

Evaluasi Kualitas Fisik dan Nonfisik pada Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) (Studi Kasus Taman Adipura Kencana Kabupaten Kudus)

Evaluation of Physical and Nonphysical Quality in Child Friendly Playrooms (Case Study of Taman Adipura Kencana, Kudus Regency)

Salsabila Nur Shadrina^{1*}, Murtanti Jani Rahayu^{1,2}, Bambang S. Pujantiyo¹

¹Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

²Pusat Informasi dan Pembangunan Wilayah (PIPW), LPPM Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

*Penulis korespondensi. e-mail: salsashadrina@student.uns.ac.id

(Diterima: 21 Agustus 2023; Disetujui: 18 September 2023)

Abstrak

Program Kota Layak Anak (KLA) telah menjadi salah satu program prioritas pemerintah sejak tahun 2010. Salah satu hal penting yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan KLA yaitu dengan penyediaan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). RBRA merupakan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang memiliki desain modern dengan konsep ramah anak dan didukung oleh berbagai fasilitas di dalamnya. Diantara beberapa taman kota di Kabupaten Kudus, hanya Taman Adipura Kencana yang terverifikasi sejak tahun 2019 untuk masuk ke dalam kategori RBRA di Kabupaten Kudus. Namun, terdapat beberapa masalah yang ditemukan di Taman Adipura Kencana seperti kelengkapan fasilitas dan kondisi fisik taman yang kemudian menjadikan kesesuaian dari konsep RBRA tersebut berkurang. Selain itu, perhatian perlu diberikan pada faktor keamanan, keselamatan, aksesibilitas, kesehatan, keindahan, dan kenyamanan dalam perancangan agar kegiatan belajar dan bermain di Taman Adipura Kencana dapat berjalan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deduktif, teknik analisis statistika deskriptif, dan analisis skoring. Hasil penelitian menjelaskan bahwa Taman Adipura Kencana secara keseluruhan merupakan taman ramah anak yang menyenangkan dan nyaman tetapi masih ada beberapa faktor yang belum dipertimbangkan dalam perancangan taman ini. Kondisi tersebut tentu mengharuskan pemerintah/stakeholder untuk berupaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas taman yang masih diperlukan agar dapat sesuai dengan konsep RBRA.

Kata kunci: kota layak anak; ruang bermain ramah anak; taman; faktor

Abstract

The Child-Friendly City (CFC) program has been one of Indonesian government's priority programs since 2010. One important aspect of implementing the program is the provision of Child Friendly Playrooms (Ruang Bermain Ramah Anak or RBRA). RBRA is a green open space that features a modern design with a child-friendly concept and various facilities. Among the city parks in Kudus Regency, only Adipura Kencana Park has been verified and included in the RBRA category in Kudus Regency since 2019. However, several issues have been identified, such as the park's incomplete facilities and physical condition, which diminish its suitability with the child-friendly public space concept. Therefore, it is crucial to address factors such as security, safety, accessibility, health, beauty, and comfort in the park's design to ensure effective learning and playing activities there. This research employs a quantitative descriptive approach, utilizes statistical descriptive analysis and scoring analysis as analytical techniques. The research findings indicate that overall Adipura Kencana Park is a fun and comfortable child-friendly park. However, there are several factors that have not been adequately considered in the park's design. Consequently, it is necessary for the government and stakeholders to make efforts to repair and enhance the park's quality in order to align with the RBRA concept.

Keywords: child-friendly city; child friendly playroom; park; factor

1. PENDAHULUAN

Kota adalah suatu wilayah dengan penduduk relatif padat yang umumnya bersifat nonagraris. Sekelompok orang yang mendiami suatu wilayah tertentu dengan jumlah penduduk tertentu umumnya memiliki ciri-ciri ekonomis, rasional, dan individualistis. Beragam tema kota digunakan untuk menciptakan kenyamanan bagi seluruh penghuninya, salah satunya adalah Kota Layak Anak (KLA) atau *Child-Friendly City* (CFC). Konsep ini merupakan salah satu program UNICEF dan

UN-HABITAT. Dengan konsep KLA, pemerintah Indonesia berharap dapat menjamin hak-hak anak, seperti hak kesehatan, hak perlindungan, hak pengasuhan anak, hak pendidikan, hak nondiskriminasi, hak kesadaran lingkungan dan budaya, hak dapat berpartisipasi dalam perancangan kota pemukiman, serta hak kebebasan bermain dan lingkungan bebas dari polusi (Sari, 2017). Berdasarkan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak didefinisikan sebagai mereka yang masih di dalam kandungan hingga berusia 18 tahun. Program KLA telah menjadi salah satu program prioritas pemerintah sejak tahun 2010. Pemerintah kota dan kabupaten menggunakan kebijakan KLA sebagai dasar untuk menyiapkan berbagai macam strategi pembangunan agar dapat mencapai predikat Kota atau Kabupaten Layak Anak, sebagaimana termuat dalam Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) Nomor 11 Tahun 2011 tentang Kebijakan Pengembangan Kabupaten/Kota Layak Anak. Salah satu bentuk implementasi KLA yaitu dengan penyediaan taman yang ramah untuk anak yang berada pada permukiman penduduk atau bisa disebut dengan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).

Menurut Carr et al. (1992) dalam bukunya yang berjudul *Public Space*, ruang publik merupakan ruang milik bersama yang dapat digunakan untuk melakukan bermacam-macam aktivitas dengan akses secara gratis. Rutinitas sehari-hari seperti bersantai dapat dilakukan pada ruang publik tersebut, demikian juga rutinitas musiman atau penyelenggaraan *event* setiap periode tertentu. Fungsi lain ruang publik adalah sebagai menjadi tempat berkumpul atau pertemuan yang dapat mendorong tingginya interaksi masyarakat. RBRA merupakan suatu taman yang dirancang dan memiliki desain yang ramah anak dan modern dengan memiliki fasilitas pendukung contohnya adalah fasilitas olahraga, fasilitas sosial, fasilitas bermain, fasilitas belajar, lapangan, toilet, dan lainnya (Utami et al., 2016).

Kepadatan penduduk di Kabupaten Kudus termasuk kategori cukup tinggi. Berdasarkan data jumlah penduduk Kabupaten Kudus menurut usia pada tahun 2022, jumlah anak-anak di Kabupaten Kudus mencapai 194.573 jiwa atau sejumlah 22,96% dari penduduk Kabupaten Kudus (BPS Kabupaten Kudus, 2022). Kondisi tersebut mengharuskan adanya ketersediaan tempat untuk melakukan interaksi sosial masyarakat yang lebih layak seperti ruang terbuka publik yang dapat membantu kelancaran proses tumbuh kembang anak menjadi lebih positif. Kabupaten Kudus memiliki beberapa Ruang Terbuka Hijau (RTH) berupa taman kota yang utama yaitu Taman Alun-Alun Kudus, dan juga beberapa taman lain, seperti Taman Balai Jagong, Taman Adipura Kencana, Taman Wergu Wetan, dan Taman Ganesha.

Lokasi studi penelitian ini adalah Taman Adipura Kencana. Pemilihan lokasi studi didasarkan bahwa taman tersebut merupakan satu-satunya taman yang sudah terverifikasi sejak tahun 2019 untuk masuk ke dalam kategori ruang bermain ramah anak di Kabupaten Kudus (Dinas Sosial P3AP2KB, 2023). Taman Adipura Kencana merupakan fasilitas kota dengan aktivitas bermain yang tinggi jika dilihat dari intensitasnya dibandingkan dengan taman kota lainnya. Taman Adipura Kencana sudah dilengkapi dengan fasilitas bermain dan RTH yang dapat dengan mudah diakses seluruh kalangan masyarakat, mulai dari anak kecil hingga lansia. Lokasi dan taman bermain anak yang terdapat pada Taman Adipura Kencana menjadi potensi utama dalam melakukan kegiatan rekreasi yang terjadi.

Di sisi lain, di Kabupaten Kudus, ditemukan beberapa isu permasalahan yaitu keberadaan ruang bermain untuk anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih terbatas dan adanya penyalahgunaan fungsi taman yang tidak digunakan sebagaimana mestinya. Pada akses pintu masuk taman juga kerap terjadi kemacetan yang dikarenakan sirkulasi masuk dan keluar yang tidak dibedakan serta terdapat Pedagang Kaki Lima (PKL). Belum lengkapnya fasilitas dan kondisi fisik taman menjadikan kualitas dari RBRA tidak optimal. Selain itu, ada urgensi untuk memperhatikan faktor keamanan, keselamatan, aksesibilitas, kesehatan, keindahan, dan kenyamanan dalam perancangannya (Baskara, 2011).

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan peninjauan terhadap kesesuaian Taman Adipura Kencana terhadap kualitas RBRA sehingga dapat menjadikan taman tersebut layak untuk dikunjungi oleh anak-anak dan dapat mendukung terwujudnya predikat Kabupaten Layak Anak di Kabupaten Kudus. Pertanyaan penelitian yang diangkat adalah "Bagaimana Kualitas Taman Adipura Kencana Ditinjau dari Konsep Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)?" Tujuan dari keberadaan RBRA adalah sebagai pusat interaksi publik, media pembelajaran, dan area bermain anak-anak. Diharapkan Kabupaten Kudus dapat diwujudkan menjadi kota yang manusiawi, aman, dan nyaman dengan menggunakan konsep ruang bermain ramah anak akan dapat lebih memenuhi kebutuhan ruang bermain yang ramah untuk anak.

2. KAJIAN TEORI

Kajian teori yang digunakan adalah teori terkait konsep Kota Layak Anak, pengertian anak, anak dalam ruang publik, ruang publik, teori taman kota sebagai ruang publik, serta konsep taman kota sebagai Ruang Bermain Ramah Anak. Berikut merupakan penjelasan masing-masing teori.

2.1 KONSEP KOTA LAYAK ANAK

Konsep Kota Layak Anak (KLA) merupakan salah satu program UNICEF dan UN-HABITAT yang diambil dari penelitian seorang arsitek Kevin Lynch dari Massachusetts Institute of Technology dalam studi "The Perception of the Space of Children". Secara ideal, yang dapat dilakukan dalam pemenuhan hak-hak anak sebagai warga kota adalah dengan memenuhi berbagai indikator dari konvensi hak anak yang telah ditetapkan untuk dapat mendukung terciptanya kabupaten/kota layak anak. Menurut Rosalin, Handayani, & Martani (2016), terdapat lima klaster yang dijadikan pedoman pengembangan kebijakan KLA, yaitu sebagai berikut:

- a. Hak sipil dan kebebasan;
- b. Hak atas kesehatan dasar dan kesejahteraan;
- c. Lingkungan keluarga;
- d. Pemanfaatan waktu luang, kegiatan budaya, dan pendidikan; dan
- e. Perlindungan khusus.

2.2 RUANG PUBLIK

Keindahan visual dan elemen-elemen fisik mempunyai fungsi dan peran yang cukup penting dalam pemanfaatan ruang hingga mendukung berbagai macam aktivitas yang dapat ditemukan di ruang publik (Kustianingrum et al., 2013). Menurut Nazarrudin dalam Saleh et al. (2013), ruang publik harus dapat digunakan sebagai pusat interaksi sosial dan ruang untuk berbagai macam aktivitas seperti bermain, bersantai, berolahraga, berjalan-jalan, maupun hanya sekedar duduk dan melihat keindahan lingkungan yang ada. Menurut Hakim (2012), ruang publik sangat bergantung pada struktur lingkungan. Dengan begitu, ruang publik harus memiliki manfaat yang memiliki desain semenarik mungkin, mudah diakses oleh seluruh kalangan, menjadi fasilitas untuk pertemuan antar kelompok masyarakat maupun individu, serta menjadi wadah untuk menaungi berbagai aktivitas masyarakat.

Ruang publik dibagi menjadi dua, yaitu ruang publik tertutup dan ruang publik terbuka. Ruang publik tertutup merupakan suatu ruang publik yang terdapat dalam suatu bangunan atau *indoor*, biasanya dapat berupa gedung olah raga, mall, dan museum. Ruang publik terbuka merupakan jenis ruang publik yang terdapat di luar suatu bangunan atau *outdoor*, biasanya berupa ruang terbuka hijau publik (*green open space*) seperti taman dan ruang terbuka nonhijau (*open space*) seperti lapangan.

2.3 PERUBAHAN PERMUKIMAN

Taman kota atau ruang hijau perkotaan menjadi salah satu bagian dari ruang terbuka publik. Taman kota yang tidak memadai untuk melakukan berbagai macam aktivitas kemudian akan menjadikan banyak masyarakat menggunakan fasilitas tersebut tidak sesuai dengan fungsinya. Ruang terbuka pada umumnya mempunyai banyak manfaat seperti digunakan untuk pusat interaksi sosial antar masyarakat maupun dengan lingkungan. Menurut Andrahan et al. (2018), ruang publik memiliki beberapa fungsi yang diuraikan sebagai berikut.

a. Fungsi umum

Ruang hijau perkotaan digunakan sebagai tempat bermain anak, bersantai, berolahraga, interaksi sosial, dan menjadi ruang terbuka yang dapat digunakan untuk mendapatkan udara segar dari lingkungan. Fungsi ini dapat ditingkatkan dengan memberi sentuhan estetika, penghijauan, dengan kriteria kebersihan, keindahan, kenyamanan, dan menarik.

b. Fungsi ekologis

Ruang hijau perkotaan dapat meningkatkan kualitas atmosfer, menurunkan suhu udara, menyegarkan udara dengan mengurangi polusi, dan meredam kebisingan. Hal tersebut dapat tercipta selama ada penataan ruang terbuka secara baik dan tepat dengan kriteria vegetasi nyaman dan teduh, tata letak yang sesuai. Vegetasi yang nyaman idealnya sekitar 80-90% dari total luas taman. Vegetasi peneduh idealnya memiliki tinggi percabangan > 2 m, ditanam berbaris, berbentuk tajuk menyebar, dan lebar kanopi > 2 m. Ruang hijau perkotaan perlu memiliki kondisi kebersihan lingkungan seperti tersedianya petugas kebersihan dan keberadaan tempat sampah dalam setiap 15-20 m atau setiap zona bermain.

c. Fungsi estetika

Ruang hijau perkotaan harus menarik dapat memberikan keindahan dan kenyamanan bagi penggunanya.

d. Fungsi rekreasi

Ruang hijau perkotaan dapat digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas masyarakat, mulai dari aktivitas aktif seperti rekreasi atau jalan-jalan, berolahraga, dan bermain, hingga aktivitas pasif seperti sekedar duduk-duduk di taman, selama memenuhi kriteria nyaman dan bersih.

Darmawan (2007) menguraikan terkait pentingnya taman kota menjadi pusat interaksi dimana masyarakat dapat melakukan interaksi formal hingga informal. Fungsi sebagai pusat interaksi dapat ditingkatkan jika terdapat lapangan multifungsi, *event* masyarakat pada peringatan hari tertentu, pertemuan kelompok masyarakat, bazar, dan tempat menyampaikan aspirasi. Taman kota dapat digunakan sebagai sarana edukasi, penampung koridor jalan, pembagi antar ruang dan fungsi bangunan, tempat transit, dan pengikat struktur kota. Selain itu, taman kota dapat digunakan sebagai paru-paru kota dan tempat bermain anak, baik secara individu maupun berkelompok. Carr et al. (1992) dalam bukunya menjelaskan bahwa ruang publik juga mempunyai beberapa fungsi, seperti meningkatkan kualitas lingkungan, meningkatkan kesehatan lingkungan perkotaan, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, menciptakan keindahan atau arsitektural, serta sebagai tempat melakukan interaksi sosial.

2.4 KONSEP TAMAN KOTA SEBAGAI RUANG BERMAIN RAMAH ANAK

Ruang terbuka publik yang ramah anak adalah sebuah lahan yang dapat digunakan untuk bersosialisasi, menikmati estetika, dan dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat menunjang aktivitas untuk semua kalangan khususnya anak. Anak-anak dapat mendapat edukasi di taman tersebut. Anak memiliki hak untuk beristirahat, bermain, bergaul dengan teman sebayanya, serta menghabiskan waktu luang. Baskara (2011) menjelaskan beberapa prinsip yang dapat diterapkan pada ruang terbuka publik ramah anak, seperti:

a. Keamanan

Ruang terbuka publik ramah anak dapat memberikan rasa aman terhadap penggunaannya khususnya pada anak-anak dengan dilengkapi fasilitas keamanan, seperti adanya pos pengamanan sehingga dapat menciptakan suasana lingkungan yang aman dan bebas dari tindak kejahatan.

b. Kenyamanan

Ruang terbuka publik ramah anak dapat memberikan rasa nyaman terhadap pengunjung dengan dilengkapi vegetasi atau struktur bangunan yang menaungi lokasi taman, tersedianya fasilitas pelindung dari gangguan alam, serta tempat duduk untuk beristirahat yang diletakkan pada lokasi yang teduh dan terang.

c. Keindahan

Ruang terbuka publik ramah anak menciptakan kesatuan antara fasilitas, estetika, dan lingkungan sekitar dan dapat menambah estetika. Ruang terbuka publik ramah anak perlu memiliki rancangan dan tampilan ruang publik yang menarik serta dilengkapi dengan lampu taman dan lampu jalan menyala pada saat malam hari dengan tinggi lampu 4 – 6 m dan jarak 10 – 15 m.

d. Kesehatan

Ruang terbuka publik ramah anak dapat meningkatkan kualitas dan kesehatan taman dengan keberadaan lokasi yang bebas dari polusi yang dilengkapi dengan keberadaan vegetasi dan dikontrol oleh petugas kebersihan.

e. Kemudahan

Adanya kemudahan untuk mengakses lokasi ruang terbuka publik ramah anak ditunjang dengan adanya transportasi umum dengan jarak tempuh maksimal 400 m dan sarana taman seperti memiliki jalur pedestrian yang lebar dan nyaman dengan lebar minimum 120 cm untuk searah dan 160 cm untuk dua arah, memiliki *guiding block*, *zebra cross*, area parkir.

Sementara itu, menurut penelitian dari Widyastuti et al. (2017), ruang publik ramah anak memiliki kemudahan aksesibilitas untuk menuju taman, tersedia vegetasi yang aman (tidak berduri) dan dapat menambah estetika memiliki sarana rekreatif, seperti fasilitas bermain, fasilitas edukasi, fasilitas berkumpul, fasilitas olahraga, ditunjang dengan fasilitas pendukung, juga terdapat vegetasi yang menaungi taman dan mengurangi polusi. Menurut Samsudin & Artiningrum (2017), prinsip yang dapat diterapkan dalam ruang publik yang ramah anak adalah material alat untuk bermain yang aman untuk anak, lokasi taman jauh dari gangguan polusi, terdapat lampu di berbagai lokasi, adanya fasilitas edukasi. Fasilitas edukasi contohnya adalah seperti ruang baca, area berkemah, *Broadband Learning Center* (BLC), area pembibitan, dan sebagainya yang dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar. Pada ruang publik ramah anak,

perlu terdapat fasilitas perlindungan dari gangguan alam, fasilitas istirahat seperti tempat duduk orang tua untuk mengawasi anak bermain, vegetasi yang dapat menciptakan daya tarik tersendiri dan tersedia tempat bersosialisasi.

Tidak kalah penting, kebutuhan fasilitas bermain anak perlu sesuai pada setiap fase tumbuh kembang anak (Widyawati & Laksmitasari, 2015). Hal tersebut membedakan antara ruang publik ramah anak dengan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Kebutuhan fasilitas bermain anak sesuai fase tumbuh kembang anak diuraikan sebagai berikut:

a. Usia 0-3 Tahun

Anak-anak berusia 0 hingga 3 tahun sangat membutuhkan tempat bermain yang aman untuk melakukan aktivitas bermain, belajar berjalan, atau bersepeda. Mereka memerlukan pengawasan intensif dari orang tua karena mereka masih senang bereksplorasi dengan benda-benda yang mereka temui dan belum paham akan bahaya yang ada di sekitarnya. Permainan yang seringkali dimainkan adalah bermain di pasir, air, ayunan, dan perosotan (permainan peranan dan gerak).

b. Usia 3-6 Tahun

Anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun memasuki tahap awalan pengenalan lingkungan sosial dengan cara bermain secara bersama-sama dan berkelompok. Mereka membutuhkan tempat bermain yang mudah diakses dengan bersepeda atau berjalan kaki, aman, banyak fasilitas bermain (seperti jungkat-jungkit, perosotan, ayunan dan elemen bergerak lainnya), adanya fasilitas pengawasan orang tua, serta menarik dan indah.

c. Usia 6-8 Tahun

Anak-anak berusia dari 6 hingga 8 tahun lebih membutuhkan tempat bermain untuk dapat bersosialisasi dengan teman yang lebih banyak dan cenderung mengacu kepada berbagai aktivitas yang mengharuskan adanya aksi dan pergerakan. Aktivitas tersebut meliputi uji keterampilan dan ketangkasan dengan elemen-elemen seperti memanjat (jaring-jaring, gelantungan, dan papan keseimbangan), serta elemen kompleks yang merangsang sensor motorik, menarik, indah, ditambah dengan keberadaan fasilitas penunjang, seperti pengawasan orang tua, fasilitas parkir, tempat sampah, toilet, dan tempat mencuci tangan.

d. Usia 8 Tahun ke Atas

Anak-anak berusia 8 tahun ke atas hingga mendekati usia remaja lebih membutuhkan fasilitas bermain yang memiliki sifat reseptif, seperti ruang baca, permainan konstruktif seperti *create product*, permainan prestasi seperti olahraga fisik, dan interaksi sosial sehingga tetap dapat melakukan aktivitas bermain secara bersama-sama dan berkelompok. Struktur permainan yang diperlukan lebih dominan pada permainan obyektif yang dapat dimainkan secara berkelompok atau tim sehingga penting untuk keberadaan lapangan terbuka yang multifungsi.

2.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel kualitas fisik dan non fisik pada Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), yaitu fungsi aktivitas, fungsi keamanan, fungsi ekologis, fungsi sosial, fungsi edukasi, dan fungsi estetika karena untuk menghasilkan taman kota ramah anak yang baik dan sesuai dengan fungsinya harus melihat dari kondisi fisik dan non fisik taman tersebut. Berikut merupakan penjabaran dari setiap variabel yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel. 1 Variabel Penelitian Kualitas Fisik dan Non Fisik Taman

Variabel	Subvariabel	Sub Subvariabel	Indikator
Fungsi aktivitas	Aktivitas taman	Kegiatan bermain	Terdapat jenis kegiatan permainan peranan dan gerak (A1) Terdapat jenis kegiatan permainan reseptif (A2) Terdapat jenis kegiatan permainan konstruktif (A3) Terdapat jenis kegiatan permainan prestasi (A4) Memiliki jenis kegiatan olahraga untuk anak (A5)
	Sarana penunjang aktivitas taman	Kegiatan olahraga Sarana penunjang tempat bermain Sarana penunjang kegiatan olahraga	Memiliki berbagai macam sarana penunjang kegiatan bermain (A6) Terdapat sarana penunjang kegiatan olahraga untuk anak (A7)
Fungsi keamanan	Keamanan lingkungan taman	Lingkungan tempat bermain yang aman	Terdapat pos jaga dan satpam yang bertugas (B1)
	Keamanan fasilitas	Fasilitas tempat bermain Fasilitas penunjang keamanan	Material dengan pelindung karat dan tidak mengandung racun (B2) Memiliki sudut yang tidak tajam dan tidak mudah patah (B3) Tidak memiliki coretan (tanpa vandalisme) (B4) Terdapat zonasi aktivitas bermain (B5) Memiliki pagar pembatas taman yang tidak mudah dipanjat (B6) Akses pintu masuk taman yang dibedakan (B7)
	Aksesibilitas	Keamanan dan kenyamanan akses taman	Jalur pedestrian lebar minimum 120 cm searah dan 160 cm dua arah (B8) Jalur pedestrian dilengkapi <i>guiding block</i> (B9) Jalur penyebrangan <i>zebra cross</i> dan petugas penyeberang (B10) Transportasi umum dan memiliki halte dengan jarak tempuh pejalan kaki maksimal 400 m (B11) Terdapat area parkir tetap dan tertata dengan adanya kantong parkir (B12)
Fungsi ekologis	Kesehatan lingkungan taman	Kondisi vegetasi	Luas area vegetasi sekitar 80-90% dari total luas taman (C1) Ketersediaan vegetasi tidak berduri, tinggi percabangan > 2 m, berbaris, tajuk menyebar, dan lebar kanopi > 2 m (C2)
		Kondisi kebersihan lingkungan taman	Terdapat tempat sampah organik dan non-organik dalam setiap 15-20 m atau di setiap zona fasilitas bermain (C3) Terdapat petugas kebersihan yang bertugas (C4) Terdapat keberadaan kran air yang dilengkapi dengan sabun (C5) Toilet umum bersih dan tidak berbau, dapat dijangkau anak, ventilasi, penerangan, pengharum ruangan, dan tidak licin (C6)
Fungsi sosial	Kegiatan interaksi sosial	Interaksi sosial	Memiliki jenis kegiatan interaksi sosial untuk anak (D1)
		Kegiatan bermain bersama	Terdapat kegiatan bermain secara berkelompok atau tim (D2)
	Sarana penunjang kegiatan interaksi sosial	Sarana penunjang interaksi sosial Sarana penunjang permainan kelompok	Tersedianya tempat berkumpul seperti gazebo, joglo, atau bangku (D3) Terdapat keberadaan lapangan multifungsi dengan kondisi baik yang dapat digunakan secara berkelompok atau tim (D4)
Fungsi edukasi	Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dan penelitian Sarana penunjang kegiatan pembelajaran	Memiliki jenis kegiatan pembelajaran, penelitian, dan pelatihan untuk anak (E1) Tersedianya sarana penunjang kegiatan pembelajaran, penelitian, dan pelatihan untuk anak (E2)
Fungsi estetika	Keindahan	Kondisi desain elemen taman	Penggunaan material dan warna menarik bagi anak (F1)
		Lampu penerangan	Lampu taman dan lampu jalan menyala pada saat malam hari dengan tinggi lampu 4 – 6 m dan jarak 10 -15 m (F2)

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deduktif. Variabel penelitian telah didapatkan dari hasil sintesis teori yang dikaji sebelumnya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data

yang digunakan adalah teknik pengumpulan data primer dengan cara melakukan observasi secara langsung atau terjun ke lapangan. Selain itu, teknik pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi literatur dan hasil publikasi dokumen instansi pemerintah. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif yang akan dilakukan dalam dua tahap, seperti pemberian skor (*scoring*) dan analisis kualitas komponen Taman Adipura Kencana sebagai ruang publik ramah anak di Kabupaten Kudus secara deskriptif. Skoring terbagi menjadi dua alternatif, yaitu “sesuai” dan “tidak sesuai”. Analisis skoring pada setiap indikator menggunakan sistem penilaian skor satu (1) untuk indikator yang baik dan nol (0) untuk yang tidak baik. Kategori dan jumlah kelas skoring dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel. 2 Kategori dan Jumlah Kelas Skoring

Skor	Keterangan
1	Sesuai
0	Tidak Sesuai

Pemberian skor dilanjutkan dengan penilaian terhadap setiap subvariabel, dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Nilai maksimum}-\text{Nilai Minimum}}{\text{Jumlah Kelas (2)}}$$

Analisis selanjutnya yaitu analisis kesesuaian fungsi Taman Adipura Kencana sebagai Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di Kabupaten Kudus. Ini menjadi analisis lanjutan setelah diperolehnya hasil analisis skoring setiap variabel. Analisis ini dilakukan dengan menginterpretasikan keseluruhan nilai ke dalam bentuk persentase. Perhitungan ini menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Persentase kesesuaian} = \frac{\text{Nilai indikator sesuai}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 KARAKTERISTIK FUNGSI AKTIVITAS TAMAN

4.1.1 Aktivitas Taman

Aktivitas bermain anak di taman harus dapat mewadahi berbagai macam jenis permainan, yang meliputi permainan peranan dan gerak, permainan konstruktif, permainan reseptif, serta permainan prestasi anak. Jenis-jenis permainan tersebut tentu seharusnya dapat memenuhi kebutuhan anak mulai dari usia 0-3 tahun, usia 3-6 tahun, usia 6-8 tahun, hingga usia 8 tahun ke atas (Widyawati & Laksmisari, 2015). Berdasarkan hasil observasi lapangan di Taman Adipura Kencana, terdapat jenis kegiatan bermain seperti bermain sepeda, bermain panjatan, bermain perosotan, bermain bola, berlari-lari, bermain jungkat-jungkit, bermain ayunan, serta bermain gantungan yang merupakan jenis permainan peranan dan gerak. Disana ditemui juga anak-anak yang bermain pasir yang merupakan jenis permainan konstruktif. Permainan reseptif seperti membaca buku ditemukan, tetapi permainan reseptif seperti bercerita dengan alat peraga tidak ditemukan. Permainan prestasi atau permainan sesuai dengan aturan, seperti bermain petak umpet, bermain kelereng, hingga refleksi diri, juga ditemukan. Dengan demikian, Taman Adipura Kencana hanya memenuhi dua dari empat indikator kesesuaian fungsi taman ditinjau dari fungsi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), yakni pada indikator permainan peranan dan gerak dan permainan konstruktif anak.

Dalam identifikasi kegiatan olahraga, dilihat keberagaman jenis kegiatan olahraga yang ada. Kegiatan olahraga ini dapat meliputi *jogging*, lari, bersepeda, senam, dan olahraga pijat refleksi. Pada Taman Adipura Kencana, ditemukan kegiatan olahraga bersepeda dan *jogging*. Dengan demikian, indikator jenis kegiatan olahraga pada Taman Adipura Kencana terpenuhi atau sudah sesuai.

4.1.2 Sarana Penunjang Aktivitas Taman

Sarana penunjang kegiatan bermain harus dapat mewadahi beberapa jenis kegiatan bermain, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu permainan peranan dan gerak, permainan konstruktif, permainan reseptif, serta permainan prestasi. Berdasarkan hasil observasi lapangan, terdapat fasilitas bermain berupa mangkok putar, egrang bambu, bakiak, perosotan, ayunan, jungkat-jungkit, engklek, sepeda-sepedaan, dan tiang panjatan yang merupakan fasilitas dari

permainan peranan dan gerak. Permainan konstruktif pada taman dilengkapi dengan bak pasir dan membuat rumah-rumahan dari kardus. Permainan reseptif pada taman dilengkapi dengan rak buku perpustakaan kecil, tetapi sayang buku-bukunya sudah tidak tersedia. Akan tetapi, tetap ada anak-anak yang membaca buku dan belajar di taman. Terdapat anak-anak yang membaca dan belajar dengan buku-buku bawaan mereka sendiri dan duduk pada tempat duduk yang tersedia di sekitar rak buku tersebut. Permainan prestasi di taman dilengkapi beberapa ruang terbuka yang dapat digunakan untuk melamun atau refleksi diri. Site plan fasilitas bermain anak dapat dilihat pada Gambar 1.

Identifikasi sarana penunjang kegiatan olahraga dilakukan terhadap keberagaman jenis kegiatan olahraga yang ada. Kegiatan olahraga ini dapat meliputi *jogging*, lari, bersepeda, senam, dan olahraga pijat refleksi. Pada Taman Adipura Kencana, hanya ditemukan jenis olahraga *jogging* dan bersepeda. Pada taman tidak terdapat sarana penunjang kegiatan olahraga yang dapat menampung kegiatan olahraga baik untuk anak maupun orang dewasa.



Gambar 1. Site Plan Sarana Bermain Anak di Taman Adipura Kencana

4.2 KARAKTERISTIK FUNGSI KEAMANAN TAMAN

4.2.1 Keamanan Lingkungan Taman Adipura Kencana

Lingkungan yang aman merupakan salah satu indikator terpenuhinya taman kota sebagai ruang publik ramah anak. Berdasarkan hasil observasi, lingkungan Taman Adipura Kencana bebas dari tindakan pencurian dan kecelakaan lalu lintas. Pada taman, terdapat pos jaga dan petugas yang menjalankan tugas sesuai dengan fungsinya, seperti penjagaan, kebersihan, dan penyiram tanaman, yang bekerja pada pukul 07.00 hingga 14.00 saat taman tersebut ditutup. Berdasarkan kondisi tersebut, maka kesesuaian indikator lingkungan pada Taman Adipura Kencana bernilai sesuai.

4.2.2 Keamanan Fasilitas Taman Adipura Kencana

Penggunaan material antirarat atau material yang mempunyai pelindung karat pada logam penting agar material tidak mudah mengelupas dan tidak mengandung racun yang dapat membahayakan anak. Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa fasilitas bermain dengan kondisi besi berkarat. Kondisi demikian dapat membahayakan dan mengurangi kenyamanan anak jika intensitas penggunaan fasilitas bermain tersebut tinggi. Dengan demikian, Taman Adipura Kencana memiliki ketidaksesuaian terhadap indikator tersebut.

Pada indikator fasilitas bermain yang tidak memiliki sudut yang tajam dan memiliki elemen yang lengkap sehingga tidak mudah patah, berdasarkan hasil observasi, Taman Adipura Kencana telah memiliki fasilitas bermain dengan sudut-sudut yang tidak tajam dan memiliki elemen yang lengkap.

Indikator lainnya adalah fasilitas tanpa vandalisme. Vandalisme merupakan salah satu perbuatan yang dapat merusak ketersediaan fasilitas bermain. Vandalisme pada taman dapat berbentuk coretan, perusakan rumput, coretan grafiti, dan lainnya. Setelah melakukan observasi, tidak ditemukan fasilitas dengan vandalisme dalam bentuk coretan ataupun kerusakan lainnya.

Agar aktivitas di taman tidak saling mengganggu aktivitas yang lain, diperlukan zonasi fasilitas, ketersediaan pagar pembatas, dan akses keluar masuk. Zonasi fasilitas merupakan ketersediaan tata letak fasilitas bermain yang terpisah sesuai dengan fungsinya. Berdasarkan hasil observasi, Taman Adipura Kencana tidak memiliki tata letak fasilitas yang dipisahkan untuk fasilitas bermain, area servis, dan toilet umum. Kondisi demikian menyebabkan beberapa aktivitas di dalam taman saling terganggu karena masih bercampurnya masing-masing kegiatan yang ada. Hal ini menyebabkan ketidaksesuaian Taman Adipura Kencana terhadap indikator zonasi fasilitas bermain. Pagar pembatas perlu memiliki ketinggian lebih dari 1,8 meter dan tidak dikelilingi kawat atau pecahan kaca yang memungkinkan untuk tidak dipanjat dan tidak membahayakan anak-anak. Berdasarkan hasil observasi, Taman Adipura Kencana telah memiliki pagar pembatas berupa tembok dan besi yang memiliki tinggi 1,9 meter yang telah mengelilingi seluruh taman. Karakteristik eksisting tembok tersebut tidak berbahaya bagi anak-anak.

Ketersediaan akses keluar masuk taman berguna untuk memudahkan pengunjung mengakses area taman. Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan dua akses pintu utama yang menjadi akses keluar masuk taman yang berada tepat di depan taman setelah area parkir. Namun, pintu keluar masuk kendaraan pada taman hanya terdapat satu pada akses pintu utama. Kondisi tersebut bernilai tidak sesuai karena akses pintu masuk dan keluar kendaraan yang tidak dibedakan menyebabkan sirkulasi yang tidak teratur.

4.2.3 Aksesibilitas Taman Adipura Kencana

Menurut Hakim (2012), ruang publik sangat bergantung pada struktur lingkungan. Ruang publik harus mudah diakses oleh seluruh kalangan. Adanya kesesuaian dari beberapa indikator, seperti jalur pedestrian, jalur penyeberangan jalan, ketersediaan trayek angkutan umum, dan area parkir akan memberikan kemudahan akses taman. Jalur penyeberangan dan jalur pedestrian yang sesuai dapat memudahkan akses anak-anak untuk menuju taman, dan ketersediaan trayek angkutan umum dapat memudahkan akses anak-anak menuju dan meninggalkan taman. Site plan aksesibilitas taman yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Site Plan Aksesibilitas Taman

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa aksesibilitas Taman Adipura Kencana menunjukkan nilai yang sesuai. Pada indikator jalur pedestrian, Taman Adipura Kencana menunjukkan nilai sesuai karena dilengkapi dengan *barrier* yang dapat membedakan antara pejalan kaki dengan sirkulasi kendaraan. Jalur pedestrian dibuat setinggi 7 cm dari permukaan

tanah dan dalam kondisi dicat hitam putih. Hal ini dapat mendukung keamanan anak dalam berjalan kaki karena tidak bersatu dengan sirkulasi kendaraan. Jalur pedestrian juga telah sesuai dengan kriteria mempunyai lebar 120 cm untuk searah. Kesesuaian selanjutnya adalah pada indikator jalur penyeberangan. Taman Adipura Kencana telah dilengkapi dengan jalur penyeberangan jalan yang berupa *zebra cross* yang berfungsi dengan baik, cat yang tidak luntur, serta terdapat petugas penyeberang jalan atau satpam yang bertugas untuk dapat membantu anak-anak menyeberang jalan.

Indikator ketersediaan transportasi umum pada Taman Adipura Kencana mendapatkan nilai yang sesuai karena terdapat halte yang jaraknya 300 m dari taman. Selain itu, juga tersedia beberapa trayek angkutan umum yang melalui taman sehingga dapat memudahkan akses anak-anak menuju taman atau menuju ke kawasan lain. Namun di sisi lain, terdapat nilai tidaksesuai pada indikator jalur pedestrian yang belum dilengkapi dengan *guiding block*. Hal ini dapat mengurangi kenyamanan dan tidak dapat mendukung inklusivitas bagi semua pengunjung. Indikator area parkir pada bernilai tidak sesuai karena area parkir tidak dilengkapi dengan kantong parkir sehingga tidak tertata rapi. Kondisi ini dapat memunculkan permasalahan sirkulasi kendaraan yang berpotensi membahayakan anak.

4.3 KARAKTERISTIK FUNGSI EKOLOGIS TAMAN

4.3.1 Kesehatan Lingkungan Taman

Menurut Widyastuti et al. (2017), taman kota harus mempunyai beberapa fungsi, seperti meningkatkan kualitas lingkungan dan meningkatkan kesehatan lingkungan perkotaan sebagai fungsi ekologis. Peningkatan kualitas atmosfer, penurunan suhu, dan peredam kebisingan akan didapatkan dengan adanya penataan ruang terbuka secara baik dan tepat. Kriterianya adalah vegetasi aman (tidak berduri) dan teduh, tata letak yang sesuai, seperti luas area yang ditanami vegetasi sekitar 80-90% dari total luas taman, serta ketersediaan vegetasi peneduh dengan tinggi percabangan > 2 m, ditanam berbaris, berbentuk tajuk menyebar, dan lebar kanopi > 2 m. Kemudian menurut Baskara (2011), RBRA harus berada pada lokasi yang bebas dari polusi dan dikontrol oleh petugas kebersihan. Berdasarkan hasil observasi, vegetasi Taman Adipura Kencana bernilai tidak sesuai karena hanya memiliki luasan area vegetasi sebesar 70% dari total seluruh luas taman, meski telah mempunyai vegetasi peneduh yang telah memenuhi ketentuan yang telah disebutkan. Dengan begitu, Taman Adipura Kencana hanya memenuhi satu dari dua indikator vegetasi pada RBRA. Kondisi ketidaksesuaian ini dapat diatasi dengan menanam kembali atau menambah proporsi vegetasi pada taman agar sesuai dengan kriteria taman kota ramah anak. Vegetasi merupakan elemen yang cukup penting untuk melindungi anak-anak dari paparan sinar matahari langsung yang dapat membahayakan anak khususnya untuk kulit dan kepala saat bermain.

4.3.2 Kondisi Kebersihan Lingkungan

Taman harus memiliki kondisi kebersihan lingkungan seperti adanya petugas kebersihan dan tersedianya tempat sampah setiap 15-20 m atau setiap zona bermain (Andrahan et al., 2018). Berdasarkan hasil observasi, Taman Adipura Kencana memiliki nilai sesuai karena memiliki kondisi kebersihan lingkungan yang baik, dilengkapi dengan keberadaan tempat sampah bagi empat hingga lima kategori sampah organik dan nonorganik yang tersebar di setiap zona yang dapat dijangkau oleh anak-anak serta terdapat petugas kebersihan yang bertugas setiap hari pada pukul 06.00-14.00. Selain itu, pada pukul 07.00-08.00 juga terdapat petugas penyemprotan tanaman dengan truk semprot yang bertugas menyiram tanaman secara rutin setiap hari. Site plan fasilitas kebersihan taman yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Site Plan Fasilitas Kebersihan Taman

Taman harus menyediakan tempat mencuci tangan yang dilengkapi dengan sabun dan air yang mengalir, serta toilet umum yang bersih, tidak licin, tidak berkerak, dan dapat dijangkau oleh anak (Widyawati & Laksmiasari, 2015). Taman Adipura Kencana telah sesuai dengan indikator keberadaan kran air karena telah terdapat keberadaan kran air dengan kondisi air mengalir yang dilengkapi dengan sabun dan tata cara mencuci tangan dengan benar yang berguna sebagai sarana cuci tangan atau keperluan lainnya yang dapat dijangkau oleh anak-anak. Sayangnya berdasarkan hasil observasi, kondisi toilet umum kotor karena terdapat kerak, lantai licin, dan tidak terdapat pengharum ruangan. Hal ini menyebabkan nilai tidak sesuai pada indikator ketersediaan toilet umum. Kondisi toilet ini sangat berpengaruh pada kenyamanan anak-anak dalam penggunaannya dan tidak dapat mewujudkan salah satu elemen kota ramah anak dalam menciptakan lingkungan sehat untuk anak.

4.4 KARAKTERISTIK FUNGSI SOSIAL TAMAN

4.4.1 Kegiatan Interaksi

Darmawan (2007) menguraikan terkait pentingnya fungsi ruang terbuka publik, seperti menjadi pusat interaksi dimana masyarakat dapat melakukan interaksi formal hingga informal, *event* masyarakat pada peringatan hari tertentu, pertemuan kelompok masyarakat, bazar, dan tempat menyampaikan aspirasi. Berdasarkan pengamatan, pada Taman Adipura Kencana terdapat kegiatan sosial untuk anak, seperti kunjungan dari panti asuhan, sekolah, dan karang taruna dalam rangka memperingati hari anak nasional dan penguatan Pancasila. Suasana taman sejuk dan dapat membuat tubuh rileks menjadikan masyarakat berkunjung untuk sekedar duduk-duduk bersama dan menghabiskan waktu di taman, berdiam dengan waktu yang lama di taman tersebut. Namun, untuk kegiatan interaksi sosial lainnya, seperti kegiatan bazar anak, kegiatan lomba anak, dan kegiatan perayaan tidak ditemukan sehingga, untuk indikator kegiatan interaksi sosial pada taman memiliki nilai tidak sesuai.

Taman harus dapat mewadahi berbagai macam jenis permainan yang memiliki struktur permainan yang lebih dominan pada permainan yang dapat dilakukan secara bersama atau tim. Berdasarkan hasil observasi, pada Taman Adipura Kencana tidak ditemukan kegiatan bermain bersama atau permainan kelompok karena kegiatan yang paling banyak dijumpai selama pengamatan berlangsung adalah hanya terdapat anak-anak yang bermain dengan permainan individu. Dengan demikian, untuk indikator kegiatan bermain bersama bernilai tidak sesuai.

4.4.2 Sarana Penunjang Kegiatan Interaksi

Taman harus dapat mewadahi berbagai macam jenis kegiatan interaksi atau menjadi tempat berkumpul antar masyarakat dengan kelengkapan sarana seperti gazebo, bangku, atau kursi taman. Berdasarkan hasil observasi, Taman

Adipura Kencana sudah dilengkapi dengan kursi taman yang berfungsi untuk tempat berkumpul, beristirahat, dan tempat untuk para orang tua menunggu dan mengawasi anak-anak bermain. Kursi-kursi taman tersebut dalam kondisi yang baik dengan rata-rata panjang kursi sekitar 120 cm untuk dua orang dan berjumlah 17 kursi. Ketersediaan kursi taman tersebut juga tersebar di semua area taman yang menjadikan para pengunjung, orang tua, dan anak-anak memiliki fasilitas untuk duduk di sekitar taman. Berdasarkan hal tersebut indikator sarana penunjang interaksi sosial pada taman kota ramah anak telah bernilai sesuai.

4.5 KARAKTERISTIK FUNGSI EDUKASI TAMAN

4.5.1 Pembelajaran

Menurut Darmawan (2007), taman kota harus dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Setelah melakukan pengamatan pada Taman Adipura Kencana, anak-anak yang berkunjung tidak hanya melakukan kegiatan bermain, tetapi juga terdapat anak-anak yang melakukan kegiatan belajar seperti membaca buku dan mengerjakan tugas. Namun, pembelajaran mengenai pengomposan, pembelajaran pembibitan, pembelajaran tentang tanaman, dan pelatihan berkemah tidak ditemukan pada taman. Dengan demikian, indikator kegiatan pembelajaran bernilai tidak sesuai.

4.5.2 Sarana Penunjang Kegiatan Pembelajaran

Menurut Samsudin & Artiningrum (2017), taman kota ramah anak harus memiliki fasilitas edukasi seperti ruang baca, area berkemah, *Broadband Learning Center* (BLC), area pembibitan, dan sebagainya yang dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar. Taman Adipura Kencana telah memiliki berbagai macam sarana penunjang kegiatan pembelajaran, seperti ruang baca, meja serbaguna yang dapat digunakan untuk belajar dan menulis, berbagai macam papan informasi tentang tanaman, berbagai macam papan informasi mengenai sejarah Kabupaten Kudus, hingga area pembibitan dan pengomposan. Dengan demikian, indikator sarana penunjang kegiatan pembelajaran bernilai sesuai.

4.6 KARAKTERISTIK FUNGSI ESTETIKA TAMAN

Menciptakan keindahan atau fungsi estetika dapat dilakukan dengan penghijauan di taman, menata cabang dan ranting, serta menyediakan lampu taman yang berfungsi dan memiliki tinggi lampu sebesar 4-6 m dan jarak 10-15 m (Baskara, 2011) di berbagai lokasi. Berdasarkan hasil observasi, kondisi desain elemen Taman Adipura Kencana mempunyai warna yang menarik dengan komposisi warna yang beragam dan banyak desain seperti gambar animasi untuk anak-anak, dan memiliki fasilitas permainan dengan bentuk yang dapat mengeksplorasi daya imajinasi anak. Taman Adipura Kencana telah dilengkapi dengan 12 lampu penerangan yang memiliki tinggi 4-6 meter dengan jarak penempatan sejauh 15 meter dan tersebar di seluruh area taman.

Berdasarkan analisis keenam variabel yang telah dilakukan di atas, dihasilkan nilai untuk masing-masing variabel pada kualitas fisik dan nonfisik yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Skoring

Variabel	Subvariabel	Sub subvariabel	Indikator Penilaian	Nilai Indikator	Nilai Subsubvar iabel	Nilai Subvariabel	Keterangan	
Fungsi aktivitas	Aktivitas taman	Kegiatan bermain	(A1)	1				
			(A2)	0				
			(A3)	1	0	0		
			(A4)	0				
			(A5)	1	1			
	Sarana penunjang aktivitas	Kegiatan olahraga	(A6)	1	1		0	0
			(A7)	1	1		0	(Tidak Sesuai)
Fungsi keamanan	Keamanan lingkungan	Lingkungan tempat bermain yang aman	(B1)	1	1	1		
			Keamanan fasilitas taman	(B2)	0			
				(B3)	1	1		
	(B4)	1						
	(B5)	0			0			
	Fasilitas penunjang keamanan		(B6)	1	0		1	
			(B7)	0				
			(B8)	1				
	Aksesibilitas	Keamanan dan kenyamanan akses taman	(B9)	0				
			(B10)	1	1	1		
			(B11)	1				
	Fungsi ekologis	Kesehatan lingkungan taman	Kondisi vegetasi	(C1)	0	0		
(C2)				1				
Kondisi kebersihan lingkungan			(C3)	1			0	0
			(C4)	1	1			
			(C5)	1				
			(C6)	0				
Fungsi sosial	Kegiatan interaksi sosial	Interaksi sosial	(D1)	0	0	0		
			(D2)	0	0			
	Sarana penunjang kegiatan interaksi sosial	Sarana penunjang interaksi sosial	(D3)	1	1		0	
			(D4)	0	0		0	(Tidak Sesuai)
Fungsi edukasi	Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran dan penelitian	(E1)	0	0		0	
			(E2)	1	1		0	(Tidak Sesuai)
			(E3)	1	1			
Fungsi estetika	Keindahan	Kondisi desain elemen taman	(F1)	1	1	1	1	
			(F2)	1	1		1	(Sesuai)

Analisis selanjutnya, yaitu analisis kesesuaian fungsi Taman Adipura Kencana sebagai RBRA di Kabupaten Kudus. Ini menjadi analisis lanjutan setelah diperolehnya hasil dari analisis skoring setiap variabel. Analisis ini dilakukan dengan menginterpretasikan keseluruhan nilai ke dalam bentuk persentase. Adapun hasil skoring dari variabel kualitas komponen RBRA adalah sebagai berikut (lihat Tabel 4).

Tabel 4. Rekap Kesesuaian Variabel

Variabel Penelitian	Indikator	Baik	Tidak Baik
Fungsi Aktivitas	7	4	3
Fungsi Keamanan	12	7	5
Fungsi Ekologis	6	4	2
Fungsi Sosial	4	1	3
Fungsi Edukasi	2	1	1
Fungsi Estetika	2	2	-
Total	33	19	14

Setelah menemukan hasil dari nilai keseluruhan kesesuaian fungsi Taman Adipura Kencana, selanjutnya dilakukan interpretasi dalam bentuk persentase. Perhitungan ini menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Presentase kesesuaian} = \frac{\text{Nilai indikator baik}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kesesuaian} = \frac{19}{33} \times 100\% = 57,6\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, ditemukan nilai dari persentase kesesuaian fungsi dari kualitas fisik dan nonfisik Taman Adipura Kencana ditinjau dari konsep RBRA sebesar 57,6%. Hal ini menandai bahwa Taman Adipura Kencana mempunyai cukup besar potensi untuk dikembangkan. Taman Adipura Kencana memiliki kesesuaian yang kompleks terhadap indikator fasilitas permainan peranan gerak dan konstruktif, aksesibilitas taman, keamanan lingkungan dan fasilitas, desain elemen taman, serta lampu penerangan. Sementara itu, indikator yang memiliki potensi untuk dibenahi, yaitu kelengkapan fasilitas bermain, seperti permainan reseptif, prestasi dan permainan bersama atau tim, fasilitas tanpa karat, sarana penunjang kegiatan olahraga, kegiatan pembelajaran, kegiatan sosial dan sarannya, zonasi aktivitas, kondisi toilet umum, area parkir, proporsi vegetasi, serta kondisi kebersihan taman.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, kualitas Taman Adipura Kencana didasarkan pada konsep Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) menunjukkan kualitas dari kondisi fisik dan nonfisik yang cukup baik. Guna mendukung kesesuaian fungsi, Taman Adipura Kencana harus memperhatikan kelengkapan fasilitas taman yang masih perlu ditambahkan, khususnya pada fasilitas bermain anak yang tidak lengkap untuk kriteria permainan gerak, permainan reseptif, permainan konstruktif, dan permainan prestasi. Hal tersebut merupakan salah satu komponen yang cukup penting dalam perwujudan RBRA. Material dari fasilitas taman bermain anak juga belum dilengkapi dengan pelindung karat sehingga dapat berbahaya untuk anak jika mengelupas dan terkena kulit. Area parkir juga perlu dilengkapi dengan kantong parkir sehingga menyebabkan tidak tertatanya kendaraan para pendamping anak. Kemudian, masih perlu dilakukan penambahan beberapa sarana penunjang, seperti penunjang kegiatan olahraga, kegiatan pembelajaran, kegiatan sosial, zonasi aktivitas. Toilet umum, proporsi vegetasi, serta kondisi kebersihan taman juga perlu ditingkatkan agar memenuhi standar.

Peningkatan kualitas taman kota di Kabupaten Kudus harus terus dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan sehingga dapat menjadikan taman sebagai pusat dari interaksi publik, media pembelajaran, dan area bermain anak-anak. Oleh karena itu, perwujudan Kabupaten Kudus sebagai kota yang manusiawi, aman, nyaman, dengan menggunakan konsep RBRA dapat lebih memenuhi kebutuhan ruang bermain yang ramah untuk anak.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rekomendasi yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

5.2.1. Pemerintah Setempat

Pemerintah berperan penting dalam rehabilitasi komponen fisik Taman Adipura Kencana karena Pemerintah Kabupaten, khususnya Dinas Perumahan, Permukiman, dan Lingkungan Hidup bertanggung jawab atas pengelolaan fasilitas Taman Adipura Kencana. Peningkatan kualitas dari seluruh komponen taman kota dari komponen fisik dan nonfisik menjadi sangat penting dalam mewujudkan kesesuaian dari fungsi taman tersebut. Dinas perlu untuk memperbaiki ketidaksesuaian elemen yang belum sesuai standar RBRA, seperti mengelilingi taman dengan jalur pedestrian yang dilengkapi dengan *guiding block*, menambah kelengkapan fasilitas bermain seperti pada permainan reseptif untuk menjadi fasilitas edukasi anak, fasilitas permainan bersama atau kelompok seperti lapangan multifungsi atau panggung terbuka, mengecat ulang beberapa fasilitas yang sudah berkarat, menambah sarana penunjang kegiatan olahraga seperti *jogging track*, membuat zonasi aktivitas, memperhatikan dan membenahi kondisi toilet umum, membuat kantong parkir pada area parkir, memperhatikan proporsi vegetasi, serta kondisi kebersihan taman.

5.2.2. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini hanya membahas kualitas Taman Adipura Kencana berdasarkan konsep RBRA di Kabupaten Kudus sehingga diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa membahas mengenai taman-taman kota lainnya. Dengan demikian, kualitas dari RBRA dapat merata dan menjadi banyak referensi taman-taman kota di Kabupaten Kudus lainnya agar dapat menerapkan konsep RBRA untuk dapat terus mewujudkan Kabupaten Kudus yang layak anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrahan, O., Yarmaidi, & Haryono, E. (2018). Fungsi Taman Kota Metro Sebagai Ruang Terbuka Publik. *Jurnal Penelitian Geografi*, 2, 32. Diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPG/article/view/5700>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Kudus. (2022). Kabupaten Kudus dalam Angka 2022. Kudus: BPS Kabupaten Kudus.
- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), 27–34. Diakses dari <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jli/article/view/5739/4354>
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press. Diakses dari <https://archive.org/details/publicspace0000unse/mode/1up>
- Darmawan, E. (2007). Peranan Ruang Publik dalam Perancangan Kota. *Urban Design*, p. 57. Semarang: Universitas Diponegoro. Diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/347/>
- Hakim, R. (2012). Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain. Jakarta: Bumi Aksara
- 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. Diakses dari <https://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekakarsa/article/view/260>
- Rosalin, L., Handayani, R., & Martani, S. (2016). *Kabupaten/Kota Layak Anak, Bahan Advokasi Kebijakan KLA*. Jakarta: Deputi Bidang Tumbuh Kembang Anak, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. Diakses dari <https://inlis.kemennppa.go.id/opac/detail-opac?id=2281>
- Saleh, M. P. R., Moniaga, I. L., Tarore, R. C., & Kumurur, V. A. (2013). Identifikasi Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik di Kota Manado (Studi Kasus: Lapangan Sparta Tikala). *Jurnal Sabua*, 5(1), 40–48. Diakses dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/v2/index.php/SABUA/article/download/1685/3702>
- Samsudin, & Artiningrum, P. (2017). Evaluasi Kualitas Fisik dan Nonfisik pada Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) (Studi Kasus: RPTRA Griya Tipar Cakung Jakarta Timur). *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 7(1), 31–40. Diakses dari <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/virtuvian/article/view/2719>
- Sari, R. P. (2017). Kesesuaian Taman Cerdas sebagai Ruang Publik Skala Pelayanan Kelurahan terhadap Konsep Kota Layak Anak. *Region: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif*, 12(1), 71–82. Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/region/article/view/12116>
- Utami, P. K., Mugnisjah, W. Q., & Munandar, A. (2016). *Kelayakan Tama Percontohan Ramah Anak di Daerah Khusus Ibukota Jakarta*. Institut Pertanian Bogor. Diakses dari <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/82797>
- Widyastuti, S., Hardiana, A., & Putri, R. A. (2017). Kesesuaian Taman Kota di Surakarta Berdasarkan Konsep Kota Layak Anak. *Region: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif*, 12(2), 194–205. <https://doi.org/10.20961/region.v12i2.14906>
- Widyawati, K., & Laksmisari, R. (2015). Penilaian Ruang Bermain Anak di Kota Depok Sebagai Salah Satu Indikator Tercapainya Kota Layak Anak. *Faktor Exacta*, 8(3), 195–207. Diakses dari https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/321