

CHILDREN'S USE OF SPACE IN THE SETTING OF PRAI IJING VILLAGE

¹Ariqo Mutiara, ²Franseno Pujiyanto, S.T., M.T.

¹ Student in the Undergraduate's (S-1) Study Program in Architecture at Parahyangan Catholic University

² Senior lecturer in the Undergraduate's (S-1) Study Program in Architecture at Parahyangan Catholic University

Abstract - Unlike adults, children perceive their spatial surroundings differently. Such perception then triggers specific ways of using space. The local children of Prai Ijing village utilise their environment to accommodate their activities and spatial needs—often incorporating creativity—in their daily, and traditional settings.

This study aims to learn children's perceptions of using their surrounding space in a traditional village. Specifically, this research explores local Prai Ijing children's perception of the village's unique cultural setting. Prai Ijing—a traditional village—located in Tebara village (Waikabubak, West Sumba, East Nusa Tenggara) is an award-winning tourist destination from the Ministry of Tourism and Creative Economy.

The data were compiled through observations and interviews in the daily lives of the Prai Ijing's local children. The data were then analyzed using qualitative-descriptive methods to describe children's perceptions of spatial use. Thus, this paper concludes with two points. Firstly, the court in between the housing complex as the Open Space, and the house terrace are the most significant settings for the children of Prai Ijing.. Secondly, the different variables in the settings bring out the specific ways Prai Ijing children can use the space.

Keywords: Children's perception, behavior in using space, Traditional Village, Prai Ijing Village

PEMANFAATAN RUANG OLEH ANAK PADA SETTING RUANG KAMPUNG PRAI IJING

¹Ariqo Mutiara, ²Franseno Pujiyanto, S.T., M.T.

¹Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

²Dosen Pembimbing S1 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

Abstrak - Anak-anak memiliki persepsi akan ruang yang berbeda dari orang dewasa. Persepsi tersebut kemudian membentuk perilaku pemanfaatan yang spesifik akan ruang terkait. Pada kesehariannya, anak - anak Kampung Prai Ijing memiliki perilaku pemanfaatan setting ruang kampung sebagai ruang aktivitasnya. Menjadi hal yang menarik bahwa dengan kreatifitasnya, anak - anak dapat berupaya memenuhi kebutuhan ruang dalam aktivitas yang mereka inginkan dalam lingkung kampung tradisional.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi anak dalam memanfaatkan ruang pada lingkungan Kampung Prai Ijing. Kampung Prai Ijing merupakan kampung tradisional yang terletak di Desa Tebara, Waikabubak, Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur yang merupakan salah satu desa destinasi wisata dengan penghargaan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Penelitian ini akan menelusuri bagaimana persepsi anak terhadap setting tersebut.

Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara acak dalam keseharian anak - anak Kampung Prai Ijing. Data kemudian dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif untuk

¹Corresponding Author: 6111801095@student.unpar.ac.id

mendeskripsikan persepsi anak dalam pemanfaatan ruang. Dengan itu dapat ditelusuri bagaimana persepsi tersebut dapat membentuk pemanfaatan ruang pada setiap *setting* yang diamati.

Hasil penelitian membuahi kesimpulan pertama yaitu area bebas perabot sebagai Open Space serta teras rumah sebagai area istirahat menjadi *setting* dengan intensitas pemanfaatan tertinggi bagi anak - anak di Kampung Prai Ijing. Sedangkan kesimpulan kedua dihasilkan dari variabel - variabel *setting* ruang yang menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan *setting* tiap klasternya yang memunculkan perilaku pemanfaatan *setting* spesifik di dalam tiap kluster Kampung Prai Ijing.

Kata Kunci: Persepsi anak, perilaku pemanfaatan ruang, kampung tradisional, Kampung Prai Ijing

1. PENDAHULUAN

Aktivitas anak – anak pada umumnya didominasi dengan kegiatan bersosialisasi. Salah satu aktivitas bersosialisasi pada jenjang anak-anak adalah bermain. Menurut Senda (1992) Bagi anak – anak, aktivitas bermain adalah tujuan dari kesehariannya, pusat kehidupannya. Dengan bermain, anak – anak belajar, berteman, dan membangun kreatifitasnya. Pada usia kanak-kanak kehidupan bersosialisasi dapat mendukung proses tumbuh kembang karakter dan pemahamannya akan lingkungan.. Oleh karena itu, keberadaan ruang yang mewadahi aktivitas tersebut menjadi sangat vital. Tanpa tersedianya ruang yang dapat anak manfaatkan sebagai wadah, aktivitasnya, perkembangan anak ini tidak akan optimal.

Alamiahnya,pada semua tempat, anak-anak akan dengan sendirinya menyikapi lingkungan untuk memenuhi kebutuhan ruang aktivitasnya. hal tersebut menjadi menarik untuk dilihat dari perspektif latar tempatnya. Dari mulai anak-anak perumahan di kota, hingga anak-anak yang berasal dari perumahan Kampung Tradisional.

Kampung Prai Ijing adalah kampung tradisional yang terletak di Desa Tebara, Waikabubak, Sumba Barat, Nusa Tenggara Timur. Kampung yang berada pada area dataran tinggi ini, merupakan salah satu desa destinasi wisata yang mendapatkan penghargaan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Dengan nilai-nilai adatnya, kampung Prai Ijing mengalami perkembangan serta proses adaptasi dalam era modernisasi ini. Salah satu golongan yang menjadi saksi perkembangan kampung ini adalah kelompok anak-anak. Kampung Prai Ijing terdiri atas 4 kluster dengan perbedaan elevasi sebagai pembagi imajinernya. Pada tiap kluster, tersebar keluarga - keluarga yang kemudian membentuk beberapa kelompok anak - anak.

2. KAJIAN TEORI

Kajian teori mengacu pada bagaimana persepsi anak dapat membentuk perilaku pemanfaatan *setting* ruang. Teori persepsi mempengaruhi perilaku merupakan landasan teori dari penelitian ini

2.1 PERSEPSI DAN PERILAKU ANAK

Persepsi adalah suatu proses penerimaan informasi atau kesadaran manusia akan lingkungan sekitarnya yang kemudian menjadi berarti bagi masing-masing pribadinya. Menurut Fritz Steele (1981) persepsi adalah proses penerimaan informasi atau sinyal dari lingkungan sehingga menjadi suatu hal yang melekat dengan penafsiran pribadi terhadap dunia sekitar. Hal tersebut muncul dengan manusia yang cenderung memiliki intensi masing-masing, ekspektasi, dan asumsi pada suatu lingkungan yang mereka tempati.

Teori Persepsi dan Perilaku

Anak – anak akan memiliki persepsi yang lebih sederhana dan tidak mendetail. Adapun menurut Heft (Setiawan, 2006), persepsi positif pada anak – anak dapat diartikan ketika anak – anak tidak mempunyai rasa takut terhadap suatu objek tertentu. Persepsi positif akan memungkinkan anak melakukan interaksi dengan objek tersebut.

Persepsi Membentuk Perilaku

Teori Affordance diutarakan oleh seorang psikolog Amerika bernama James Jerome Gibson. Menurutnya, persepsi seseorang tentang lingkungan akan membentuk sebuah aksi atau perilaku tertentu. Teori affordances menyatakan bahwa dunia dipersepsikan tidak hanya berdasarkan bentuk objek dan relasi spasialnya saja, melainkan juga berdasarkan kemungkinan aksi yang dapat diciptakan dari objek tersebut.

2.2 Anak dan aktivitasnya

Dalam memahami persepsi dan perilaku anak, ditelusuri juga jenis - jenis aktivitas mereka melalui teori tentang faktor - faktor pembentukan suatu aktivitas, dan aktivitas bermain sebagai aktivitas krusial bagi anak-anak.

Pemahaman Anak

Menurut Jean Piaget, anak itu tidak hanya mengobservasi sekitarnya, karena dengan natural mereka akan memiliki rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan secara aktif mencari informasi untuk membantu pemahaman dan kesadarannya tentang realitas dunia yang ada. Sehingga, terdapat hasil pemikiran tersendiri menurut anak-anak tentang suatu lingkungan dan spasial yang melingkupinya.

Pemahaman anak terhadap ruang bermain

Dalam bukunya yang berjudul *Play Open for Children* (1998), Mitsuru Senda mendefinisikan ruang bermain sebagai ruang yang menjadi titik awal kegiatan bermain anak dan juga berfungsi sebagai katalisator dan pembangkit bagi kegiatan tersebut. Menurut Senda, ada empat aspek utama yang membentuk ruang permainan.

a. Tempat Bermain

Yang terbagi atas 6 tipe yaitu Nature Space, Open Space, Street Space, Anarchy Space, Secret Hideout Space, Play Structure Space.

a. Waktu Bermain

b. Teman Bermain

c. Jenis Permainan

Yang terbagi atas permainan aktif, dan permainan pasif

Faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain

Menurut Hurlock (1980) terdapat beberapa hal yang mempengaruhi aktivitas bermain anak. Faktor – faktor tersebut antara lain :

- Kondisi sosial anak dengan teman – temannya
- Kesadaran anak akan perbedaan gender
- Kondisi lingkungan
- Aktivitas lain yang mengurangi kegiatan bermain anak.

2.3 Kaitan Setting dan Perilaku anak

Menurut Fritz steele (1981) pada *The Sense of Place*, setting adalah semua hal yang masuk dalam lingkup lingkungan eksternal yang menjadi wadah keseharian seseorang pada suatu tempat dalam kurun waktu tertentu, sebagaimana yang. Dengan demikian, pengertian setting memiliki makna yang jauh lebih luas daripada ruang yang bersifat spasial. Menurut Steele (1981), 17 setting mencakup seluruh aspek fisik dan sosial dari suatu kondisi lingkungan, yang memberi dampak pada manusia yang berada di dalamnya. Setting kemudian dapat dibagi menjadi dua yaitu setting fisik dan setting sosial.

Pengaruh Setting terhadap persepsi dan Perilaku

Setiap unsur – unsur yang membentuk sebuah lingkungan binaan memiliki pengaruh yang sangat besar dalam membentuk pola perilaku manusia yang menggunakan setting tersebut. Sebaliknya, perilaku manusia juga akan beragam dan berubah tergantung pada setting tempat manusia itu berada. Perilaku dan setting memiliki keterkaitan dan pengaruh yang timbal balik.

Menurut Haryadi dan Setiawan (1995), dalam sebuah setting ruang, hal yang paling penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian dari ruang tersebut. Ruang dapat dirancang untuk memenuhi suatu fungsi atau tujuan tertentu, namun ruang juga dapat dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel. Masing – masing perancangan fisik ruang memiliki 18 variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku individu pemakainya. Variabel tersebut antara lain adalah ukuran dan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna ruang, perabot, serta unsur lingkungan ruang seperti suara, temperatur, dan pencahayaan.

2.4 Kaitan Setting dan Perilaku anak

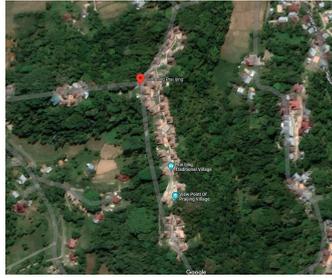
Kampung Adat atau Tradisional merupakan suatu komunitas masyarakat tradisional dengan fokus dalam bidang adat dan tradisi, dan merupakan satu kesatuan wilayah dimana para masyarakat atau anggotanya secara bersama-sama melaksanakan kegiatan sosial dan tradisi yang ditata oleh suatu sistem budaya. Karakteristik dari kampung adat adalah:

- Mempunyai batas-batas tertentu yang jelas, umumnya berupa batas alam seperti sungai, hutan, jurang, bukit, atau pantai.
- Mempunyai rumah adat yang mempunyai fungsi dan peranan
- Mempunyai otonomi, baik keluar maupun ke dalam
- Mempunyai suatu pemerintahan adat

3. KAMPUNG PRAI IJING

3.1 Gambaran Umum Tatahan Ruang Kampung Eksisting Prai Ijing

Kampung Prai Ijing adalah salah satu dari kampung tradisional yang menjadi desa wisata di Sumba Barat. Kampung ini terletak pada dataran tinggi yang secara garis besar memiliki aksis linear yang terbentuk atas 4 klaster utama yang aksis tiap rumahnya memusat ke sebuah ruang terbuka yang dalam budaya Sumba memiliki sebutan *Natara Marapu*. Lokasi kampung yang berada di dataran tinggi atau perbukitan, menyebabkan adanya perbedaan elevasi pada tiap klaster dengan area sirkulasi jalan setapak yang menyatukannya.



Gambar 1.1 Kampung Prai Ijing

Sumber: Google Earth

Dari 4 klaster tersebut, 3 diantaranya terhubung dengan sirkulasi, sedangkan 1 klaster dengan elevasi tertinggi cenderung terpisah oleh area drop-off mobil serta adanya kawasan turis yaitu area spot foto yang dibangun sekitar tahun 2016-2020.

Ruang terbuka memang menjadi area yang paling banyak menampung aktivitas dari anak-anak dalam kegiatan sehari-hari mereka. Dengan ruang ini mereka bermain, belajar, membantu orang tua, dan melakukan kegiatan lainnya. Pada area rumah, anak-anak gemar beraktivitas di teras rumah, yaitu area yang cenderung terbuka namun masih dinaungi. Namun pada tata ruang kampung, secara lebih spesifik, ruang terbuka yang menjadi pusat aktivitas anak-anak ialah area *Natara Marapu*.

a. Ruang Terbuka

Klaster

Kampung Prai Ijing merupakan kampung yang berbentuk linear dan terbagi atas 4 klaster yang diantaranya dibatasi dengan perbedaan elevasi.

Klaster ini terbentuk mulai mulai dari *Natara* sebagai pusat dari rumah - rumah yang kemudian mengelilingi ruang terbuka tersebut. Klaster-klaster tersebut tersusun memanjang, terhubung dengan sirkulasi jalan setapak dan tangga pada elevasi tertentu.

Natara

Natara Marapu merupakan pekarangan hijau yang dikelilingi batu sakral atau batu kubur leluhur yang ada pada tiap klaster. Rumah-rumah dibangun berderet mengitari *Natara* yang kemudian membentuk suatu klaster perumahan. Area terbuka ini menjadi pusat aktivitas dari warga tiap klaster. Ruangnya yang cenderung memusat dan memberi kesan lapang yang kemudian digemari anak-anak untuk bermain bersama. Sebagai pusat dari tatanan kubur batu, beberapa *natara marapu* memiliki variasi elevasi tersendiri yang kemudian akan berpengaruh pada penggunaannya. Pada area ini anak-anak gemar bermain bola, voli, hingga menari bersama.

Kubur Batu

Kubur batu merupakan salah satu bagian dari tradisi Penguburan di Sumba, yang keberadaannya berbentuk batu-batu besar seperti meja dengan empat kaki. Tradisi kubur batu ini dipercaya sebagai peninggalan kebudayaan zaman megalitikum, yakni kebudayaan manusia yang ditandai oleh peninggalan berupa batu-batu besar untuk pemujaan atau makam. Kubur batu berada pada sekeliling pusat ruang terbuka klaster atau *Natara*.

Tradisi kubur batu bersumber dari aliran kepercayaan setempat yaitu *Marapu*. Kepercayaan ini merupakan aliran yang memuja dan mendekatkan diri ke leluhur atau nenek moyang yang sudah lebih dulu tiada. Warga hidup berdampingan dengan tatanan kubur batu layaknya elemen perabot fisik pada ruang terbuka.

Bagi anak-anak, kubur batu menjadi area yang pada tiap waktunya digemari untuk menjadi tempat bermain atau bercengkrama. Mereka menyikapi kubur batu layaknya perabot yang dapat memberi elevasi. Dari mulai bermain petak umpet, hingga menyanyi dan menari di atas kubur batu seperti tampil di atas sebuah panggung.

Sirkulasi/ Jalan Setapak

Sirkulasi pada kampung Prai Ijing terbagi atas sirkulasi kendaraan dengan material aspal, serta sirkulasi antar rumah pada klaster yang berupa jalan setapak dengan tekstur batu. Rumah - rumah pada kampung terhubung dengan kedua sirkulasi yang kemudian menyatukan 4 klaster yang ada.

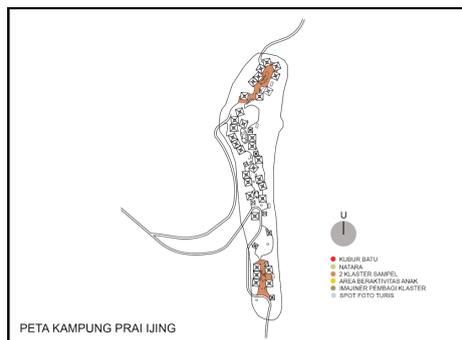
Pada tiap klasternya, terdapat perbedaan bentuk sirkulasi yang kemudian memberikan variasi aktivitas anak-anak pada tiap klasternya. Misalkan ada klaster tertentu jalan setapak cenderung datar namun lebih sempit dengan titik kubur batu yang tersebar mengelilingi, sedangkan pada klaster lain jalan setapak cenderung lebih lebar dan memiliki perbedaan elevasi yang signifikan.

Namun secara garis besar, sirkulasi ini menjadi area krusial bagi anak-anak. Pada area ini anak-anak Kampung Prai Ijing gemar bermain aktif seperti permainan tradisional kasede, watu koula, berlari-larian, dan lain-lain.

Teras rumah

Selain ruang terbuka publik, terdapat ruang terbuka lebih privat yang menjadi area dengan intensitas aktivitas anak-anak yang tinggi yaitu teras rumah. Teras rumah menjadi ruang terbuka yang cenderung lebih privat karena masih menjadi bagian dari lingkup rumah masing-masing anak. Dengan tata ruang rumah yang memiliki fungsi-fungsi spesifik, teras rumah menjadi area yang dapat fleksibel difungsikan oleh anak-anak. Selain itu, teras rumah menjadi area teduh di panasnya terik siang hari sehingga intensitas penggunaannya meningkat pada jam tertentu. Pada teras rumah, anak-anak beraktivitas secara sendiri, maupun berkelompok. Dari mulai belajar, sekedar bersantai, hingga bercengkrama bersama teman-teman, kerap terobservasi di teras-teras rumah.

3.2 Identifikasi setting ruang Kampung Prai Ijing



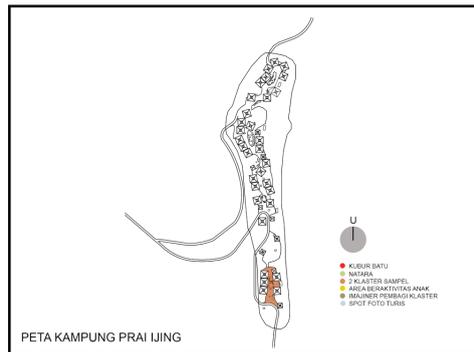
Gambar 3.1 2 Sampel Klaster

Sumber: Pribadi

Berdasarkan penjelasan umum dari setting ruang-ruang publik kampung yang telah dijabarkan, dipilih 2 klaster untuk menjadi sampel dari 4 klaster yang ada di Kampung Prai Ijing. Kedua klaster terpisah dengan perbedaan elevasi yang cukup besar. Anak-anak pada

Kampung Prai Ijing terdiri atas banyak kelompok bermain anak yang interaksi bergantung atas intensitas bermainnya. Faktor yang menjadi sangat krusial pada interaksi anak-anak antar klaster adalah umur. Misalkan anak-anak umur 3-5 tahun klaster 1 cenderung tidak terlalu berinteraksi dengan klaster 2 dikarenakan intensitas bermain di luar klasternya yang tidak terlalu tinggi. Sedangkan umur yang lebih tua memiliki pengalaman interaksi lebih dengan adanya kegiatan lain diluar kampung yaitu sekolah. Berdasarkan observasi dan wawancara, tidak jarang anak klaster 1 dan klaster 2 saling kenal dikarenakan mereka pernah bersinggungan langsung di sekolah

Titik Amatan 1: Klaster 1



Gambar 3.2 Letak Sampel klaster 1

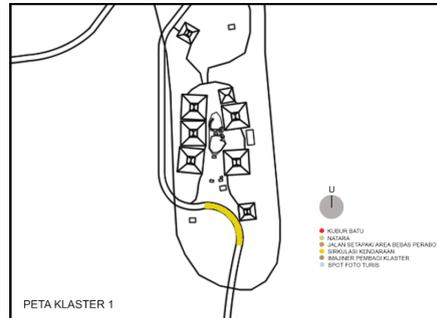
Sumber: Pribadi

Klaster 1 diambil sebagai salah satu titik amatan pada penelitian ini dengan mempertimbangkan intensitas aktivitas anak-anak yang cukup tinggi pada area ini. Pada klaster ini, terdapat 5 rumah utama, 1 rumah kebun, dan 1 bakal rumah kedai. Klaster 1 adalah klaster perbatasan di Selatan Kampung Prai Ijing yang memiliki elevasi paling tinggi dibanding 3 klaster lainnya. Adapun beberapa setting pada klaster 1 yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

Variabel	Identifikasi Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang dengan bentuk axis linear yang terbagi ruangnya oleh tatanan kubur batu Terbuka tanpa ada naungan
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> Kubur batu yang tertata yang kemudian menjadi elemen fisik yang berpengaruh akan pembentukan ruang
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> Material didominasi batu dengan tekstur kasar dan warna abu-abu
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> Cukup bising jika aktivitas anak-anak sedang berlangsung Temperatur cukup panas dengan tidak adanya naungan dari terik matahari Sumba Terdapat pembayangan dari Tatanan Kubur batu yang memiliki elevasi

Tabel 3.1 Identifikasi ruang klaster 1

● **Setting Sirkulasi (Kendaraan) Klaster 1**



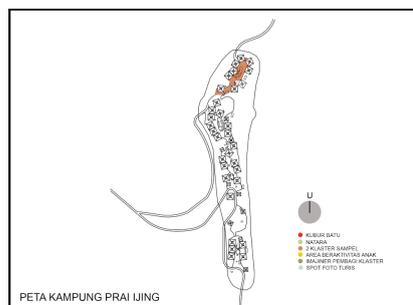
Gambar 3.3 Setting Sirkulasi kendaraan klaster 1

Sumber: Pribadi

Variabel	Identifikasi Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Merupakan ruang dengan bentuk memanjang pada selatan klaster berupa sirkulasi kendaraan yang dikelilingi pepohonan
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> Terdapat portal untuk kendaraan
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> Material didominasi aspal dengan warna abu-abu tua dengan pemandangan hijau pepohonan disekitar
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> Tidak terlalu bising, didominasi suara alam seperti suara binatang dan angin dari pepohonan Suara bising ketika anak-anak beraktivitas karena area ini biasa dipakai untuk main berkelompok Temperatur teduh dengan banyaknya pembayangan dari pepohonan sekitar

Tabel 3.2 Identifikasi Setting sirkulasi kendaraan klaster 1

Titik Amatan 2: Klaster 2

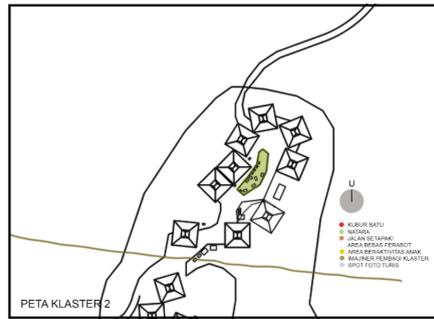


Gambar 3.4 Letak Sampel Klaster 2

Sumber: Pribadi

Klaster 2 diambil sebagai salah satu titik amatan pada penelitian ini dengan mempertimbangkan intensitas aktivitas anak-anak pada Kampung ini. Klaster ini cenderung lebih padat dengan 9 rumah utama. Klaster 2 merupakan klaster paling Utara dengan elevasi paling rendah dibanding 3 klaster lainnya. Adapun beberapa setting pada klaster 2 yang dapat didefinisikan sebagai berikut:

- **Setting Natara Klaster 2**



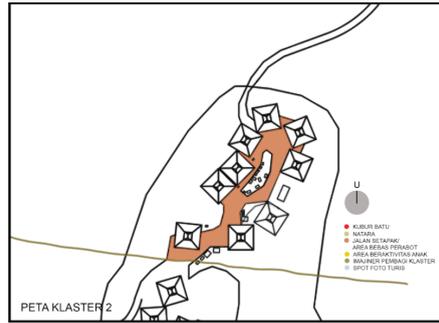
Gambar 3.5 Setting Natara Klaster 2

Sumber: Pribadi

Variabel	Identifikasi Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> ● Bentuk ruang melengkung dan memiliki elevasi yang signifikan terhadap sirkulasi jalan setapak
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> ● Terdapat tatanan batu kubur pada natara namun tidak mempengaruhi
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> ● Material didominasi batu dengan tekstur kasar dan warna abu-abu
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> ● Cukup bising jika aktivitas anak-anak sedang berlangsung ● Temperatur cukup panas dengan tidak adanya naungan dari terik matahari Sumba ● Terdapat pembayangan dari Tatanan Kubur batu yang memiliki elevasi

Tabel 3.3 Identifikasi setting natara klaster 2

- **Setting Sirkulasi (Jalan Setapak) Klaster 2**



Gambar 3.6 Setting Jalan Setapak klaster 2

Sumber: Pribadi

Variabel	Identifikasi Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk ruang cenderung meluas dan persegi panjang. Elevasi lebih rendah dibanding Natara.
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> Tidak terdapat kubur batu pada area sirkulasi
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> Material didominasi batu tapak dengan warna abu-abu muda
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> Cukup bising jika aktivitas anak-anak sedang berlangsung Dengan elevasi yang menurun, terdapat pembayangan dari rumah sekitar, dan beberapa Kubur batu yang memiliki elevasi

Tabel 3.4 Identifikasi setting jalan setapak klaster 2

3.3 Pemanfaatan Ruang pada Setting Kampung Prai Ijing

Pemanfaatan ruang yang diamati adalah pemanfaatans setting ruang kampung oleh anak-anak yang mencangkupi aktivitas anak apda titik-titik pengamatan. Pengamatan terdiri atas aktivitas-aktivitas anak pada periode waktu tertentu dengan spesifikasi umur dan tempatnya. Pada Gambar peta diatas ditandai area-area warna kuning yang kemudian menjadi area dengan intensitas aktivitas pemanfaatan ruang oleh anak-anak tertinggi pada Kampung Prai Ijing. Aktivitas- aktivitas yang diamati kemudian dijabarkan kembali secara lebih rinci yang terdiri atas

- Bermain bola
- Bermain voli
- Bermain petak umpet
- Bermain petak umpet
- Bermain Watu Koula
- Bermain Kasede
- Bermain kejar-kejaran
- Bermain ban
- Bermain peran, bernyanyi, dan menari
- Kelas bahasa inggris

4.1 Persepsi Anak dalam memanfaatkan Setting

Menurut pembahasan teori Affordance oleh JJ. Gibson (1979) yang sudah dijabarkan sebelumnya, dimana persepsi seseorang terhadap lingkungan akan membentuk sebuah aksi atau perilaku tertentu. Dengan demikian, pemanfaatan ruang merupakan hasil dari persepsi anak terhadap *setting* ruang. Dengan itu sebelum pembahasan mengenai pemanfaatan ruang di Kampung Prai ijing, perlu dilakukan terlebih dahulu analisis terhadap *setting ruangnya*. *Setting* ruang dianalisis baik secara fisik maupun sosial, sepeerti yang terbahas dalam teori Haryadi & Setiawan (1995) tentang pengaruh setin gruangan terhadap perilaku pengguna.

4.1.1 Persepsi Anak dalam pemanfaatan setting Klaster 1

a. Area bebas perabot

Variabel	Analisis Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • area meluas, cenderung linear dan memberi kesan lapang. tidak ada elevasi yang membatasi ruang.
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> • Area bebas perabot atau kubur batu
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> • dominan warna abu - abu dengan material batu tempel sebagai jalan setapak. Dengan teriknya matahari siang hari, suhu lantai akan naik dan anak-anak cenderung meneduh ke area teras rumah.
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • `Area terbuka tanpa naungan dengan itu pencahayaan matahari langsung dan suhu yang tinggi. Dengan itu pada siang hari anak-anak cenderung tidak bermain di area lapang.

Tabel 4.1 Tabel Analisis Area bebas perabot klaster 1

Pemanfaatan area bebas perabot yang termasuk pada jalan setapak didominasi dengan kegiatan bermain. Dengan ruangnya meluas, anak-anak mempersepsikan area tersebut sebagai area pusat berbagai aktivitas bermain. Pada area inilah mereka bermain bola, menari, bermain voli, dan permainan lainnya yang membutuhkan arena luas. Menurut Senda (1998) kebanyakan dari aktivitas tersebut merupakan bagian dari kategori permainan aktif yang melibatkan pergerakan fisik. Area ini dikategorikan sebagai Open Space atau ruang dengan setting lapang dan terbuka yang menjadi salah satu dari 6 kategori ruang bermain untuk anak-anak.

b. Natara & Kubur batu

Variabel	Analisis Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang memusat dan memberi kesan lapang. Tidak ada elevasi tanah yang membatasi ruang.
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> • Kubur batu membentuk batas-batas imajiner dan memecah pusat aktivitas menjadi 2 area. Elevasi kubur batu juga memberikan kesan privat untuk anak-anak

	untuk berkumpul di sela-sela kubur batu.
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> Warna abu-abu mendominasi, dengan material batu tempel pada lantai jalan setapak serta acian pada kubur batu.
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> Pencahayaan matahari langsung namun terdapat pembayangan dari elevasi kubur batu.

Tabel 4.2 Analisis Natara klaster 1

Dengan Natara dan penempatan Kubur Batu yang tidak dipengaruhi oleh elevasi tanah terdapat keunikan tersendiri dalam pemanfaatan natara pada klaster ini. Kubur batu menjadi bagian dari perabot dari area beraktivitas mereka. Anak-anak melihat kubur batu sebagai variasi elevasi yang dapat dieksplorasi dalam aktivitas belajar dan bermainnya. Dengan elevasi yang ada, mereka melihat area ini sebagai potensi untuk bermain petak umpet, atau bahkan memanfaatkannya sebagai panggung.

Hal tersebut menjadikan area ini sebagai bagian dari *Anarchy Space* yaitu ruang yang dapat menstimulasi imajinasi anak-anak. Selain itu, anak-anak juga mempersepsikan sela-sela tatanan kubur batu sebagai *Secret Hideout Space* dimana mereka merasa area tersebut lebih privat dengan adanya elevasi yang menutupi aktivitas mereka

c. Sirkulasi kendaraan

Variabel	Analisis Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Ruang memiliki axis linear atau memanjang dengan vegetasi sebagai pembatas ruang
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> Tidak terdapat perabot, namun dengan fungsi are ini sebagai sirkulasi kendaraan dan drop-off, terdapat kendaraan parkir sebagai perabot tidak tetap
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> Pada area ini terdapat warna abu-abu tua dari material asphalt pada lantai sirkulasi kendaraan, serta warna hijau dari vegetasi tinggi pada sekitar sirkulasi. Hal ini memberi kesan ruang yang menyatu dengan alam
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> Vegetasi tinggi yang mengelilingi batas sirkulasi memberikan pembayangan sehingga area ini cukup teduh dan terlindung dari sinar matahari langsung. Area ini cukup berangin dengan itu suhu terbilang rendah dibanding area lain, serta suara dominan merupakan suara serangga dan pohon yang terkena angin.

Tabel 4.3 Analisis sirkulasi kendaraan klaster 1

Ruang ini terbentuk dengan vegetasi yang berada pada sepanjang pinggiran jalan, serta adanya perbedaan material lantai aspal dan tanah yang dengan jelas membentuk ruang yang linear. Menurut Senda (1998), setting ini masuk dalam kategori *Street Space dan Nature Space* dengan setting ruang yang dikelilingi elemen alami dan merupakan bagian dari ruang

jalan. Setting ini memicu aktivitas permainan aktif. Dengan letak area yang berada di utara klaster dan memberi kesan terpisah dari area perumahan, anak - anak bermain pada area ini hanya hingga sore hari.

d. Teras Rumah

Variabel	Analisis Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk ruang linear dengan elevasi yang menjadi transisi area rumah dan halaman
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> • Area bebas perabot berperabot
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> • Warna dominan coklat dengan material kayu
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaan pada area ini berasal dari pantulan atau sinar matahari tidak langsung dengan adanya teritis. Dengan itu temperatur cukup sejuk dengan itu area ini menjadi area favorit anak-anak untuk bernaung.

Tabel 4.4 Tabel analisis teras rumah klaster 1

Tidak seperti area terbuka lainnya, teras rumah menjadi area yang lebih privat. Pada klaster ini, anak - anak mempersepsikan teras rumah sangat baik. Teras rumah dipersepsikan sebagai ruang yang bersih, aman, dan nyaman. Tidak hanya menjadi area bernaung dan istirahat, area teras rumah kerap mereka jadikan area bermain pasif, atau sekedar bercengkrama. Pemanfaatan teras rumah paling tinggi pada waktu saling hari dimana di waktu tersebutlah anak-anak bernaung dari panasnya matahari. Dengan akrabnya keluarga-keluarga pada klaster ini, terdapat kebiasaan bersantai atau berkumpul pada teras rumah. Dengan itu, kelompok anak-anak sering kali terlihat bergilir untuk berkumpul pada masing-masing teras rumah mereka untuk bermain.

4.1.2 Persepsi Anak dalam pemanfaatan setting Klaster 2

Pemanfaatan ruang terbuka pada klaster ini terbagi atas jalan setapak atau sirkulasi manusia, area bebas perabot (kubur batu), dan teras rumah. Perbedaan paling signifikan dari setting klaster 1 dan klaster 2 terlihat dari tidak adanya sirkulasi kendaraan langsung pada klaster ini. Selain itu, area *Natara* pada klaster 2 memiliki elevasi yang cukup tinggi sehingga area tersebut tidak dimanfaatkan anak-anak untuk beraktivitas. Perbedaan terakhir pada klaster ini adalah setting kubur batu yang tersusun pada *natara*, sehingga anak-anak juga tidak memanfaatkan area tersebut. Dari area - area tersebut, intensitas pemanfaatan ruang paling dipengaruhi oleh faktor cuaca, dan waktu.

a. Area bebas perabot

Variabel	Analisis Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Area berbentuk linear dan memberi kesan lapang diantara rumah - rumah

Perabot	<ul style="list-style-type: none"> • Tanpa perabot atau kubur batu dengan itu anak-anak memiliki ruang meluas tanpa
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> • Area berwarna dominan abu - abu dari material lantai batu tempel, dengan itu cukup menyerap panas pada siang hari, dan dingin ketika malam hari.
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • Area ini mendapatkan pencahayaan matahari langsung, suhu cukup tinggi pada siang hari

Tabel 4.5 Analisis area bebas perabot klaster 2

Pada klaster 2, area bebas perabot terbentuk dengan rumah - rumah sebagai batas disekitar pusat ruang terbuka dan elevasi dari jalan setapak. Pada area ini, tidak ada pengaruh perabot dengan kubur batu yang tertata pada Natara yang memiliki elevasi signifikan. Setting ruang ini termasuk dalam *Open Space* menurut Senda (1998) dengan setting yang linear dan lapang diantara tata perumahan klaster 2.

b. Teras Rumah

Variabel	Analisis Ruang
Bentuk Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang dengan batas elevasi, linear dan memberi kesan lapang, sebagai area transisi rumah dan halaman luar
Perabot	<ul style="list-style-type: none"> • bebas perabot
Warna/ Material	<ul style="list-style-type: none"> • coklat dengan material kayu atau bambu
Suara, Temperatur dan Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai area bernaung, teras memiliki pencahayaan yang tidak langsung dengan adanya teritis atap. Sehingga area teras merupakan area teduh

Tabel 4.6 Analisis teras rumah klaster 2

Sama seperti klaster 1 teras rumah pada klaster 2 menjadi area anak-anak bernaung dan melakukan aktivitas permainan pasif. Anak-anak membaca, bercengkrama, dan beristirahat pada ruang ini. Dengan ruang yang lebih privat, teras rumah memberikan rasa aman, bersih, dan tenang dibandingkan area lain.

4.2 PERSEPSI ANAK TERHADAP KAMPUNG PRAI IJING

Berdasarkan analisis setting kedua sampel klaster yang dijelaskan pada poin sebelumnya, anak - anak pada kedua klaster memiliki perilaku pemanfaatan ruang yang spesifik terhadap setting area beraktivitas mereka masing - masing. Setting sirkulasi kendaraan, Natara, serta kubur batu menjadi ,area yang membedakan klaster 1 dengan klaster 2. Dengan adanya Sirkulasi kendaraan, anak-anak klaster 1 menciptakan aktivitas bermain spesifik yaitu bermain ban yang tidak lumrah bagi anak - anak dari klaster 2 karena setting mereka yang tidak dapat mewedahi aktivitas tersebut. Selain itu, anak - anak pada klaster 2 juga tidak terlalu tertarik dengan potensi bermain pada area Natara dan kubur batu, karena tatanannya yang berada pada elevasi yang signifikan.

Walaupun begitu, anak - anak pada kedua klaster tersebut juga memiliki perilaku pemanfaatan yang serupa. Area bebas perabot menjadi ruang penting bagi kedua klaster dengan perannya yang menjadi titik utama aktivitas anak - anak. Anak - anak pada kedua klaster menjadikan *Open Space* atau ruang dengan setting yang meluas atau lapang sebagai ruang yang paling berpotensi dalam mewadahi kebutuhan aktivitas mereka. Selain itu, keduanya juga mempersepsikan teras rumah sebagai ruang yang mewadahi area permainan pasif sekaligus bernaung dari cuaca tertentu.

Penjelasan persepsi yang akan dijabarkan diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap anak-anak Kampung Prai Ijing khususnya pada kedua klaster titik amatan. Secara garis besar, persepsi anak-anak kedua klaster terhadap Kampung Prai Ijing sebagai kawasan tempat tinggalnya sangatlah positif. Mereka menyatakan mereka sangat senang tinggal di Kampung Prai Ijing. Pemahaman tentang kampung tradisional dan pariwisata sebagai identitas kampung mereka dimulai sejak dini pada umur sekitar 4 tahun. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku mereka yang sudah sangat terbiasa untuk berinteraksi dengan turis lokal maupun mancanegara pada Kampung Prai Ijing. Anak - anak terbiasa untuk bersikap terbuka. Dengan ilmu kelas Bahasa Inggris pada hari minggu dari Yayasan *English Goes to Kampung* (EGK) anak-anak dapat berinteraksi langsung dan sekedar memperkenalkan diri ke turis internasional. Tidak hanya bersikap terbuka pada turis, anak-anak juga tidak ragu untuk mengajak turis bermain bola bersama. Pada satu waktu, terdapat 2 turis asal Belanda yang kemudian asik menyanyi, berdansa, dan bermain bola dengan anak - anak Kampung Prai Ijing pada klaster 1 area bebas perabot.

Dalam keseharian anak-anak Kampung Prai Ijing, aktivitas yang mendominasi adalah aktivitas bermain. Menurut hasil observasi, anak-anak cenderung menghabiskan waktu bermain di area terbuka atau ruang luar daripada di dalam rumah. Selain karena keterbatasan luasan dengan adanya batasan-batasan ruang, alasan lain dari hal tersebut juga didukung dengan keterikatan interaksi kelompok anak-anak antar rumah. Di ruang luar yang terdiri atas teras rumah dan area sekitar rumah, anak-anak merasa dapat bermain bersama atau sekedar bersantai sambil bercengkrama dengan teman-teman sebayanya.

Intensitas aktivitas anak di Kampung yang terbagi atas beberapa periode waktu (pagi, siang, sore, dan malam) dipengaruhi atas faktor aktivitas masing - masing jenjang umur anak. Pada periode waktu tertentu anak usia dini tidak diperkenankan bermain pada area yang posisinya terpisah dari kawasan klasternya, contohnya anak - anak pada klaster 1 dengan area sirkulasi kendaraan yang berada di utara klaster. Anak-anak usia 2-4 yang cenderung belum berkewajiban untuk bersekolah menjadi jenjang umur yang mendominasi aktivitas pada keseharian Kampung Prai Ijing dikarenakan jenjang usia yang lebih tua sudah memiliki kewajiban untuk bersekolah. Selain jenjang usia anak, aktivitas bermain juga dipengaruhi dengan gender terhadap permainan tertentu. Contohnya pada permainan tradisional watu koula atau kasede yang cenderung dimainkan oleh anak perempuan, sedangkan permainan gasing yang cenderung dimainkan oleh anak laki-laki.



Gambar 4.1 Anak Laki - laki bermain bola di lapangan
Sumber: Pribadi

Aktivitas bermain biasanya dilakukan dalam kelompok. Menurut hasil pengamatan, kebanyakan anak di Kampung Prai Ijing lebih gemar bermain dalam kelompok berjumlah 3 hingga 6 orang. Hal ini menunjukkan keterikatan mereka dengan teman main atau tetangganya. Jangkauan area bermain dan keterikatan interaksi terhadap teman bermain cukup beragam namun sangat dipengaruhi perbedaan klaster. Anak laki-laki memiliki jangkauan area yang lebih luas sehingga jarak rumah antara seorang anak dengan teman bermainnya relatif lebih jauh daripada anak perempuan. Hal ini juga didukung dengan adanya fasilitas lapangan luas pada area gerbang tiket yang setiap sore gemar didatangi kelompok anak laki-laki jenjang usia belasan tahun untuk bermain bola atau gasing. Anak perempuan pada Kampung Prai Ijing lebih sering bermain di sekitar area rumah seperti teras, dan *Nataru Marapu*. Semakin bertambah usia anak, semakin bertambah juga area jangkauan bermainnya. Menurut Ita (10 tahun), ketika penelitian ini dibuat (September 2022), ia memiliki beberapa teman dekat dari klaster lain yang dikarenakan satu sekolah, atau bahkan satu kelas. Sedangkan untuk anak-anak jenjang usia dini (2-5 tahun) cenderung lebih sering bermain di dalam klasternya yang masih dalam jangkauan pengawasan orang tua dari teras rumahnya.

Anak-anak Kampung Prai Ijing memiliki kreatifitas yang baik dalam pemanfaatan material. Hal ini ditunjukkan dengan permainan yang dibuat dengan material tertentu contohnya permainan watu koula dan kasede menggunakan batu kerikil dengan arena yang digambar dengan kapur pada di material aspal. Selain itu, mereka juga menciptakan permainan lomba ban dengan material ban bekas di sekitar rumahnya, serta ranting pohon untuk pendorongnya.



Gambar 4.2 Kreativitas anak Kampung Prai Ijing
Sumber: Pribadi

5. KESIMPULAN

Anak-anak membentuk persepsi ruang terhadap sekitarnya dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Tidak hanya dalam aspek pengelihatannya, tapi juga secara meruang. Aksi dan perilaku tertentu kemudian terbentuk dari persepsi seorang individu terhadap lingkungannya. Dengan itu, persepsi anak terhadap *setting* ruang lingkungan sekitarnya kemudian akan membentuk perilakunya dalam memanfaatkan ruang tersebut.

Penelitian yang dilakukan dengan pengamatan persepsi anak dalam memanfaatkan *setting* di lingkungan Kampung Prai Ijing sebagai kampung tradisional yang memiliki nilai kultur dan budaya yang tinggi. Berdasarkan proses penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa;

- a. Area bebas perabot sebagai *Open Space* dan teras rumah sebagai area istirahat menjadi *setting* dengan intensitas pemanfaatan tertinggi bagi anak - anak di Kampung Prai Ijing
- b. Variabel *setting* ruang menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan *setting* tiap klasternya yang memunculkan perilaku pemanfaatan *setting* spesifik di dalam tiap klaster Kampung Prai Ijing
 - Bentuk ruang
Dengan variabel bentuk ruang, ditunjukkan bahwa anak - anak Kampung Prai Ijing memiliki keterikatan dengan bentuk ruang lapang di tengah area tempat tinggalnya. Hal ini ditunjukkan dengan anak - anak kedua sampel klaster yang memiliki keterikatan dengan area bebas perabot untuk mewedahi aktivitas mereka secara fleksibel. Perilaku pemanfaatan ruang yang spesifik muncul dengan adanya perbedaan bentuk *setting* ruang pada kedua klaster. Hal ini ditunjukkan dengan klaster satu yang memiliki area sirkulasi kendaraan dengan bentuk ruang memanjang (linear) dan memberikan anak - anak potensi untuk mewedahi aktivitas permainan perlombaan sehingga memunculkan permainan “Main ban”. Sesuai observasi, permainan ini tidak muncul pada klaster lainnya dengan *setting* ruang mereka yang tidak memiliki sirkulasi kendaraan atau ruang yang memanjang.

- Perabot dan penataan ruang

Dari variabel perabot dan penataan ruang, observasi menunjukkan bahwa perbedaan penataan perabot kubur batu pada tiap klasternya memunculkan perbedaan perilaku pemanfaatan. Terdapat perilaku pemanfaatan spesifik pada klaster 1 dengan Natara serta tataan kubur batu yang elevasinya menyatu dengan elevasi sirkulasi jalan setapak, yaitu permainan petak umpet, dan pemanfaatan di sekitar sela - sela tataannya. Sedangkan pada klaster 2, perilaku pemanfaatan tersebut tidak muncul dikarenakan natara dan kubur batu yang memiliki elevasi signifikan terhadap sirkulasi jalan setapak, sehingga anak - anak tidak mencapai area tersebut dalam beraktivitas.

- Material & warna

Melalui variabel material & warna, Kampung Prai Ijing memiliki dominasi yang sama yaitu abu - abu (material batu), coklat (material kayu, bambu, dan ilalang), serta hijau dari vegetasi. Aktivitas anak - anak intensitasnya didominasi pada area bermaterial batu pada sirkulasi jalan setapak.

- Suara, temperatur, dan pencahayaan

Hasil observasi pada variabel ini terbagi atas periode waktu bermain anak dimana pada periode pagi dan sore, anak - anak cenderung tidak memiliki halangan temperatur sehingga mereka bebas bermain pada area manapun. Sedangkan pada waktu siang hari, anak - anak bermain pada ruang ternaungi dengan teriknya matahari yang menaikkan temperatur serta tingkat pencahayaan ruang terbuka.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Akitson, Rita L., Richard C. Akitson, dkk. (1983). Pengantar Psikologi, Edisi Kesebelas, Jilid Satu, Alih Bahasa Widjaja Kusuma.
- Steele, Fritz (1981). *The Sense of Place*
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Heff, H. (1999). *Affordance of Children's Environments : A Functional Approach to Environmental Description*. Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga.
- Moskowitz, M. J., dan Orgel, A.R. (1969). *General Psychology : A Core Text in Human Behaviour*. Boston : Houghton Mifflin Company
- Senda, Mitsuru. (1992). *Design of Children's Play Environment*. Setiawan, Bakti. (2006). *Ruang Bermain untuk Anak di Kampung Kota : Studi Persepsi Lingkungan, Setting, dan Perilaku Anak di Kampung Code Utara*. Yogyakarta.

Jurnal

- Haryadi dan Setiawan, B. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Proyek Pengembangan Pusat Studi Lingkungan – Dirjen Dikti.