

KAJIAN TAMAN PINTAR SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK DALAM KONTEKS KOTA LAYAK ANAK DI KOTA YOGYAKARTA

Suhartini*

Universitas Khairun, Ternate, Indonesia

Article history

Received

15 Mei 2022

Received in revised form

16 Mei 2022

Accepted

23 Mei 2022

*Corresponding author

suhartini@unkhair.ac.id

Graphical abstract



Abstract

Taman Pintar is one of the playgrounds provided by the Yogyakarta City Government. Taman Pintar combines recreational and educational tourist attractions in one location. On a city scale, Taman Pintar becomes a planned public space that provides play facilities for children. The purpose of the study is to determine the system of setting public space used by children both in planned public spaces of Taman Pintar, so that factors were obtained that influence the use of child-friendly public spaces in Yogyakarta City. This research is qualitative with a case study method. Data collection was carried out by accidental sampling with children and parents. Analysis techniques based on matchmaking patterns then build case descriptions. The results shows the system of setting Taman Pintar is located in a strategic location in the center of city center, served by public transportation routes, there are diverse play facilities with a design of laying close to each other, easy accessibility, visitors feel comfortable, children feel safe and are not afraid to be in Taman Pintar. These six factors affect Taman Pintar as a public open space that is friendly with children.

Keywords: Taman Pintar, Open Public Space, Child-Friendly City

Abstrak

Taman Pintar merupakan salah satu tempat bermain yang disediakan oleh Pemerintah Kota Yogyakarta. Taman Pintar memadukan tempat wisata rekreasi sekaligus edukasi dalam satu lokasi. Dalam skala kota, Taman Pintar menjadi ruang publik terencana yang menyediakan fasilitas bermain untuk anak-anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui sistem tempat ruang publik yang digunakan anak-anak baik pada ruang publik terencana Taman Pintar, sehingga didapatkan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan ruang publik ramah anak di Kota Yogyakarta. Penelitian bersifat kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan cara *accidental sampling* dengan narasumber anak-anak dan orang tua. Teknik analisis yang didasarkan penjodohan pola kemudian membangun deskripsi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem tempat Taman Pintar berada pada lokasi strategis di pusat kegiatan penduduk, dilalui jalur angkutan umum, tersedia fasilitas bermain yang beragam dengan desain peletakan saling berdekatan, memiliki aksesibilitas yang mudah dicapai, pengunjung merasa nyaman, anak-anak merasa aman dan tidak takut berada di Taman Pintar. Keenam faktor ini yang mempengaruhi Taman Pintar sebagai ruang terbuka publik yang ramai dikunjungi oleh anak-anak.

Kata Kunci : Taman Pintar, Ruang Terbuka Publik, Kota Layak Anak

© 2022 Penerbit Fakultas Teknik Unkhair. All rights reserved

1. PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan salah satu Kota Layak Anak (KLA) di Indonesia. Penetapan Kota Yogyakarta sebagai KLA disahkan pada tahun 2009, selanjutnya meraih penghargaan KLA tingkat madya sebanyak tiga tahun berturut-turut, mulai tahun 2011 sampai 2013. Sampai dengan tahun 2014, Kota Yogyakarta telah memiliki 117 kampung ramah anak berbasis rukun warga (RW) sebagai realisasi program kota layak anak. Kampung ramah anak adalah kampung yang mampu memberikan pemenuhan hak dan berbagai kebutuhan anak untuk tumbuh dan berkembang. Selain kampung ramah anak yang menjadi ruang hidup dalam skala lokal, dibutuhkan juga lingkungan ramah anak lainnya dalam skala kota untuk mendukung kegiatan anak dalam lingkup yang lebih luas.

Salah satu fasilitas yang dapat mengakomodir kegiatan anak dalam skala perkotaan adalah ruang publik yang mudah dicapai sewaktu-waktu sebagai tempat bermain maupun tempat rekreasi bagi anak. Ruang publik yang dimaksud dapat berupa ruang terbuka yang dapat diakses tanpa ada pungutan biaya (*free cost*) dan anak-anak bebas mengekspresikan kegiatannya dengan aman dan nyaman. Merujuk pada Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2010 tentang RTRW Kota Yogyakarta terdapat sembilan jenis ruang publik, meliputi alun-alun, taman, kebun binatang, lapangan olahraga, lapangan upacara, sempadan sungai, taman parkir, taman rekreasi serta median jalan, ruang milik rel kereta api dan pedestrian.

Dari kesembilan jenis ruang publik tersebut ditemukan ada empat ruang publik Kota Yogyakarta tak berbayar yang dikunjungi anak-anak antara lain Alun-Alun, Taman Pintar, Taman Gajahwong, dan Lempuyangan. Selanjutnya dari keempat lokasi, lokasi ruang publik skala kota yang ramai dikunjungi spesifik oleh anak-anak adalah Taman Pintar dengan fasilitas bermain yang beragam menjadi daya tarik anak-anak untuk bermain. Kenyataannya saat ini keberadaan ruang publik semakin tertekan seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Sebagai akibatnya kebutuhan akan lahan permukiman serta sarana dan prasarana pendukungnya juga ikut meningkat[1].

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk membentuk sebuah kota yang layak anak. Beberapa temuan penelitian tersebut menyimpulkan bahwa ketersediaan ruang publik merupakan salah satu prioritas peningkatan keramahan kota dalam lingkup pembangunan fisik. Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan penelitian yang membahas lingkungan fisik Kota Yogyakarta, khususnya ruang terbuka publik khusus anak-anak. Sehingga nantinya dapat diketahui gambaran karakteristik setiap ruang publik yang dikunjungi anak-anak dan ditemukan faktor yang mempengaruhi penggunaan ruang publik tersebut dalam konteks kota layak anak di Kota Yogyakarta.

2. METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan satu dari lima jenis penelitian kualitatif antara lain biografi, fenomenologi, *grounded theory*, etnografi dan studi kasus sendiri[2]. Penelitian studi kasus ini meneliti tentang ruang publik yang ramai dikunjungi anak-anak yaitu Taman Pintar. Ruang publik dibatasi pada wilayah/kawasan yang bebas diakses oleh masyarakat umum tanpa ada pungutan biaya. *Playground* atau arena permainan anak sebagai ruang publik dan penyambutan bagi pengunjung yang menyediakan berbagai peralatan peraga dan fasilitas bermain yang menyenangkan bagi anak. *Playground* ini dapat diakses secara gratis. Area ini yang menjadi lokasi penelitian karena tidak terdapat pungutan biaya sehingga dari segi penggunaan benar-benar publik.

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, dimulai dari (1) tahap perancangan penelitian, (2) tahap pengumpulan dan analisis data, dan (3) tahap sintesis dan penyimpulan. Penelitian ruang publik layak anak ini merupakan penelitian berbasis studi lingkungan dan perilaku, maka obyek penelitian haruslah merupakan suatu latar perilaku (*behavior setting*). *Behavior setting* kemudian dijabarkan dalam dua istilah yaitu *system of setting* dan *system of activity*, dimana keterkaitan antara keduanya membentuk satu *behavior setting* tertentu[3]. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data primer menggunakan observasi dan wawancara secara mendalam. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder bersumber dari dokumen instansi terkait dan studi literatur. Pada tahap analisis data menggunakan pendekatan *system of setting* atau sistem tempat atau ruang diartikan sebagai rangkaian unsur-unsur fisik/spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu. Proses pada studi kasus dilakukan analisis sistem tempat dengan teknik analisis penjadohan pola, yakni membandingkan pola yang didasarkan atas kondisi empiris dengan pola yang diprediksikan (proposisi awal).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

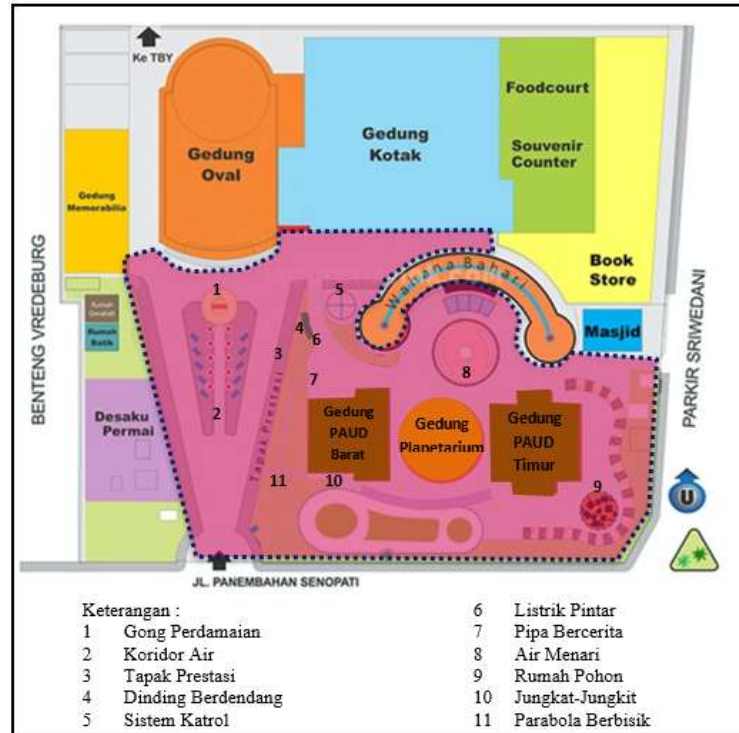
Ruang publik layak anak adalah tempat yang dapat dimanfaatkan oleh semua orang khususnya anak-anak, mampu memenuhi kebutuhan anak dalam melakukan berbagai aktivitasnya seperti bermain tanpa ada pungutan biaya. Berdasarkan hasil analisis ketersediaan ruang publik di Kota Yogyakarta yang ramai dikunjungi oleh anak-anak untuk melakukan kegiatan bermain sekaligus rekreasi antara lain Alun-Alun Utara, Alun-Alun Selatan, Kebun Binatang GembiraLoka, Lapangan Olahraga Mandalakrida, Sempadan Sungai Code dan Gajahwong, Ruang milik rel kereta api Lempuyangan, dan Taman Pintar.

Jika merujuk pada teori, karakteristik, kondisi dan fungsi dari keempat lokasi berbeda-beda. Alun-Alun Utara dan Alun-Alun Selatan merupakan ruang publik kota yang ramai dikunjungi oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Kedua lokasi ini termasuk dalam jenis ruang publik kota. Kemudian Taman Pintar termasuk dalam ruang publik yang telah direncanakan bagi anak-anak, dan terakhir ruang milik rel kereta api Lempuyangan termasuk dalam kategori ruang publik informal (tak terencana yang tumbuh secara organik) yang ramai dikunjungi anak-anak, remaja hingga dewasa. Sesuai dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui wujud spasial ruang publik yang layak bagi anak-anak di Kota Yogyakarta, maka lokus penelitian ruang publik dipilih berdasarkan proses terbentuknya yakni terencana yaitu Taman Pintar, sehingga didapatkan konsep spasial ruang publik layak anak yang ideal di Kota Yogyakarta. Adapun pembahasan sistem tempat Taman Pintar sebagai berikut

3.1 Lokasi

Lokasi yang menjadi lokus penelitian bukan pada seluruh zona yang tersedia di Taman Pintar melainkan terbatas pada zona *playground*. Dengan pertimbangan bahwa pada zona inilah semua wahana bermain dapat diakses bebas oleh semua masyarakat tanpa ada pungutan biaya (*free cost*). Zona *playground* merupakan zona penyambutan dan permainan yang diperuntukkan sebagai ruang publik sekaligus ruang tunggu pengunjung. Zona ini terdiri dari berbagai alat bermain dan anjungan yang disusun tersebar agar tidak terjadi penumpukan pengunjung. Berdasarkan fungsi ruang, zona *playground* Taman Pintar termasuk dalam tipologi ruang positif yaitu ruang publik yang dikelola oleh pemerintah dan dapat digunakan untuk kegiatan positif[4].

Jika melihat dari denah Taman Pintar, zona *playground* terletak pada koridor sirkulasi antar-gedung. Jalur sirkulasi ini didesain terencana sehingga menarik dan menyatu dengan gedung-gedung sekitarnya. Zona *playground* memiliki bentuk *square* dengan tipe poligon tak beraturan. Lebih jelas bentuk zona *playground* Taman Pintar dapat dilihat pada gambar 1







Gambar 1 *Playground* Taman Pintar





3.2 Fasilitas

Fasilitas yang tersedia di *playground* Taman Pintar dapat dibedakan menjadi fasilitas bermain aktif dan fasilitas bermain pasif [5]. Fasilitas bermain yang tersedia pada zona *playground* kurang lebih sebanyak sebelas jenis. Fasilitas bermain tersebut meliputi koridor air, gong perdamaian, sistem katrol, listrik pintar, tapak prestasi, pipa bercerita, parabola berbisik, air menari, rumah pohon, jungkat-jungkit, dan dinding berdendang. Adapun jenis dan fungsi dari tiap-tiap fasilitas dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut

Tabel 1 Fasilitas *Playground* Taman Pintar

No	Jenis Fasilitas	Keterangan
1	Koridor air 	Alat ini terletak didepan gedung oval, merupakan air mancur parabolic tersusun berderet membentuk koridor. Koridor ini disebut dengan air laminar. Ide alat peraga ini adalah memberikan pembelajaran fisika atau matematika tentang sudut elevasi
2	Gong perdamaian 	Alat ini menunjukkan simbol perdamaian dari berbagai dunia lengkap beserta gambar bendera pada tiap-tiap negara

No	Jenis Fasilitas	Keterangan
3	Sistem katrol 	alat ini terletak didepan gedung kotak, merupakan alat peraga yang menjelaskan sistem kerja katrol menggunakan beragam jenis beban
4	Listrik Pintar 	alat ini mejelaskan cara kerja mengalirkan listrik menggunakan tenaga matahari dengan media solar cell.
5	Tapak prestasi 	alat peraga ini sekaligus menjadi bentuk penghargaan kepada prestasi yang telah diukir oleh anak bangsa Indonesia seperti presiden, menteri, dan berbagai tokoh-tokoh yang telah berjasa mengharumkan nama Indonesia. tapak ini terletak di sepanjang jalan masuk Taman Pintar
6	pipa bercerita 	alat ini terletak diseberang sistem katrol. Alat ini mendemostrasikan bunyi yang dihasilkan dapat dipantulkan sepanjang dinding pipa yang berbelok
7	parabola berbisik 	alat ini terdiri dari dua buah parabola yang saling berhadapan, dapat menghantarkan gelombang suara kepada masing-masing titik tengah parabola. Alat ini menjelaskan konsep perambatan suara
8	air menari 	wahana ini menjadi daya tarik utama <i>playground</i> Taman Pintar. Area ini menjadi suau hiburan tersendiri bagi keceriaan anak-anak dalam bermain dan belajar di Taman Pintar

No	Jenis Fasilitas	Keterangan
		
9	rumah pohon 	alat ini berbentuk rumah yang terbuat dari pohon tiruan dilengkapi dengan papan seluncur dan tangga. arena ini memberikan eksplorasi yang menyenangkan untuk naik-turun-berseluncur-merangkak sesuai dengan pola pikir ilmah anak-anak
10	jungkat-jungkit 	alat ini terletak dekat dengan pintu masuk utama. Alat ini menjelaskan asas keseimbangan
11	dinding berdendang 	alat ini terletak di depan loket karcis, bertujuan untuk menjelaskan hubungan tinggi-rendahnya nada dengan luas permukaan gendang.

Sumber : Observasi, 2015

Selain fasilitas bermain, di zona *playground* juga tersedia fasilitas bersantai seperti tempat duduk dan ramp tembok. Penempatan tempat duduk ini menyebar pada setiap jenis wahana, sedangkan ramp tembok menyesuaikan dengan bentuk bangunan di zona *playground*. Tempat duduk dan ramp tembok ini didesain menarik dan terpadu dengan pepohonan sehingga memberikan kesan teduh dan tidak membosankan. Selain tempat duduk juga terdapat lampu, tempat sampah sebagai fasilitas pendukung zona *playground*. Penempatan tempat sampah iniberdekatan dengan tempat duduk agar mudah dijangkau dan kebersihan lingkungan taman tetap terjaga.

3.3 Aksesibilitas

Faktor aksesibilitas yang diteliti berkaitan dengan kemudahan dan kererhubungan untuk mencapai lokasi Taman Pintar baik menuju taman maupun dalam taman. Aksesblitas menuju taman dipengaruhi oleh jenis moda transportasi, jarak tempuh dan lalu lintas dalam perjalanan sedangkan aksesibilitas dalam taman meliputi akses dalam berjalan kaki dan mencari parkir[6].

Taman Pintar dilalui oleh Jalan Senopati, salah satu jalan kolektor sekunder Kota Yogyakarta. Taman Pintar berada disekitar kawasan pemerintahan, perdagangan dan jasa,

pariwisata serta permukiman masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan sebanyak 67% narasumber menggunakan kendaraan bermotor menuju Taman Pintar seperti mobil, sepeda motor, dan bus Transjogja. Sedangkan sisanya 33% menuju Taman Pintar dengan berjalan kaki dan naik becak. Didepan Taman Pintar terdapat dua shelter Transjogja yaitu shelter Senopati 1 dan Senopati 2 dengan 4 jalur pelayanan yaitu jalur 1A, 1B, 2A dan 2B.

Hal ini didukung dengan kondisi jalan yang memadai dengan keadaan lalu lintas relatif lancar. Jika dilihat dari aspek lokasional, pada bagian depan lokasi Taman Pintar terdapat shelter Transjogja, jalur zebra cross, dan termasuk dalam kawasan fungsional Malioboro. Oleh karena itu, aksesibilitas menuju Taman Pintar memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi karena mudah dicapai, dilalui jalur angkutan umum, berada di pusat kota dan berdekatan dengan lokasi-lokasi strategis Kota Yogyakarta. Kemudahan ini didukung oleh kondisi fisik seperti jalan menuju taman yang berada di pusat kota merupakan jalan kolektor sekunder dengan jenis perkerasan aspal yang baik, dilalui jalur kendaraan hingga jalur pejalan kaki yang memadai, memiliki pintu masuk lebih dari satu, sekaligus kemudahan menemukan parkir membantu pengunjung mengakses taman menjadi lebih mudah.



Gambar 2 Kondisi Aksesibilitas Didalam Taman Pintar

3.4 Kenyamanan

Kenyamanan ruang publik di Taman Pintar dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan kondisi fisik. Kondisi lingkungan dipengaruhi oleh vegetasi, kebersihan, dan kebisingan, sedangkan kondisi fisik dipengaruhi oleh fasilitas, tempat duduk, dan jalur pejalan kaki [6]. Kondisi lingkungan di Taman Pintar sangat asri, ini terlihat dari banyaknya vegetasi berupa pepohonan maupun tanaman perdu yang tertata rapi dan dirawat berkala. Pepohonan yang ada juga dimanfaatkan menjadi area tempat duduk sehingga memberikan perlindungan bagi pengunjung disaat siang hari. Disamping itu, tempat sampah juga tersebar di area playground sehingga tidak sulit ditemukan. Area playground selalu bersih dan bebas sampah. Berkaitan dengan kebisingan, seluruh pengunjung taman pintar tidak merasa terganggu dengan suara kendaraan yang lalu lalang disekitarnya karena keras suara kendaraan masih dapat diredam oleh vegetasi yang tumbuh dan menjadi pembatas antara jalan dan area playground. Selain itu keriuhan anak-anak yang sedang bermain lebih dominan didengar dibandingkan dengan suara kendaraan sehingga anak-anak masih merasa nyaman untuk melakukan kegiatan bermain.

Tidak adanya gangguan lingkungan yang berarti memberikan kenyamanan bagi anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain di Taman Pintar dari sisi lingkungan. Rasa kenyamanan lainnya juga didukung dengan kondisi fisik seperti kelengkapan fasilitas bermain, tempat duduk yang tersebar sehingga mudah dicapai, kedekatan jarak antar fasilitas bermain, dan adanya jalur pejalan kaki yang menghubungkan antar fasilitas memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk bebas bergerak dan bermain mengeksplor Taman Pintar.



Gambar 3 Kondisi Fisik Taman Pintar

Jadi dapat disimpulkan bahwa Taman Pintar memiliki tingkat kenyamanan yang cukup tinggi dipengaruhi oleh kondisi lingkungan yang bersih, teduh dan kondisi fisik yang dilengkapi fasilitas bermain yang beragam, tempat duduk yang tersebar, jarak antar permainan yang berdekatan. Selain kedua faktor diatas ditemukan fakta lain yang membuat nyaman narasumber untuk berkunjung adalah area Taman Pintar yang bebas rokok dan tidak adanya pungutan biaya masuk.

3.5 Keamanan

Kondisi keamanan di Taman Pintar dipengaruhi oleh perlindungan terhadap lalu lintas, tindak kriminalitas, dan kemudahan jangkauan pandangan orang tua untuk mengawasi kegiatan bermain anak-anak[7]. Berdasarkan hasil wawancara, anak-anak yang bermain di taman Pintar seluruhnya merasa aman karena kegiatan bermain yang berlangsung selalu dalam pengawasan orang tua. Kemudahan orang tua dalam mengawasi anak ini dipengaruhi oleh kondisi fisik Taman Pintar yang menyediakan tempat duduk di sekitar arena bermain sehingga memudahkan jangkauan pandangan orang tua kepada anak. Selain itu, adanya petugas keamanan yang berpatroli dan siaga mencegah tindakan kriminalitas juga meningkatkan rasa aman bagi orang tua dan anak-anak dalam melakukan kegiatan bermain di Taman Pintar. Kondisi fisik juga mempengaruhi tingkat keamanan di Taman Pintar, hal ini ditunjukkan dengan adanya pagar pembatas antara jalur lalu lintas dengan lokasi bermain anak. adanya pemisahan ini memberikan perlindungan bagi anak-anak dari ancaman kecelakaan lalu lintas.

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kondisi keamanan di Taman Pintar dipengaruhi oleh kondisi fisik (pagar pembatas dan kemudahan jangkauan pengawasan) dan pengelolaan (petugas keamanan). Adanya kedua faktor ini menunjukkan bahwa kondisi keamanan di Taman Pintar cukup aman dan dapat memberikan perlindungan bagi anak-anak.



Gambar 4 Pos Keamanan dan Pagar Pembatas Taman Pintar

3.6 Daya Tarik

Daya tarik yang dimaksud adalah atraksi yang ditawarkan untuk menarik motivasi anak-anak berkunjung ke ruang publik agar kegiatan yang berlangsung tidak monoton [8]. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa alasan anak-anak datang berkunjung ke Taman Pintar disebabkan oleh banyaknya variasi permainan yang penuh warna dan luasnya ruang memudahkan anak-anak bebas bergerak sehingga menimbulkan rasa tertarik dan senang bermain di lokasi ini. Alasan pendukung lainnya dipengaruhi oleh orang tua yang senang mengajak anak-anak ke Taman Pintar karena dapat bermain sekaligus belajar sehingga memberikan makna dalam kegiatan bermain.

4. KESIMPULAN

Sistem tempat Taman Pintar menunjukkan rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial di ruang publik yang mempunyai hubungan dan saling berkaitan sehingga dapat dipakai untuk kegiatan bermain anak-anak. Sistem tempat ruang publik anak terdiri dari enam faktor yaitu lokasi, fasilitas, keamanan, aksesibilitas, kenyamanan, dan daya tarik. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa Taman Pintar telah layak menjadi ruang publik ramah anak. Pengukuran kelayakan ruang publik ini dipengaruhi oleh setting fisik kedua lokasi. Taman Pintar memenuhi semua indikator ruang publik yang layak yakni berada pada lokasi strategis, aman, nyaman, memiliki fasilitas yang lengkap sehingga menciptakan daya tarik anak-anak untuk datang dan bermain.

References

- [1] B. Setiawan, "Ruang Bermain Untuk Anak di Kampung." 2006.
- [2] W. J. Creswell, *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset, memilih diantara lima pendekatan* oleh John W. Creswell pustaka pelajar edisi 3. 2016.
- [3] B. Haryadi & Setiawan, *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta, 2010.
- [4] T. Heath, T. Oc, and S. Tiesdell, *Public Places - Urban Spaces*. Architectural Press, 2011. doi: 10.4324/9781856179041.
- [5] E. B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I. Jakarta*. Jakarta: Erlangga, 2005.
- [6] Y. Indriani, "Tingkat Keberhasilan Taman Deggung di Kabupaten Sleman DIY sebagai Ruang Publik," Universitas Gadjah Mada, 2013. [Online]. Available: http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/65890
- [7] J. Gehl, *Life Between Buildings. Washington*. 2011.
- [8] S. Carr, M. Francis, L. G. Rivlin, and A. M. Stone, *Public space*. 1993. doi: 10.4324/9781315794808-4.