



KAJIAN RUANG TERBUKA PUBLIK RAMAH ANAK PADA TAMAN SUPERHERO KOTA BANDUNG

June Ekawati¹, Winda Rahmawati², Dendi Agung Gundari³

^{1,2,3} Universitas Kebangsaan Republik Indonesia

E-mail: juneekawati@ukri.ac.id, winda.rhmars29@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:

1 Agustus 2024

Direvisi:

6 Oktober 2024

Disetujui terbit:

20 Desember 2024

Diterbitkan:

Cetak:

29 Desember 2024

Online

29 Desember 2024

Abstract: Designing public open spaces with a child-friendly concept in urban areas is one of the development strategies for a Child-Friendly City. Taman Superhero in Bandung City is also directed to becoming a child-friendly public open space. This research aims to analyze how to optimally apply child-friendly design concepts to public open spaces in their design. The method used is a qualitative approach with direct observation data collection techniques. The analysis aspects as design indicators are the aspects of Safety, Health, Comfort, Accessibility, Security, and Aesthetics using several previous theories and regulations. The assessment components consist of location, layout, game equipment, construction, and materials. The results of this study showed that the safety (K1) and comfort (K3) sub-variables are categorized as "Good". The sub-variables Health (K2), accessibility (K4), security (K5), and aesthetics (K6) are categorized as "Very Good". Research recommendations are maintaining all park areas regularly and implementing a universal design to expand access for people with disabilities.

Keywords: *public open space, child-friendly, child-friendly city*

Abstrak: Perancangan ruang terbuka publik dengan konsep ramah anak di perkotaan merupakan salah satu strategi pengembangan menuju Kota Layak Anak. Taman Superhero di Kota Bandung juga diarahkan menjadi ruang terbuka publik ramah anak. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana penerapan konsep desain ramah anak secara optimal pada ruang terbuka publik dalam perancangannya. Metode yang dipakai adalah pendekatan yang bersifat kualitatif dengan teknik pengambilan data observasi secara langsung. Aspek analisis yang merupakan indikator perancangan yaitu aspek Keselamatan, Kesehatan, Kenyamanan, Aksesibilitas, Keamanan dan Keindahan menggunakan beberapa teori terdahulu dan regulasi. Komponen terdiri dari lokasi, tata letak, peralatan permainan, konstruksi dan material. Hasil dari kajian ini didapatkan bahwa sub variabel keselamatan (K1) dan kenyamanan (K3) dikategorikan "Baik". Untuk sub variabel Kesehatan (K2), aksesibilitas (K4), keamanan (K5) dan keindahan (K6) dikategorikan "Sangat Baik". Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya pemeliharaan taman secara berkala dan penerapan desain universal untuk memperluas akses bagi difabel.

Kata Kunci: ruang terbuka publik, ramah anak, kota layak anak

PENDAHULUAN

Ruang Terbuka publik adalah salah satu unsur lingkungan binaan pembentuk citra ruang kota yang perancangannya menjadi bagian dari strategi pembangunan kota dalam penyediaan fasilitas dan sarana penunjang kebutuhan masyarakat. Perkotaan dan ruang terbuka publik tidak dapat dipisahkan dan memiliki peran utama dalam menyelenggarakan pola kehidupan masyarakat suatu kota (Kustianingrum et al., 2013). Sementara kualitas ruang terbuka publik dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Pendekatan pembangunan berbasis hak juga berlaku untuk anak sebagai bagian dari masyarakat.

Menurut Subiyakto (Rudi Subiyakto, 2012), salah satu kualifikasi yang harus dipenuhi oleh suatu kota dalam mewujudkan kota layak anak adalah keberadaan taman kota untuk tempat bermain dan

berkreasi anak yang aman dan nyaman. Di kota-kota besar, banyak anak tidak memiliki halaman untuk bermain sehingga keberadaan ruang terbuka publik sangat penting dan sering menjadi satu-satunya tempat anak-anak bermain. Sementara pemenuhan hak anak masih menjadi tantangan dan isu kritis di banyak kota besar di Indonesia seperti Jakarta dan Bandung (Hernowo & Navastara, 2017). Namun beberapa kota mulai berbenah untuk menyediakan fasilitas bermain anak, seperti Pemerintah Kota Bekasi yang direncanakan menuju kota layak anak (Pratama & Suryani, 2020) dan Kota Bandung yang meraih penghargaan Kota Layak Anak untuk kategori madya tahun 2021 (<https://www.bandung.go.id/news/read/5609/kota-bandung-raih-kota-layak-anak-kategori-madya#:>). Salah satu taman tematik di Kota Bandung yang direvitalisasi pada tahun 2015 adalah Taman Superhero dan saat ini memiliki fungsi sebagai

ruang terbuka publik yang lebih tertata. Taman ini dirancang secara estetis dan multi-fungsi, baik sosial, estetika maupun ekologis.

Melihat pentingnya peran ruang terbuka publik terhadap perkembangan anak dan pengaruhnya pada perkembangan kota, maka tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kesesuaian kualitas fisik Taman Superhero terhadap indikator desain ramah anak agar kualitas desain Taman Superhero maupun Ruang Terbuka Publik lainnya dapat terus ditingkatkan.

TINJUAN PUSTAKA

Ruang Terbuka Publik

Menurut A.S Culla, ruang publik adalah ruang yang tersedia untuk masyarakat sebagai warga negara dengan akses penuh terhadap segala aktivitas publik (Hutama et al., 2022; Purnamasari & Muta'ali, 2012). Selain itu, ruang terbuka publik didefinisikan sebagai sebuah tempat kegiatan atau *behavior setting* bagi masyarakat yang digunakan untuk melakukan kegiatan ritual dan fungsional. Umumnya dimanfaatkan sebagai tempat untuk bersantai, berjalan-jalan, berkumpul, dan bermain. Sedangkan Taman kota adalah lahan terbuka yang berfungsi sosial dan estetis sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan lain pada tingkat kota (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008, 2008). UN Habitat (Hetyorini & Ekawati, 2022; UN-Habitat, 2020) juga mengungkapkan fungsi penting ruang publik perkotaan yaitu sebagai ruang bersama (baik sebagai ruang hijau, taman atau ruang bermain) yang berkontribusi dalam mengurangi tingkat stres, meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan perkembangan anak-anak.

Anak-anak dalam Ruang Terbuka Publik

Anak didefinisikan sebagai manusia yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan (Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2011, 2011). Pada setiap tahapan usia, kebutuhan bermain dan belajar berperan penting terhadap tumbuh kembang anak menjadi manusia dewasa. Periodisasi perkembangan anak (Aniswita & Neviyarni, 2020) dimulai sejak tahap *Infancy* (18-24 bulan), *Early Childhood* (2-5 tahun), *Middle and late Childhood* (6-11 tahun), *Adolecence* (10-12 berakhir 18-21 tahun), dimana fasilitas yang harus dipenuhi pada masing-masing tahap akan berbeda.

Desain Ramah Anak

Tujuan dibangunnya Ruang Publik Terpadu Ramah Anak adalah sebagai fasilitas masyarakat yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai pusat interaksi sosial sekaligus sebagai media pembelajaran dan pengembangan minat dan bakat yang aman serta baik untuk anak-anak, serta agar anak di lingkungan perkotaan dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa secara optimal. Baskara (Baskara, 2011) mengemukakan enam aspek pengendalian perancangan ramah anak, yaitu:

1. Keselamatan (Safety) yang bertujuan untuk menjamin keselamatan anak-anak ketika bermain dan menggunakan fasilitas/peralatan taman bermain dari kecelakaan, yang bisa disebabkan oleh banyak hal faktor.
2. Kesehatan (Healthy) yang bertujuan untuk menjamin tidak terganggunya kesehatan anak-anak akibat bermain di taman bermain anak, diantaranya akibat dari penggunaan material/bahan tertentu.
3. Kenyamanan (Comfort), bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain, antara lain pada aspek ruang gerak, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar (termasuk keteduhan).
4. Aksesibilitas (Accesibility), bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi anak-anak, dimana penyediaan fasilitas bermain harus dilandasi persamaan hak untuk semua anak sehingga anak dengan keterbatasan fisik dan mentalpun mudah melakukan aktivitas permainan.
5. Keamanan (Security), yang bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dan dengan mudahnya orang tua atau pendamping mengawasi sehingga gangguan keamanan seperti penculikan anak tidak terjadi.
6. Keindahan (Aesthetic), bertujuan memberikan nilai keindahan dan daya tarik bagi taman bermain sehingga dapat memberikan keharmonisan dengan lingkungan sekitar, meningkatkan nilai visual dan memperkuat karakter kawasan.

Dalam mengendalikan seluruh aspek di atas dapat ditinjau melalui penataan dan pengaturan komponen lokasi, tata letak (*layout*), peralatan permainan, konstruksi dan bahan/material di lokasi.

Tabel 1. Kriteria dan Indikator Desain Ramah Anak

KRITERIA	INDIKATOR	Komponen
KESELAMATAN (K1)	Fisik taman bermain dan fasilitas permainan yang ada di dalamnya tidak menimbulkan / memungkinkan terjadinya kecelakaan saat digunakan untuk bermain.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Tata Letak • Peralatan permainan • Konstruksi • Material/bahan
KESEHATAN (K2)	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Material/bahan
KENYAMANAN (K3)	<ul style="list-style-type: none"> • Kenyamanan Fisik : kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. • Kenyamanan Psikologis : memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Tata Letak • Peralatan permainan • Material/bahan

KEMUDAHAN AKSESIBILITAS (K4)	Taman bermain dan semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak tanpa terkecuali.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Tata Letak • Peralatan permainan
KEAMANAN (K5)	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Tata Letak
KEINDAHAN (K6)	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang berkunjung dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi • Tata Letak • Peralatan permainan • Konstruksi

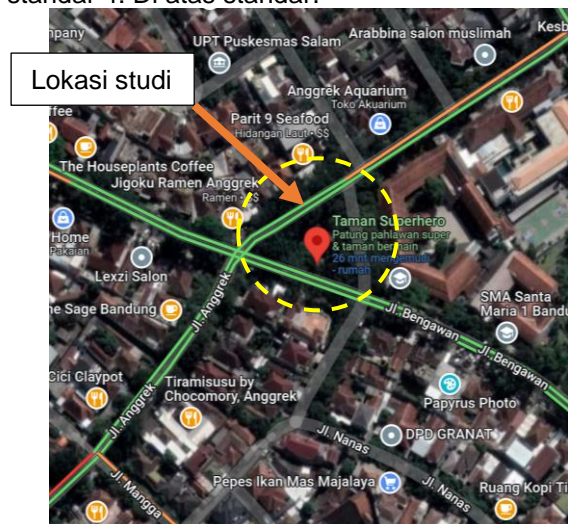
Komponen	Kriteria	K 1	K 2	K 3	K 4	K 5	K 6
	Lokasi		•	•	•	•	•
Tata Letak		•		•	•	•	•
Peralatan permainan		•		•	•		•
Konstruksi		•					•
Material/Bahan		•	•	•			

Sumber : Baskara, 2011

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan suatu fenomena, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual sehingga dapat dengan jelas di analisis dan ditarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, hal ini dilakukan untuk mengamati keadaan eksisting di lokasi penelitian.

Dalam analisis, hasil pembahasan disajikan dengan penjabaran pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan data kuantitatif diperlukan alat bantu yang dipandu dengan skala penilaian (*rating scale*) terhadap 6 kriteria desain ramah anak, yaitu 1: Jauh dibawah standar 2: Di bawah standar 3: Sesuai standar 4: Di atas standar.



Gambar 1. Lokasi Taman Superhero (Sumber: diproses dari Google Map, 2024)

Lokasi studi yang menjadi pengamatan penelitian ini adalah Taman Superhero (dulu bernama Taman Anggrek) yang merupakan salah satu taman tematik di Kota Bandung dan direvitalisasi pada tahun 2015. Taman Superhero terletak di Jalan Bengawan, Kelurahan Cihapit, Kecamatan Bandung Wetan, Kota Bandung (Gambar 1).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Keselamatan (K1)

Faktor keselamatan perlu dipertimbangkan dalam perancangan taman bermain ramah anak untuk menjamin keselamatan anak-anak ketika bermain dan menghindari resiko kecelakaan. Komponen yang diidentifikasi pada kriteria keselamatan adalah lokasi, tata letak, peralatan permainan, konstruksi dan materi bahan yang diuraikan sebagai berikut:

Lokasi



Gambar 2. Lokasi Taman Superhero (K1)

Lokasi Taman Superhero yang berada di Jalan Anggrek dan Jalan Bengawan berhasil memanfaatkan tapak berbentuk segitiga yang berada di persimpangan jalan. Meskipun berada di kawasan perkotaan, jalan yang berada di sekitar taman ini memiliki intensitas kendaraan rendah sehingga meminimalisir terjadinya kecelakaan bagi anak-anak. Selain itu lokasi Taman Superhero secara fisik terlindungi dengan pagar (perdu dan semak-semak) yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak (Gambar 2).

Tata Letak



Gambar 3. Tata Letak Taman Superhero (K1)

Tata letak Taman Superhero sudah didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif dan jenis permainan. Seperti area barat untuk zona bermain yang dilengkapi peralatan permainan dan area timur zona bermain yang dilengkapi lapangan terbuka. Pemisahan diterapkan dengan media vegetasi, ini diperlukan untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain (Gambar 3). Peletakan fasilitas permainan sudah memperhatikan ruang gerak anak-anak, untuk meminimalkan terjadi benturan antar pengunjung maupun pengunjung dengan peralatan permainan yang bergerak (ayunan, jungkat-jungkit dan lainnya).

Peralatan Permainan

Jumlah peralatan permainan di Taman Superhero cukup banyak dan beragam (Gambar 4), namun area alas/ di bawah peralatan permainan belum dilengkapi dengan bahan yang mampu

meminimalkan benturan saat anak terjatuh seperti pasir ataupun karet. Peralatan permainan tidak mempunyai sudut tajam yang dapat membahayakan pengunjung terutama anak-anak.



Gambar 4. Peralatan Permainan Taman Superhero (K1)
Konstruksi



Gambar 5. Konstruksi jalur pedestrian (K1)

Kekuatan bahan konstruksi seperti di jalur pedestrian Taman Superhero terlihat ada sedikit kerusakan pada permukaan keramik di beberapa titik. Sedangkan di area dalam kawasan didominasi perkerasan paving yang masih baik dan terawat (Gambar 5).

Material Bahan



Gambar 6. Material di Taman Superhero (K1)

Bahan pijakan di zona permainan belum mampu meminimalkan terjadinya slip saat anak-anak melakukan kegiatan bermain karena bermaterial paving. Sedangkan zona lapangan hanya dilengkapi oleh pasir yang memungkinkan akan terjadi slip (Gambar 6).

2. Kesehatan (K2)

Faktor Kesehatan perlu dipertimbangkan dalam perancangan taman bermain ramah anak untuk menjamin kesehatan pengunjungnya dalam jangka pendek ataupun jangka panjang. Komponen yang diidentifikasi pada kriteria kesehatan adalah lokasi, dan materi bahan yang diuraikan sebagai berikut:

Lokasi

Lokasi Taman Superhero tidak berada pada area dengan tingkat gangguan kesehatan yang tinggi terutama polusi udara, dan penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak. Kawasan dipenuhi pepohonan yang rindang agar terkesan lebih asri walaupun berada di pusat kota.



Gambar 7. Lokasi Taman Superhero (K2)

Di setiap sudut taman disediakan tempat sampah yang berbeda warnanya untuk pemilahan tiap jenisnya (Gambar 7). Fasilitas yang ada di lokasi yaitu toilet umum belum beroperasi optimal karena hanya satu dari dua yang digunakan.

Material Bahan



Gambar 8. Material Bahan Taman Superhero (K2)

Material yang digunakan pada alat permainan didominasi besi yang tidak berbahaya bagi anak namun perlu perawatan jangka Panjang untuk menghindari efek perkaratan sehingga tidak mudah mengelupas (Gambar 8).

Drainase di sekitar kawasan sudah mampu mengalirkan air hujan dengan jenis gravel, namun belum dilengkapi penutup drainase sehingga dikhawatirkan benda benda asing masuk kedalam saluran sehingga terjadi penyumbatan saluran.

3. Kenyamanan (K3)

Faktor Kenyamanan perlu dipertimbangkan dalam perancangan taman bermain ramah anak untuk menjamin kenyamanan fisik dan psikologis bagi pengunjungnya. Komponen yang diidentifikasi pada kriteria kenyamanan adalah lokasi, tata letak, peralatan permainan dan material bahan yang diuraikan sebagai berikut:

Lokasi



Gambar 9. Lokasi Taman Superhero (K3)

Taman Superhero tidak mengganggu aktivitas yang terjadi di luar kawasan karena berada di persimpangan jalan intensitas kemacetan rendah dan bukan di area permukiman padat.

Iklm di sekitar taman juga nyaman dan area *sitting group* dinaungi oleh vegetasi sekitar 45 pepohonan di sekelilingnya seperti pohon oak, pohon angšana, pohon mimba dan tanaman hias. (Gambar 9).

Tata Letak



Gambar 10. Tata Letak Taman Superhero (K3)

Tata letak di Taman Superhero memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area ke area lainnya. Hampir 70% area Taman Superhero dinaungi pepohonan sehingga cukup aman dari sinar matahari langsung. Namun belum tersedia fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua atau pendamping. Hanya terdapat *street furniture* untuk tempat berlindung ketika kondisi hujan (Gambar 10).

Peralatan Permainan

Desain peralatan permainan sederhana dan sesuai standar, dimaksudkan untuk kenyamanan bagi anak-anak saat bermain dan kemudahan pemeliharaan bagi pengelola (Gambar 11).



Gambar 11. Peralatan Permainan (K3)

Material Bahan



Gambar 12. Material Bahan Taman Superhero (K3)

Pada area dengan intensitas penyinaran matahari tinggi tidak terdapat bahan yang mudah menghantarkan panas serta bahan berdaya tahan tinggi dan mudah pemeliharaannya (Gambar 12).

4. Aksesibilitas (K4)

Faktor Aksesibilitas perlu dipertimbangkan dalam perancangan taman bermain ramah anak untuk menjamin kemudahan pengunjung dalam mencapai lokasi. Komponen yang diidentifikasi pada kriteria aksesibilitas adalah lokasi, tata letak, dan peralatan permainan sebagai berikut:

Lokasi



Gambar 13. Lokasi Taman Superhero (K4)

Taman Superhero mudah dijangkau oleh masyarakat Kota Bandung karena lokasinya yang berada di pusat kota (Gambar 13). Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang Taman Superhero mudah terlihat dan dikenali dari berbagai sisi. Taman ini dengan mudah dapat diakses oleh anak-anak dari semua latar belakang tanpa terkecuali.

Tata Letak



Desain peralatan permainan sederhana dan sesuai standar, dimaksudkan untuk kenyamanan bagi anak-anak saat bermain dan kemudahan pemeliharaan bagi pengelola (Gambar 11).

Peralatan Permainan

Peralatan permainan pada Taman Superhero mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak (Gambar 11).

5. Keamanan (K5)

Faktor Keamanan perlu dipertimbangkan dalam perancangan taman bermain ramah anak untuk menjamin tindak kejahatan ataupun vandalisme. Komponen yang diidentifikasi pada kriteria keamanan adalah lokasi, dan tata letak yang diuraikan sebagai berikut:

Lokasi

Terdapat pembatasan jumlah pengunjung di Taman Superhero yaitu hanya 50% dari kapasitas taman, dan aktivitas terbatas pada jam 09.00–16.00. Taman ini juga terlindungi dengan perdu dan semak-semak sebagai media pembatas dengan area luarnya, yang secara fisik untuk membatasi pergerakan dari dalam maupun dari luar kawasan.

Tata Letak



Tata letak *street furniture* dan peralatan permainan sudah mempertimbangkan kemudahan orang tua ataupun pendamping untuk mengawasi anak-anak yang sedang bermain (Gambar 15). Lampu taman tersedia di setiap sudutnya.

6. Keindahan (K6)

Faktor Keindahan perlu dipertimbangkan dalam perancangan taman bermain ramah anak agar menarik secara visual sehingga orang-orang datang berkunjung dan taman memiliki citra khusus sebagai taman bermain. Komponen yang diidentifikasi pada kriteria Keindahan adalah lokasi, tata letak, peralatan permainan dan konstruksi yang diuraikan sebagai berikut:

Lokasi

Lokasi Taman Superhero yang berada di sudut persimpangan jalan dimanfaatkan untuk peletakan nama taman agar menarik perhatian dan mudah dilihat orang (Gambar 16).

Di dalam area taman, penerapan tema *superhero* lokal ataupun mancanegara mampu membuat anak-anak merasa nyaman secara visual.



Gambar 16. Penerapan tema di Taman Superhero (K6) **Tata Letak**

Penataan vegetasi yang cantik pada beberapa sudut area mampu membuat taman ini lebih menarik bukan hanya bagi anak-anak tapi juga orang tuanya. Kombinasi yang baik dalam tata *landscape* membuat pengunjung taman bermain dapat menikmati pemandangan yang indah di dalam maupun di luar kawasan taman (Gambar 17).



Gambar 17. Tata lansekap Taman Superhero (K6) **Peralatan Permainan**



Gambar 18. Peralatan Permainan (K6)

Peralatan permainan mempunyai bentuk yang mampu mengeksplorasi daya imajinasi anak-anak dengan wujud *superhero*. Peralatan permainan juga menyesuaikan warna pelangi yang identik dengan keceriaan (Gambar 16).

Konstruksi

Desain struktur telah dipertimbangkan sehingga tercipta kesatuan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan wilayah sekitar. Beberapa ikon *superhero* muncul dalam permukaan konstruksi paving (Gambar 19), yang memperkuat tema *superhero* pada Taman Superhero.



Gambar 19. Konstruksi jalur pedestrian (K6)

Tabel 2. Hasil Observasi

KESEHATAN (K2)	Lokasi taman bermain tidak ditempatkan pada area dengan tingkat gangguan kesehatan yang tinggi terutama polusi udara, air, bunyi, penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak. (Baskara, 2010)	3
	Lokasi harus dihindari pada area yang sensitif terhadap suara yang ditimbulkan anak – anak bermain (Baskara, 2010)	3
	Lokasi berada jauh dari tempat pembuangan, pembakaran dan pengolahan sampah. (Amelia, 2016)	4
	Terdapat drinking fountain, penerangan, meja dan bangku serbaguna, tempat sampah dan toilet (Cooper dalam Chairunnisa (2011))	4
	Tempat sampah diletakkan dalam jarak tertentu misalnya tiap 15-20 meter (Rubensteun dalam Azzaki (2013))	4
	Jenis tempat sampah dibedakan untuk sampah kering dan basah (Rubensteun dalam Azzaki (2013))	4
KENYAMANAN (K3)	Drainase dibuat tegak lurus dengan arah jalur dengan kedalaman maksimal 1,5 cm, mudah dibersihkan dan perletakan lubang dijauhkan dari tepi ramp (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	2
	Terdapat pembagian lokasi permainan yang ternaungi dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari dapat secara langsung. (Baskara, 2010)	2
	Penempatan taman yang tidak mengganggu aktivitas yang terjadi di luar kawasan. (Baskara, 2010)	3
	Lokasi taman bermain yang mempunyai kondisi yang nyaman dengan memanfaatkan area yang ternaungi oleh vegetasi / struktur bangunan. (Baskara, 2010)	3
	Adanya tempat duduk di setiap lokasi pengguna beraktivitas (Amelia, 2016)	4
	Terdapat area istirahat berupa tempat duduk di bagian tepi jalur pedestrian (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	3
	Tersedianya fasilitas rest area yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya. (Baskara, 2010)	3
Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi kondisi hujan dan gangguan alam lainnya. (Baskara 2010)	2	
Tempat duduk diletakkan pada lokasi yang teduh dan terang (Amelia, 2016)	4	
Jika terdapat ramp, maka kemiringan maksimum 6°, dengan perbandingan antara tinggi dan kelandaian 1:10 (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	1	
KEMUDAHAN AKSESIBILITAS (K4)	Letak taman berada di kawasan yang berpotensi adanya aktivitas, seperti pemukiman padat, pusat pertokoan, transportasi dan lainnya (Cooper dalam Chairunnisa (2011))	3
	Lebar minimum jalur pedestrian adalah 120 cm untuk jalur searah dan 160 cm	3

			Sub Variabel	Kriteria	Skala Penilaian
	untuk dua arah (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)				
	Tempat parkir harus diletakkan sedekat mungkin dengan pintu gerbang masuk dan jalur pedestrian dengan ketentuan maksimum 60 m (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	3	Keselamatan (K1)	Penempatan lokasi taman pada area yang seminimal mungkin anak – anak tidak mendapatkan gangguan/konflik saat perjalanan mencapai lokasi. (Baskara 2010)	3
	istem informasi menuju lokasi dan gerbang taman bermain mudah terlihat dan dikenali. (Baskara, 2010)	4		Tata letak taman bermain anak didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif, kelompok umur dan jenis permainan. (Baskara, 2010)	3
	Sistem informasi didalam taman bermain mudah terlihat dan dikenali. (Baskara, 2010)	4		Lokasi Taman bermain secara fisik terlindungi dengan pagar yang tidak mudah di panjat oleh anak – anak (Baskara, 2010)	3
	Lokasi Taman mudah di jangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental). (Baskara, 2010)	3		Terdapat signage (penandaan atau simbol) untuk ruang publik bermain anak yang melayani segala umur sehingga terdapat pengelompokan jenis permainan dalam setiap kelompok umur. (Amelia, 2016)	3
KEAMANAN	Akses masuk lokasi bermain anak – anak dibatasi jumlahnya untuk melindungi anak – anak dari gangguan fisik dari luar kawasan sehingga kejahatan dapat diminimalisir dan di kontrol dengan baik. (Baskara, 2010)	2		Material alat bermain sebaiknya terbuat dari karet, apabila terbuat dari selain karet maka elemennya tidak rusak dan tidak berkarat. (Amelia, 2016)	2
	Penempatan (pohon, tiang dsb) tidak menghalangi visibility orang tua saat mengawasi anaknya (Amelia, 2016)	3		Area pinggir dan pojokan alat bermain harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi dan dihindari bentuk yang tajam dan membentuk sudut. (Baskara 2010)	3
	Pagar pengaman terbuat dari perdu, besi, tembok atau semak-semak (Amelia, 2016)	4		Peletakan fasilitas – fasilitas permainan di dasari pergerakan dan meminimalisir terjadinya benturan antar anak maupun anak – anak dengan peralatan permainan yang bergerak (misal ayunan, jungkat-jungkit dan lainnya). (Baskara 2010)	3
	Lampu terdapat di berbagai lokasi anak-anak dan orang tua beraktivitas (Amelia, 2016)	4		Permukaan pada jalur pedestrian harus stabil, kuat, tahan cuaca, bertekstur halus tetapi tidak licin. (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	3
	Ram harus diterangi dengan pencahayaan yang cukup sehingga membantu penggunaan ram saat malam hari (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	2		Jalur pedestrian harus bebas dari pohon, tiang rambu-rambu, lubang drainase/gorong-gorong dan benda-benda lainnya yang menghalangi (Permen PU Nomor : 30/PRT/M/2006)	2
	Lampu pejalan kaki dengan tinggi 4-6 meter (Rubenstein dalam Azzaki (2013))	4			
KEINDAHAN (K6)	Terdapat unsur vegetasi dan air (Carr dalam Rahmawati (2015))	2			
	Luas area yang ditanami tanaman (ruang hijau) minimal seluas 80% - 90% dari luas taman, sisanya dapat berupa pelataran yang diperkeras sebagai tempat melakukan berbagai aktivitas (Permen PU Nomor : 05/PRT/M/2008)	2			
	Terdapat ruang terbuka yang dapat mengakomodasi kegiatan anak yang aktif bergerak (Senda dalam Chairunnisa (2011))	4			
	Paling sedikit ada 4 macam alat bermain dengan tingkat kesulitan yang cukup sehingga anak dapat berinteraksi sosial dengan teman-temannya (Amelia, 2016)	4			
	Pada ruang bermain terdapat program-program yang terintegrasi antara bermain, rekreasi, pendidikan, kesehatan dan dukungan psikologis (Amelia, 2016)	4			
	ersedianya ruang untuk tempat berkumpul dan bersosialisasi dalam skala yang kecil dan besar (Senda dalam Chairunnisa (2011))	3			

Berdasarkan hasil penilaian pada aspek teknis Taman Superhero dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Observasi

SUB VARIABEL	NILAI RATA-RATA	HASIL	KET.
KESELAMATAN (K1)	25/9= 2.77	BAIK	3.25-4.00 : SANGAT BAIK ≥2.50 - <3.25 : BAIK ≥1.75 - <2.50 : KURANG BAIK <1.75 : TIDAK BAIK
KESEHATAN (K2)	24/7= 3.4	SANGAT BAIK	
KENYAMANAN (K3)	26/9= 2.77	BAIK	
AKSESIBILITAS (K4)	20/6= 3.33	SANGAT BAIK	
KEAMANAN (K5)	19/6= 3.16	SANGAT BAIK	
KEINDAHAN (K6)	19/6= 3.16	SANGAT BAIK	

Sumber: Hasil Penilaian Peneliti, 2023
 Hasil analisis menunjukkan bahwa dari seluruh aspek teknis yang dilakukan penilaian, Taman Superhero memiliki kualitas 'Baik' pada sub variabel keselamatan dan kenyamanan. Sedangkan untuk

sub variabel kesehatan, aksesibilitas, keamanan dan keindahan, Taman Superhero memiliki kualitas yang 'Sangat baik'. Hasil penilaian ini tentunya akan berdampak positif bagi pemenuhan kebutuhan bermain dan belajar untuk tumbuh kembang anak di Kota Bandung ke arah yang baik, baik perkembangan fisik, sosial, kognitif maupun emosional (Aniswita & Neviyarni, 2020).

Taman yang didesain dengan baik sebagaimana Taman Superhero ini, selain dapat berfungsi sebagai ruang terbuka publik (baik sebagai ruang hijau, taman atau ruang bermain) yang berkontribusi dalam mengurangi tingkat stres, meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan perkembangan anak-anak sebagaimana fungsi penting yang disebutkan dalam UN-Habitat (Hetyorini & Ekawati, 2022), namun merupakan fasilitas yang harus dipenuhi oleh suatu kota dalam mewujudkan kota layak anak (Rudi Subiyakto, 2012).

KESIMPULAN

Dilihat dari hasil observasi dan analisis data di lapangan, desain dari Taman super hero sebagai ruang publik sudah menerapkan prinsip desain ramah anak. Untuk sub variabel keselamatan (K1) dan kenyamanan (K3) dikategorikan "Baik". Untuk sub variabel Kesehatan (K2), aksesibilitas (K4), keamanan (K5) dan keindahan (K6) dikategorikan "Sangat Baik".

Sesuai hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka penulis menyusun rekomendasi sebagai berikut:

1. Perlunya pengecekan dan pemeliharaan yang dilakukan secara berkala. Hal ini untuk mencegah terjadinya penurunan kualitas fisik taman yang akan menurunkan kepuasan dan keselamatan pengguna khususnya anak-anak, maupun dampak lain seperti penurunan minat datang masyarakat secara umum.
2. Pihak Perencana maupun Pemerintah Kota Bandung perlu merencanakan penerapan desain universal (ramah difabel) pada semua faktor-faktor desain, untuk dapat memberikan akses bagi semua pengguna tanpa terkecuali, termasuk bagi warga masyarakat yang memiliki keterbatasan fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniswita, & Neviyarni. (2020). Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Inovasi Pendidikan*, 7(2), 1–13. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i2.2380>
- Baskara, M. (2011). Design Control Principles of Children Playground in Public Space. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), 27–34. <http://medha.lecture.ub.ac.id/2012/02/prinsip-pengendalian-perancangan-taman-bermain-anak-di-ruang-publik-design-control-principles-of-children-playground-in-public-space/>
- Hernowo, E., & Navastara, A. M. (2017). Karakteristik Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Bahari di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan.

- Jurnal Teknik ITS*, 6(2), 567–579. <https://doi.org/10.2307/2306262>
- Hetyorini, H., & Ekawati, J. (2022). Optimizing the Role of Urban Open Space in Supporting the Increasing of Public Awareness and Compliance with Health Protocols during the Pandemic. *International Journal of Built Environment and Sustainability*, 9(2–3), 49–62. <https://doi.org/10.11113/ijbes.v9.n2-3.1036>
- Hutama, S. F., Septanti, D., & Soemardiono, B. (2022). Kondisi Dan Respon Masyarakat Pada Ruang Terbuka Publik Di Surabaya Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 6(3), 381. <https://doi.org/10.31848/arcade.v6i3.1045>
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 tahun 2008, Pub. L. No. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 05/PRT/M/2008, 1 (2008). https://jdih.pu.go.id/detail-dokumen/1236/1#div_cari_detail
- Kustianingrum, D., Sukarya, A. K., Nugraha, R. A., & Tyagarga, F. R. (2013). Fungsi dan Aktivitas Taman Ganesha Sebagai Ruang Publik di Kota Bandung. *Jurnal Reka Karsa*, 1(2), 1–14. <https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekakarsa/article/view/260>
- Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2011, 1 (2011).
- Pratama, F. M., & Suryani, N. (2020). Perancangan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Di Lingkungan Padat Penduduk. *Lakar: Jurnal Arsitektur*, 3(2), 112. <https://doi.org/10.30998/lja.v3i2.7527>
- Purnamasari, A., & Muta'ali, L. (2012). Kajian Spasial Ruang Publik (Public Space) Perkotaan Untuk Aktivitas Demonstrasi Mahasiswa Di Kota Makassar. *Jurnal Bumi Indonesia*, 1(2), 27–36.
- Rudi Subiyakto, 2012. (2012). Membangun Kota Layak Anak: Studi Kebijakan Publik di Era Otonomi Daerah. *Sosio-Religia*, 10(1), 54.
- UN-Habitat. (2020). *Public Space and COVID-19*: (pp. 1–2).