfaatan <i>Setting</i> Ruang | 13 |

| | | |
|--|---|----|
| 2.1.1. | Pengertian Persepsi..... | 13 |
| 2.1.2. | Teori Persepsi dan Perilaku..... | 14 |
| 2.1.1. | Persepsi Membentuk Perilaku (Teori Affordance)..... | 15 |
| 2.1.2. | Pengertian <i>Setting</i> | 16 |
| 2.1.3. | Pengaruh <i>Setting</i> Terhadap Persepsi dan Perilaku | 17 |
| 2.2. | Anak dan Aktivitas Bermain..... | 19 |
| 2.2.1. | Pengertian Anak | 19 |
| 2.2.2. | Pengertian dan Manfaat Bermain | 19 |
| 2.2.3. | Pengertian dan Karakteristik Ruang Bermain | 20 |
| 2.2.4. | Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain | 22 |
| 2.3. | Kampung Kreatif | 23 |
| 2.3.1. | Fenomena Kampung Kota | 23 |
| 2.3.2. | Kampung Kreatif Sebagai <i>Setting</i> | 24 |
| | | |
| BAB III IDENTIFIKASI <i>SETTING</i> DAN PEMANFAATAN RUANG TERBUKA | | |
| KAMPUNG KREATIF..... | | |
| 3.1. | Kampung Kreatif Cicukang..... | 27 |
| 3.1.1. | Gambaran Umum <i>Setting</i> Ruang Terbuka Kampung Cicukang | 27 |
| 3.1.2. | Identifikasi <i>Setting</i> Ruang Terbuka | 29 |
| 3.1.3. | Pemanfaatan Ruang Terbuka | 33 |
| 3.2. | Kampung Kreatif Dago Pojok | 41 |
| 3.2.1. | Gambaran Umum <i>Setting</i> Ruang Terbuka Kampung Dago Pojok.... | 41 |
| 3.2.2. | Identifikasi <i>Setting</i> Ruang Terbuka | 43 |
| 3.2.3. | Pemanfaatan Ruang Terbuka | 47 |
| | | |
| BAB IV PERSEPSI ANAK DALAM MEMANFAATKAN <i>SETTING</i> RUANG | | |
| TERBUKA KAMPUNG KREATIF..... | | |
| 4.1. | Kampung Kreatif Cicukang..... | 55 |
| 4.1.1. | Persepsi Anak Terhadap Kampung Cicukang..... | 55 |
| 4.1.2. | Persepsi Anak dalam Memanfaatkan Ruang..... | 58 |
| 4.2. | Kampung Kreatif Dago Pojok | 73 |
| 4.2.1. | Persepsi Anak Terhadap Kampung Dago Pojok | 73 |
| 4.2.2. | Persepsi Anak Dalam Memanfaatkan Ruang..... | 77 |
| 4.3. | Relasi Antara Persepsi Anak dengan <i>Setting</i> dan Pemanfaatan Ruang.... | 94 |

| | |
|----------------------|-----|
| BAB V PENUTUP..... | 97 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 97 |
| 5.2. Saran..... | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 103 |
| LAMIRAN | 105 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Lokasi Kampung Cicukang | 7 |
| Gambar 1. 2 Peta Fungsi Kampung Cicukang..... | 8 |
| Gambar 1. 3 Lokasi Kampung Kreatif Dago Pojok | 8 |
| Gambar 1. 4 Peta Fungsi Kampung Dago Pojok | 9 |
| | |
| Gambar 2. 1 Perbedaan Sudut Pandang Anak dan Orang Dewasa | 15 |
| Gambar 2. 2 Percobaan <i>Visual Cliff</i> oleh J. J. Gibson..... | 16 |
| Gambar 2. 3 Kampung Kota..... | 23 |
| Gambar 2. 4 Mural dan Karya Seni pada <i>Setting</i> Kampung Kreatif..... | 25 |
| | |
| Gambar 3. 1 Area Rel Kereta Api Sebagai Ruang Bermain Anak..... | 27 |
| Gambar 3. 2 Anak Kampung Cicukang Bermain Di Ruang Teras | 28 |
| Gambar 3. 3 Warung Menjadi <i>Setting</i> Sosial Penggerak Aktivitas..... | 29 |
| Gambar 3. 4 Peta Lokasi Titik Amatan Kampung Cicukang | 30 |
| Gambar 3. 5 Foto Titik Amatan 1 : Gang dan Ruang Jalan..... | 30 |
| Gambar 3. 6 Foto Titik Amatan 2 : Bantaran Rel Kereta Api | 31 |
| Gambar 3. 7 Foto Titik Amatan 3 : Lapangan Lokomotif..... | 32 |
| Gambar 3. 8 Anak Bermain Masak – masakan..... | 36 |
| Gambar 3. 9 Anak Bermain Stik Es Krim..... | 36 |
| Gambar 3. 10 Anak Bermain Sepeda | 37 |
| Gambar 3. 11 Anak Bermain Kejar - kejaran | 37 |
| Gambar 3. 12 Anak Bermain Sepatu Roda..... | 37 |
| Gambar 3. 13 Anak Bermain Bola..... | 37 |
| Gambar 3. 14 Anak Bermain Suit | 38 |
| Gambar 3. 15 Aktivitas Jajan..... | 38 |
| Gambar 3. 16 Permainan Odong - Odong | 38 |
| Gambar 3. 17 Anak Bermain Besi dan Kaleng..... | 38 |
| Gambar 3. 18 Anak Bermain Layang - layang | 39 |
| Gambar 3. 19 Anak Bercanda dan Bercakap | 39 |
| Gambar 3. 20 Anak Bermain Peran | 39 |
| Gambar 3. 21 Anak Menunggu Kereta..... | 39 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 22 Anak Menunggu Kereta | 40 |
| Gambar 3. 23 Anak Bermain Sepeda..... | 40 |
| Gambar 3. 24 Anak Bermain Sepak Bola..... | 40 |
| Gambar 3. 25 Anak Bermain Balap Burung..... | 40 |
| Gambar 3. 26 Foto Mural di Kampung Dago Pojok | 41 |
| Gambar 3. 27 Anak – anak Berpartisipasi Dalam Melukis Mural | 42 |
| Gambar 3. 28 Aktivitas Ekonomi - Sosial Menjadi <i>Setting</i> Sosial Penggerak Aktivitas | 42 |
| Gambar 3. 29 Peta Lokasi Titik Amatan Kampung Dago Pojok | 43 |
| Gambar 3. 30 Foto Titik Amatan 1 : Gang dan Ruang Jalan..... | 43 |
| Gambar 3. 31 Foto Titik Amatan 2 : Ruang Terbengkalai | 44 |
| Gambar 3. 32 Foto Titik Amatan 3 : Lapangan | 45 |
| Gambar 3. 33 Foto Titik Amatan 3 : Lapangan | 46 |
| Gambar 3. 34 Anak Menangkap Ikan | 50 |
| Gambar 3. 35 Anak Bermusik | 50 |
| Gambar 3. 36 Anak Bermain Serodotan..... | 50 |
| Gambar 3. 37 Anak Bermain Kejar - kejaran | 50 |
| Gambar 3. 38 Anak Bermain Sepeda..... | 51 |
| Gambar 3. 39 Aktivitas Jajan..... | 51 |
| Gambar 3. 40 Anak Menggambar Mural | 51 |
| Gambar 3. 41 Anak Bermain Peran | 52 |
| Gambar 3. 42 Anak Bermain Petak Umpet | 52 |
| Gambar 3. 43 Anak Nonton Bersama | 52 |
| Gambar 3. 44 Anak Mengikuti <i>Workshop</i> | 52 |
| Gambar 3. 45 Anak Bermain Bola..... | 53 |
| Gambar 3. 46 Anak Bermain Peran | 53 |
| Gambar 3. 47 Anak Bermain Petak Umpet | 53 |
| | |
| Gambar 4. 1 Peta Mental Anak Tentang Kampung Mereka..... | 55 |
| Gambar 4. 2 Kiri : Aktivitas Warga Bermain Balap Burung, Kanan : Kandang Ayam di Sepanjang Jalan | 56 |
| Gambar 4. 3 Kondisi Banjir Dalam Peta Mental Anak Tentang Kampung Mereka | 57 |
| Gambar 4. 4 Peta Mental Anak yang Menunjukkan Ketertarikan Akan Warna..... | 57 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 5 Pemanfaatan Ruang Kampung Cicukang | 58 |
| Gambar 4. 6 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 1 : Gang dan Ruang Jalan | 59 |
| Gambar 4. 7 Teras Menciptakan Ruang Semi Privat | 61 |
| Gambar 4. 8 Pemanfaatan Ruang Teras di Kampung Cicukang..... | 62 |
| Gambar 4. 9 Pemanfaatan Sepeda Motor Sebagai Elemen Pembentuk Ruang | 62 |
| Gambar 4. 10 Gang Sebagai Tempat Bermain Kejar - Kejaran..... | 63 |
| Gambar 4. 11 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 2 : Bantaran Rel Kereta Api.... | 64 |
| Gambar 4. 12 Tekstur Area Rel Kereta Api | 67 |
| Gambar 4. 13 Pemanfaatan Rel Sebagai Elemen Ruang..... | 68 |
| Gambar 4. 14 Aktivitas Menunggu Kereta..... | 69 |
| Gambar 4. 15 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 3 : Lapangan Lokomotif | 69 |
| Gambar 4. 16 Mural dan Logo Kampung Lokomotif | 71 |
| Gambar 4. 17 Aktivitas Balap Burung | 72 |
| Gambar 4. 18 Acara Kesenian di Kampung Dago Pojok | 74 |
| Gambar 4. 19 Sanggar Taboo dan Jadwal Keegiatannya | 74 |
| Gambar 4. 20 Karya Seni Anak – Anak yang Dipanjang..... | 75 |
| Gambar 4. 21 Peta Mental Anak Tentang Kegiatan Bermain Mereka..... | 76 |
| Gambar 4. 22 Peta Mental Anak Tentang Kegiatan Bermain Mereka..... | 76 |
| Gambar 4. 23 Karya Seni Menunjukkan Ketertarikan Anak Pada Unsur Warna | 77 |
| Gambar 4. 24 Pemanfaatan Ruang Kampung Dago Pojok..... | 78 |
| Gambar 4. 25 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 1 : Gang dan Ruang Jalan | 79 |
| Gambar 4. 26 Aktivitas Menangkap Ikan Di Saluran Air | 82 |
| Gambar 4. 27 Aktivitas Bermusik Di Area Ruang Jalan..... | 83 |
| Gambar 4. 28 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 2 : Ruang Terbengkalai | 84 |
| Gambar 4. 29 Tumpukan Material Dimanfaatkan Untuk Bermain..... | 86 |
| Gambar 4. 30 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 3 : Lapangan..... | 87 |
| Gambar 4. 31 Pemanfaatan Batu Sebagai Gawang | 89 |
| Gambar 4. 32 Karya Seni Anak dan Mural Anak - Anak..... | 90 |
| Gambar 4. 33 Analisis <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 3 : Lapangan..... | 90 |
| Gambar 4. 34 Tulisan Anak Tentang Komunitas Taboo | 92 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3. 1 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 1 : Gang dan Ruang Jalan | 31 |
| Tabel 3. 2 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 2 : Bantaran Rel Kereta Api | 32 |
| Tabel 3. 3 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 3 : Lapangan Lokomotif | 33 |
| Tabel 3. 4 Aktivitas Anak di Kampung Cicukang | 34 |
| Tabel 3. 5 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 1 : Gang dan Ruang Jalan | 44 |
| Tabel 3. 6 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 2 : Ruang Terbengkalai..... | 45 |
| Tabel 3. 7 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 3 : Lapangan..... | 46 |
| Tabel 3. 8 Identifikasi <i>Setting</i> Titik Amatan 4 : Sanggar Taboo..... | 47 |
| Tabel 3. 9 Aktivitas Anak di Kampung Dago Pojok..... | 48 |
| | |
| Tabel 4. 1 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 1 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 59 |
| Tabel 4. 2 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 2 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 64 |
| Tabel 4. 3 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 3 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 70 |
| Tabel 4. 4 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 1 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 79 |
| Tabel 4. 5 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 2 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 85 |
| Tabel 4. 6 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 3 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 88 |
| Tabel 4. 7 <i>Setting</i> Fisik Titik Amatan 4 Terkait Pemanfaatan Ruang..... | 91 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 1..... | 105 |
| Lampiran 2 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 2..... | 105 |
| Lampiran 3 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 3..... | 106 |
| Lampiran 4 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 4..... | 106 |
| Lampiran 5 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 5..... | 107 |
| Lampiran 6 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 6..... | 107 |
| Lampiran 6 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 7..... | 108 |
| Lampiran 7 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 8..... | 108 |
| Lampiran 9 : Peta Mental Anak tentang Lingkungan Tempat Tinggalnya 9..... | 109 |
| Lampiran 8 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 1..... | 109 |
| Lampiran 9 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 2..... | 110 |
| Lampiran 10 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 3..... | 110 |
| Lampiran 13 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 4..... | 111 |
| Lampiran 14 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 5..... | 111 |
| Lampiran 15 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 6..... | 112 |
| Lampiran 16 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 7..... | 112 |
| Lampiran 18 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 8..... | 113 |
| Lampiran 19 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 9..... | 113 |
| Lampiran 20 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 10..... | 114 |
| Lampiran 21 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 11..... | 114 |
| Lampiran 22 : Peta Mental Anak tentang Ruang Bermainnya 12..... | 115 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak – anak melihat dunia dengan sudut pandang yang berbeda dari orang dewasa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan di UCL dan Birkbeck, *University of London*, anak – anak dibawah 12 tahun tidak dapat melihat dan menangkap informasi sensorik seperti pandangan orang dewasa. Dalam penelitian yang sama, Dr. Marko Nardini (2010) menyatakan bahwa orang dewasa bergantung pada berbagai macam informasi untuk memahami dunia yang dilihatnya. Dengan demikian, orang dewasa dapat menentukan secara lebih akurat tentang apa yang dilihatnya berdasarkan pengalaman dan informasi kolektif yang telah dimilikinya. Berbeda dengan orang dewasa, anak – anak dengan pengalaman yang jauh lebih singkat belum memiliki kemampuan untuk menggabungkan informasi sensori yang diterimanya.¹ Dengan demikian, anak – anak dapat melihat mainan atau boneka mereka secara lebih hidup dan nyata daripada orang dewasa yang hanya melihat benda serupa sebagai mainan saja.

Tidak hanya dalam menangkap informasi secara visual, persepsi anak terhadap lingkungan dan ruang spatial juga berbeda dengan orang dewasa. Menurut J.J. Gibson (1979) dalam teorinya yang disebut Teori Affordances, persepsi seseorang tentang lingkungan akan membentuk sebuah aksi atau perilaku tertentu. Menurutnya, dunia dipersepsikan tidak hanya berdasarkan bentuk objek dan relasi spasialnya saja, melainkan juga berdasarkan kemungkinan aksi yang dapat diciptakan dari objek tersebut. Misalnya, sebuah mangkuk dapat digunakan sebagai wadah makanan untuk orang dewasa, namun mangkuk yang sama juga dapat dipersepsikan sebagai drum atau topi oleh anak – anak. Persepsi yang berbeda memunculkan fungsi baru pada objek dan memicu munculnya perilaku atau aktivitas baru.² Dengan demikian, dalam konteks ruang dan arsitektur, muncul pemikiran bagaimana persepsi anak tentang ruang akan mempengaruhi perilakunya dalam memanfaatkan ruang tersebut.

Anak – anak merupakan bagian penting warga kota. Kota- kota yang tidak memberikan ruang bagi anak merupakan kota yang tidak manusiawi dan tidak

¹ Dikutip dari <https://www.ucl.ac.uk/news/news-articles/1009/10091401> diakses 2 April 2017.

² Dikutip dari <http://peopleplacespace.org/toc/section-2/> diakses 2 April 2017.

mempunyai masa depan yang baik. (Chamstra, 1997) Adapun perkembangan kota tentunya tidak lepas dari munculnya fenomena kampung kota. Tingginya angka kelahiran maupun arus urbanisasi yang sangat pesat kian memicu munculnya permukiman informal di berbagai sudut kota. Di kota Bandung, keberadaan kampung kota yang sering kali dianggap kumuh dan merusak wajah kota, malah menjadi inspirasi diprakarsainya konsep kampung kreatif oleh seorang seniman lokal bernama Rahmat Jabaril.³ Konsep kampung kreatif bertujuan untuk mengubah paradigma kampung kota yang kumuh dan kotor menjadi sebuah lingkungan hunian berkelanjutan yang berbasis budaya, pendidikan dan pariwisata.⁴

Dari sudut pandang keruangan, pewujudan konsep tersebut tentunya menuntut adanya perubahan *setting* dari ruang – ruang kampung yang ada semula. Untuk mewadahi aktivitas kreatif, diperlukan ruang yang juga mendukung kreativitas. Eksekusi estetik yang dilakukan kampung – kampung kreatif di kota Bandung sangat beragam, mulai dari pembuatan mural pada dinding – dinding rumah, penambahan unsur – unsur dekoratif pada jalur – jalur sirkulasi, serta perbaikan fasilitas – fasilitas publik dengan rancangan yang lebih menarik. Dalam keterbatasan ruang serta kepadatan kampung kota yang ada, kampung kreatif menyediakan berbagai *setting* unik untuk mewadahi aktivitas warganya, termasuk aktivitas anak – anak.

Aktivitas anak – anak pada umumnya didominasi dengan kegiatan bermain. Aktivitas bermain merupakan aktivitas yang sangat penting selama masa kanak-kanak. Bagi anak – anak, kegiatan bermain merupakan seluruh hidupnya, pusat kehidupannya. Dengan bermain, anak – anak belajar, berteman, dan membangun kreatifitasnya. (Senda, 1992) Oleh karena itu, keberadaan ruang yang mewadahi aktivitas tersebut menjadi sangat vital. Tanpa tersedianya ruang bermain anak, aktivitas yang dikatakan memicu perkembangan anak ini tidak akan tercapai.

Berbeda dengan ruang bermain yang tersedia pada lingkungan hunian formal, ruang – ruang bermain yang tersedia pada lingkungan informal seperti kampung kota cenderung bersifat informal pula. Hal ini menjadi sangat menarik ketika konsep ruang bermain yang dimiliki orang dewasa pada umumnya, dimana ruang bermain merupakan sebuah ruang dengan alat permainan, menjadi keliru. Di kampung kota tidak tersedia ruang bermain formal seperti yang ditemukan pada kompleks – kompleks perumahan modern. Anak – anak kampung kota terbiasa memanfaatkan ruang – ruang terbuka publik

³ Hasil wawancara dengan Rahmat Jabaril (inisiator kampung kreatif), Februari 2017.

⁴ Ibid

yang ada, seperti lapangan kosong, ruang jalan serta gang – gang di kampung mereka untuk memwadhahi aktivitasnya. Namun ternyata, ditengah keterbatasan ruang yang ada, mereka tetap dapat melakukan aktivitas mereka dengan bebas. Konsep ruang anak - anak yang hadir hanyalah sebuah wadah aktivitas yang terbentuk atas kesepakatan bersama, tidak berwujud kaku, statis, maupun formal. Dengan demikian, ruang dapat berupa susunan kursi – kursi dan meja, emperan toko, teras rumah yang sempit, ruang jalan bahkan bantaran rel kereta api.

Menjadi fenomena yang menarik bagaimana anak – anak dapat menciptakan sendiri ruang untuk aktivitas mereka ditengah keterbatasan ruang yang ada. Persepsi anak terhadap sebuah ruang akan mempengaruhi perilakunya dalam memanfaatkan ruang tersebut. Dengan demikian, apakah keunikan *setting* yang muncul akibat keterbatasan ruang justru memunculkan persepsi yang menarik pada anak? Mungkinkah informalitas dan keterbatasan *setting* tersebut justru memunculkan kreatifitas anak dalam memanfaatkan ruang ?

Semua orang dewasa pernah menjadi anak – anak, namun kebanyakan dari mereka telah melupakannya. (Saint – Exupery, 1943) Cara anak – anak menangkap dan mempersepsikan ruang berbeda dengan orang dewasa. Untuk itu, dalam mengkaji ruang untuk anak – anak, pemahaman dari sudut pandang dan perspektif anak menjadi aspek yang sangat krusial.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi anak dalam memanfaatkan ruang - ruang terbuka di kampung kota. Sebagaimana yang dikatakan Hurlock (1980), manusia mengalami masa awal interaksinya dengan lingkungan baik secara fisik, psikologis, maupun sosial, pada masa kanak – kanak. Aktivitas anak pada masa kanak – kanak dipengaruhi oleh lingkungan. Dengan demikian, mengambil tempat di Kampung Dago Pojok dan Kampung Cicukang yang merupakan kampung kreatif, penelitian menelusuri persepsi anak dalam memanfaatkan ruang pada *setting* lingkungan kampung kreatif yang unik.

1.2. Perumusan Masalah

Menjadi sebuah fenomena yang menarik bagaimana anak - anak di kampung kota dapat memanfaatkan ruang – ruang terbuka yang terbatas sebagai ruang aktivitas mereka. Adapun perilaku pemanfaatan ruang merupakan hasil persepsi seseorang akan sebuah *setting* ruang (J.J. Gibson, 1979) Dengan demikian, pertanyaan yang ingin dibahas dalam

penelitian ini adalah : **Bagaimana persepsi anak dalam memanfaatkan *setting* ruang terbuka di kampung kreatif ?**

1.3. Tujuan Penelitian

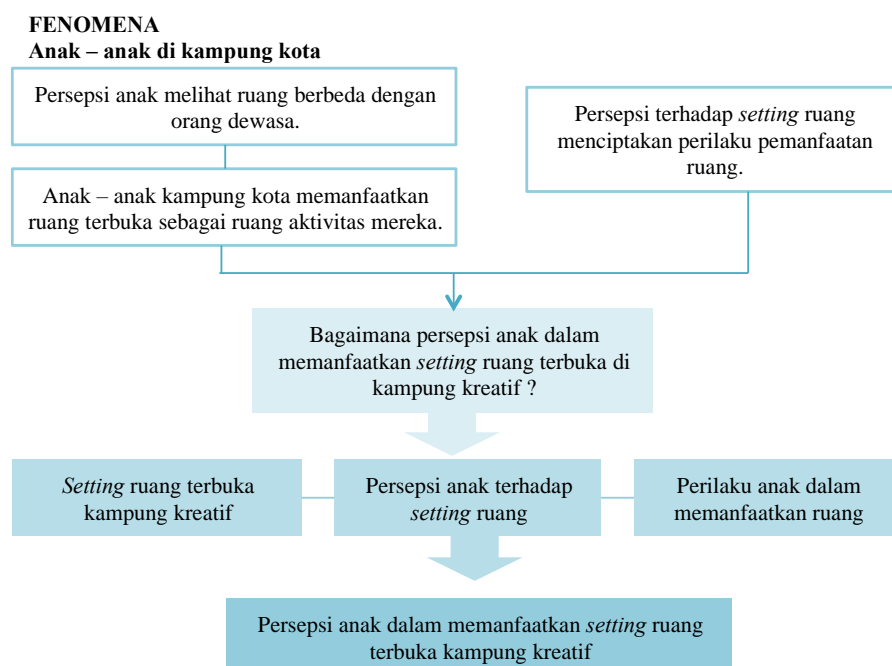
Memahami persepsi anak terhadap *setting* ruang terbuka di kampung kreatif. Persepsi tercermin pada perilaku anak dalam memanfaatkan ruang tersebut.

1.4. Kegunaan Penelitian

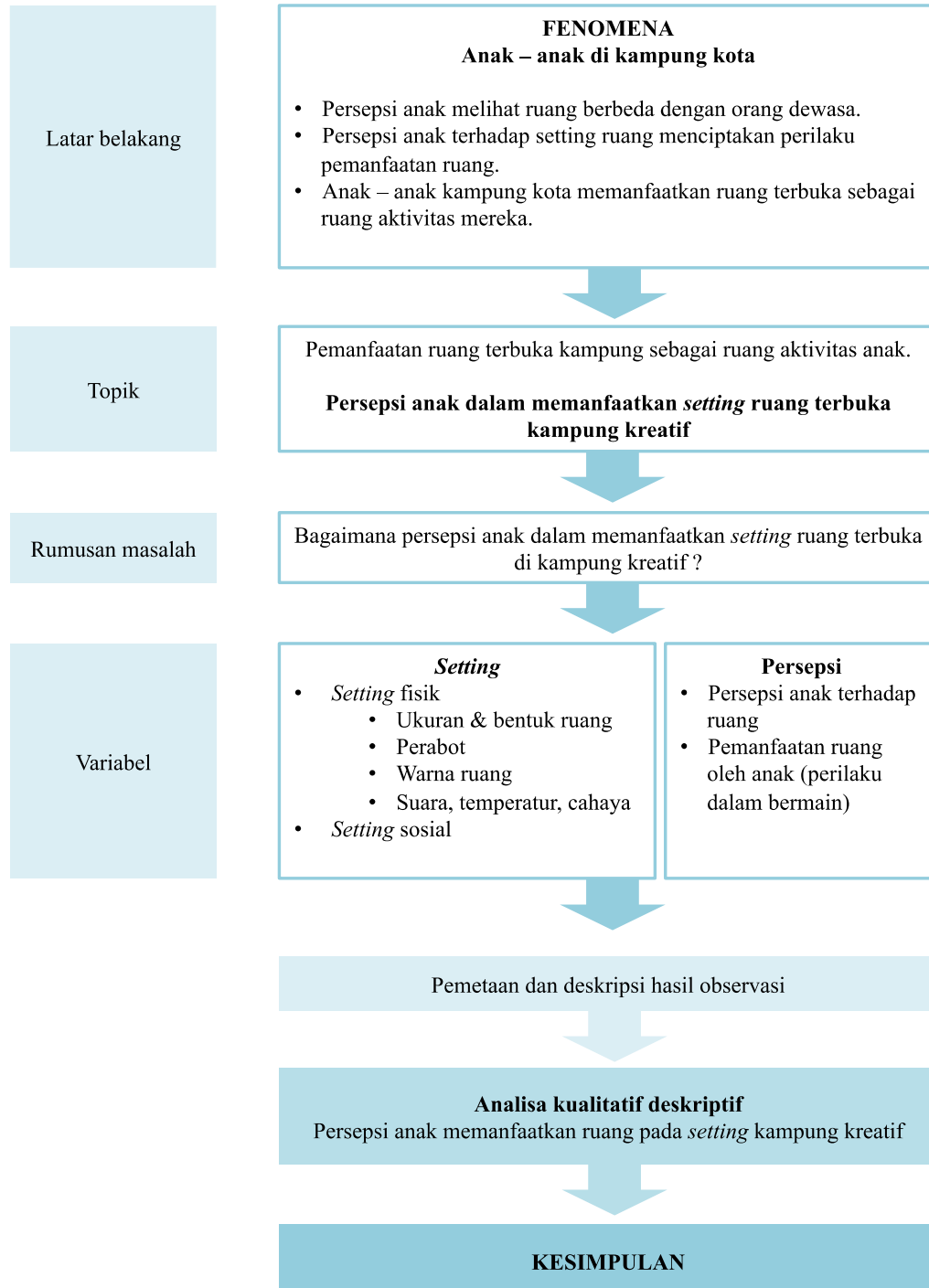
Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang arsitektur, khususnya mengenai ruang untuk anak, yang dapat berguna di masa yang akan datang.
- b) Memberikan pemahaman tentang persepsi dan perilaku pemanfaatan ruang oleh anak terkait dengan *setting* kampung kreatif.
- c) Menjadi bahan kajian dan memberi kontribusi dalam perancangan ruang untuk anak di masa depan, baik dalam lingkup kampung kota yang informal maupun penyediaan ruang formal.

1.5. Kerangka Pemikiran



1.6. Kerangka Penelitian



1.7. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan, serta metodologi yang akan digunakan dalam penelitian.

BAB II Persepsi Anak dan Perilaku Pemanfaatan Ruang Pada *Setting* Kampung Kreatif

Berisi kajian teoritik yang menjadi landasan dalam pembahasan dan penelitian yang dilakukan. Kajian meliputi teori dan pengertian terkait *setting*, persepsi, dan perilaku bermain anak – anak serta kampung kreatif sebagai latar belakang lokasi fenomena yang diangkat.

BAB III Identifikasi *Setting* dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Kampung Kreatif

Berisi penjelasan dan pemaparan data - data hasil pengamatan terkait dengan deskripsi *setting* pada titik pengamatan yang telah ditentukan dan perilaku pemanfaatan ruang oleh anak – anak pada *setting* terkait.

BAB IV Persepsi Anak Dalam Memanfaatkan Ruang Terbuka Kampung Kreatif

Berisi tentang deskripsi dan analisis tentang persepsi anak terkait *setting* ruang yang diamati serta pemanfaatan ruang yang tercipta akibat persepsi tersebut.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan penelitian terkait bagaimana persepsi anak terhadap *setting* ruang luar kampung kreatif pada masing – masing titik amatan membentuk perilaku pemanfaatan ruang tersebut.

1.8. Metodologi Penelitian

1.8.1. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui pendataan dan pengamatan langsung di lapangan. Data *setting* dan aktivitas anak terkait pemanfaatan ruang direkam menggunakan foto, sketsa dan wawancara. Data persepsi diperoleh melalui wawancara langsung dan penggambaran peta mental oleh anak – anak. Data kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan persepsi anak terkait pemanfaatan ruang dan

bagaimana persepsi tersebut membentuk pemanfaatan ruang pada tiap *setting* yang diamati.

Dalam mendapatkan data aktivitas dilakukan pemetaan menggunakan metode *place-centered mapping* di mana pada setiap *setting* yang diteliti akan tergambar jenis aktivitas dan perilaku pemanfaatan ruang oleh anak –anak dengan range umur tertentu.

1.8.2.Lokasi dan Waktu Penelitian

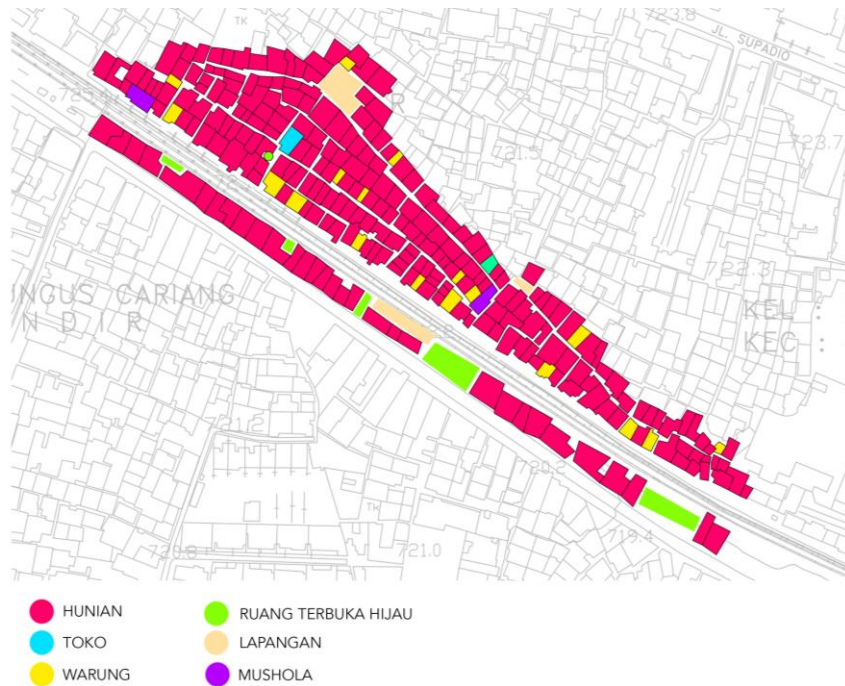
1. Lokasi objek 1 : Kampung Kreatif Cicukang

Kampung Cicukang berlokasi di kawasan Bandung Barat, tepatnya di RW 07 Kecamatan Cicendo, Kelurahan Husein Sastranegara, Bandung. Kampung ini merupakan salah satu kampung kreatif yang sering dikenal dengan sebutan Kampung Lokomotif karena letaknya di bantaran rel kereta api. Kampung diapit oleh Jalan Comud. Supadio, di dekat pasar Jatayu dan pasar Ciroyom. Kampung dihuni oleh sekitar 5000 jiwa dalam 1 RT yang mayoritas berprofesi sebagai pedagang dan buruh.



Gambar 1. 1 Lokasi Kampung Cicukang
(Sumber : Apple Maps, 2017)

Penelitian difokuskan pada sekitaran RT 05 yang terletak tepat di sisi bantaran rel kereta api karena dianggap paling representatif untuk topik terkait *setting* unik yang ingin dibahas. Sebagian besar area penelitian terdiri dari fungsi hunian serta beberapa fungsi lain yang mendukung fungsi hunian. Berikut ini merupakan peta fungsi kampung :



Gambar 1. 2 Peta Fungsi Kampung Cicukang
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

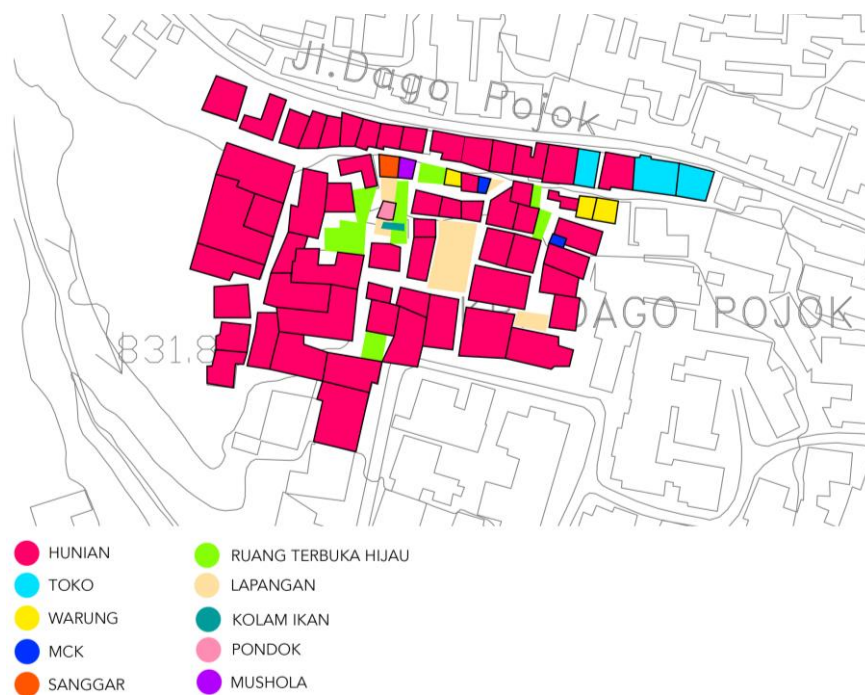
2. Lokasi objek 2 : Kampung Kreatif Dago Pojok

Kampung Kreatif Dago Pojok terletak di RW 03 Kawasan Dago Pojok dan Tanggulan, Kelurahan Dago, Kecamatan Coblong, Bandung, Jawa Barat. Merupakan kampung kreatif pertama di kota Bandung yang berdiri pada tahun 2012 atas inisiatif dari Bapak Rahmat Jabaril seorang seniman pencinta budaya dan pendidikan.



Gambar 1. 3 Lokasi Kampung Kreatif Dago Pojok
(Sumber : Apple Maps, 2017)

Konsep Kampung Kreatif ditemukan pada 5 wilayah RT dalam RW 03 yaitu RT 01, RT 02, RT 03, RT 07, dan RT 09. Masing – masing RT memiliki karakteristik dan menampilkan kerajinan yang berbeda - beda. Namun, penelitian difokuskan pada RT 02 yang merupakan pusat kampung. RT 02 memiliki tingkat kepadatan yang cukup tinggi. Menurut hasil pengamatan, beberapa fungsi selain hunian yang mendukung aktivitas warga. Berikut ini merupakan peta fungsi kampung :



Gambar 1. 4 Peta Fungsi Kampung Dago Pojok
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan secara bertahap selama bulan Januari hingga April 2017. Observasi dan pengamatan di lapangan dilakukan pada hari kerja dan akhir pekan secara berkala dengan waktu yang bervariasi antara pukul 08.00 hingga pukul 18.00.

1.8.3. Populasi dan Sampel Data

Populasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas anak sebagai bentuk pemanfaatan ruang terbuka pada kampung kreatif di kota Bandung, dalam hal ini adalah Kampung Dago Pojok dan Kampung Cicukang. Sampel data yang digunakan adalah aktivitas anak pada titik – titik pengamatan,

yang dipilih berdasarkan tingginya intensitas aktivitas anak pada titik - titik tersebut.

1.8.4.Sumber Data

1. Data primer

Data primer adalah data yang berkaitan langsung dengan objek penelitain. Data primer berupa data fisik dan non fisik. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

- Peta fisik kawasan Kampung Kreatif Dago Pojok dan Kampung Kreatif Cicukang
- Peta perilaku aktivitas pemanfaatan ruang oleh anak pada Kampung Kreatif Dago Pojok dan Kampung Kreatif Cicukang
- Data *setting* dan elemen pada ruang luar yang menjadi area titik amatan
- Data hasil wawancara dengan masyarakat dan inisiator kampung kreatif serta penggambaran peta mental oleh anak - anak

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperlukan untuk mendukung penelitian berupa studi literatur

1.8.5.Teknik Pengumpulan Data

• Observasi

Pengamatan dilakukan pada titik – titik teramai pada ruang – ruang terbuka kampung yang difungsikan sebagai ruang aktivitas anak. Observasi berfokus pada dokumentasi dan pengklasifikasian elemen-elemen pembentuk *setting* yang terdapat pada ruang – ruang tersebut. Pengamatan juga dilakukan pada aktivitas anak terkait perilaku pemanfaatan ruang oleh anak – anak. Hasil observasi disajikan dalam bentuk pemetaan, sketsa, dan foto – foto.

• Wawancara

Teknik pengumpulan data berupa wawancara merekam persepsi anak terhadap *setting* ruang kampung terkait perilaku mereka dalam memanfaatkan ruang, melalui interaksi langsung dengan mereka sebagai populasi dan sampel data penelitian. Wawancara juga

dilakukan dengan pihak – pihak lain yang dapat memberikan data pendukung seperti warga sekitar yang berinteraksi dengan anak – anak, orang tua anak, dan inisiator kampung kreatif. Selain melalui wawancara, persepsi juga direkam melalui pemetaan mental berupa gambar – gambar yang dibuat oleh anak – anak.

1.8.6. Alat Pengambil Data

Alat – alat yang digunakan dalam proses pengambilan data adalah kamera, alat perekam, alat tulis, pemetaan fisik kampung serta peta area amatan.

1.8.7. Teknik analisis data

Data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan selama proses pengumpulan data diolah menjadi pemetaan aktivitas anak terkait pemanfaatan ruang serta kajian *setting* lingkungan yang menjadi latar aktivitas tersebut. Masing – masing variabel ditinjau berdasarkan teori yang telah dibahas dalam kajian teoritik.

Analisis dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan persepsi anak dalam memanfaatkan *setting* ruang di setiap titik amatan dan menganalisis bagaimana persepsi membentuk perilaku pemanfaatan ruang yang tercipta.