

**CITRA ANAK TERHADAP LINGKUNGAN TEMPAT  
TINGGALNYA SEBAGAI PERTIMBANGAN PERENCANAAN  
RUANG BERMAIN (KASUS STUDI: KELURAHAN  
SUKAMISKIN, KOTA BANDUNG)**

***Gede Budi Suprayoga***

***Myra P. Gunawan***

*Program Studi Perencanaan Kota dan Wilayah  
Sekolah Arsitektur, Perencanaan, dan Pengembangan Kebijakan  
Institut Teknologi Bandung  
gedebudis@yahoo.com*

***Abstract***

*The paper intends to analyze the use of space in children neighbourhood as a place to play. The study explores the characteristic of those spaces, children perception, and the children behaviour in using the spaces as places to play. At the same time, the researcher explores the environment quality attributes in those places; both programmed and non-programmed ones. The understanding is very important in a situation in which planners or architects try to involve in neighbourhood planning which is playground as an element in it. Children image on their physical environment is very useful in showing their categories of place to play. The study of child image is conducted through qualitative approach emphasizing in using observation technique, interview, focus group discussion, and children's sketches. The methods are accessible for the children to express their emotion, thought, and perception which are usually ignored by using common instruments, such as questionnaire. The result show that children plays sometimes in location that are not designated as playground such as vacant land, streets and parking lots. A recommendation are proposed mainly to improve the quality of the existing playground while considering the 'voice' of children. The paper also elaborate DOs and DON'Ts in designing a children playground.*

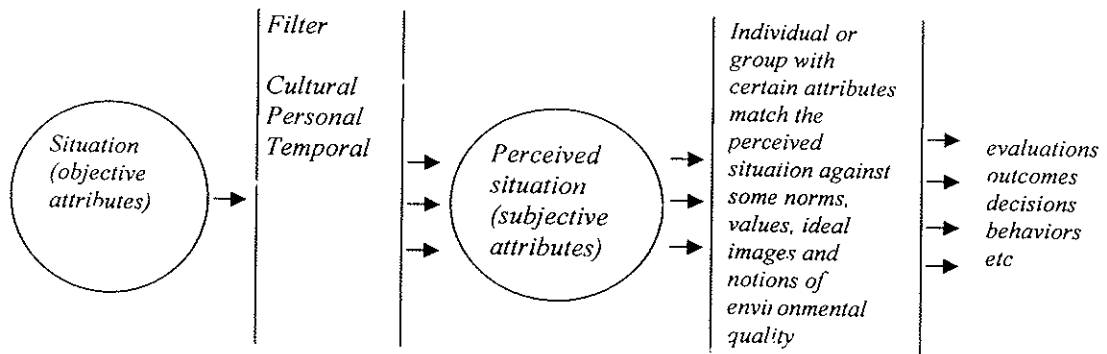
***Keywords:*** *child, play, image, space, place, playground*

**I. PERSOALAN RUANG BERMAIN ANAK**

Idealnya, ruang kota direncanakan sesuai dengan preferensi dan berbagai atribut kualitas lingkungan yang disesuaikan dengan penghuni di dalamnya. Jika citra atau skemata menampilkan ciri ruang kota yang ideal, maka warga

kota dapat mengujicobakannya terhadap lingkungan perkotaan yang ada untuk mendapatkan preferensi terhadapnya saat ini.

Anak memiliki perhatian tertentu terhadap berbagai atribut subjektif perihal kualitas lingkungannya. Namun seringkali perencanaan lingkungan tempat tinggal dan sarana bermain anak didasarkan atas preferensi perencana dan perancang, sehingga muncul apa yang disebut kesenjangan preferensi oleh pengguna (Rapoport, 1977). Kesenjangan preferensi ini terjadi karena pilihan model (*the choice model*) setiap orang dan kelompok berbeda. Setiap orang memiliki kriteria yang berbeda untuk melakukan pemilihan alternatif rancangan. Hal ini berkaitan dengan citra yang dikembangkan mengenai lingkungan kota yang berbeda.



**Gambar 1. Persepsi Kualitas Lingkungan – Evaluasi Lingkungan dan Preferensi**

Sumber: Rapoport, 1977: 48

Gagasan perihal preferensi terhadap bentukan lingkungan ini sangat bermanfaat dalam melakukan evaluasi terhadap tata ruang kota. Nasar (1998) menggunakan satu ukuran yang disebut *likability* (kesukaan). Konsep *likability* ini mirip dengan *imageability* atau *legibility* oleh Lynch (1969) yang sudah banyak dikenal, meskipun keduanya sedikit berbeda<sup>1</sup>. Selama ini, sarana bermain anak merupakan kegiatan yang dikerjakan oleh perencana dan perancang sehingga preferensi anak menjadi seakan-akan terabaikan. Oleh karena itu, dapat diperkirakan kesenjangan preferensinya menjadi lebar. Akibatnya, sarana bermain menjadi sepi dan justru memperkecil akses anak terhadap sarana atau tempat bermain di lingkungan tempat tinggalnya<sup>2</sup>.

Dalam studi mengenai hubungan manusia - lingkungan, dikenal asumsi bahwa terjadi interaksi yang dinamis antara manusia dan lingkungannya (Proshansky, Ittelson, Rivlin, 1970: 32; Lynch, 1982). Manusia merubah perilakunya sesuai dengan tatanan lingkungannya. Anak-anak yang tinggal di

permukiman menyesuaikan perilakunya sesuai dengan kondisi lingkungannya. Perilaku merupakan turunan dari citra yang dikembangkan oleh anak terhadap situasi objektif, yaitu lingkungannya (Rapoport, 1977). Perubahan dalam perilaku dalam menggunakan ruang merupakan dampak dari citra anak yang terus-menerus mencari lingkungan yang dianggap memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Hal ini yang menimbulkan terjadinya pelimpahan (*spillover*) kegiatan bermain pada ruang-ruang tak diprogramkan<sup>3</sup>.

Perilaku anak dalam menggunakan ruang-ruang tak diprogramkan di lingkungan tempat tinggalnya belum banyak diketahui. Hal ini dikarenakan pada umumnya, sarana bermain anak direncanakan 'begitu saja', seperti taman, *playground*, dan kebun yang sekedar dianggap sebagai 'hanya ruang terbuka'. Sementara itu, peran dari jalan sebagai ruang terbuka seringkali tidak diperhatikan, padahal anak melihatnya sebagai tempat bermain yang menyenangkan (Rapoport, 1977). Selama ini, studi diarahkan pada penyediaan sarana bermain diprogramkan tanpa memperhatikan kemungkinan perilaku anak menggunakan tempat bermain tak diprogramkan yang memberikan anak pilihan lain sebagai ruang bermain. Lingkungan tempat tinggal memberikan berbagai atribut kualitas lingkungan yang dicari anak, seperti yang ditunjukkan oleh Proshansky, Ittelson, dan Rivlin (1970) dan Rapoport (1977). Hal tersebut mengakar pada pengalaman, perilaku, dan ingatan anak mengenai lingkungannya. Dengan mempelajari karakteristik lokasi bermain dan citra anak, penelitian ini menyingkap berbagai atribut kualitas lingkungan yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan pada sebuah tempat bermain anak.

## II. CITRA ANAK MENENTUKAN ISYARAT LINGKUNGAN BERMAIN

Salah satu kebutuhan manusia yang krusial dan intensif adalah melakukan strukturisasi dan identifikasi lingkungannya. Lynch (1969: 3) menyebutnya sebagai 'kemampuan vital seluruh makhluk hidup'. Dalam melakukan kegiatan ini, berbagai petunjuk digunakan: sensasi visual, warna, bentuk, gerak, atau polarisasi cahaya, seperti halnya sensasi yang lain seperti bau, suara, sentuhan, kinestesia, gravitasi, atau juga medan elektrik dan magnetik. Citra ini adalah produk baik oleh sensasi secara seketika dan ingatan masa lampau yang digunakan untuk menafsirkan informasi dan mengarahkan tindakan.

Citra dapat meningkatkan kedalaman potensi dan intensitas pengalaman manusia (Lynch, 1969: 4-5). Untuk menunjukkan kemampuan ini Lynch (1969: 9) menggunakan istilah *imageability*. Kemampuan ini mengacu pada

kualitas dalam objek fisik yang memberikan kemungkinan tinggi untuk memunculkan citra yang kuat kepada pengamat tertentu. Bentuk, warna, atau pengaturan yang memfasilitasi diidentifikasi dan distrukturkan. Citra juga dapat disebut *legibility* atau *visibility* dimana objek tidak hanya dapat dilihat, melainkan juga dapat dipresentasikan secara tajam dan intens. Dalam konteks yang sama Nasar (1997) memberikan istilah *likability* yaitu proses selektif dalam mengidentifikasi objek yang dipengaruhi oleh ingatan dan kesan yang kuat terhadap objek tertentu.

Lynch (1969: 8) menganalisis citra ke dalam tiga komponen, yaitu: identitas, struktur, dan makna. Dalam prakteknya, Lynch lebih banyak mengukur keberadaan dua komponen pertama dan kedua dalam studinya. Lynch (1969; Carmona et. al., 2003) mengungkapkan bahwa identitas dan struktur lebih memiliki respon yang relatif stabil dibandingkan dengan makna. Meskipun demikian, tidak jarang bahwa makna juga turut diperhitungkan dalam mengkaji mengenai citra lingkungan (Nasar, 1998). Dalam penelitian ini akan lebih ditekankan pada komponen yang ketiga, yaitu makna. Makna dalam hal ini berkaitan dengan dimensi perasaan dari citra (seperti perasaan suka dan tidak suka terhadap elemen-elemen lingkungan) yang diungkapkan anak.

Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada berbagai atribut kualitas lingkungan yang akan digunakan untuk mendeskripsikan pilihan anak mengenai terapat bermain yang dicari. Hal ini dilakukan dengan mendefinisikan berbagai isyarat lingkungan (*environmental cues*) dan penelusuran *sense of place* anak terhadap tempat bermain yang biasa mereka gunakan. Isyarat lingkungan mendeskripsikan mengenai kualitas lingkungan dalam suatu jaringan makna tertentu. Isyarat lingkungan membentuk persepsi suatu tempat dan memberikan penilaian mengenai kualitas. Dalam banyak hal, isyarat lingkungan ini berperan mendefinisikan kualitas sebuah tempat.

Isyarat lingkungan merupakan bagian dari penafsiran atas makna dari citra orang – orang terhadap kualitas lingkungannya. Seseorang dapat dengan mudah dan cepat membuat kesimpulan berdasarkan isyarat lingkungan ini. Contohnya adalah graffiti, yang dapat berarti: kenakalan kelompok gang, kemiskinan perkotaan, alienasi, pelanggaran hukum, dan rasialisme (Rapoport, 1982). Seseorang dapat saja menggunakan graffiti untuk menilai kualitas lingkungan dan kenyamanan kawasan tertentu, tingkat kriminalitas, keselamatan, karakteristik populasi yang tinggal di suatu lingkungan tertentu, dan lain-lain. Korelasi antara keduanya pun dapat diprediksikan dengan terlebih dahulu memperhatikan perbedaan interpretasi terhadap graffiti tersebut. Konsistensinya akan sangat dipengaruhi oleh isyarat-isyarat tambahan seperti lokasi, kebersihan dan sampah, tingkat pemeliharaan,

rumah, tingkat polusi, ruang tidak terbangun, ketiadaan pohon, dan perbedaan lain yang dapat dilihat.

Anak ada kalanya memanfaatkan isyarat lingkungan ketika memilih tempat bermain. Dalam konteks pemahaman *place attachment* anak terhadap suatu tempat, Chawla (1992) mendefinisikannya sebagai kondisi saat anak menunjukkan kegembiraan ketika berada di tempat tersebut adan penyesalan ketika meninggalkannya, dan saat anak menilai lokasi tersebut tidak hanya untuk pemuasan kebutuhan fisik, melainkan pula kualitas instrinsik di dalamnya. Lingkungan yang penuh dengan orang-orang dewasa berkumpul, barangkali bukan menjadi pilihan tempat mereka bermain, ketika kebutuhan mereka adalah privasi dan kontrol. Studi oleh Rapoport dan Lukhasok (1956) menunjukkan anak memfokuskan ingatan mereka terhadap pepohonan, tanah yang berumput, dan trotoar sebagai isyarat lingkungan yang menyenangkan. Diantara mereka menyukai jalan yang terlihat menarik.

Penggunaan isyarat lingkungan bagi sarana bermain anak dalam kajian ini mengikuti alur berpikir yang sama dengan yang disampaikan di atas. Dalam prakteknya, berbagai isyarat bagi lokasi bermain anak dalam lingkungan tempat tinggal mereka akan dikaji. Konteks memiliki peran yang penting disini. Penggunaan jalan bagi anak-anak yang tinggal di rumah mewah (berkepadatan rendah) menunjukkan lingkungan tempat tinggal yang kurang baik, sementara itu bagi mereka yang tinggal di kawasan kumuh hal tersebut merupakan hal yang lumrah. Perbedaan situasi ini konsisten dengan perbedaan yang ditunjukkan oleh kelompok pendapatan yang menghuni kedua permukiman tersebut (Rapoport, 1977). Kondisi ini terutama disebabkan bahwa mereka yang berpendapatan tinggi memiliki lebih banyak pilihan dalam membentuk lingkungannya. Di bawah ini adalah beberapa isyarat-isyarat lingkungan yang dapat diperiksakan bagi lokasi bermain anak yang dapat disarikan dari berbagai penelitian.

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

Anak yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah anak dalam rentang usia 9 – 12 tahun. Dalam tahapan kehidupan (*life cycle*) menurut Erikson dan Erikson (1987), kelompok usia ini berada pada tahap keempat dari lima tahapan<sup>4</sup>. Dipilihnya kelompok anak dalam rentang usia ini karena mereka umumnya telah memiliki kematangan berpikir dan kemampuan mengekspresikan pendapatnya. Dalam usia ini, kegiatan bermain terutama dilakukan secara berkelompok (*group play*) dan penggunaan lingkungan tempat tinggal sekitar ditujukan bagi kesempatan berkompetisi (Chawla, 1992; Tedjakusuma, 2002). Penggunaan ruang di sekitar tempat tinggal yang

sifatnya permainan outdoor juga menjadi karakteristik dari usia ini, yang terutama disebabkan oleh pilihan anak terhadap kebebasan dari aturan yang ditetapkan oleh orang dewasa (Lynch, 1976; Chawla, 1992) dan beberapa tujuan lainnya:

*"... because it allows them a definite freedom, if not in teritorid range, then at least in the intensity with which they interact with, manipulate, and explore the environment" (Marcus, 1978 dalam Chawla, 1992)*

**Tabel 1.**  
**Isyarat Lingkungan Tempat Tinggal Oleh Anak Dari Berbagai Studi**

No.	Penelitian oleh	Tahun dan Lokasi Penelitian	Berbagai Isyarat Lingkungan
1.	Lynch dan Lukhasok "Some Childhood Memories of the City"	1956	(positif) halaman berumput semak, kayu, dan kehijauan bukit lansekap yang ada airnya
2.	Lynch dan Banerjee "Growing Up in Cities"	1976/ Argentina, Australia, Meksiko, dan Polandia	(positif) pepohonan teman kesunyian rendahnya kemacetan kebersihan  (negatif) rumah tua polusi sampah
3.	Radda Barnen "Children in Their Housing"	1996/ Swedia	(positif) pepohonan bunga kerapian lingkungan tempat tinggal rendahnya polusi
4.	Jill Swart Kruger dan Louise Chawla "Four-site Study of Children's Needs and Priorities"	2002/ Johannesburg, Afrika Selatan	(negatif) pedestrian yang tak terawat sampah penjual minuman keras
5.	Virginia Morrow "Improving the Neighborhood for Children"	2003/ London	(negatif) kurangnya fasilitas bermain (sepakbola, kriket, dan bersepeda)

Sumber: dari berbagai literatur

Penelitian ini sendiri dilakukan di Kelurahan Sukamiskin. Kelurahan ini terletak di bagian timur Kota Bandung dengan fungsi dominan kegiatan permukiman. Kelurahan ini juga menampilkan perbedaan 'kultural' antara anak yang tinggal di perkampungan dengan anak yang tinggal di komplek perumahan.

Wawancara diterapkan terhadap 40 anak yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok anak dari komplek perumahan (20 anak) dan dari perkampungan (20 anak), dengan format wawancara semi-terstruktur. Untuk kasus-kasus pada kelompok pertama diasumsikan bahwa mereka memiliki kemudahan akses terhadap sarana bermain yang diprogramkan. Dari observasi pun dapat ditemukan keberadaan anak-anak yang bermain sebagian besar di lapangan bermain maupun taman – taman, yang memang sengaja disediakan oleh pengembang perumahan. Sementara itu, karena keterbatasan sarana bermain, anak di perkampungan cenderung bermain di halaman rumah dan jalan. Pertanyaan dalam wawancara meliputi berbagai hal menyangkut: jenis permainan yang dikerjakan, ingatan mengenai lokasi bermain (seperti: lingkungan fisik), perilaku bermain dan persepsi anak mengenainya. Dari wawancara ini ditemukan bahwa seluruh permainan anak yang dilakukan di luar ruangan dapat dikategorikan ke dalam permainan kelompok dan memiliki interaksi dengan lingkungan fisik yang sangat intensif.

Peneliti melakukan observasi terhadap beberapa lokasi bermain anak yang ditujukan untuk menghimpun *common sense* terhadap karakteristik lokasi bermain anak dan perilaku anak dalam menggunakannya. Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan skema Pengamatan Bertahap (Calhoun dan Acocella, 1990: 473-8):

1. Memilih lokasi yang akan dianalisis
2. Membuat daftar aspek fisik dari lokasi tersebut
3. Untuk setiap ciri-ciri fisik, menuliskan pesan yang hendak disampaikan oleh masing-masing ciri (dicek silang melalui wawancara)
4. Untuk setiap ciri-ciri fisik, mencatat respon anak terhadapnya.

Sementara itu, sketsa dan karangan anak menampilkan isyarat-isyarat lingkungan yang muncul berkaitan dengan berbagai atribut kualitas lingkungan yang dicari atau disketsakan oleh anak. Sketsa menampilkan secara visual fokus anak terhadap berbagai elemen-elemen yang berada di sebuah lokasi bermain. Sementara itu, keterangan tertulis memberikan peneliti transfer pemahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan masing-masing elemen fisik oleh anak kepada peneliti.

#### IV. KEMANA ANAK-ANAK BERMAIN?: EKSPLORASI LINGKUNGAN BERMAIN ANAK

Secara garis besar, terdapat lima kategori, yaitu: ‘lapangan’, halaman, taman, jalan, dan pelataran parkir. Kategori lapangan dapat dibagi menjadi tiga subkategori, yaitu: lapangan yang merupakan lahan sisa di dekat fasilitas publik, lapangan olahraga, dan ‘lapangan kosong’ milik pribadi. Sementara itu, yang termasuk ke dalam kategori halaman yang dirujuk sebagai lokasi bermain anak, dapat berupa: halaman rumah dan halaman sekolah. Meskipun taman dapat berbeda-beda menurut ukuran, fungsi, dan temanya, peneliti memasukkan taman ke dalam satu kategori. Disamping tiga kelompok besar dari lokasi bermain yang sering digunakan anak bermain, terdapat jalan dan pelataran parkir yang juga menjadi pilihan anak dalam bermain.

##### a. ‘Lapangan’

Anak menyebutkan ‘lapangan’ untuk berbagai tempat dengan ciri-ciri yang berbeda. Misalnya, penyebutan lapangan diikuti dengan siapa pemilik ‘lapangan’ tersebut, seperti sebuah areal kosong yang dimiliki oleh seseorang, atau penyebutan lapangan yang merupakan bagian dari lahan sisa pada fasilitas publik, seperti ‘lapangan Indomaret’ (nama sebuah pasar swalayan). Ada kalanya lapangan ini merupakan bagian dari taman yang cukup luas sehingga dapat digunakan untuk bermain sepakbola. Pada kasus terakhir ‘lapangan’ tersebut tetap merupakan sebuah taman. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan pengecekan langsung ke lokasi mengenai yang dirujuk anak sebagai ‘lapangan’ ini.

**Tabel 2.  
Kategori Tempat Bermain Anak**

Kategori	Frekuensi Penyebutan
<b>‘Lapangan’</b>	
a. lahan sisa di dekat fasilitas	10
b. khusus untuk olahraga	8
c. ‘lapangan kosong’ milik pribadi	3
	= 21
<b>Halaman</b>	
a. sekolah	5
b. rumah sendiri atau teman	9
	= 14
<b>Taman:</b>	7
<b>Jalan</b>	6
<b>Pelataran Parkir</b>	2
	<b>Total = 50</b>

Sumber: Wawancara, 2007



Kondisi internal lapangan memberikan keleluasaan untuk bermain karena memang rata-rata luasnya memadai. Berbagai atribut lingkungan menandai lapangan yang digunakan anak, seperti lantai, vegetasi dan kegiatan di sekelilingnya. Anak secara leluasa dapat menggunakan peralatan bermain/olahraga yang sudah disediakan di lokasi. Beberapa anak menunjuk lapangan olahraga sebagai tempat bermain yang paling sering dikunjungi karena kegemaran anak terhadap olahraga tertentu. Meskipun hanya diperuntukkan untuk satu jenis permainan, secara kreatif anak memanfaatkan luas lapangan untuk bermain segala macam permainan, seperti bersepeda.

Dalam penyebutan lapangan sebagai tempat bermain, ingatan anak yang paling kuat adalah mengenai kondisi perkerasan lantainya. Beberapa lapangan memiliki lantai yang diperkeras dengan semen atau *paving*, dan beberapa di antaranya merupakan lapangan berumput, dan berupa tanah yang berbatu-batu. Hal ini mengkonfirmasi kembali studi yang dilakukan Lynch dan Lukhasok (1956) bahwa anak mengingat secara intensif kondisi lantai dari lingkungan tempat tinggalnya. Dalam kegiatan bermain, kondisi lantai yang beragam menentukan tipe kesulitan dalam melakukan beberapa permainan yang diinginkan.

Sebuah lapangan yang merupakan halaman rumah milik pribadi, umumnya memiliki ciri dikelilingi oleh tembok atau pagar pembatas. Pada situasi ini anak mempersepsikannya dengan lingkungan yang sangat dibatasi penggunaannya (*restricted area*). Seringkali pula terdapat pengaturan pemakaian ruang oleh pemilik sehingga anak tidak leluasa memanfaatkannya. Hal ini menyulitkan anak dalam mengakses ruang bermain di lingkungan tempat tinggalnya yang tidak menyediakan sarana bermain secara khusus, meskipun terdapat beberapa lapangan kosong milik pribadi yang sesungguhnya dapat dimanfaatkan. Oleh karena itu, saran agar halaman milik pribadi digunakan sebagai sarana bermain anak pada permukiman padat penduduk (Persada, 1989), dalam prakteknya, menjadi sulit karena membutuhkan izin dari pemilik lahan, disamping sifatnya yang temporer karena suatu saat mungkin akan ditempatkan bangunan.

#### b. Halaman Sekolah dan Halaman Rumah

Di antara penyebutan halaman sebagai tempat bermain, halaman sekolah adalah salah satu yang sering disebut dalam wawancara. Pada kelompok usia yang distudi, telah terjadi transisi antara kegiatan di rumah dan di sekolah (Erikson & Erikson, 1987). Anak pada tahap usia ini, menjadikan sekolah sebagai lingkungan sosial yang sangat dikenal, disamping rumah tinggalnya. Anak pun menghabiskan 5-6 jam waktu di sekolah, dan pada rentang waktu tersebut, anak memiliki waktu istirahat yang umumnya digunakan untuk bermain.

Permainan umumnya terbatas di halaman sekolah karena adanya tembok di sekeliling sekolah. Tembok pembatas ini pun mendefinisikan kegiatan bermain antara 'di dalam' maupun 'di luar' sekolah. Pada situasi tidak adanya pagar yang membatasi anak-anak untuk bermain di luar halaman sekolah, pilihan bagi anak untuk bermain di luar halaman sangat dipengaruhi oleh volume lalu lintas yang melewati sekolah. Kondisi lalu lintas yang padat mengurangi kemungkinan anak untuk bermain di luar sekolah; sebaliknya, akan terjadi pelimpahan kegiatan bermain di sekitar sekolah yang tidak begitu padat lalu lintas kendaraannya.

Tatanan gedung di halaman sekolah turut menciptakan lingkungan permainan yang digemari anak-anak, seperti: petak umpet dan berkejar-kejaran. Pada umumnya, sekolah juga memiliki kondisi internal yang menarik, seperti: adanya pepohonan, tanaman bunga, dan tempat duduk. Selain bermain, anak melakukan permainan pasif, seperti melihat teman-teman yang sedang bermain atau sekedar bercakap-cakap.

Anak tidak hanya bermain di sekolahnya, tetapi juga di sekolah lain. Di luar sekolah asal, anak-anak berkesempatan bertemu teman-teman baru, suatu pengalaman yang sebenarnya sangat berkesan bagi anak. Ungkapan seorang anak perempuan mendukung hal tersebut:

*[ Hari itu pada harinya aku dan teman-teman pergi ke taman kanak-kanak atau TK. Di sana sudah banyak teman yang menunggu kami - di sana ada yang bermain bola, loncat tinggi ada juga yang berkenalan dan lain-lain. Di sana banyak sekali permainan, pohon, dan bunga - juga bersih, kursi yang terbuat dari kayu dan besi. ]*

Di samping itu, ungkapan di atas menunjukkan bahwa ada kualitas-kualitas tertentu yang dicari anak, seperti: alat permainan, pepohonan, tanaman bunga, kursi, dan kebersihan yang terjaga.

Halaman rumah memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain pada lingkungan yang sangat dikenal. Bermain tidak hanya terbatas pada halaman rumah sendiri, melainkan juga pada teman-teman yang dikenal atau tetangga. Bermain di halaman rumah memberikan anak keamanan dan pengawasan oleh orang tua, namun pada sisi lain dapat dianggap sebagai pembatasan bagi mobilitas anak. Pada dasarnya, halaman rumah merupakan tempat bermain yang aksesibel dari segi jarak dan waktu. Di samping itu, tidak adanya tempat bermain yang lebih luas di sekitar lingkungan tempat tinggal membuat anak bermain secara rutin di halaman rumahnya.

Umumnya, halaman rumah memiliki perawatan lansekap yang berkala yang turut meningkatkan kenyamanan anak dalam bermain. Situasi di atas

menunjukkan bahwa halaman rumah bukanlah pilihan yang buruk ketika anak haus menggunakannya sebagai tempat bermain., meskipun pada dasarnya anak berusaha mencari ruang publik di luar areal rumahnya (Lynch dan Banerjee, 1976) halaman rumah memberikan pilihan sebagai tempat bermain yang cukup memadai.

#### c. Taman

Beberapa taman memiliki lingkungan sekitar yang juga menyenangkan dari sudut pandang anak sehingga ingatan mereka mengenai taman melebihi kegiatan bermain yang bisa dikerjakan di dalamnya. Dalam pengertian umum, taman juga merupakan tempat untuk melihat pemandangan. Keberadaan pepohonan dapat menambah keasrian lingkungan. Selain itu, intensitas kegiatan di sekitar taman juga merupakan 'pemandangan' yang menarik bagi anak.

Lantai yang tidak diperkeras memberikan keuntungan bagi anak. Anak laki-laki yang gemar bermain harta karun seringkali memanfaatkannya untuk mengubur benda-benda. Taman juga seringkali ramai dengan anak-anak yang bermain sehingga mencirikan sebuah lokasi dengan sosiabilitas tinggi. Karena sebagian besar permainan anak dilakukan secara berkelompok, ciri lokasi yang demikian sangat sesuai dengan kebutuhan anak. Hanya anak yang berada tinggal di komplek perumahan yang dapat dengan leluasa mengakses taman-taman yang disediakan oleh pengembang. Dengan demikian, penyebutan taman sebagai tempat bermain hanya terbatas pada mereka yang tinggal di komplek perumahan.

#### d. Jalan

Meskipun jalan bukanlah tempat yang diprogramkan untuk bermain, namun jalan dengan karakteristik tertentu dapat menunjang kualitasnya sebagai tempat bermain. Ada bukti-bukti yang menunjukkan hal tersebut: pertama, jalan sangat berharga karena memiliki atribut-atribut tertentu yang sesungguhnya merupakan tempat bermain yang menarik bagi anak, seperti adanya pepohonan yang dapat digunakan untuk berteduh. Di samping itu, anak memiliki cara adaptasi tertentu terhadap jalan-jalan yang kiranya dapat digunakan untuk bermain. Bagi anak, jalan dianggap bukan sebagai ancaman serius yang tidak perlu mengganggu kegiatan bermain anak. Temuan turut mengkonfirmasi studi oleh Lynch dan Lukhasok (1956). Jalan dengan volume lalu lintas yang rendah pun dapat diubah sebagai, misalnya, lapangan bermain sepakbola yang memadai. Di samping itu, dapat diupayakan cara adaptasi agar jalan hanya dilalui kendaraan dengan kecepatan rendah, misalnya dengan pembangunan polisi tidur. Ketiga, penambahan peralatan bermain (mis. ring basket) di pinggir jalan dimungkinkan sehingga menjadikannya tempat bermain yang menyenangkan bagi anak. Dengan demikian, jalan dapat

menjadi tempat bermain yang sangat berharga bagi anak. Memang dalam kondisi tertentu adaptasi tidak dimungkinkan (mis. pada kendaraan dengan arus kendaraan yang tinggi).

#### d. Pelataran Parkir

Pada saat tidak digunakan, pelataran parkir merupakan lokasi bermain yang cukup leluasa untuk digunakan anak, seperti halnya pada pelataran parkir pada fasilitas-fasilitas publik (misalnya: mesjid). Berbagai permainan dapat dikerjakan. Hanya pada waktu-waktu tertentu saja pelataran parkir tersebut ramai dengan pengunjung. Situasi ini mencerminkan penggunaan ruang yang sifatnya multifungsi. Dalam kasus dimana sediaan ruang bermain sangat terbatas, penggunaan yang multifungsi dapat menjadi solusi (Persada, 1989). Penggunaan yang multifungsi pun secara jelas ditunjukkan oleh pelataran parkir yang dengan sengaja dilengkapi berbagai perlengkapan olahraga.

Pada situasi pelataran parkir ramai dengan kendaraan, situasi tersebut membatasi anak untuk bermain. Hal ini menyebabkan anak menggunakan pelataran parkir secara bergiliran dengan kegiatan lain yang ada. Keberadaan kendaraan yang diparkir juga membatasi keleluasaan anak dalam bermain. Terdapat pula, elemen-elemen fisik yang dapat digunakan anak sebagai peralatan bermain. Karena situasinya yang memang tidak dirancang secara khusus sebagai tempat bermain anak.

## ***V. PLACE ATTACHMENT***

Isyarat-isyarat lingkungan yang dimaksudkan disini digunakan untuk mengidentifikasi kondisi tempat anak bermain saat ini dikaitkan dengan citra mereka mengenainya. Identifikasi mengenai isyarat lingkungan membantu untuk melihat citra dalam konteks pemaknaan lingkungan oleh anak. Kegunaannya dalam studi ini adalah menemukan kaitan antara kualitas lingkungan bermain anak dengan daya tarik suatu lingkungan anak sebagai lokasi bermain baik secara perseptual maupun simbolik. Studi mengenai isyarat lingkungan juga berguna untuk menjajagi atribut-atribut kualitas lingkungan yang harus disertakan dalam sebuah perencanaan/perancangan tempat bermain. Dalam deskripsi mengenai lokasi bermain anak, ternyata anak tidak hanya bermain di lokasi yang diprogramkan, melainkan telah mengalami pelimpahan ke ruang-ruang publik lainnya, seperti: halaman rumah, jalan dan tempat parkir.

Peneliti menelusuri isyarat-isyarat lingkungan melalui menanyakan hal-hal apa yang disukai dan tidak disukai dari tempatnya bermain saat ini<sup>5</sup>. Hal ini membuat anak untuk memberikan, secara tidak langsung, informasi mengenai

atribut-atribut kualitas lingkungan yang menyebabkan mereka tertarik untuk bermain di suatu tempat, meskipun tempat tersebut sifatnya tak diprogramkan<sup>6</sup>. Beberapa sketsa anak juga menunjukkan kehadiran isyarat-isyarat lingkungan tertentu yang ditampilkan secara berulang-ulang yang menampilkan fokus anak terhadap atribut tertentu. Beberapa isyarat lingkungan yang terdaftar tidak selalu identik dengan kualitas fisik. Beberapa di antaranya menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap situasi sosial tertentu, seperti keberadaan teman-teman sepermainan dan kehadiran orang dewasa. Dengan demikian, isyarat lingkungan dapat dibagi menjadi kategori fisik dan nonfisik. Kategori fisik mengacu pada lingkungan fisik anak, seperti kehadiran objek-objek fisik tertentu; sedangkan kategori nonfisik mengacu pada lingkungan sosial budaya anak, seperti keberadaan teman-teman sepermainan.

Isyarat yang telah diidentifikasi kemudian dikelompokkan menjadi isyarat yang positif dan isyarat yang negatif. Isyarat lingkungan positif mencerminkan kualitas lingkungan yang membuat anak tertarik bermain di suatu tempat. Isyarat lingkungan inilah yang harus ditingkatkan sehingga memberikan dampak tertentu dalam tataran perseptual dan asosiasional. Sementara itu, isyarat lingkungan yang negatif merupakan kebalikannya. Dalam uraian ini kedua kategori isyarat lingkungan tersebut digabungkan terlebih dahulu, kemudian dipelajari konteksnya.

**Tabel 3.**  
**Isyarat-Isyarat Lingkungan Sebagai Atribut-Atribut Kualitas Lingkungan Bermain Anak**

<b>Positif</b>	<b>Negatif</b>
<b><i>Isyarat Fisik:</i></b>	<b><i>Isyarat Fisik:</i></b>
a. Berbagai kondisi topografi: luas areal yang memadai dan dalam beberapa situasi adanya kerikil dan batu	a. Berbagai kondisi topografi: licin, becek, penghalang fisik, curam/tidak rata, dan dalam beberapa situasi adanya kerikil dan batu
b. Lingkungan yang bersih/terawat	b. Penghalang fisik
c. Pohon dan vegetasi	c. Lingkungan dan bangunan yang tidak terawat
d. Tempat duduk	d. Vegetasi dan pohon yang masih kurang
e. Peralatan bermain	e. Sampah/kotoran
<b><i>Isyarat Nonfisik:</i></b>	<b><i>Isyarat Nonfisik:</i></b>
a. 'Keterbukaan lokasi'	a. Otoritas penggunaan ruang (oleh orang dewasa) dan kepemilikan lokasi
b. Teman sepermainan dan kehadiran orang dewasa	b. Kendaraan yang lalu lalang
	c. Tiadanya teman sepermainan dan teman lawan jenis

*Sumber: Hasil wawancara*

Daftar di atas memperlihatkan adanya beberapa isyarat lingkungan positif dan negatif. Seperti studi yang dilakukan Lynch dan Lukhasok (1956), topografi merupakan salah satu atribut yang sangat sensitif bagi anak. Anak dengan meyakini dapat mengungkap permasalahan mengenai permukaan tanah yang digunakan bermain, baik itu yang menjadi atribut lingkungan positif dan negatif. Namun, tidak serta merta ruang bermain yang dianggap sempit menghasilkan keleluasaan bermain yang rendah. Seorang anak perempuan yang bermain di jalan di dalam komplek perumahan yang sepi dengan lalu lintas dapat merasakan kebebasan yang sama dialami oleh anak yang bermain di lapangan. Dalam prakteknya, keleluasaan bermain juga dimunculkan oleh keterbukaan akses lokasi seperti dalam ungkapan “*Ga ada yang nyuruh-nyuruh supaya harus bayar, ga ada aturan, kalau main bebas kapan saja boleh*”.

Sementara itu, lingkungan bersih/terawat sampah secara perseptual menimbulkan kenyamanan bermain. Di samping itu secara simbolik, lingkungan yang bersih dari sampah menimbulkan kesan ‘pemandangan’. Ketiadaan sampah mewujudkan tanda bahwa anak dapat menikmati lingkungan sekitar yang penuh vegetasi, tanpa terganggu sampah. Khusus untuk kegiatan bermain, anak menganggap serius keberadaan sampah dan kotoran yang ada kalanya menginterupsi kegiatan bermain mereka.

Anak tertarik dengan suatu tempat dimana anak-anak berkumpul dan bermain atau sekedar bercengkerama. Halaman rumah, misalnya, ditandai dengan lingkungan sosial yang sangat ramai. Anak yang bermain pun beragam tingkat sekolahnya. Hal di bawah memperlihatkan sebuah halaman rumah yang dapat menjadi ruang bermain menyenangkan bagi anak-anak.

*[Waktu pulang sekolah aku bermain dengan temanku di rumahku. Temanku bermain di halaman depan rumahku. Temanku ada kelas (VI, V, IV, III, dan SMP). Temanku yang kelas enam bermain layang-layang dan temanku yang kelas III main kelerang di halamanku dan yang kelas V dan SMP di rumahku sedang istirahat dan aku melihat temanku sedang bermain di halaman rumahku....]*

Tidak hanya lingkungan yang ramai karena teman-teman sepermainan, adanya orang-orang yang dikenal merupakan daya tarik tersendiri. Dalam beberapa kasus, kehadiran orang dewasa yang dikenal merupakan isyarat lingkungan yang diartikulasikan secara simbolik. Anak merasa aman dengan kehadiran orang dewasa yang melintas di sekitar lokasi bermain anak. Pada dasarnya, di mana pun anak bermain, anak merasa aman dengan lingkungan tetangga yang merupakan orang-orang yang sudah dikenal.

Tanaman bunga memberikan isyarat lingkungan yang positif, karena kesan indah dan 'pemandangan'. Secara perseptual, tanaman berupa pepohonan menjadikan lokasi bermain anak menjadi sejuk. Isyarat ini sangat penting dalam menentukan kualitas lingkungan bermain anak karena pada umumnya anak bermain antara pukul 13.00 – 18.00. Dengan demikian, secara fungsional vegetasi dan pepohonan memberikan suasana teduh saat bermain. Ungkapan-ungkapan inilah yang disampaikan anak-anak berkaitan dengan kehadiran vegetasi pada tempat bermain mereka:

[... (a) *Indah karena banyak tanaman ...* (b) *Enak dipandang tanamannya ...* (c) *Udaranya sejuk karena banyak pohon ...* (d) *Banyak pohon jadi teduh ...*]

Beberapa sketsa anak menunjukkan kehadiran tanaman bunga dan pepohonan sebagai sesuatu yang penting di sebuah lokasi bermain.

Dari beberapa lokasi bermain yang disebutkan anak, beberapa diantaranya menyediakan tempat duduk, meskipun tempat duduk tersebut bukanlah kursi yang didesain secara khusus<sup>7</sup>. Taman merupakan lokasi bermain yang umumnya menyediakan tempat duduk yang biasa digunakan anak untuk beristirahat. Sekolah-sekolah juga memberikan kesempatan anak untuk duduk mengelilingi halaman bermain mereka, meskipun anak duduk di emper gedung sekolahnya. Beberapa sketsa anak menampilkan kegiatan duduk sebagai hal yang sama pentingnya dengan kegiatan bermain yang ada di dalamnya. Hal-hal ini menunjukkan bahwa tempat duduk merupakan elemen fisik yang tidak kalah pentingnya seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Beberapa peralatan bermain dan olahraga dipasang di pinggir jalan yang juga menarik anak untuk memakainya. Beberapa anak tertarik dengan suatu lokasi karena adanya peralatan olahraga atau bermain yang sesuai dengan kegemarannya. Situasi ini juga menunjukkan anak memfokuskan pada ruang bermain yang memungkinkan fleksibilitas permainan yang dapat dikerjakan.

[*Aku sangat senang karena mempunyai tempat bermain yang tidak jauh di halaman rumah aku permainannya bermacam-macam termasuk ada yang bermain bola, sepeda, jungkat-jungkit dan ada yang bermain karet dan selama aku bermain tidak lupa mengerjakan PR dan makan aku sangat senang ...!*]

## **VI. KESIMPULAN DAN DISKUSI**

Dari uraian di atas terlihat bahwa anak-anak bermain di berbagai lokasi yang beberapa di antaranya tidak diprogramkan sebagai tempat bermain (seperti: lapangan kosong, halaman rumah, jalan, dan pelataran parkir). Terutama untuk anak yang tinggal di perkampungan, keterbatasan lahan di lingkungan tempat tinggalnya menyebabkan akses anak terhadap tempat bermain diprogram, seperti taman, juga terbatas. Dengan berbagai modifikasi dan

adaptasi, sebuah tempat yang semula tidak diprogramkan sebagai tempat bermain dapat menjadi lokasi yang sering digunakan bermain, seperti jalan yang menjadi tempat bermain sepakbola, dll. Anak dalam hal ini berkeaktivitas sendiri dalam menciptakan 'sarana bermain'-nya sendiri.

Temuan ini mengkonfirmasi studi oleh Bronfenbrenner bahwa perkembangan anak (melalui kegiatan bermain terutama yang distudi disini) sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungannya dan menjadikan mereka terlibat di dalamnya. Anak memfokuskan kegiatan bermain untuk menggunakan elemen-elemen fisik lingkungan sebagai perkakas bermain dan melakukan modifikasi terhadapnya. Meskipun suatu tempat bermain tidak disediakan secara khusus, anak menggunakannya pula sebagai tempat bermain, juga karena memiliki atribut kualitas lingkungan tertentu yang menarik mereka menggunakannya. Chawla (1992) pun menunjukkan bahwa pada usia anak yang distudi ini, ketertarikan terhadap suatu tempat dipengaruhi oleh tiga jenis pemuasan: keamanan (*security*), *social affiliation*, ekspresi kreatif dan eksplorasi.

Laurie (1985) juga menyebutkan mengenai kebutuhan anak agar mampu mengatur dan memodifikasi lingkungannya secara mandiri. Begitu juga dengan kemampuan untuk menguasai lingkungannya atau yang disebut juga dengan *territoriality*, sehingga anak mampu memenuhi kebutuhan atas pengungkapan diri. Penelitian mengkonfirmasi teori bahwa kegiatan bermain anak adalah kegiatan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hal ini ditunjang dengan teori bahwa bermain merupakan langkah untuk berlatih, mengerti, dan mendapatkan perasaan kontrol terhadap diri dan lingkungannya (Tomlinson-Keasy, 1985). Selain itu, kegiatan bermain adalah kegiatan yang sifatnya sukarela dengan motivasi yang intrinsik (Crowe, 1984). Dengan demikian, peneliti menyarankan pentingnya akses yang bebas bagi anak untuk menggunakan berbagai lokasi di lingkungan tempat tinggalnya, dengan tetap diperhatikan berbagai aspek seperti keselamatan anak, perlindungan terhadap kejahatan, kenyamanan anak, kemampuan adaptasi, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang menunjukkan bahwa anak pada usia ini berada tahap identifikasi diri, sehingga untuk mendukung perkembangannya salah satunya dapat dilakukan dengan menyediakan ruang-ruang bermain tak diprogramkan..

Pada dasarnya anak pun mengembangkan skemata atau citra tertentu mengenai lokasi bermain yang ideal, sehingga mereka menyadari kehadiran isyarat lingkungan tertentu yang membuat mereka dapat bermain dengan menyenangkan. Dalam penelitian ini, isyarat lingkungan berhasil digunakan untuk menemukan berbagai kualitas lingkungan yang menciptakan daya tarik sebuah lokasi bermain anak, meskipun tidak diprogramkan. Isyarat



lingkungan tersebut juga berperan untuk memperkuat citra anak terhadap suatu tempat bermain yang ideal. Dengan memperkuat isyarat lingkungan positif, maka dapat ditingkatkan *sense* anak terhadap tempat bermainnya. Dari studi, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan dalam merencanakan suatu tempat atau sarana bermain (Tabel 4).

**Tabel 4.  
Saran Bagi Perbaikan Sarana Bermain Anak**

Yang Disarankan untuk Dilakukan	Yang Disarankan Tidak Dilakukan
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembangunan gedung dan halangan fisik (selokan, pagar) yang disesuaikan bagi keleluasaan anak bermain di dalamnya. Juga perlu suatu jarak ideal bagi pagar yang membatasi areal bermain anak dengan 'dunia luar'. Pagar juga sangat penting untuk melindungi kepentingan anak dalam menggunakan suatu tempat bermain, yang sekaligus tidak mengganggu kegiatan lain di sekitar;</li> <li>- Pengelolaan kebersihan lingkungan; pengelolaan kebersihan tempat bermain atau sarana bermain yang dilakukan secara rutin akan sangat berperan dalam meningkatkan daya tarik lokasi karena situasi lingkungan menjadi bersih dan rapi;</li> <li>- Sebaiknya, topografi dari lokasi bermain anak memberikan dukungan bagi berbagai kegiatan bermain anak, seperti topografi yang tidak terlalu terjal dan lantai yang terpelihara (baik lantai yang berumput maupun diperkeras);</li> <li>- Meningkatkan jumlah vegetasi dan pepohonan (dengan catatan tidak mengganggu areal utama bermain) merupakan cara lain yang dapat dikerjakan. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Radda Barnen (1996) bahwa anak memfokuskan pada keberadaan pepohonan, bunga, selain kerapian untuk menandai suatu lingkungan tempat tinggal yang memiliki persepsi baik;</li> <li>- Menyediakan tempat duduk yang memungkinkan anak untuk bermain pasif atau beristirahat se usai bermain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak menempatkan sarana bermain pada lokasi yang terpencil dari pusat kegiatan atau pusat lingkungan tempat tinggal;</li> <li>- Tidak menempatkan tempat bermain pada lokasi yang secara sosial berbahaya; kondisi ini, misalnya, teramat pada lingkungan dengan jumlah kenakalan remaja yang tinggi (grafitti di lingkungan sekitar dapat menjadi indikasi). Dalam studi ini anak menyampaikan suatu lokasi dengan grafitti yang secara simbolik menandai tempat yang tidak baik digunakan untuk bermain;</li> <li>- Tidak meletakkan sarana bermain pada pinggir jalan yang ramai dengan kendaraan, terlebih dengan tidak adanya pagar pembatas;</li> <li>- Tidak menggabungkan antara penggunaan ruang oleh orang dewasa dan anak-anak dalam berkegiatan. Apabila ruang digunakan secara bersama-sama perlu adanya pembatasan waktu penggunaan secara jelas, sehingga anak dapat bermain dengan leluasa.</li> </ul>

Penelitian ini memberikan pelajaran berharga bahwa perencanaan lingkungan tempat tinggal perlu mempertimbangkan 'suara' anak. Agar kegiatan anak untuk bermain dapat diwadahi secara memadai, perlu menciptakan ruang-ruang bermain yang disesuaikan dengan aspirasi maupun perkembangan anak. Ada beberapa pertimbangan yang berasal dari persepsi anak yang dapat mewujudkan hal tersebut. Dalam situasi anak sedikit sekali mendapatkan pilihan lokasi bermain yang memadai, perlu diciptakan ruang – ruang multifungsi, seperti jalan, pelataran parkir, atau lahan sisa fasilitas publik, untuk digunakan pula sebagai tempat bermain. Penggunaan ruang yang multifungsi tersebut pun perlu mempertimbangkan keberadaan isyarat-isyarat lingkungan yang menjamin kenyamanan, keamanan, keselamatan, dan kebutuhan anak untuk bersosialisasi, serta kemampuan anak untuk beradaptasi di lingkungan bermain tersebut.

---

**Catatan:**

- 1 Apabila imageability menekankan kejelasan struktur dan identitas lingkungan fisik, sementara itu likability condong pada kesan dan makna suatu lingkungan
- 2 Tempat bermain menjadi beralih fungsi karena tidak memenuhi suatu preferensi tertentu oleh anak. Studi oleh Oktavia (2002) mengindikasikan bahwa beberapa taman di Kota Bandung dalam keadaan tak terawat, diubah menjadi lapangan sepakbola atau diubah menjadi lahan terbangun. Kondisi-kondisi ini dalam beberapa kasus meningkatkan kesenjangan akses kelompok tertentu terhadap sarana yang sebenarnya sangat mereka butuhkan (Rogers, Cities for Small Planet).
- 3 Dengan pencarian terus-menerus terhadap lingkungan bermain yang ideal, pada akhirnya anak menemukan suatu tempat dengan preferensi tinggi untuk bermain di sana.
- 4 Keiima tahap tersebut adalah tahap I (usia 0-1 tahun), tahap II (usia 1-2 tahun), tahap III (usia 2-6 tahun), tahap IV (6-12 tahun), dan tahap V (13-18 tahun). Masing-masing memiliki kebutuhan psikologis yang berbeda.
- 5 Pada dasarnya, isyarat lingkungan (environmental cues) dapat digunakan untuk mendefinisikan suatu lingkungan tempat tinggal (yang memiliki kesan perseptual tertentu, interpretasi simbolik khusus, dan menjelaskan latar belakang sosiokultural tertentu). Dalam hal ini, pccnggunannya digunakan untuk mendefinisikan kualitas tempat bermain anak.
- 6 Istilah tak teprogram yang digunakan disini untuk menunjukkan adanya tempat bermain yang tidak direncanakan.
- 7 Hal ini membuktikan hipotesis White (1988) bahwa: people tend to sit where there are places to sit. Beberapa lokasi yang memberikan peluang anak untuk duduk merupakan lokasi bermain yang disukai, meskipun tempat duduk ini dapat berupa batu, emper sebuah gedung, dan lain-lain.

## VII. DAFTAR PUSTAKA

- Bryant, Peter. 1974. *Perception and Understanding Young Children*. London: Methem & Co. Ltd
- Carmona, Matthew, Heath, Tim, Oc, Taner, dan Tiesdell, Steven. 2004. *Public Places – Urban Spaces: The Dimension of Urban Design*. Oxford & Burlington: Architectural Press
- Chawla, Louise. 1992. “Childhood Place Attachment” dalam Irwin Altman & Setha M. Low, *Place Attachment: Human Behaviour and Environment Vol. 12*, New York dan London: Plenum Press
- \_\_\_\_\_. 2001. *Evaluating Children Participation: Seeking Areas of Concensus*. PLA Notes, Oktober No. 24
- Crowe, Brenda. 1983. *Play is A Feeling*. UK: George Allen & Unwin (Publishers), Ltd.
- Erikson, Eric H. dan Erikson, J.M.. 1987. *The Life Cycle Completed*. W.W. Norton & Co.
- Gibson, Eleanor J.. 1969. *Principles of Perceptual Learning and Development*. New York: Meredith Corporation
- Gillham, Bill and Plunkett, Kim. 1982 *Child Psychology*. Great Britain: Hodder and Stoughton Educational
- Harper, Douglas. 1994. “On the Authority of the Image: Visual Methods at the Crossroads”, dalam Norman K. Denzin dan Lincoln, Yvonna S. (ed.). *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage Publications
- Jacobs, Jane. 1961. *The Death and Life of Great American Cities*. New York: A Vintage Book.
- Kompas Cybermedia: *Bermain Tingkatkan IQ Anak*. 24 Januari 2007
- Laurie, Michael. 1384. *Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan*. Bandung: Penerbit Intermedia
- Lee, Terence. 1970. “Urban Neighbourhood as Socio-Spatial Schema”, dalam William H. Ittelson et.al (ed.). *Environmental Psychology: Man and His Environment Setting*. New York: Holt, Rinehart & Winston
- Lynch, Kevin. 1976. “Foreword to Environmental Knowing”, dalam Tridib Banerjee dan Michael Saouthworth (ed.). 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch*. The MIT Press.
- \_\_\_\_\_. 1977. *The Image of the City*. The MIT Press
- \_\_\_\_\_. 1985. “Reconsidering The Image of the City”, dalam Tridib Banerjee dan Michael Saouthworth (ed.). 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch*. The MIT Press.
- \_\_\_\_\_. 1987. *The Good City Form*. The MIT Press.
- \_\_\_\_\_. 1991. “Environmental Perception: Research and Public Policy”, dalam Tridib Banerjee dan Michael Saouthworth (ed.). 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch*. The MIT Press.
- Lynch, Kevin dan Lukhasok, Alvin K.. 1956. “Some Childhood Memories of the City”, dalam Tridib Banerjee dan Michael Saouthworth (ed.). 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch*. The MIT Press.
- Lynch, Kevin dan Banerjee, T.. 1976. “Growing Up in Cities” dalam Tridib Banerjee dan Michael Saouthworth (ed.). 1991. *City Sense and City Design: Writings and Projects of Kevin Lynch*. The MIT Press.

- Meadows, Sara. 1986. *Understanding Child Development*. Victoria: Century Hutchinson Publishing Group Pty Ltd.
- Proshansky, Harold M., Ittelson, William H., dan Rivlin, Leanne G.. 1970. "The Influence of the Physical Environment on Behavior: Some Basic Assumptions", dalam William H. Ittelson et.al (ed.). *Environmental Psychology: Man and His Environment Setting*. New York: Holt, Rinehart & Winston
- \_\_\_\_\_. 1970. "Freedom of Choice and Behavior in Physical Setting", dalam William H. Ittelson et.al (ed.). *Environmental Psychology: Man and His Environment Setting*. New York: Holt, Rinehart & Winston
- Pyle, David W.. 1979. *Intelligence: An Introduction*. London: Routledge & Kegan Paul
- Rapoport, Amos. 1977. *Human Aspects of Urban Form: Toward a Man-Environment Approach to Urban Form and Design*. Pergamon Press.
- \_\_\_\_\_. 1982. *The Meaning of the Built Environment*. California: Sage Publications, Inc.
- Rogers, Richard. *Cities for a Small Planet*. Westview Press.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 1992. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Grasindo
- Tedjakusuma, Mayke. 2002. *Bemain, Mainan, dan Permainan: Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Tomlison – Keasy. 1985. *Child Development*. Illinois: The Dorsey Press
- White, L. E.. 1970. "The Outdoor Play of Children Living in Flats: An Enquiry into the Use of Courtyards as Playgrounds", dalam William H. Ittelson et.al (ed.). *Environmental Psychology: Man and His Environment Setting*. New York: Holt Rinehart & Winston
- Zukin, Sharon. 1995. "Whose Culture? Whose City?" dalam Richard T. LeGates dan Frederic Stout (ed.). 2000. *The City Reader* (second edition). New York: Routledge