# RUANG PUBLIK SEBAGAI TEMPAT BERMAIN BAGI ANAK-ANAK Studi Kasus Pengembangan "The Urban Zoo" bagi Kawasan Pecinan di Singapura

## **Christine Wonoseputro**

Staf Pengajar Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Surabaya Email: christie@peter.petra.ac.id

#### **ABSTRAK**

Perkembangan kota menjadi menarik diamati, karena menimbulkan fenomena yang menarik di masyarakat, terutama bagi anak-anak. Pembangunan kota yang seringkali mengabaikan keikutsertaan anak – anak sebagai elemen sosial kota mengakibatkan timbulkan ruang bermain spontan yang tidak kasat mata atau dalam penelitian ini disebutkan sebagai "the invisible playground". Hal ini menarik untuk disadari dan diadopsi dalam desain, sehingga fenomena tersebut bukannya memicu akibat negatif bagi ruang publik kota, melainkan mampu menimbulkan sumbangan yang positif bagi ruang kota itu sendiri.

**Kata kunci**: ruang publik, anak–anak, "the invisible playground"

#### **ABSTRACT**

The development of the city has caused a great influence through the society and the children as the part of the society. The children activity in the city has caused spontaneous playing space in the public space and it is being called "the invisible playground." This phenomenon needs to be realized and needs to be adopted in design, so that it has not only brought negative impact to existence of the city public open space but in contrary it will bring positive influence to the public open space itself.

Keyword: public space, children, "the invisible playground"

## **PENDAHULUAN**

Ruang dalam pengertian matematis dimengerti sebagai keberadaan fisik 3 dimensional, yang dapat diukur secara matematis isinya karena pembungkusnya yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Dalam dunia arsitektur, ruang tidak hanya dipahami dari segi matematisnya saja, namun ruang dapat juga dirasakan, dihayati, dan diselami. Dalam arsitektur, ruang memiliki jiwa¹ sehingga ruang memepengaruhi keberadaan individu atau manusia yang berada di dalamnya. Ruang merupakan interaksi antara jiwa ruang secara fisik dan metafisik dengan batin manusia yang terlibat dalam eksistensinya.

Ruang publik<sup>2</sup> dipahami sebagai ruang yang diperuntukkan sebagai sebuah ruang kota yang dapat diakses secara umum dan cuma-cuma oleh masyarakat kota dari berbagai lapisan.

Anak-anak merupakan obyek dalam penelitian ini. Anak-anak dalam hal ini terbagi menjadi beberapa lapisan usia<sup>3</sup>, yaitu:

- <sup>1</sup> Bachelard (2005), The Poetic of Space
- <sup>2</sup> Shirvani (1985)

- Usia 0–1 tahun , disebut masa bayi
- Usia 1–3 tahun, disebut masa batita
- Usia 3–5 tahun disebut masa balita
- Usia 5–12 tahun usia pendidikan dasar atau usia sekolah
- Usia 12–14 tahun, disebut sebagai usia pra remaja

Pada saat ini, eksistensi ruang bermain terbuka bagi kota menjadi semakin sempit dan semakin terbatas. Menurut hasil wawancara dengan berbagai sumber yang terkait dengan pembangunan kota, ruang bermain terbuka kota semakin tergusur keberadaannya, karena telah digantikan dengan keberadaan tempat bermain yang lebih menarik seperti keberadaan wahana wisata fantasi serta berbagai pengaruh teknologi. Keberadaan "virtual playground" seperti maraknya permainan playstation dan game station lebih mempu menyedot perhatian anak daripada anak harus bermain di luar dengan

menimbulkan perkembangan psikis yang kurang sehat bagi anak, seperti timbulnya child strees dan penyimpangan perilaku pada anak, seperti anak menjadi nakal dan mencari perhatian secara berlebihan. Soetjiningsih (1995) dalam tumbuh kembang anak mengungkapkan bahwa anak dalam tahapan awal pertumbuhannya (usia balita) membutuhkan ruang untuk bermain lebih banyak dibandingakan tahapan perkembangan selanjutnya. Maka sudah selayaknya apabila orang dewasa menyediakan ruang berkembang yang mendukung pada anak – anak yang sesuai dengan usianya.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Woolfson (2001, pp. 1-15) mengungkapkan bahwa anak – anak di usia perkembangannya hingga memasuki masa usia sekolah harus mendapatkan waktu yang proporsional untuk bermain dan belajar. Alokasi waktu yang tidak seimbang bagi anak akan

berpanas-panasan. *Game-game* tersebut mampu menyediakan lahan bermain virtual yang dapat dilakukan secara individu dan hanya membutuhkan lawan main yang bersifat virtual pula. Ruang terbuka kota sendiri menjadi lebih menguntungkan apabila dijual dan menghasilkan daripada dipergunakan sebagai ruang terbuka yang dipergunakan untuk areal bermain anak—anak. Dampaknya hilangnya ruang bermain terbuka kota antara lain adalah berkurangnya intensitas interaksi sosial pada anak pada anak — anak yang hidup di perkotaan.

Menurut pakar pendidikan<sup>4</sup>, pada masa perkembangannya anak memahami lingkungan sekitarnya dengan cara bermain. Untuk itu anak melihat lingkungan sekitarnya sebagai potensi bagi mereka untuk yang dinikmati dengan cara mereka sendiri. Lingkungan sekitar menjadi sumber informasi belajar yang memperkaya khasanah berpikir dan kreativitas anak. Untuk itu sedianya, ruang tumbuh kembang anak yang baik adalah ruang yang mampu menyediakan informasi bermain dan belajar untuk anak secara maksimal. Hal ini menarik peneliti, karena anak dan ruang menimbulkan perilaku interaksi timbal balik yang unik untuk diamati.

# OBSERVASI: PERKEMBANGAN EKSISTENSI RUANG PUBLIK KOTA DAN FENOMENA BERMAIN ANAK-ANAK

Dalam studi kasus yang dilakukan baik di kota Surabaya maupun di Singapura, ada hal menarik untuk menjelaskan ruang bermain yang terjadi di luar konteks "ruang bermain anak" yang semestinya.



Takashimaya Water Fountain (sumber: dok.pribadi)

<sup>4</sup> Piaget "Froebel (1782-1825), and Peztalozzi (1746 – 1827) sepakat mengemukakan bahwa perkembangan intelektual pada anak – anak menuju penemuan bertahap merupakan hasil dari interaksi anak dengan lingkunagn sekitarnya. Hal tersebut membawa rangsangan bagi anak untuk meniru dan bermain. Sebagai mana seorang anak berkembang, mereka belajar untuk menangkap impresi dari benda – benda yang telah membawa ketertarikan visual bagi mereka dan mereka akan berusaha untuk menghubungkan benda – benda tersebut dengan bermain, merepresentasikan manusia, benda – benda, dan kejadian – kejadian dengan cara mereka sendiri. ( Dudek, 2005 ).



Bugis Junction Water Splash (sumber: dok.pribadi)

Pada kedua contoh di atas tampak bahwa anak memahami ruang publik sebagai tempat bermain yang dapat dinikmati, dengan atau tanpa menghirukan lingkungan sekitarnya, apakah itu perasaan malu seperti pada orang dewasa ataukan kondisi yang bahaya.

Anak mengerti dan melihat ruang sebagai bagian dari dunianya, yaitu ruang lingkup di mana dia dapat bermain secara spontan.<sup>5</sup> Fenomena ruang yang terbentuk secara spontan ini diberi nama *The Invisible Playground*.



The Invisible Playground sebagai Kerangka Konsep Perancangan Ruang

74

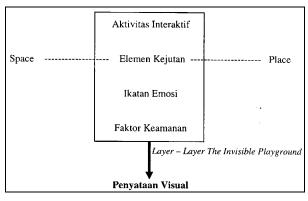
<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Lee (2006) dan Viray (2006) mengemukakan bahwa fenomena dari kota yang tidak terlihat ( the invisible cities) telah menunjukan adanya kecenderungan aktivitas dan kejadian spontan sebagai akibat dari penggunaan persepsi dan interpretasi terhadap ruang sebagai sebuah respon balik yang jujur atas lingkungan dan kebutuhan-kebutuhan manusia penggunanya. Melalui penggunaan yang tak terduga terhadap ruang, "Arsitektur spontan" tercetus, dan timbulah sebuah fenomena bermain yang sifatnya juga spontan.

#### KERANGKA TEORI

Bagaimana sebenarnya esensi dari bermain dapat memberikan pengaruh terhadap ruang ?

Dalam teori yang dikemukakan oleh Bernard Tschumi tentang Event Space<sup>6</sup> yang mengungkap tentang keterkaitan" event, space, and movement " berusaha untuk menjelaskan tentang kejadian serta keterkaitannya kejadian atau ritual (event) yang mengakibatkan terjadinya ruang. Mengacu pada teori Bernard Tschumi tersebut, maka ruang tidak hanya dimengerti sebagi eksistensi fisik yang kasat mata, namun dapat pula digambarkan bahwa ruang terdiri atas layer - layer terselubung yang merupakan ritualritual yang mewujudkan ruang.<sup>7</sup> Bermain yang dikatakan sebagai sebuah wujud dari kegiatan yang merupakan wujud sebuah kejadian ( event ) yang notabene berarti pula memicu terjadinya ruang tersebut. Sebagaimana telah dijelaskan di atas bahwa The Invisible Playground sebagai Event Space merupakan ruang bermain spontan yang terdiri atas layer – layer tidak kasat mata. Melihat teori di atas maka untuk dapat memahami ruang yang "berjiwa" sebagai ruang bermain anak, hal tersebut digambarkan dalam sebuah kerangka sebagai berikut.

Tabel 1. Terbentuknya "Place" sebagai ruang bermain anak pada konteks ruang publik.



Layer-layer pembentuk "The Invisible Playground":

1. Aktivitas Interaktif (*Interactive Activities*)

Berdasarkan pengamatan lapangan yang terjadi di sejumlah game station, kegiatan–kegiatan yang mampu memacu anak untuk betah bermain adalah adanya permainan yang bersifat interaktif yang memacu anak untuk terus bernalar dan terus

- bermain. Kegiatan yang bersifat interaktif biasanya akan menarik perhatian anak, karena sifat dari permainan tersebut adalah mengaktifkan indera manusia dengan adanya umpan balik (*feedback*) dari elemen bermain tersebut.
- 2. Elemen Kejutan (*The Element of Surprises*)
  Kegiatan yang terjadi di *Bugis Junction Rhytmical water splash* adalah menarik perhatian anak. Hal ini disebabkan karena elemn kejutan yang terjadi berkala secara rhytmis meimbulkan atraksi yang menyenangkan dan dinantikan oleh anak—aak. Hal yang serupa (the element of surprises) sebenarnya terjadi pula dalam atraksi kembang api yang dimainkan di Disneyland, yang membuat anak—anak tertarik dan betah untuk melihatnya . Bahkan event itu sangat dinantikan oleh anak anak dan orang dewasa.
- 3. Ikatan Emosi (*Emotional Bond*)

  Menurut hasil observasi, kolam ikan, kolam renang, dan air mancur merupakan atraksi– atraksi ruang yang memiliki ikatan emosi dengan anak. Ada beberapa elemen ruang publik yang memiliki karakter yang lebih "*puitis/poetic*" bagi anakanak . Sebaliknya ruang yang gelap, sempit, dan lorong lorong yang panjang cenderung dihindari oleh anak–anak karena menimbulkan rasa takut dan tersesat.
- 4. Faktor keselamatan dalam Bermain (*Safety In Play*)

Kejadian yang ditunjukan pada headline Koran Jawa Pos Senin, 4 Juni 2007 <sup>8</sup>menunjukan bahwa kehadiran ruang public sebagai elemen bermain spontan tidak ditunjang oleh adanya faktor keamanan dan keselamatan dalan bermain. Hal – hal seperti ini memang terkadang tidak diantisipasi dan disadari oleh para perancang dan arsitek sebagai penggagas desain sebuah bangunan publik. Untuk itu pada kasus yang lain, tindakan preventif seperti menggagas elemen- elemen desain yang aman maupun menyediakan factor keselamatan seperti menyediakan petugas sekuriti pada tempat – tempat yang rawan dan menarik anak untuk bermain sangatlah diharapkan untuk mendukung fenomena bermain di ruang publik.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Tschumi (2000, pp. 16 – 39), Damiani (2003)

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Shirvani (1985), *the theory of place*, dimana *space* harus dapat dinyatakan sebagai place sehingga ruang menjadi bermakna bagi penggunanya.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Tentang jatuhnya seorang anak dari ketinggian 3 lantai karena tertarik untuk mencoba bermain dengan tangga berjalan di sebuah pusat perbelanjaan di kota Surabaya pada tanggal 3 Juni 2007.

# PENERAPAN KONSEP "THE URBAN ZOO": SEBUAH STUDI KASUS BAGI KAWASAN PECINAN DI SINGAPURA

# Kondisi Eksisting:



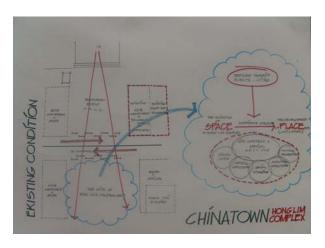


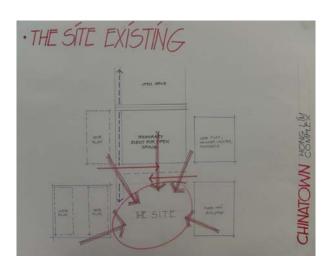


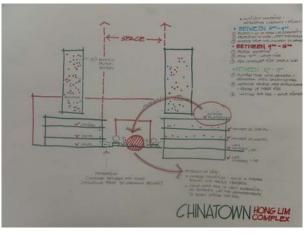


Eksisting Hong Lim Complex ( sumber: dokumentasi pribadi )

Kawasan terpilih merupakan Hong Lim Complex, yang merupakan salah satu pusat atraksi yang terletak di jantung pecinan Singapura, terutama karena kawasan tersebut sangat terkenal karena makanannya yang murah dan enak. Hong Lim merupakan kawasan mixed-use yang terdiri atas pusat perbelanjaan (Chinatown Point), hunian dan pertokoan (High Density Building), Pujasera (Hong Lim Food Centre), Perkantoran dan private apartement (Hook Hai Building) serta berbatasan langsung dengan jalan raya yang cukup ramai sebagai salah satu penghubung kota yaitu South Bridge Road. Letaknya menjadi batas yang menarik karma merupakan tepi batas dari distrik Chinatown yang berbatasan langsung dengan distrik Raffles Place.



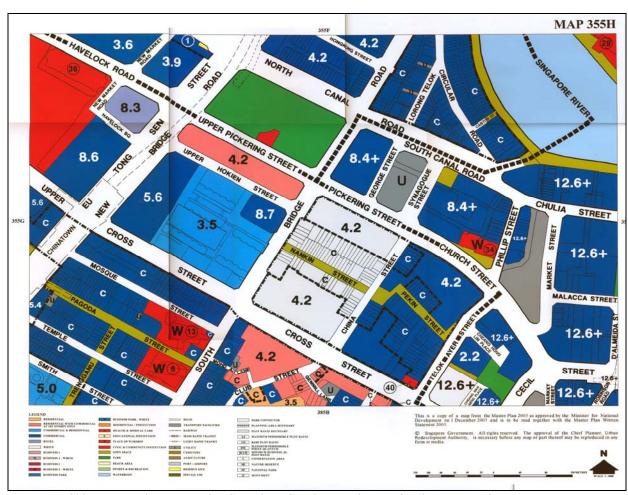




Skema studi eksisting tapak terhadap lingkungan sekitarnya. (Sumber : dokumentasi pribadi)

Mengacu pada Masterplan Singapura 2007 yang bercita-cita menjadikan masing-masing distrik kota sebagai tempat yang nyaman untuk hidup, bekerja, dan bermain, maka dikembangkanlah sebuah konsep untuk membentuk sebuah nodes baru dikawasan pecinan/Chinatown yang mampu menggerakan harapan yang dicita-citakan dalam masterplan tersebut.

Adapun kawasan pecinan dipilih, melihat adanya kenyataan yang cukup menarik selama pengamatan, dimana menurut data yang ditemukan langsung di lapangan, banyak manula yang tinggal di kawasan tersebut. Uniknya, karena kondisi banyaknya pasangan muda di Singapura yang bekerja namun memiliki anak, maka pada jam—jam kerja banyak anak — anak yang dititipkan pada kakek dan nenek mereka. Maka pada jam—jam tertentu kawasan ini menjadi kawasan yang cukup ramai dengan anak — anak, terutama di seputar ruang terbuka di depan Hong Lim Complex.

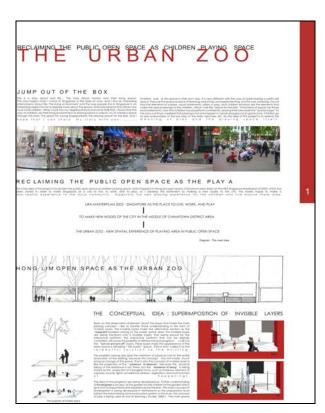


Kawasan Chinatown Point, Hong Lim Complex - Sumber: Urban Redevelopment Authority (URA), Singapura

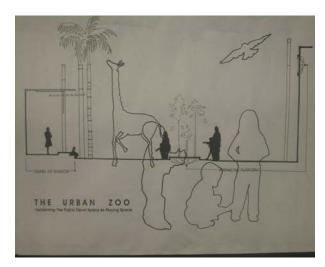
Melihat kawasan yang cukup ramai dengan banyaknya penggunan dari berbagai lapisan masyarakat serta kendaraan yang belalu-lalang untuk mengakses Gedung Parkir dan jalan raya , maka ruang publik Hong Lim sebenarnya belum dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai sebuah areal untuk bermain.

Dengan menerapkan *invisible layers* untuk mewujudkan sebuah kawasan *Urban Zoo* dimana anak – anak dapat dengan leluasa bermain , maka diharapkan ruang publik dapat dikondisikan sebagai "place" bagi anak – anak.

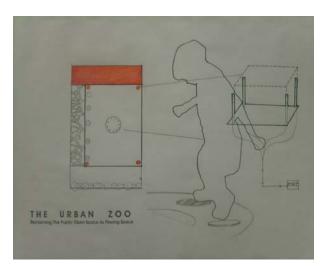
Urban Zoo sendiri sebenarnya adalah penerapan metafora pada ruang publik, seperti anak bermain di kebun binatang, yang penuh dengan binatang buas sehingga berbahaya bagi anak – anak, sebagaimana kondisi eksisting Hong Lim Complex. Melalui konsep pengembangan yang baru, diharapkan penerapan invisible layers dapat mengakibatkan Hong Lim Urban Zoo menjadi Invisible Playground dalam ruang publik yang memperhatikan dan berpihak ada kepentingan anak.



Proposal Pengembangan Hong Lim Complex sebagai Urban Zoo



Landasan Interactive berupa rhythmical platform yang dikontrol secara digital yang menjadikan atraksi bermain yang atraktif pada ruang publik (Sumber: dokumentasi pribadi).



Melalui landasan interaktif yang diaplikasikan pada ruang public diharapkan ruang yang terbentuk berupa layer—layer ruang tidak kasat mata yang dapat "dinyalakan" dan dimatikan " sesuai fungsi ruang publik yang ingin ditampilkan. Sebagai elemen pendukung, desain lansekap berupa koridor berpelindung dan nbangku taman di sekitar landasan akan menjadi elemen desain yang menopang aktivitas kegiatan anak bermain sekaligus menyediakan tempat bagi orang tua yang mengawasi anak—anak yang sedang bermain. Karena memanfaatkan elemen air, maka perlu ditambahkan kamar mandi umum permanent di sekitar ruang public tersebut.

Meskipun kawasan terpilih tidak masuk kawasan konservasi, *Urban Zoo* sendiri diharapkan dapat menjadi alternatif proposal desain yang santun dan menghormati kondisi eksisting tapak, yang terletak pada kawasan unik Pecinan, serta menghindari adanya vista yang mengganggu yang menghubungkan arah pandang *Chinatown Point* dan *Chinatown* 

Square. Namun pada sisi yang lain atraksi ruang yang baru diharapkan mampu mengikat pejalan kaki dari dan menuju Hong Lim , terutama pada jam-jam padat (jam istirahat makan siang dan jam lepas kerja), sehingga kawasan ini mampu pula menjadi *point of interest* baru yang mampu menjadi penghubung atau *linkage* yang menarik untuk dinikmati sebagai sebuah *Urban Zoo*.



Gambar artis 1 – sumber : dokumentasi pribadi



Gambar artis 2 – sumber : dokumentasi pribadi

# KESIMPULAN

Keberadaan anak sebagai pengguna arsitekur merupakan hal yang patut disadari dan diperhitungkan dalam perencanaan maupun perancangan ruang. Melalui aktivitas spontan bermain anak seperti yang telah diungkapkan , fungsi ruang publik akan menjadi lebih kaya dan lebih beragam. Hal ini harus disadari melalui kualitas olahan perancangan ruang yang lebih baik dengan memperhatikan sisi – sisi kebutuhan anak tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bachelard, Gaston, 2005, *Poetic of Space*, Unknown Binding.
- Damiani, Giovanni, 2003, *Bernard Tschumi*, Rizolli Inaternational Publication, New York.
- Dudek, Mark, 2005, *Children Spaces*, Elsevier, London.
- Dudek, Mark, 2000, *Kindergarten Architecture*, Spoon Press, London.
- Hall, Peter, 2006, dalam Metropolis Magazine, *The Principle of Play*, September 2006 edition, pp. 108 111.
- Headline Harian Jawa Pos terbitan 4 Juni 2007, *Jatuh* 13 Meter, Bocah Tewas, p. 1
- Lee Mei Yin, Sandra dan Viray, JS Erwin, 2006, *Playing White*, dipresentasikan dan dipublikasikan dalam 4<sup>th</sup> Great Asian Street Symposium – Reclaiming The City, National University of Singapore, pp. 180 – 187
- Shirvani, Hamid, 1985, *Urban Design Process*, Van Nostrand Heinhold Company, New York.
- Soetjiningsih, 1995, *Tumbuh Kembang Anak*, Diktat Mata Kuliah Pediatri, Jurusan Kedokteran, Universitas Udayana, Bali pp.1-40.
- Tschumi, Bernard, 2000, *Event Cities*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts/London, England pp. 1 203.
- Wonoseputro, Christine, 2007, Children *Learning Space As The Invisible Playground–Thesis Master of Arts in Spatial Design*, Nanyang Academy of Fine Arts/Huddersfield University, pp. 7 14.
- Woolfson, Richard C.( 2001 ), *Bright Child*, Hamlyn Octopus, London, United Kingdom, pp. 1–15.