

## PENDAMPINGAN DESAIN TAMAN MANULA DAN ANAK DI RW 05 KELURAHAN SAWOJAJAR, KOTA MALANG

Antonio Heltra Pradana<sup>1)</sup>, M. Nelza Mulki Iqbal<sup>2)</sup>, Komang Ayu Laksmi Harshinta Sari<sup>3)</sup>

Institut Teknologi Nasional Malang

<sup>1)</sup>[antonioheltra@lecturer.itn.ac.id](mailto:antonioheltra@lecturer.itn.ac.id), <sup>2)</sup>[nelzamiqbal@lecturer.itn.ac.id](mailto:nelzamiqbal@lecturer.itn.ac.id),

<sup>3)</sup>[komangayuh@lecturer.itn.ac.id](mailto:komangayuh@lecturer.itn.ac.id)

### Histori artikel

*Received:*  
16 Januari 2022

*Accepted:*  
25 Februari 2023

*Published:*  
05 Maret 2023

### Abstrak

Ruang terbuka publik di Kawasan RW 05 Kelurahan Sawojajar Kota Malang telah lama tidak dikelola dengan maksimal. Padahal keberadaan ruang publik di kawasan permukiman saat ini tidak hanya menjadi keharusan, trend, bahkan sudah menjadi agenda global seperti yang digaungkan UN-Habitat sebagai *Public Space for All*. Mengacu pada penelitian dan abdimas kami sebelumnya, teridentifikasi area terbuka publik di Kawasan RW 05 Kelurahan Sawojajar adalah seluas 1550 m<sup>2</sup>. Salah satu segmentasi merupakan area hijau seluas 700 m<sup>2</sup>. Harapannya area kosong ini digunakan menjadi taman terbuka baru yang sesuai demografi dan karakter warga yang didominasi oleh usia pensiunan/ manula dan anak-anak. Harapannya kehadiran taman nantinya dapat memberikan manfaat yang optimal dan berkelanjutan terutama dalam konteks sosial dan kesehatan lintas generasi tersebut. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini merupakan pendampingan desain dengan pendekatan arsitektur partisipatif yaitu memantik desain kolektif yang mengacu pada pendekatan *design thinking* pada kegiatan rembug warga. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah desain taman manula dan anak di RW 05 Kelurahan Sawojajar, Kota Malang yang dapat diimplementasikan.

**Kata-kata kunci:** Ruang terbuka publik skala RW, Manula dan anak-anak, desain lanskap

\*Penulis Koresponden: Antonio Heltra Pradana ([antonioheltra@lecturer.itn.ac.id](mailto:antonioheltra@lecturer.itn.ac.id))

**Abstract.** Public space in the area of RW 05 Sawojajar, Malang City, has long been not managed optimally. In fact, the existence of public space in residential areas today is not only a necessity, but has even become a global agenda as echoed by UN-Habitat as Public Space for All. Referring to our previous research, a public open area was identified in the RW 05 Area of Sawojajar with an area of 1550 m<sup>2</sup>. One of the segmentations is an empty green area of 700 m<sup>2</sup>. The residents hoped that the empty plot will be used as a new open park area that matches the demographics and character of the current community. Mainly, because it is dominated by retirees (Seniors) and children. Therefore, the presence of a public space that suitable for them can provide optimal and sustainable benefits in social, health and wellbeing of both generation. The method used in this service is participatory architecture which ignite the collective design of the people through assisting the design process with design thinking method in community gathering. The result of this service activity is the design of a community scale public space for seniors and children in RW 05 Sawojajar, Malang City.

**Keywords:** Community scale public space, seniors and children, landscape design

## PENDAHULUAN

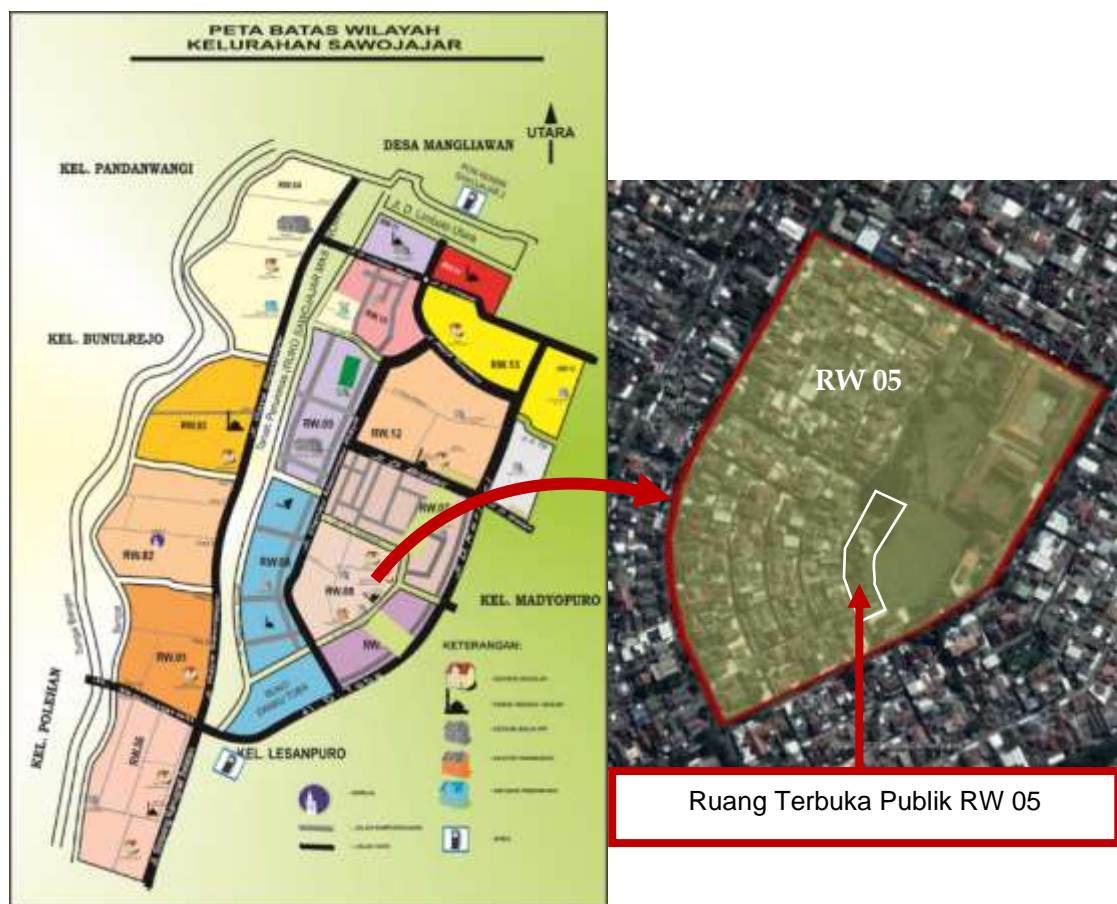
RW 05 Kelurahan Sawojajar merupakan salah satu Rukun Warga di Kecamatan Kedung Kandang Kota Malang. Kawasan ini dikenal sebagai area permukiman padat penduduk yang didominasi Perumahan Sawojajar 1,2,3. Luas wilayah Sawojajar mencapai 181, 25 Ha yang terdiri dari 16 RW dan 120 RT. Ditinjau dari sisi lokasi, Rukun Warga 05 Kelurahan Sawojajar ini tersusun atas enam rukun tetangga (6 RT) dengan jumlah penduduk mencapai 1018 jiwa. Jumlah ini tersusun dari 299 kepala keluarga dengan komposisi penduduknya 499 orang perempuan dan 519 laki-laki. Pada RW 05 ini dari jumlah kepemilikan rumah, terdapat 302 rumah yang terdata dengan 278 berpenghuni dan sisanya kosong. Secara letak lokasinya berikut peta batas RW. 05 Kelurahan Sawojajar pada permukiman Sawojajar.

Pada persoalan yang diangkat di RW 05 yaitu ruang publik bagi manula dan anak-anak, isu utamanya berangkat dari riset yang dilakukan oleh tim pada tahun sebelumnya di lokasi yang sama pada segmentasi ruang publik yang berbeda (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022). Jika pada penelitian terdahulu ruang terbuka publik telah dikaji sisi fleksibilitasnya menjadi ruang bersama yang fleksibel, *adaptable* dan mendukung peningkatan ekonomi masyarakat sekitar, maka pada perspektif kali ini, pendekatan *well-being* menjadi pisau bedah untuk mengoptimalkan segmentasi lain di ruang publik RW 05 ini (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022).

Berdasarkan teori secara umum, ruang publik memiliki banyak bentuk dari sesederhana sudut jalan informal hingga petak besar terbuka skala kota (Carmona, 2019). Kegiatan di ruang publik juga beragam dari tempat istirahat, mengobrol, bermain, dan aktivitas sosial hingga ekonomi lainnya. Kehadiran ruang publik akan menemukan perannya melalui kehadiran aktifitas manusia dalam melakukan interaksi dengan manusia lainnya (Sanei, Khodadad, & Ghadim, 2017). Pentingnya keberadaan ruang publik ini tidak hanya sekedar trend bahkan menjadi isu global dengan tajuk *Public Space for All* atau Ruang

Publik untuk semua yang digaungkan lembaga yang bernaung dibawah Perserikatan Bangsa Bangsa yang menangani program hunian yakni UN-Habitat (UN-HABITAT, 2015).

Pembahasan ruang publik di Indonesia erat kaitanya dengan penyediaan ruang terbuka hijau yang kemudian diinjeksi dengan berbagai aktifitas di dalamnya. Di Indonesia kajian ruang publik selalu dihubungkan dengan SNI 03-1733-2004 terkait Tata Cara Perencanaan Lingkungan Perumahan di Perkotaan dan juga Permen Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 (PU, 2008). Berpijak dari dua peraturan ini lah kemudian muncul beberapa skala pemanfaatan ruang publik dengan berbagai skala penempatan dari skala rukun tetangga (RT), rukun warga (RW), kelurahan, kecamatan, dan skala kota.



**Gambar 1. Peta Lokasi RW 05 dan Ruang Terbuka Publiknya terhadap Kelurahan Sawojajar**

Mengacu pada peraturan diatas maka ruang publik standar yang disediakan pada tingkat pelayanan skala rukun warga adalah seluas minimal 1250 m<sup>2</sup>, dengan jangkauan pelayanan 2500 warga dan berada pada radius 1000 m (PU, 2008). Dikatakan standar karena pada kenyataannya banyak juga wilayah-wilayah yang disebutkan pada aturan tersebut memiliki keterbatasan lahan sehingga tidak memungkinkan untuk mendapati lahan sesuai kriteria (Hashim, 2020) (Suharno & Ayuningtyas, 2021). Sehingga perencanaan ruang publik harus terlebih dahulu melakukan proses identifikasi kesesuaian terhadap konteks ruang yang tersedia, sebelum berlanjut kepada inisiasi desain.

Jika kembali dikaitkan dengan narasi diatas maka Ruang Publik berupa ruang terbuka hijau yang dimiliki RW 05 sebetulnya sudah melebihi dari standar yang dianjurkan yang hanya dibutuhkan seluas 1250 m<sup>2</sup> untuk pelayanan hingga 2500 warga. Namun yang patut disayangkan keberadaan ruang terbuka ini belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal (Wirasmoyo, 2017). Atas rembug pengurus RW tertanggal 15 November 2020, penggunaan fasilitas umum ini akan diharapkan dapat ditingkatkan sebagai taman bersama dan dapat mewadahi seluruh kebutuhan warga RW 05, tidak hanya ekonomi-sosial saja, namun juga menjadi tempat istirahat para manula dan juga tempat bermain anak-anak mengingat wilayah RW 05 yang berada di kawasan Perumahan Sawojajar 1 memiliki demografi usia yang didominasi oleh usia dewasa non produktif (pensiunan) dan anak-anak (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022).

Melihat dari kacamata demografi, persoalan utama pada warga di RW 05 muncul dari kondisi perumahan yang sudah terbentuk sejak tahun 1990an. Para penghuni yang tinggal di kawasan Sawojajar yang kala itu masih kawasan baru memiliki demografi keluarga muda dan tingkat ekonomi menengah. Seiring berjalannya waktu dan berlanjutnya kehidupan berkeluarga, warga disana mayoritas saat ini sudah manula dan anak-anaknya sudah menikah dan banyak yang tinggal diluar kota. Sedangkan bagi sebagian yang menetap atau mewarisi rumah orang tuanya (pemilik pertama) saat ini sudah memiliki anak. Tak jarang beberapa warga juga masih ada yang tinggal bersama orang tua sembari menjaga dan menemani orang tuanya di masa tua. Pola ini juga dapat ditemui pada hampir semua perumahan yang telah *mature*, sehingga demografi yang ada telah bergeser menjadi mayoritas manula dan anak-anak. Hal ini membuat taman yang belum termanfaatkan maksimal di RW 05 segmen D ini memiliki urgensi untuk mewadahi kondisi demografi dan sosial warga tersebut.

Berdasarkan observasi lapangan, dapat diidentifikasi besaran luas lahan publik yang dimiliki oleh RW 05 Kelurahan Sawojajar ini cukup luas, yakni seluas 1.550 m<sup>2</sup>. Segmen A merupakan Area Lahan Parkir Terbuka (700 m<sup>2</sup>), Segmen B (150 m<sup>2</sup>) merupakan Area Pos Ronda dan Segmen C merupakan Area Tanaman Produktif (100 m<sup>2</sup>). Melihat kondisi ini, pada Segmentasi A hingga C di tahun 2021 telah dilaksanakan kajian mengenai Fleksibilitas Desain Arsitektur Ruang Publik Skala RW yang hasilnya adalah olahan ruang terbuka yang dapat mewadahi fungsi ekonomi warga maupun fungsi sosial dalam perspektif *spatio-temporal usage* (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022). Dalam hal ini pada segmentasi A-C, ruang yang ada relatif luas dan *unrestricted* sehingga memungkinkan fleksibilitas ekonomi dan sosial diolah dalam gubahan desain ruang terbuka publik seperti pada gambar 2.



**Gambar 2. Hasil Desain dari Riset dan Abdimas terdahulu pada Segmen A-C**  
(Sumber: <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/virtuvian/article/view/14351/pdf>)

Dari uraian gambaran umum dan kondisi taman publik serta kedangkalan kajian terdahulu dalam kaitan dengan optimalisasi keseluruhan segmen taman RW 05 khususnya terkait taman ramah anak dan manula, maka identifikasi permasalahan yang dapat dicatat antara lain, a) Belum adanya ruang terbuka yang mewadahi kegiatan interaksi antar manula maupun dengan rentang usia lainnya yang turut mendukung aktivitas fisik khususnya ruang yang dapat dijangkau maupun dijadikan tempat aktivitas secara mandiri oleh para manula tersebut di RW 05. Padahal selain demografi usia pensiun yang dominan di RW ini yang mendominasi, adanya amanah menyediakan ruang publik untuk semua kalangan menjadi penting untuk diperhatikan selain menghindarkan manula dari berbagai permasalahan kesehatan fisik dan mental. b) Belum adanya ruang spesifik pada taman publik RW 05 yang mudah dijangkau dan mendorong aktivitas fisik anak. Khususnya memiliki desain yang atraktif, dapat menggugah psikomotor dan meningkatkan interaksi sosial pada anak-anak di RW 05. Lebih-lebih melalui proses desain yang cermat dan kajian terukur untuk mendapatkan hasil taman anak yang optimal. Adanya taman bermain bagi anak-anak ini diharapkan mampu menjembatani proses aktivitas fisik dan sosialnya sembari berada pada lingkungan bermain yang sama dengan anak-anak lain yang lebih tua.

Walaupun dalam kajian terdahulu segmentasi A-C sudah mendapatkan telaah komprehensif secara ekonomi-sosial, sayangnya, dalam perspektif Public Space for All (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022) kebutuhan menghadirkan ruang dalam setting spesifik yang ramah terhadap anak maupun manula belum terwadahi. Penelitian terdahulu hanya membahas singkat mengenai demografi warga dan tanggapan terhadap kondisi tersebut dalam bentuk perwujudan kasar desain fisik. Sehingga dalam perspektif ini, Segmen D (700 m<sup>2</sup>) yang masih berupa area hijau kosong, walaupun memang telah diusulkan menjadi taman manula dan anak-anak pada penelitian terdahulu (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022) perlu ditelaah secara lebih cermat untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan serta detail aktivitas penggunanya. Tujuan akhir dari kajian ini adalah menghasilkan desain 3D dalam bentuk visualisasi dan presentasi yang sesuai dengan kebutuhan warga dari hasil menggali kebutuhan tersebut melalui rembung warga dan diskusi bersama. Target dari

tercapainya kegiatan ini adalah tersusunnya model 3D yang di akhir kegiatan diserahkan pada warga untuk didokumentasikan dan disusun dalam suatu bentuk proposal untuk pengajuan pelaksanaan teknis kepada Pemerintah Kota.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan abdimas dilakukan di area Ruang Publik RW 05 Kelurahan Sawojajar terhitung mulai bulan Mei 2022 hingga Desember 2022. Metode yang digunakan untuk membantu mitra (pengurus RW 05) mendapatkan hasil desain yang sesuai kebutuhan adalah pendekatan partisipatif dan proses desain *design thinking*. *Design thinking* adalah metode yang digunakan untuk menciptakan nilai bagi calon pengguna secara menyeluruh (Suharno & Ayuningtyas, 2021) prosesnya meliputi lima tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

Kemudian digunakan pula pendekatan partisipatif dengan menggunakan format rapat RW (FGD) dan pertemuan pengurus RW 05 di balai RW (pertemuan formal) selama tiga kali. Sedangkan untuk mendapat isu dan data terkait manula dan anak-anak dilakukan observasi-dokumentasi terhadap aktivitas warga di sekitar rumah dan di area ruang publik RW 05. Secara mendetail tahapan pelaksanaan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *Empathize*: Pada tahapan ini tim melakukan proses penetapan masalah, target partisipan dan responden, untuk dilakukan penggalian inspirasi dan solusi-solusi permasalahan. Termasuk didalamnya penggalian perspektif dari anak-anak, manula, maupun warga usia produktif yang turut menjadi supervisi kegiatan anak-anak dan manula. Hasil dari tahap ini adalah masukan dari perspektif responden secara menyeluruh.
2. Tahap *Define*: Pada tahapan define ini terjadi proses pentajaman masalah melalui proses analisa tapak, analisa kebutuhan ruang, analisa aktivitas, *architectural programming* (diagram bubble), dan *problem seeking*. Tahapan ini menghasilkan *design framework* sebagai rangkuman dan rumusan masalah.
3. Tahap *Ideate*: Pada tahapan dilakukan proses *brainstorming* bentuk fisik dan pengelolaan ruang terbuka publik anak dan manula secara internal oleh tim. Dalam melakukan ideasi, *brainstorming* ini akan diwujudkan dalam berbagai metode visualisasi dan sketsa digital/ sketsa tangan baik manual maupun komputerisasi yang dilakukan oleh tim.
4. Tahap *Prototype*: Pada tahapan ini desain akan di wujudkan dalam bentuk 3D modeling pada skala yang cukup untuk mendapatkan inputan kembali dengan mitra pada rembug warga. Proses ini memang terkait langsung dengan proses ideasi sebelumnya, namun akan lebih mengutamakan inputan mitra daripada kreasi individu dari pengusul untuk memoles/ merevisi hasil *design thinking* dari tim.

5. Tahap *Test*: Tahap ini merupakan tahap evaluasi akhir dan dijalankan pada saat FGD kedua dan ketiga untuk menggali inputan yang membangun untuk pengembangan desain berikutnya. Pada tahapan ini juga dilakukan proses evaluatif kepuasan dan pengukuran pengetahuan mitra terhadap desain yang diusulkan dan diwujudkan. Termasuk langkah-langkah keberlanjutan inisiasi taman manula dan anak kedepannya.

Berdasarkan tahapannya, tahap 1, 2 dan 3 dilakukan pada rembug pertama dengan dilengkapi hasil observasi. Kemudian tahapan ke-4 dan 5 dilakukan pada rembug kedua dan ketiga. Tahapan *design thinking* ini memerlukan partisipasi aktif dari mitra sehingga ada interaksi yang intensif terkait dengan desain dan pengaplikasian desain yang diusulkan. Proses evaluasi setelah kegiatan abdimas ini selesai akan dilakukan secara informal berkelanjutan untuk mengetahui tingkat kemanfaatan program dan juga kontribusinya untuk peningkatan *well-being* bagi manula dan anak-anak terutama dalam penggunaan *setting* utuh seluruh ruang publik (segmen A-D) di wilayah RW 05 Kelurahan Sawojajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari kegiatan abdimas ini adalah model 3D desain taman manula dan anak dengan menggunakan software SketchUp. Proses menghasilkan desain dimulai dari tahap design thinking pertama hingga ketiga yaitu *emphatize*, *define* dan *ideate*. Pada tahapan ini dilakukan wawancara, perumusan persoalan bersama dan penggambaran sketsa yang dipandu tim pada saat rapat pengurus RW. Selain itu peserta dan subyek abdimas juga diundang yang sebagian besar berada pada usia produktif dan manula. Warga menceritakan kondisi kesehatan (*well-being*) dan aktivitas rutin para manula serta kesehariannya dan dicatat oleh tim. Sedangkan untuk anak-anak diwakili oleh orang tuanya dan cerita dari kakek-neneknya dan dilengkapi dengan observasi pada *weekday* dan *weekend*. Kemudian disepakati ada 3 persoalan utama yang berkaitan dengan ruang publik untuk manula dan anak-anak ini yaitu:

1. Lapangan pada segmen E sering digunakan oleh siswa sekolah SD-SMA sekitar untuk beraktivitas namun hanya sebatas hamparan lapangan luas saja, tidak ada wahana tertentu yang bisa digunakan anak-anak RW 05 secara spesifik maupun orang tua yang sedang mengasuh anaknya (menggendong, menyuapi dll). Anak-anak butuh tempat bermain yang aktif dan mudah dilakukan penjagaan oleh orang tua sesuai usia (usia balita-10 tahun an)
2. Area segmen D sejauh ini hanya digunakan untuk membuang urugan tanah dan membakar sampah daun kering dan memang belum dimanfaatkan.

3. Untuk manula, dibutuhkan ruang bersama untuk bersosialisasi sekaligus beraktivitas fisik ringan yang mudah dijangkau dan dapat pula digunakan untuk bersantai di pagi maupun sore hari. Manula di RW 05 seringkali diamati hanya duduk-duduk didepan rumah maupun beraktivitas di dalam rumah saja, padahal tidak sedikit yang tinggal sendirian atau berdua bersama pasangan (anak-anak tinggal diluar kota). Adanya ruang bersama untuk berjemur pagi, jalan-jalan ringan sambil mengasuh cucu, tempat duduk-duduk maupun wahana latihan fisik ringan memang dibutuhkan.

Setelah melakukan tiga tahapan awal tersebut, dilakukan tahapan prototyping atau penyempurnaan desain menggunakan software permodelan 3D (SketchUp). Kemudian hasil dari tahapan *prototyping* ini dikomunikasikan dan diujicobakan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan testing pada rembug (FGD) 2 dan 3. Rembug kedua menghasilkan penyempurnaan desain dan tambahan detail seperti penggunaan material yang empuk, penambahan area bergelantungan untuk anak-anak dan kemudian hasil akhirnya disepakati pada rembug ketiga. Hasil akhir dari desain kemudian didokumentasikan dalam bentuk satu set laporan gambar dan diserahkan kepada pihak RW untuk ditindaklanjuti menjadi proposal dan diusulkan pendanaan teknisnya ke Pemerintah Kota.

## **Pembahasan**

### **1. Kondisi Eksisting**

Dari observasi yang dilakukan dan wawancara kepada perangkat RW, didapatkan data bahwa pembagian aktivitas anak-anak dan manula berada pada proporsi 70-30. Angka ini memiliki arti bahwa 70 persen aktivitas di lingkungan ruang publik RW 05 didominasi oleh aktivitas anak-anak dan sisanya dilakukan oleh manula/ pensiunan yang tinggal di lingkungan RW 05. Kemudian, merujuk gambar 2 mengenai pembagian segmentasi pada Ruang Publik Sawojajar, segmen A-C telah lebih dahulu mendapat kajian dan hasil desain dengan pendekatan arsitektur fleksibel (Iqbal, Pradana, & Sari, 2022). Sedangkan melihat aktivitas pada segmen E, terlihat jelas terutama pada hari minggu atau hari libur sekolah banyak digunakan untuk anak-anak bermain dan sebagian kecil para manula menimang-menemani cucu-cucunya. Lebih-lebih, adanya lapangan luas pada segmen E menjadi salah satu daya tarik aktivitas anak-anak untuk sekedar berlari-lari dan beraktivitas bersama orang tua. Memang disadari bahwa adanya lapangan yang luas dan besar dapat digunakan untuk beraktivitas secara leluasa, namun dalam perspektif pengembangan motorik dan sensorik anak, tetap dibutuhkan ruang yang didesain khusus selain hanya hamparan yang luas. Di sisi lain, tidak adanya area bermain khusus justru membuat opsi bermain menjadi bias dan tidak terarah. Adanya taman bermain bagi anak-anak diharapkan mampu menjembatani proses aktivitas fisik dan

sosialnya menjadi lebih baik sembari berada pada lingkungan bermain yang sama dan seumuran (Barbour, 1999).



**Gambar 3. Kondisi anak-anak yang bermain di Ruang Publik Sawojajar tanpa fasilitas yang memadai di hari libur.**

Sedangkan bagi manula yang tinggal di lingkungan RW 05, mereka kadang hanya memanfaatkan halaman depan rumah untuk berjemur saja di pagi hari atau menyiram kebun rumah atau tanaman atau berada di dalam rumah saja. Interaksi sosial yang ada di lingkungan ini relatif kurang khususnya untuk usia manula. Dampak yang dapat terjadi akibat *social isolation* ini adalah menurunnya tingkat kesehatan dan menyebabkan kondisi tubuh mudah melemah serta pikun (Marques, McIntosh, & Kershaw, 2019). Sedangkan dari kacamata aktivitas fisik, menurunnya intensitas aktivitas fisik dibandingkan dengan usia produktif menyebabkan kurang bergerak sehingga kesehatan mudah menurun dan rentan mengalami pelemahan fungsi otot maupun persoalan kesehatan lain.



**Gambar 4. Kondisi Eksisting Segmen D**

## 2. Proses Design Thinking

Dilihat dari perspektif *well-being*, usia pensiunan atau manula yang ada di RW 05 rentan mengalami *social isolation* akibat minimnya interaksi sosial, hingga permasalahan kesehatan akibat minimnya aktivitas fisik (Spaces, 2016). Sedangkan dilihat dari sisi anak-anak, adanya ruang yang mudah dijangkau dan mendorong aktivitas fisik serta memiliki desain yang atraktif, dapat menggugah psikomotor dan meningkatkan interaksi sosial pada anak-anak (Stephenson, 2020) di RW 05. Selama ini lapangan di sisi timur taman (segmen E.) lebih banyak digunakan oleh anak-anak remaja dan orang dewasa

dalam aktivitas yang terbatas seperti bermain bola, latihan pencak silat dan aktivitas olahraga SMK Telkom Malang. Sedangkan anak-anak lebih banyak duduk melihat dari pinggir lapangan, digendong orang tuanya atau sesekali terlibat main dengan anak-anak lain diatas usianya yang kadang terlihat tidak sesuai.

Mengacu kondisi tersebut, dalam perspektif parameter tercapainya *Public Space for All*, Stephenson (Stephenson, 2020) mengemukakan ruang publik ramah anak setidaknya harus memiliki kualitas seperti *proximity-accessability, safety, cleanliness, dan stability-usability-playfulness*. Sedangkan menurut Marques *et al.* (Marques, McIntosh, & Kershaw, 2019) ruang bagi manula memerlukan kualitas *physical wellbeing, social interactions, accessability and safety*. Dari kacamata tersebut, ruang yang mendorong aktivitas fisik, interaksi sosial dan mengedepankan keamanan serta kemudahan untuk dijangkau menjadi penting untuk dijadikan landasan penyediaan ruang terbuka (Adam, 2014) (Spaces, 2016) (Nelischer & Loukaitou-Sideris, 2023). Hal ini sesuai dengan kebutuhan warga RW 05 dan kondisi spasial letak permukimannya terhadap ruang publik tersebut yang mudah dijangkau dan memang berada pada posisi strategis di tengah-tengah RW.

### 3. Konsep Desain Ruang Publik untuk Anak

Dalam perspektif pengembangan usia anak, dari hasil wawancara dan diskusi dengan warga pada rembug terdapat beberapa aktivitas outdoor yang dapat turut mengembangkan motorik dan sensori (Stephenson, 2020) (del Pulgar, Anguelovski, & Connolly, 2019) (Lynch, Moore, Edwards, & Horgan, 2019) yang disepakati. Beberapa diantaranya yaitu:

- 1) Permainan menyusuri alur → untuk koordinasi antara mata dan organ gerak serta melatih fokus sekaligus keseimbangan
- 2) Permainan melompat → untuk koordinasi antara mata dan ketangkasan serta cepat lambat gerak refleks anak-anak
- 3) Permainan lari cepat → melatih kecepatan refleks dan kendali otot terhadap kondisi stimuli luar yang ada
- 4) Permainan berhitung → melatih kognitif anak dalam pentahapan
- 5) Permainan kombinasi → menggabungkan aktivitas melompat, berlari cepat, menyusuri dan berhitung dalam kombinasi psikomotor

Selain itu orang tua yang ikut dalam rembug menyarankan area bermain memiliki *tactile* (material sentuh) yang berbeda-beda sehingga dapat melatih anak memiliki kepekaan sensori yang berbeda (Ripat & Becker, 2012). Oleh karena itu gagasan desain dengan memanfaatkan area bermain seperti ini membutuhkan material yang kuat, bertekstur, tidak licin, namun relatif empuk untuk melindungi dari cedera. Sehingga material sejenis *rubber flooring* untuk *outdoor playground* digunakan dalam konsep ini (del

Pulgar, Anguelovski, & Connolly, 2019) (Stephenson, 2020) (Lynch, Moore, Edwards, & Horgan, 2019).

Kemudian, area bermain tidak akan mengasyikkan menurut para orang tua jika hanya terdiri dari satu jenis permainan, maka pada konsep dasar desain ditambahkan pula bentuk permainan yang lain yang dapat melatih tubuh bagian atas dan keseimbangan. Wahana bermain seperti memanjat, meniti jembatan, dan naik turun kubah digunakan selain untuk menambah variasi bermain juga untuk melatih bagian tubuh yang lain agar perkembangan anak dalam bermain dapat optimal (Barbour, 1999) (Stephenson, 2020) (Ripat & Becker, 2012).

Dari hasil lima tahapan *design thinking* dengan warga dan observasi aktivitas yang dilakukan, berikut ini adalah visualisasi hasil akhir konsep penataan ruang publik ramah anak untuk RW 05 Sawojajar. Pertimbangan material yang aman juga dimasukkan dalam eksekusi desain agar tidak membahayakan anak-anak saat bermain, sehingga ujung-ujung yang tajam dan lincip dihindari dalam bentuk desain dan digunakan bentuk-bentuk yang membulat. Selain itu, warna-warna yang terang digunakan untuk stimuli visual dan mendorong anak-anak untuk tertarik bermain di wahana yang ada (Ripat & Becker, 2012) (Reimers & Knapp, 2017). Kemudian untuk usia bermain yang dominan di RW 05 adalah di rentang umur balita dan 5-10 tahun, sehingga dalam desain ini komposisi area bermainnya jug disesuaikan mulai dari ketangkasan dasar (*playform*), naik turun dan keluar masuk (kubah dan blok merah kuning hijau), ketangkasan-keseimbangan menengah (jembatan dan perosotan) serta ketangkasan kelincahan tubuh bagian atas (bergelantungan) hingga gerakan berputar (*roundwheel* biru-kuning) menjadi komposisi sebagai berikut.



**Gambar 5. Desain ruang publik RW 05 untuk fungsi bermain ramah anak-anak**

#### 4. Konsep Desain Ruang Publik untuk Manula

Menurut Marques, (Marques, McIntosh, & Kershaw, 2019), ruang bagi manula memerlukan kualitas *physical wellbeing, social interactions, accessibility and safety*. Dalam perspektif phsiycal wellbeing, kondisi manula yang membutuhkan exercise perlu diwadahi karena penurunan fungsi organ dan efek penuaan perlu ditangani dengan tetap menyediakan ruang beraktifitas fisik yang memadai. Namun di sisi lain, tingkat aktivitas fisik tentu berbeda dengan olahraga pada umumnya seperti di Gymnasium ataupun olahraga bagi manusia dewasa pada umumnya, sehingga kategori yang dapat digunakan untuk aktivitas manula ini adalah mild exercise (Lynch, Moore, Edwards, & Horgan, 2019; Washington, Cushing, Mackenzie, Buys, & Trost, 2019). Kemudian dalam persepektif social interactions, ketersediaan ruang-ruang untuk sekedar duduk-duduk, berjalan ringan dan menikmati pemandangan bervariasi dari aktivitas di sekitar lapangan maupun area bermain anak-anak menjadi penting (Morita & Kobayashi, 2013). Hal ini karena manula mudah merasa mengalami social isolation akibat tidak adanya lagi pekerjaan rutin yang dilaksanakan seperti saat sebelum pensiun. Sehingga berkurangnya circle sosial perlu diantisipasi dengan membuat ruang-ruang yang dapat mengajak manula untuk duduk-duduk, berinteraksi menikmati pagi, maupun melihat cucu-cucunya bermain di area bermain yang bersebelahan dengan taman manula. Adanya *accessibility* dan *safety* yang dibutuhkan oleh manula diakomodasi dalam desain dengan menggunakan material yang tidak licin dan menggunakan desain-desain yang mudah dijangkau untuk berpegangan dan menggunakan kursi roda.

#### 5. Hasil Akhir Desain



**Gambar 6. Keseluruhan Desain segmen D taman manula dan anak-anak RW 05, Sawojajar, Kota Malang**

Hasil akhir dari pengabdian masyarakat ini adalah desain ruang terbuka untuk manula dan anak yang berupa visualisasi 3D dan dokumentasi gambar. Kombinasi akhir dari desain ini menghasilkan area manula yang dekat dengan anak-anak sekaligus memberikan ruang sosial untuk saling berkomunikasi dengan bentuk desain kursi outdoor yang melingkar. Selain itu, area manula dikelilingi jalan setapak untuk menjembatani

aktivitas fisik ringan seperti berjalan kaki keliling taman maupun mengelilingi area bermain anak-anak. Tentunya pengalaman hidup dari para manula dan keceriaan dari anak-anak dapat membaaur dan saling memperkuat rasa percaya diri lintas generasi tersebut (Morita & Kobayashi, 2013) (Washington, Cushing, Mackenzie, Buys, & Trost, 2019). Anak kecil yang masih belum tahu banyak hal dapat bertanya kepada para manula yang berada di dekat lokasi bermain. Juga para manula yang dapat mendengarkan tawa riang anak-anak, kelincahan dan gesitnya mereka, saat dihampiri dan diajak berkomunikasi oleh anak-anak dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka yang mungkin sudah mulai pudar karena merasa jarang diperhatikan dan diperkenankan bercerita banyak hal mengenai perjalanan hidupnya (Morita & Kobayashi, 2013) (Marques, McIntosh, & Kershaw, 2019) . Interaksi fisik dan sosial ini harapannya dapat menjadi jembatan lintas generasi yang baik sehingga warga RW 05 baik anak-anak maupun manula dapat saling terkoneksi dan saling belajar (Washington, Cushing, Mackenzie, Buys, & Trost, 2019) (Nelischer & Loukaitou-Sideris, 2023). Hal ini sesuai dengan harapan dari warga RW 05 yang ingin memiliki ruang terbuka untuk aktivitas manula dan anak-anak.

## **KESIMPULAN**

Proses bersama dengan warga melalui tahapan *design thinking* yaitu rembug warga (FGD), observasi di lapangan, merumuskan persoalan dan konsep desain bersama, pada akhirnya menghasilkan ruang terbuka skala RW yang kontekstual, dan sesuai kebutuhan warga. Desain ruang terbuka publik bagi anak-anak dan manula di RW 05, Kelurahan Sawojajar, merupakan salah satu bentuk riil bahwa keberadaan taman kecil (dalam kasus ini segmen D) pada skala RW dapat dimanfaatkan lebih untuk kebutuhan dan aktivitas spesifik sesuai karakteristik penduduknya. Selain itu isu ruang publik untuk semua juga dapat menjadi pintu masuk peningkatan *well-being* warga melalui dsain ruang publik yang dihasilkan. Dengan demikian, anak-anak di RW 05 memiliki wadah dan tempat bermain yang mudah diawasi dan para manula memiliki ruang untuk bersosialisasi dan beraktivitas fisik sembari melihat anak-anak kecil bermain. Dengan adanya wadah berupa ruang publik skala RW ini, maka kesehatan, ikatan sosial, dan *well-being* dari warga dapat turut terus ditingkatkan. Harapannya hasil dari proses desain bersama warga dapat turut mewujudkan warga RW 05 yang lebih sehat, baik dari fisik, psikis maupun sosial, terutama bagi anak-anak yang sedang tumbuh kembang dan manula yang menikmati masa purnatugasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. (2014). Quality of Urban Spaces and Wellbeing. In R. Cooper, E. Burton, & C. L. Cooper, *Wellbeing and Environment* (pp. 1-21). New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Barbour, A. C. (1999). The Impact of Playground Design on the Play Behaviours of Children with Differing Levels of Physical Competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 75-98.
- Carmona, M. (2019). Principles for Public Space Design, Planning to Do Better. *Urban Design Int*, 24 (1), 47-59.
- del Pulgar, C. P., Angelovski, I., & Connolly, J. (2019). Toward a green and playful city: Understanding the social and political production of children relational wellbeing in Barcelona. *Cities*, 1-15.
- Hashim, I. S. (2020). Unsur Hijau pada Ruang Publik dan Sisa Halaman Rumah Kampung Cibunut RW 07 RT 05 Kota Bandung. *Jurnal Arsitektur Terracotta*, 1(3), 151-162.
- Iqbal, M. N., Pradana, A. H., & Sari, K. A. (2022). Fleksibilitas Desain Arsitektur Ruang Publik Skala RW. *Jurnal Vitruvian*, 11(1), 163-172.
- Lynch, H., Moore, A., Edwards, C., & Horgan, L. (2019). *Community parks and playgrounds: Intergenerational participation through Universal Design*. Cork: University College Cork.
- Marques, B., McIntosh, J., & Kershaw, C. (2019). Healing spaces: improving health and wellbeing for the elderly through therapeutic landscape design. *International Journal of Arts and Humanities*, 03 (02), 20-34.
- Morita, K., & Kobayashi, M. (2013). Interactive Programs with Preschool Children Bring Smiles and Conversation to Older Adults: Time-Sampling Study. *BMC Geriatrics*, 1471-2318.
- Nelischer, C., & Loukaitou-Sideris, A. (2023). Intergenerational Public Space Design and Policy. *Journal of Planning Literature*, 19-32.
- PU, K. (2008). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan*. Jakarta: Dirjen Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum.
- Reimers, A. K., & Knapp, G. (2017). Playground usage and physical activity levels of children based on playground spatial features. *Journal of Public Health*, 661-669.
- Ripat, J., & Becker, P. (2012). Playground Usability: What Do Playground Users Say? *Occupational Therapy International*, 144-153.
- Sanei, M., Khodadad, M., & Ghadim, F. P. (2017). Effective Instructions in Design Process of Urban Public Spaces to Promote Sustainable Development. *World Journal of Engineering and Technology*, 5(02), 241-253.
- Spaces, P. f. (2016). *The Case for Healthy Places*. California: Project for Public Spaces.
- Stephenson, P. (2020, October). *Public Spaces for Children: A Consultation with Children on their use of Urban Public Spaces*. Retrieved March 2022, from <https://www.wvi.org/sites/default/files/2020-12/Public%20Spaces%20for%20Children%27s%20Consultation%20Report%20%286%29.pdf>
- Suharno, Y. E., & Ayuningtyas, N. (2021). Perencanaan dan Perancangan Desain Linear Open Space di RW 04, Kelurahan Bener, Kecamatan Tegalrejo, Kota Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Padma Sri Khresna*, 3(1).
- UN-HABITAT. (2015). *Public Spaces for All*. (UN-HABITAT) Retrieved Oct 2021, from <https://unhabitat.org/public-spaces-for-all>

- Washington, T. L., Cushing, D. F., Mackenzie, J., Buys, L., & Trost, S. (2019). Fostering Social Sustainability through Intergenerational Engagement in Australian Neighborhood Parks. *Sustainability*, 1-16.
- Wirasmoyo, W. (2017). Optimasi Lahan terlantar menjadi Ruang Publik di Kampung Kota; Studi Kasus: Lahan Terlantar Kampung Badran RW. 09, Yogyakarta. *Jurnal Arsitektur Komposisi*, 11 (5), 217-225.