

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sustainable Development Goals

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan hasil kesepakatan pada sidang umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang bertujuan menciptakan kehidupan kehidupan manusia lebih baik dalam aspek sosial dan ekonomi serta dapat bersinergi dengan lingkungan (Penuluhan dan Fitri, 2016). Dilansir dari *Sustainable Development Goals (SDGs)* dan pengentasan kemiskinan oleh Isharto dkk (2016), adapun tujuan dari SDGs yaitu:

1. Tanpa kemiskinan yaitu tidak ada kemiskinan dalam bentuk apapun diseluruh penjuru dunia.
2. Tanpa kelaparan yaitu tidak ada lagi kelaparan, mencapai ketahanan pangan, perbaikan nutrisi, serta mendorong budidaya pertanian yang berkelanjutan.
3. Kesehatan yang baik dan kesejahteraan yaitu menjamin kehidupan yang sehat serta mendorong kesejahteraan hidup untuk seluruh masyarakat disegala usia.
4. Pendidikan berkualitas yaitu menjamin pemerataan yang berkualitas dan meningkatkan kesempatan belajar untuk semua orang, menjamin pendidikan yang inklusif dan berkeadilan serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang.
5. Kesetaraan gender yaitu mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan kaum ibu dan perempuan.
6. Air bersih dan sanitasi yaitu menjamin ketersediaan air bersih dan sanitasi yang berkelanjutan untuk semua orang.
7. Energi bersih dan terjangkau yaitu menjamin akses terhadap sumber energi yang terjangkau, terpercaya, berkelanjutan dan modern untuk semua orang.
8. Pertumbuhan ekonomi dan pekerjaan yang layak yaitu mendukung perkembangan ekonomi yang berkelanjutan dan inklusif, lapangan kerja yang penuh dan produktif, serta pekerjaan yang layak untuk semua orang.

9. Industri, inovasi dan infrastruktur yaitu membangun infrastruktur yang berkualitas, mendorong peningkatan industri yang inklusif dan berkelanjutan serta mendorong inovasi.
10. Mengurangi kesenjangan yaitu mengurangi ketidaksetaraan baik di dalam sebuah negara maupun di antara negara-negara di dunia.
11. Keberlanjutan kota dan komunitas yaitu membangun kota-kota serta pemukiman yang inklusif, berkualitas, aman, berketahanan dan berkelanjutan.
12. Konsumsi dan produksi bertanggung jawab yaitu menjamin keberlangsungan konsumsi dan pola produksi.
13. Aksi terhadap iklim yaitu bertindak cepat untuk memerangi perubahan iklim dan dampaknya.
14. Kehidupan bawah laut yaitu melestarikan dan menjaga keberlangsungan laut dan kehidupan sumber daya laut untuk perkembangan pembangunan yang berkelanjutan.
15. Kehidupan di darat yaitu melindungi, mengembalikan, dan meningkatkan keberlangsungan pemakaian ekosistem darat, mengelola hutan secara berkelanjutan, mengurangi tanah tandus serta tukar guling tanah, memerangi penggurunan, menghentikan dan memulihkan degradasi tanah, serta menghentikan kerugian keanekaragaman hayati.
16. Institusi peradilan yang kuat dan kedamaian yaitu meningkatkan perdamaian termasuk masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan, menyediakan akses untuk keadilan bagi semua orang termasuk lembaga dan bertanggung jawab untuk seluruh kalangan, serta membangun institusi yang efektif, akuntabel, dan inklusif di seluruh tingkatan.
17. Kemitraan untuk mencapai tujuan yaitu memperkuat implementasi dan menghidupkan kembali kemitraan global untuk pembangunan yang berkelanjutan.

2.2 Ruang Publik

Ruang publik penting untuk disediakan karena menyediakan ruang publik sama dengan menentukan kualitas hidup, mendukung perekonomian, menumbuhkan sosial dan interaksi budaya, meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan, meningkatkan pergerakan dan lingkungan hidup (Andersson, 2016).

Ruang publik menurut Carr (1992) adalah ruang atau lahan tempat masyarakat dapat melakukan kegiatan fungsional maupun kegiatan sampingan lainnya yang dapat mengikat suatu komunitas, baik itu kegiatan sehari-hari maupun berkala. Selain itu, ruang publik merupakan ruang tempat bertemu beragam kepentingan (Arditama, 2016). Menurut Hakim (2003) ruang publik terbentuk karena adanya kebutuhan tempat bertemu ataupun komunikasi yang pada dasarnya merupakan wadah menampung aktivitas tertentu dari manusia. Ruang publik yang berhasil adalah ruang publik dirancang dapat memfasilitasi dan mendukung aktivitas manusia di dalamnya serta dirancang sesuai kebutuhan manusia (Prihutami, 2008). *Urban Land Institute* (1987) menjelaskan bahwa ruang publik adalah ruang yang berorientasi manusia (*people oriented space*). Carr (1992) menyatakan bahwa secara esensia harus memenuhi 3 kriteria yaitu:

1. *Democratic* yaitu ruang publik sebagai suatu ruang yang dapat melindungi hak-hak kelompok pengguna, dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat dan memberi kebebasan dalam beraktivitas.
2. *Responsive* yaitu ruang publik dirancang dan dikelola untuk melayani kebutuhan dan memfasilitasi kegiatan yang terdapat pada ruang publik
3. *Meaningful* yaitu dapat memberikan makna bagi masyarakat baik perorangan maupun kelompok.

Stephen Carr dkk (1992) membagi ruang publik berdasarkan tipologi yang dalam perkembangannya memiliki variasi tipe karakter yaitu:

1. Taman-taman publik
2. Lapangan dan plaza
3. Taman peringatan

4. Pasar
5. Jalan
6. Lapangan bermain
7. Ruang terbuka untuk masyarakat
8. Jalan hijau dan jalan taman
9. Atrium atau pasar tertutup
10. Tepi laut

2.3 Ruang Bermain

Menurut US Consumer Product Safety Commision (2010), anak-anak bermain dengan berbagai cara tergantung dari ketertarikan dan kemampuan mereka, serta menikmati perbedaan bentuk permainan diwaktu dan tempat yang berbeda. Bermain sangat penting untuk perkembangan anak-anak dan remaja yang sehat, tidak hanya perkembangan fisik mereka, tetapi juga perkembangan sosial dan kognitif mereka. Ketika bermain, anak-anak memilih apa yang mereka lakukan, bagaimana melakukannya dan dengan siapa melakukannya kemudian anak-anak dapat menjelajahi dunia dan belajar untuk bertanggung jawab atas pilihan mereka sendiri.

2.3.1 Pengertian Bermain

Unicef (2016) menjelaskan bahwa bermain adalah cara anak menemukan dan memahami dunia tempat mereka hidup sehingga dapat terlihat bahwa bermain sangat penting untuk aspek perkembangan fisik, sosial, intelektual, kreatif, spiritual dan emosional. Selain itu, bermain adalah proses yang dipilih secara bebas, diarahkan secara pribadi dan dimotivasi secara intrinsik (Wokingham Borough Council, 2018). Bermain merupakan aktivitas menyenangkan dan merupakan kebutuhan serta menjadi dunia kerja anak usia prasekolah (Tedjasaputra, 1995). Baskara (2011) menjelaskan bahwa aktivitas bermain dapat dilakukan pada ruang terbuka maupun tertutup yang dilengkapi beberapa peralatan atau fasilitas permainan rekreasi serta sarana penunjang lainnya. Menurut Departemen Kesehatan RI (2009) dalam situs resminya depkes.go.id masa balita yaitu 0

sampai 5 tahun dan masa kanak-kanak 6 sampai 11 tahun. Kegiatan bermain menurut Hurlock (1995) terbagi dua yaitu:

1. Bermain pasif merupakan bermain yang sifatnya menghibur dan tidak melibatkan gerak tubuh.
2. Bermain aktif merupakan bermain yang melibatkan gerak tubuh.

2.3.2 Manfaat Bermain

Ahmad (2011) berpendapat bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak seperti:

1. Anak belajar menyadari keteraturan, peraturan dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan dengan bermain.
2. Anak belajar menyelesaikan permasalahan dalam berbagai kesulitan.
3. Anak belajar untuk bersabar pada saat menunggu giliran bermain.
4. Anak belajar bersaing, memotivasi diri agar memenangkan permainan dikemudian hari.
5. Anak belajar meghadapi resiko kekalahan dalam bermain.

2.3.3 Tahapan Bermain Berdasarkan Usia

Tahap bermain menurut Gallahue (2011) terbagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. *Exploratory stage*, tahap ini dilalui pada anak dibawah usia 2 tahun yang belajar mengenal dan belum dapat bermain dengan baik karena anak belum bisa mengontrol tubuhnya sepenuhnya.
2. *Mastery stage*, tahap ini dilalui anak berusia 2-6 tahun yang mulai dapat mengontrol tubuhnya. Kemudian mainan memiliki peran penting dalam bermain yang dapat membuat anak kreatif, terhibur, dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak.
3. *Achievement stage*, tahap ini dilalui anak berusia 7 tahun keatas yang mengarah pada kegiatan olahraga yang dilakukan bersama-sama, memiliki aturan dan ada hasil menang atau kalah.

2.3.4 Pengertian Ruang Bermain

Ruang bermain adalah tempat bagi anak-anak untuk melakukan kontak dengan alam, teman sebayanya serta komunitas, tempat untuk menghadapi tantangan dan tempat anak-anak untuk bebas berlarian (Casey, 2007). Selain itu, ruang bermain harus memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memiliki kebebasan dalam bergerak dalam mengeksplorasi, bermain dan terlibat tanpa hambatan fisik, sosial dan budaya (Malone K dkk, 2014). Kemudian ruang bermain harus memberikan kesempatan bermain untuk segala usia, kemampuan, dan latar belakang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak serta memuaskan keinginan untuk bermain yang menyenangkan, memuaskan, dan menantang (Unicef, 2016). Desain, lokasi, manajemen, dan penggunaan dapat menciptakan, dalam kombinasi, ruang publik yang ramah dan menghasilkan rasa menerima.

2.3.5 Fungsi Ruang Bermain

Dr Lisa Wood dan Dr Karen Martin (2010) menjelaskan bahwa ruang bermain menyediakan ruang dan struktur untuk sosialisasi anak-anak dan aktivitas fisik. Ruang bermain memiliki fungsi dalam meningkat aktivitas fisik, interaksi sosial, kreativitas dan pemecahan masalah serta interaksi dengan alam yang akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan aktivitas fisik dengan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dapat membantu anak dalam mengurangi resiko obesitas, meningkatkan kesejahteraan emosional, susasan hati yang positif, dan meningkatkan proses belajar melalui bermain.
- b. Mendorong interaksi sosial yang diperoleh dalam bermain yaitu berbagi, negosiasi, kepemimpinan, dan empati yang dapat meningkatkan kepercayaan diri.
- c. Mendukung kreativitas dan pemecahan masalah diperoleh melalui pengalaman anak bermain.

- d. Mendorong interaksi dengan alam sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik anak seperti memanjat, peningkatan fungsi kognitif, peningkatan kreativitas, dan peningkatan interaksi dengan orang dewasa.
- f. Keindahan bertujuan memberikan nilai keindahan dan daya tarik bagi ruang bermain sehingga memberikan keharmonisan dengan lingkungan sekitar, meningkatkan nilai visual dan mampu memperkuat karakter kawasan.

2.3.6 Pengendalian Perancangan Ruang Bermain

Lynch, Hack, Rutledge dan Molnar dalam *Play For All Guidelines: Planning, Design and Management of Outdoor Play Setting For All Children* (1992) menyatakan bahwa inventarisasi yang tersedia pada ruang harus mencangkap karakteristik berikut:

1. Lokasi, melihat apakah lokasi dapat melayani lingkungan, terlihat dan menarik serta dapat mudah dicapai dengan baik.
2. Fungsi situs yaitu situs seharusnya tidak memerlukan pengerajan ulang yang luas dan mahal agar berfungsi sebagai lingkungan bermain serta memiliki ruang yang cukup untuk penggunaan yang direncanakan dan dapat diterima untuk pengembangan.
3. Kondisi alam dengan melihat topografi dan vegetasi.
4. Utilitas
5. Budaya yang ada
6. Fasilitas ruang, seperti topografi, lansekap dan penanaman, *shelter*, tempat penyimpanan, area olahraga, kamar kecil dan air mancur untuk minum, fasilitas medis dan telepon umum.

Menurut Baskara (2011), isu yang menjadi perhatian dalam pengendalian perancangan ruang bermain adalah sebagai berikut:

- a. Keselamatan bertujuan menjamin keselamatan anak-anak ketika bermain dan menggunakan fasilitas peralatan bermain pada ruang bermain.
- b. Kesehatan bertujuan untuk menjamin tidak terganggunya kesehatan anak-anak akibat bermain yang diantaranya akibat material atau bahan.

- c. Kenyamanan bertujuan memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain yang ditentukan oleh ruang gerak, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar.
- d. Kemudahan bertujuan memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak.
- e. Keamanan bertujuan memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dengan mudahnya orang tua mendampingi atau mengawasi .
- f. Keindahan bertujuan memberikan daya tarik bagi ruang bermain bagi ruang bermain sehingga memberikan keharmonisan dengan lingkungan sekitar, meningkatkan nilai visual dan mampu memperkuat kawasan.

Kemudian Baskara (2011) menjelaskan komponen lokasi yang dikendalikan berdasarkan isu yang telah dijelaskan yaitu pengaturan lokasi yang didasari oleh persoalan penempatan lokasi bermain yang terganggu atau mengganggu aktivitas diluar tapak dengan mempertimbangkan bahwa anak-anak belum mempunyai kesadaran akan lingkungan sekitar. Berdasarkan hal tersebut maka prinsip perancangan komponen pengendalian terdiri dari:

a. Keselamatan

- Lokasi ruang tidak menimbulkan bahaya atau mengancam keselamatan anak-anak. Lokasi yang menimbulkan bahaya bagi anak-anak yaitu berdekatan dengan jalan raya, berdekatan dengan tanah yang curam.
- Penempatan lokasi seminimal mungkin tidak mendapatkan gangguan konflik saat perjalanan mencapai lokasi.
- Lokasi ruang bermain secara fisik terlindungi pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.

b. Kesehatan

- Lokasi ruang bermain tidak ditempatkan pada area dengan tingkat gangguan kesehatan yang tinggi terutama polusi udara, air, bunyi dan penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak.

- Lokasi harus dihindari pada area yang sensitif terhadap suara yang ditimbulkan anak-anak bermain.

c. Kenyamanan

- Penetapan lokasi ruang bermain didasarkan kebutuhan dan keinginan *stakeholder* setempat.
- Ruang bermain tidak terganggu aktivitas yang terjadi diluar kawasan.
- Lokasi ruang bermain mempunyai iklim mikro yang nyaman dengan memanfaatkan area yang terlindungi oleh vegetasi atau struktur bangunan.

d. Kemudahan

- Lokasi ruang bermain mudah dijangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental).
- Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang ruang bermain mudah terlihat dan dikenali.

e. Keamanan

- Akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya untuk melindungi anak-anak dari gangguan fisik dari luar kawasan sehingga kejahatan dapat diminimalisir dan dikontrol dengan baik.
- Ruang bermain anak harus terlindungi dengan pagar yang secara fisik membatasi pergerakan dari dalam maupun luar kawasan.

f. Keindahan

Penetapan lokasi ruang bermain memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga anak-anak merasa nyaman secara visual.

Bermain sangat penting untuk perkembangan kesehatan anak-anak dan tidak hanya perkembangan fisik, tetapi juga perkembangan sosial dan kognitif mereka (Play England, 2008). Hal ini dapat didukung melalui penyediaan ruang yang dapat digunakan sebagai area bermain serta wahana permainan anak yang dapat berupa tantangan fisik untuk mendukung perkembangan otot, keseimbangan dan ketangkasan sehingga dapat mendukung kesehatan anak (Wokingham Borough Council, 2018). Berdasarkan *Public Playground Safety Handbook* oleh U.S.

Consumer Product Safety Commission (2010) diketahui bahwa dalam memilih ruang bermain faktor-faktor yang perlu menjadi pertimbangan yaitu pola pergerakan anak-anak menuju dan pergi dari ruang bermain, kedekatan dengan bahaya seperti jalan raya, danau, kolam, aliran sungai atau bahkan drop off dan lain-lain, kemudian cahaya matahari, dan kemiringan serta drainase. Idealnya menurut Dr Lisa Wood dan Dr Karen Martin (2010) ruang bermain dapat ditempuh dengan 5 menit dengan berjalan kaki atau 400 meter dari rumah terjauh dilingkungan tersebut serta ruang harus memiliki fasilitas yang dapat melayani berbagai usia misalnya anak-anak kecil yang lebih suka berjalan, bermain bola, sedangkan anak-anak yang lebih besar lebih suka bermain permainan olahraga informal atau terorganisir serta bersosialisasi. Situasi ruang bermain seharusnya tidak berdekatan dengan kepadatan lalu lintas tinggi, serta perlunya Penyeberangan pejalan kaki dan pagar yang berfungsi mencegah vandalisme dan mengurangi aksesibilitas anak-anak. Selain itu, adapun hal yang perlu diperhatikan dalam penanda informasi (Beckwith & PLAE, 1992) yaitu pelatakannya berada pada tempat yang mudah terlihat seperti persimpangan utama dan titik nodal tidak terhalang tumbuhan. Menurut Novitasari (dikutip dalam Zahra dkk, 2014), melalui metode *Scenic Beauty Estimation* (SBE) yang dipengaruhi oleh perbedaan unsur dan prinsip desain, vegetasi yang bernilai estetik, kerapihan dan kebersihan dapat mengukur tingkat keindahan. Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya juga dapat menjadi komponen pada tata letak yang akan berpengaruh pada kenyamanan (Baskara, 2011).

Lokasi ruang bermain menurut *Wokingham Borough Council* (2018) yang baik adalah sebagai berikut:

1. Lokasi yang cocok untuk ruang bermain adalah tempat anak-anak ingin bermain, dimana mereka aman dan dapat melakukan perjalanan dengan aman ke dan dari, dan di mana mereka dapat bermain dengan bebas.
2. Lokasi jauh lalu lintas yang padat, tempat parkir mobil dan gardu listrik.

3. Lokasi tempat bermain dapat berdekatan dengan fasilitas lain seperti sekolah, pusat komunitas, toko atau ruang hijau.
4. Ruang bermain seharusnya terhubung dengan ruang terbuka lainnya dan trotoar.

2.4 Kaitan *Sustainable Development Goals (SDGs)*, Ruang Publik, dan Ruang Bermain

SDGs yaitu keberlanjutan kota dan komunitas dengan membangun kota-kota serta pemukiman yang inklusif, berkualitas, aman, berketahanan dan bekelanjutan. Perwujudannya dapat berupa penyediaan ruang terbuka hijau yang merupakan ruang publik. Ruang publik adalah ruang atau lahan tempat masyarakat dapat melakukan kegiatan fungsional maupun kegiatan sampingan lainnya yang dapat mengikat suatu komunitas, baik itu kegiatan sehari-hari maupun berkala (Carr, 1992). Berdasarkan tipologi, ruang bermain dapat berada pada ruang publik seperti yang dijelaskan dalam *US Consumer Product Safety Commision* (2010) yaitu ruang bermain publik merupakan fasilitas umum yang ketika memasukinya tidak dipungut biaya dan mampu diakses serta digunakan oleh semua anak-anak termasuk keterbatasan fisik dan mental. Namun pembangunan ruang bermain pada ruang publik harus memiliki pengendalian perancangan guna meminimalkan pengaruh negatif dari ruang bermain anak beserta fasilitasnya terhadap keselamatan dan kesehatan anak-anak (Baskara, 2011). Bermain merupakan hal menyenangkan yang dilakukan anak-anak, dengan bermain mereka dapat menyalurkan ekspresinya dan sangat penting untuk tumbuh kembangnya karena dengan bermain salah satu cara belajar dan mengenal lingkungannya.

2.5 Studi Terdahulu

Studi terdahulu dilakukan guna menjadi referensi bagi peneliti untuk penelitian dan meyakinkan bahwa penelitian yang dilakukan belum pernah dilakukan. Berikut tabel penelitian terdahulu:

Tabel 2.1 Tabel Studi Terdahulu

Nama / Tahun Penelitian	Isu Penelitian	Metodologi	Variabel	Hasil
Deviyana, 2016	Taman Rekreasi Edukatif Anak di Kota Makassar	<ul style="list-style-type: none"> • Studi Literatur • Studi Banding • Studi Lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Keselamatan • Kesehatan • Kemudahan • Kenyamanan • Keindahan 	Hasil dari penelitian berupa perancangan konsep.
Chairunnisa, 2011	Taman Sebagai Pendukung Aktivitas Bermain Anak dan Berolahraga Di Permukiman (Studi Kasus Taman Amir Hamzah)	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian Literatur • Studi Kasus (Survey dan Wawancara) 	<ul style="list-style-type: none"> • Keselamatan • Kesehatan • Kemudahan • Kenyamanan 	Pada prinsipnya sebuah taman pada pemukiman dapat mendukung aktivitas bermain dan olahraga karena dalam persyaratan perancangan sebuah taman permukiman telah disebutkan bahwa harus menyediakan kegiatan fungsional dan menyediakan perlengkapan bermain.
Hutapea dkk, 2015	Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekat Malang	<ul style="list-style-type: none"> • Deskriptif Analitik • Metode Programming 	<ul style="list-style-type: none"> • Keselamatan • Kesehatan • Kemudahan • Keamanan • Keindahan • Kenyamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Keselamatan anak menjadi faktor penting yang meliputi pemilihan material permukaan dan adanya zona aman permainan. • Kenyamanan anak dalam aktivitas bermain meliputi pemandangan visual, tata letak permainan, dan bahan permukaan yang sesuai dengan penggunaannya.

Nama / Tahun Penelitian	Isu Penelitian	Metodologi	Variabel	Hasil
Rahmah, 2018	Kajian Ruang Terbuka Publik Yang Ramah Anak Di Kabupaten Batu, Kota Malang	<ul style="list-style-type: none"> Diskriptif kualitatif dengan melakukan pengamatan langsung serta wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> Keselamatan Kenyamanan Keamanan Keindahan 	<ul style="list-style-type: none"> Kota batu sehingga perlu adanya penataan kembali yang dilakukan perencana kota dan pemda dalam hal arus kendaraan mengingat banyaknya obyek wisata yang ada disekitarnya. Sebaiknya direncanakan lahan parkir mobil dan motor sehingga jalan disekitar taman hanya digunakan untuk pejalan kaki saja. Penataan kembali pedagang kaki lima yang berada diseliling taman terutama di jalur pejalan kaki agar fungsi pedestrian tercapai. Wahana permainan anak-anak yang berwawasan lingkungan ditambah lagi.
Putra dkk, 2015	Kajian Transformasi Bentuk dan Fungsi Alun-alun Bandung Sebagai Ruang Terbuka Publik	<ul style="list-style-type: none"> Studi Literatur, Wawancara Dan Observasi Lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi fasilitas taman 	Perubahan yang terjadi pada Alun-alun Bandung disebabkan oleh perkembangan zaman, sehingga dilakukanlah perubahan bentuk yang secara otomatis merubah fungsi di dalamnya.

Nama / Tahun Penelitian	Isu Penelitian	Metodologi	Variabel	Hasil
Ari dkk, 2016	Evaluasi Dampak Penyediaan Taman-Taman Tematik Kota Bandung Berdasarkan Persepsi Masyarakat Sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluatif Semu • Kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Sosial • Ekonomi • Lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dampak ekonomi terkait peningkatan iklim ekonomi masyarakat sekitar, keberadaan taman tematik tidak memberikan dampak signifikan dengan keberadaan taman tematik karena disebabkan perbedaan segmentasi pasar antara fasilitas komersil yang ada, kebutuhan pengunjung dan tema taman yang diusung. • Dampak lingkungan terkait kebersihan, keindahan dan keasrian lingkungan tidak memberi dampak yang cukup signifikan dari perubahan taman ling-kungan ke taman tematik. • Dampak lingkungan juga terkait ketidakteraturan parkir kendaraan dan PKL yang berjualan disekitar taman.
Shi, 2016	<i>Explore children's outdoor play spaces of community areas in highdensity cities in China: Wuhan as an example</i>	• Kuantitatif	<ul style="list-style-type: none"> • Durasi bermain • Jenis aktivitas • Frekuensi bermain • Faktor yang mempengaruhi anak bermain di luar ruangan 	Taman bermain dengan unsur alam dapat memberikan pengalaman sensorik yang lebih baik.

Nama / Tahun Penelitian	Isu Penelitian	Metodologi	Variabel	Hasil
Marouf1 dkk, 2015	<i>Development of Designing Criteria in Children's Urban Play Space in Iran- Review of Literature</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Aksesibilitas • Keterlibatan pemerintah daerah • Keamanan 	Anak-anak perlu bemain di luar rumah guna mengembangkan berbagai aspek kepribadian karena lingkungan luar ruangan memengaruhi berbagai aspek perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bermain gratis atau tidak pada setiap hari.
Latfi dkk, 2010	<i>Suitability of Planning Guidelines for Children Playing Space</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi fasilitas taman 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bermain dengan peralatan bermain yang memadai mendorong penggunaan ruang yang maksimal. • Kurangnya ruang bermain yang tepat, memadai dan cocok akan mendorong anak-anak untuk bermain di lokasi alternatif dan menuju tempat-tempat lebih jauh yang dapat menyebabkan kondisi yang tidak aman bagi anak.
Helmi, 2018	Persepsi Masyarakat Tentang Taman Balaikota Bandung	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif • Deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas Lingkungan • Dampak 	Dengan adanya revitalisasi taman balaikota bandung menjadikan alternatif tersendiri bagi masyarakat sehingga taman balaikota yang diperuntukan untuk umum khususnya warga bandung dapat dinikmati dengan baik dan nyaman

Nama / Tahun Penelitian	Isu Penelitian	Metodologi	Variabel	Hasil
Setiawan dkk, 2017	Persepsi Publik Pada Pengelolaan Taman Kota Di Kota Bandung	• Pendekatan Kuantitatif	<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi • Fasilitas Taman • Kreatifitas Desain Taman • Kebersihan • Kemampuan Taman Kota Mewadahi Aktifitas Pengunjung • Kecukupan Ragam Kegiatan Pada Kegiatan Khusus • Kemampuan Pengelola Taman Kota • Kemampuan Pengelola Taman Kota 	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi sebagian besar pengunjung taman kota secara umum cukup baik, namun tidak sedikit juga yang memiliki persepsi yang sebaliknya yang menyatakan bahwa pengelolaan taman kota tidak terpelihara dengan baik, kurang bersih dan kelengkapan tamannya belum memadai, dan pemeliharaan taman masih dilakukan secara insidental oleh instansi pengelola. • Belum adanya sistem kelembagaan yang dapat mengakomodir stakeholder dalam pengelolaan taman kota yang bukan hanya pemerintah tetapi juga melibatkan swasta dan masyarakat.

Sumber: Hasil Kajian Literatur, 2019

Berdasarkan tabel studi terdahulu diketahui bahwa anak-anak perlu bemain di luar rumah guna mengembangkan berbagai aspek kepribadian karena lingkungan luar ruangan mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bermain gratis atau tidaknya pada setiap hari (Marouf dkk, 2015) dan dalam mewujudkan ruang terbuka ramah anak perlu adanya penataan dalam hal arus kendaraan, sebaiknya direncanakan lahan parkir mobil dan motor sehingga jalan disekitar taman hanya digunakan untuk pejalan kaki saja, penataan pedagang kaki lima yang berada disekeliling taman terutama di jalur pejalan kaki agar

fungsi pedestrian tercapai (Deviyana, 2016). Pada prinsipnya sebuah taman pada pemukiman dapat mendukung aktivitas bermain dan olahraga karena dalam persyaratan perancangan sebuah taman permukiman telah disebutkan bahwa harus menyediakan kegiatan fungsional dan menyediakan perlengkapan bermain (Chairunnisa, 2011). Selain itu, yang perlu diperhatikan dalam taman bermain anak yaitu keselamatan menjadi faktor penting yang meliputi pemilihan material permukaan dan adanya zona aman permainan, kenyamanan anak dalam aktivitas bermain meliputi pemandangan visual, tata letak permainan, dan bahan permukaan yang sesuai dengan penggunaannya (Hutapea dkk, 2015). Pada penelitian studi kasus Kota Wuhan di Cina diketahui bahwa anak-anak lebih menyukai tempat bermain bertema alam dengan fasilitas tumbuhan berupa vegetasi dan air berupa air mancur. Beberapa anak bahkan tidak menyukai tempat yang bermaterial paving dan terpapar sinar matahari (Shi, 2016). Ruang bermain dengan peralatan bermain yang memadai mendorong penggunaan ruang yang maksimal tetapi jika ruang bermain kurang tepat, kurang memadai dan kurang cocok akan mendorong anak-anak untuk bermain di lokasi alternatif dan menuju tempat-tempat lebih jauh yang dapat menyebabkan kondisi yang tidak aman bagi anak (Lathfi dan Karim, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Ari dkk (2016) mengenai evaluasi dampak penyediaan taman-taman tematik Kota Bandung berdasarkan persepsi masyarakat sekitar dapat disimpulkan bahwa dampak ekonomi terkait peningkatan iklim ekonomi masyarakat sekitar pada keberadaan taman tematik tidak memberikan dampak signifikan dengan keberadaan taman tematik karena disebabkan perbedaan segmentasi pasar antara fasilitas komersil yang ada, kebutuhan pengunjung dan tema taman yang diusung, dampak lingkungan terkait kebersihan, keindahan dan keasrian lingkungan tidak memberi dampak yang cukup signifikan dari perubahan taman lingkungan ke taman tematik serta terkait ketidakteraturan parkir kendaraan dan PKL yang berjualan disekitar taman. Selain itu, persepsi sebagian besar pengunjung taman kota di Bandung secara umum cukup baik, namun tidak sedikit juga yang memiliki persepsi yang sebaliknya

yang menyatakan bahwa pengelolaan taman kota tidak terpelihara dengan baik, kurang bersih dan kelengkapan tamannya belum memadai, dan pemeliharaan taman masih dilakukan secara insidental oleh instansi pengelola (Setiawan dkk 2017). Persepsi masyarakat mengenai Taman Balai Kota Bandung yaitu dengan adanya revitalisasi Taman Balai Kota Bandung menjadi alternatif tersendiri bagi masyarakat sehingga Taman Balai Kota Bandung yang diperuntukan untuk umum khususnya warga bandung dapat dinikmati dengan baik dan nyaman (Helmi, 2018).

Tabel 2.2 Bank Variabel

Variabel	Pustaka												
	Deviyana , 2016	Chairunnisa , 2011	Rahmah , 2018	Hutape a dkk, 2015	Ari, 201 6	Shi, 201 6	Marouf 1 dkk, 2015	Latf i dkk, 2010	Helmi , 2018	Wibow o dkk, 2015	Putra , 2015	Setiawan , 2017	Anggraeni , 2019
Keselamatan	√	√	√	√									√
Kesehatan	√	√		√									√
Kemudahan	√	√		√									√
Kenyamanan	√	√	√	√									√
Keindahan	√		√	√									√
Keamanan			√	√			√						√
Sosial					√								
Ekonomi					√								
Lingkungan					√			√					
Vegetasi											√		√
Kondisi fasilitas taman							√			√	√		√
Kreatifitas desain taman											√		
Kebersihan											√		√
Kemampuan taman kota mewadahi aktifitas pengunjung												√	
Kemampuan pengelolaan taman kota											√		
Durasi bermain						√							

Variabel	Pustaka												
	Deviyana , 2016	Chairunnisa , 2011	Rahmah , 2018	Hutape a dkk, 2015	Ari, 201 6	Shi, 201 6	Marouf 1 dkk, 2015	Latf i dkk, 2010	Helmi , 2018	Wibow o dkk, 2015	Putra , 2015	Setiawan , 2017	Anggraeni , 2019
Jenis aktivitas						√							
Frekuensi bermain						√							
Faktor yang mempengaruhi anak bermain di luar ruangan						√							
Aksesibilitas							√						√
Keterlibatan pemerintah daerah							√						
Motif, minat, dan harapan										√			
Budaya										√			
Dimensi										√			

Sumber: Kajian Literatur,2019