

Implementasi Perencanaan Ruang Bermain Anak yang Kreatif dan Edukatif di Kelurahan Cambaya Kota Makassar

Imriyanti*, Rahmi Amin Ishak, Ria Wikantari, Nurmaida Amri
Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik UNHAS
imrianti@gmail.com*

Abstrak

Sebagai kota besar di Kawasan Timur Indonesia, Makassar memiliki tingkat pertumbuhan penduduk yang cukup tinggi. Salah satu permukiman padat yang terletak di pesisir pantai Kota Makassar adalah permukiman di Kelurahan Cambaya. Permasalahan yang terjadi di kawasan permukiman ini adalah tidak tersedianya ruang terbuka atau tempat bermain yang sesuai untuk anak-anak. Kondisi lingkungan yang padat telah mendorong anak-anak untuk memanfaatkan berbagai lingkungan alami dan buatan di sekitar tempat tinggalnya sebagai *playground* mereka. Tentunya ruang bermain tersebut tidak akan tercipta tanpa tingginya daya kreativitas dan daya imajinatif anak-anak. Dengan bermain anak-anak dan orang tua/keluarga dapat mengekspresikan jenis permainan yang dimilikinya, serta dapat menikmati suasana kebersamaan yang rekreatif. Dengan bermain anak-anak juga dapat berkreasi dan mengeksplor berbagai media permainan, serta mengaktifkan dan menstimulasi psikomotorik anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu menangani masalah akan kebutuhan masyarakat terhadap ruang terbuka hijau yang sekaligus juga difungsikan sebagai ruang bermain anak di Kelurahan Cambaya. Kegiatan ini juga sekaligus memberikan arahan pendekatan pemberdayaan masyarakat berdasarkan pola hidup masyarakat setempat, sebagai acuan dalam pelaksanaan pembangunan kawasan permukiman di masa sekarang dan akan datang yang dapat menunjang aktivitas anak-anak dalam bermain.

Kata Kunci: Ruang; Aktivitas; Bermain; Permukiman, Kreatif; Edukatif.

1. Pendahuluan

Sebagai kota terbesar di kawasan timur Indonesia, Makassar memiliki jumlah penduduk cukup banyak sehingga permukimannya juga tersebar di dalam dan pinggiran kota. Permukiman yang tersebar terdiri dari permukiman yang terbentuk sendiri maupun dibentuk oleh pihak pemerintah maupun swasta. Permukiman yang terbentuk sendiri sesuai dengan perkembangan kota dan jumlah penduduk yang cukup banyak, biasanya disebut juga sebagai kawasan permukiman padat pesisir. Karakteristik dari permukiman padat adalah jumlah penduduk yang cukup banyak, pola tatanan rumah dan hunian yang padat. Kondisi permukiman yang padat menyebabkan ruang terbuka sangat kurang ditemukan sehingga anak-anak dari permukiman tersebut tidak memiliki ruang bermain.

Bermain adalah salah satu aktifitas dalam dunia anak-anak yang sering ditemukan di luar rumah, baik secara berkelompok maupun individu. Dalam bermain anak-anak sering memanfaatkan bangunan-bangunan maupun ruang-ruang terbuka di sekitar tempat tinggalnya, serta mempergunakan berbagai unsur alami maupun buatan yang ditemukan di lingkungan tempat bermainnya. Pada masa pertumbuhannya anak-anak secara mandiri dan berkelompok melatih keterampilan fisik dan psikomotorik sekaligus mengasah kecerdasan sosial dan emosionalnya. Ruang bermain menjadi ajang pengembangan kemampuan fisik, kognisi maupun sosial anak (Frick, 1988).

Anak-anak utamanya di lingkungan urban pusat kota termanjakan oleh beragam jenis permainan baru, baik yang bersifat elektronik maupun ketangkasan fisik. Permainan elektronik makin mendominasi karena, walaupun juga tersedia di *game centres* pada pusat perbelanjaan dan rekreasi, memiliki kecenderungan karakteristik sebagai ‘permainan rumahan’ yang dapat dilakukan di rumah atau bahkan di kamar sendiri (Haryadi & Setiawan,1994). Sementara itu, perkembangan permainan ketangkasan fisik cenderung tersedia dalam bangunan atau *indoor*, seiring perkembangan area permainan di berbagai pusat rekreasi yang biasanya sekaligus merupakan pusat perbelanjaan. Anak-anak perkotaan tampak cenderung makin meninggalkan permainan di taman-taman bermain atau pun tanah-tanah lapang yang bersifat *outdoor*.

Menjamurnya *gamecentres* dan *playspaces* di perkotaan memudahkan akses dan keterjangkauan bagi anak-anak dari berbagai kalangan. Perkembangan yang merupakan hasil kemajuan teknologi tentunya memiliki keunggulan tersendiri, terutama dari aspek kognitif. Permainan elektronik yang kurang membutuhkan gerakan tubuh tentunya kurang melatih perkembangan fisik anak. Demikian pula permainan yang banyak dilakukan secara soliter jelas tidak mendukung kecerdasan sosial anak. Permainan yang bersifat elektronis-virtual memang memberikan kesempatan eksplorasi emosional dan imajinatif secara lebih beragam bagi anak. Namun sebagaimana pedang bermata dua, terdapat dua kemungkinan pengaruh permainan dunia maya semacam ini terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak, baik atau buruk, tergantung pada kadar kekerasan, atau sebaliknya, kadar kreatifitas yang ditawarkan. Tentunya terpulang kepada para orang tua, bagaimana secara selektif memberikan kepada anak kesempatan seluas-luasnya untuk bermain dengan mempertimbangkan keseimbangan antara permainan tradisional atautkah kontemporer, elektronik atautkah fisik, soliter atautkah kelompok, *indoor* atautkah *outdoor*.

Kini fenomena bermain anak mengalami perubahan tidak hanya dalam hal jenis permainan, namun juga cara bermain, tempat bermain, konfigurasi ruang bermain. Celoteh riang anak-anak cenderung menghilang dari rumah-rumah dan lingkungan hunian kita, tergantikan oleh hingar-bingar suara elektronik di *game centres* dan *playspaces* di pusat-pusat niaga, atau oleh keheningan kamar-kamar bermain di rumah-rumah yang menyediakan stasiun permainan bagi anak masing-masing secara soliter.

Dalam situasi serba komersial yang tampaknya mengindikasikan kemajuan pembangunan fisik kota dan peningkatan taraf kehidupan ekonomi masyarakat, para arsitek dan perancang lingkungbina kiranya perlu memperhatikan lingkungan alami yang tersisa untuk belajar dari kearifan lokal. Lingkungan kehidupan alami justru masih dapat dijumpai di wajah kota Makassar pada wilayah padat hunian daratan (pesisir) yakni Kelurahan Cambaya Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar. Kegiatan bermain anak selayaknya mengisi hari-hari di masa kanak-kanak. Pengamatan terhadap anak-anak bermain di Kelurahan Cambaya, seusai sekolah atau di sela-sela waktu membantu orang tua, anak-anak kawasan permukiman padat hunian tersebut terlihat ramai bermain di berbagai tempat. Meski pengamatan awal belum dapat menemukan jenis permainan mereka, namun tampak jelas masih kentalnya muatan emosional, sosial, dan kultural. Melalui berbagai permainan sederhana tampak bahwa anak-anak meskipun dalam kesederhanaan hidup masih tetap berkecukupan mengalami pelatihan alami bagi perkembangan fisik dan kognitif, serta tidak berkekurangan dalam pelatihan alami bagi perkembangan kecerdasan emosional, sosial, dan kultural. pembangunan berbagai fasilitas perbelanjaan rekreatif seperti mal-mal di Kota Makassar tidak secara langsung mengimbas ke Kelurahan Cambaya yang hingga kini tidak memiliki fasilitas bermain modern seperti taman bermain umum (*public*

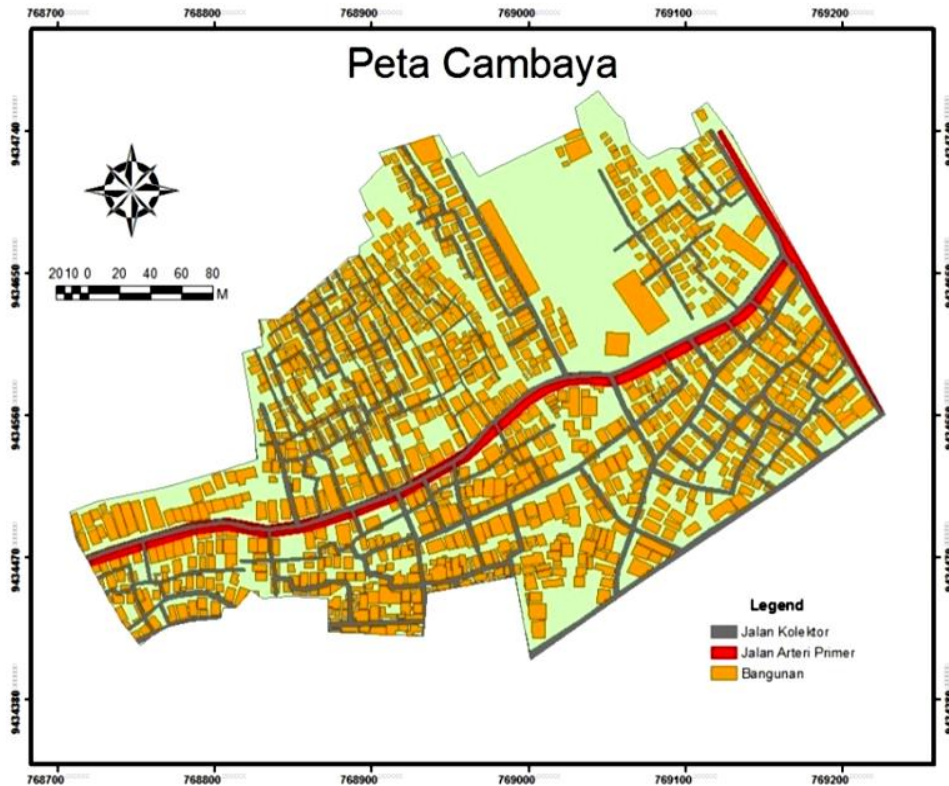
playgrounds) dan tempat rekreasi komersial seperti *gamecentres* dan *playspaces*. Hal ini kelihatannya telah mendorong anak-anak untuk memanfaatkan berbagai lingkungan alami dan buatan di sekitar tempat tinggalnya sebagai *playground* mereka. Tentunya ruang bermain mereka tidak akan terjadi tanpa tingginya daya kreatifitas dan daya imajinatif anak-anak.

2. Karakteristik Permukiman

Lokasi kegiatan pengabdian di Kelurahan Cambaya merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Ujung Tanah, yang letaknya berada pada pesisir utara Kota Makassar.

Letak geografis kelurahan Cambaya adalah:

Sebelah Utara : Laut dan Pelabuhan Paotere
Sebelah Timur : Kelurahan Camba Berua
Sebelah Selatan : Kelurahan Gusung
Sebelah Barat : PT. IKI



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian. Peta Kelurahan Cambaya

Informasi administrasi kelurahan Cambaya berdasarkan badan pusat statistik kota Makassar (BPS Kota Makassar, 2017):

- Letak kelurahan Cambaya berada di pantai, dengan status daerahnya adalah kota
- Luas wilayahnya sekitar 0.53 km^2 dan ketinggian dari permukaan laut $<500 \text{ m}$
- Kelurahan Cambaya terdiri dari 22 Rukun Warga (RW) dan 5 Rukun Tetangga (RT) serta 2 lingkungan.

Jumlah rumah tangga di Cambaya adalah 1.255, dengan jumlah penduduk sebesar 6.368, dan kepadatan per km² adalah 12.015.

Secara umum Kelurahan Cambaya berdasarkan unit analisis:

Legalitas tanah pada segmentasi perairan dan pasang surut, seluruh bangunannya tergolong ilegal karena dibangun di atas kawasan tepi pantai yang bukan peruntukan lahan permukiman dan tidak mendapatkan izin dari pemerintah. Sedangkan segmentasi daratan sebanyak 33,1% masih tergolong ilegal karena terkena sempadan pantai sejauh 30-75 meter (bernilai 3 untuk masing-masing RW 2A, 3A dan 4A)

Asal daerah penduduk Cambaya sebanyak 47,7% dominan dari Makassar yang hidup dan menetap selama kurang dari 10 tahun secara turun-temurun. Pada segmentasi perairan 35,1% dominan menetap selama kurang lebih dari 5 tahun dan pasang surut sebanyak 34,5%. Kebanyakan dari mereka merupakan keluarga warga Cambaya yang berasal dari kampung, datang dan menetap untuk mengadu nasib di kota Makassar.

Tingkat pendidikan untuk ketiga segmentasi dominan hanya sebatas tingkat SD, dengan persentase masing-masing segmentasi daratan sebanyak 37,1%, pasang surut 55,2% dan perairan 54,1%. Peringkat kedua ditempati masyarakat yang tidak bersekolah sebanyak 17,4%. Khusus segmentasi daratan, tingkat pendidikan mulai meningkat. Namun secara umum data ini menunjukkan kualitas tingkat pendidikan untuk RW 2A, 3A, dan 4A sangat rendah. Mereka berpendapat bahwa generasi mereka akan berprofesi sama sebagai nelayan, khususnya pada segmentasi pasang surut dan perairan (bernilai 3 untuk RW 2A, 3A dan 4A).

Mata pencaharian utama pada segmentasi daratan dominan pegawai negeri dan pengusaha kecil, masing-masing sebanyak 20,0%. Segmentasi pasang surut 55,2% dan perairan 50,0% berprofesi sebagai nelayan.

Secara umum **jumlah pendapatan** terendah Kelurahan Cambaya yaitu kurang dari Rp 500.000,00 dominan terdapat pada segmentasi perairan dan pasang surut, dengan persentase perairan 54,1% dan pasang surut 44,8%. Mereka hidup sangat sederhana dan terbatas dengan bekerja hanya untuk memenuhi kebutuhan sandang dan pangan saja. Sedangkan segmentasi daratan jumlah pendapatan berkisar antara Rp500.000,00-Rp1.000.000,00 sebanyak 37,1%.

Berdasarkan wilayah administratif Jumlah pendapatan pada RW 4A sudah lebih baik dibandingkan RW 2A dan 3A. Pada RW ini jumlah pendapatan terendah warga berkisar antara Rp500.000,00-Rp1.000.000,00 (bernilai 3 untuk RW 2A dan 3A sedangkan bernilai 1 untuk RW 4A).

Status kepemilikan bangunan untuk Kelurahan Cambaya pada umumnya, segmentasi daratan dan pasang surut didominasi rumah milik sendiri dengan persentase 55,4% dan 37,9%, sedangkan segmentasi perairan berupa rumah milik orang tua sebanyak 40,5%. Berikut ini Kondisi status kepemilikan bangunan untuk RW 2A, RW 3A, dan RW 4A.

3. Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mencakup:

- a. Mengadakan sosialisasi kepada mitra program pengabdian, sehubungan dengan pentingnya perencanaan ruang bermain bagi anak-anak di kawasan permukiman padat pesisir Kelurahan Cambaya.
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menata ruang terbuka di kawasan permukiman padat pesisir Kelurahan Cambaya agar lebih teratur, rapih, indah dan juga memberikan fungsi sebagai tempat bermain anak-anak.
- c. Mengarahkan sistem penataan ruang terbuka yang dapat difungsikan sebagai area bermain anak-anak dan sesuai dengan standar pemenuhan sarana permukiman, sesuai dengan Pedoman Perencanaan Lingkungan Pemukiman Kota SNI 03-1733-2004,
- d. Memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam perencanaan ruang bermain di lingkungan permukimannya. Partisipasi masyarakat dalam bentuk memberikan input/saran melalui sosialisasi.
- e. Hasil yang akan diungkapkan dalam kegiatan ini adalah desain ruang bermain anak-anak yang rekreatif dan edukatif di kawasan permukiman padat pesisir Kelurahan Cambaya, yang melibatkan langsung masyarakat, tokoh masyarakat dan aparat pemerintah setempat, sehingga menghasilkan pemberdayaan masyarakat untuk meningkatkan imajinasi dan kreatifitas anak sebagai penerus bangsa di masa yang akan datang.

4. Metode

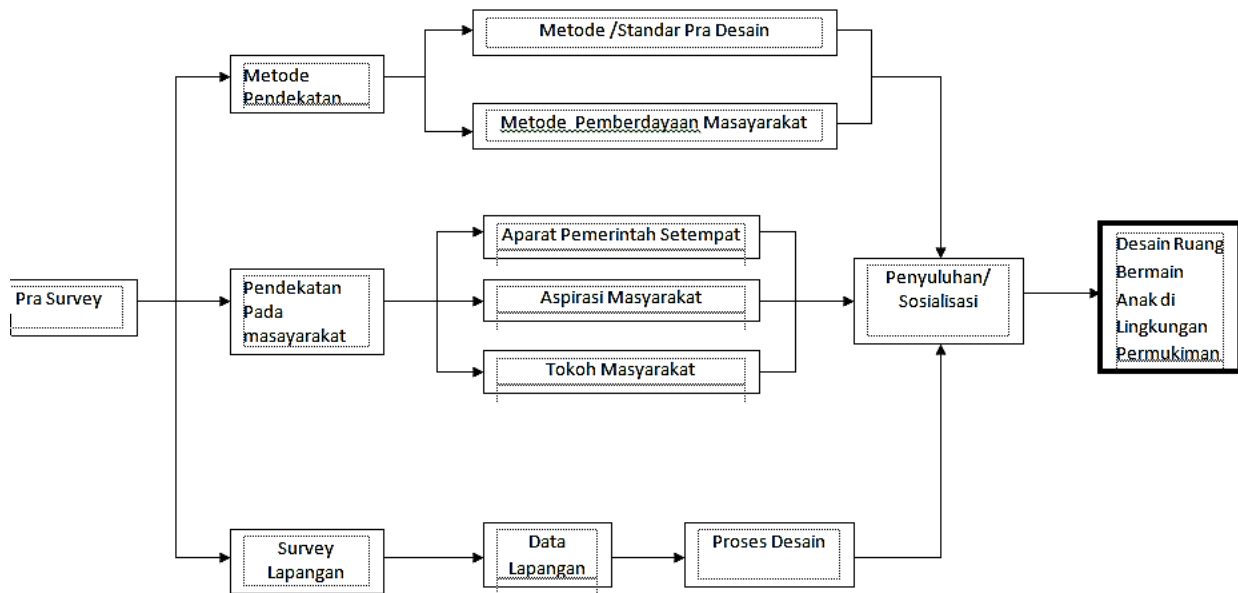
Pengumpulan Data:

- a. Analisis Kepustakaan
Analisis kepustakaan ini dilakukan dengan cara mencari data yang dibutuhkan pada buku (*text book*), karya ilmiah berupa hasil kajian/penelitian terdahulu, artikel jurnal, gambar-gambar permukiman yang sesuai dengan standar SNI. Hal ini dimaksudkan tidak lain supaya tim peneliti mempunyai landasan teori atau persepsi tentang hal yang akan diamati.
- b. Analisis Lapangan
Analisis lapangan dilakukan dengan mempergunakan beberapa teknik pendekatan antara lain (Groat & Wang, 2002);
 - Observasi yaitu pengamatan langsung di lokasi pengabdian terhadap karakteristik budaya, kawasanpermukiman padat pesisir dan penataan ruang terbuka yang ada di lokasi tersebut. Teknik ini dilakukan dengan dokumentasi foto, rekam video, menggambar/sketsa.
 - Wawancara yaitu mengadakan tanya jawab kepada beberapa informan baik masyarakat, lembaga non formal maupun pihak instansi pemerintahan. Wawancara dapat dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan atau kuesioner.
 - *Field Note*, yaitu dengan mencatat keseluruhan hal-hal yang ditemukan baik data tentang informan/responden, karakteristik kawasan permukiman padat pesisir, sosial dan budaya masyarakat, kegiatan yang berlangsung, dan sebagainya. Kegiatan ini dicatat pula dalam *logbook*.
- c. Pemberdayaan Masyarakat
 - Pemahaman masyarakat terhadap aktifitas anak-anak dalam bermain, hal ini di analisis secara deskriptif agar pemahaman akan jenis permainan anak-anaknya baik secara tradisional maupun modern atau dihubungkan dengan kebiasaan anak-anak di lokasi tersebut.

- Pemahaman masyarakat terhadap ruang terbuka di kawasan permukiman padat pesisir, hal ini dianalisis secara deskriptif dengan *scoring* dan *crosstab* terhadap sosial budaya dan sosial ekonomi masyarakat.
- Peran lembaga/individu terhadap penerapan perencanaan/desain ruang bermain anak yang akan disosialisasikan tentang penataan ruang terbuka yang dapat pula difungsikan sebagai ruang bermain anak-anak di kawasan permukiman padat pesisir perkotaan.
- Konsep pemberdayaan masyarakat dalam penerapan perencanaan ruang bermain anak dianalisis secara deskriptif, analisis sistem sosial budaya dan kebiasaan anak-anak dalam bermain yang diterapkan dalam bentuk perencanaan desain ruang bermain anak sesuai dengan peruntukan wilayah permukiman.

d. Perencanaan

- Pendataan di lapangan yang mengarah pada identifikasi lokasi agar penempatan perencanaan sesuai dengan tata ruang dalam permukiman tersebut.
- Menganalisis kegiatan bermain anak-anak saat ini di lokasi, hal ini diharapkan hasil perencanaan dapat disesuaikan dengan kebiasaan anak-anak dalam bermain, jenis permainan dan peralatan yang dipakai dalam bermain.
- Membuat pra desain ruang bermain anak yang rekreatif dan edukatif, agar anak-anak di lokasi tersebut dapat berinteraksi, mandiri dan kreatif.
- Membuat desain ruang bermain anak-anak yang rekreatif dan edukatif di kawasan permukiman padat pesisir yaitu Kelurahan Cambaya.
- Menghasilkan gambar kerja dimana gambar tersebut dapat dijadikan dalam arahan penerapannya dalam presentasi grafis 3D dan poster yang disesuaikan dengan kebutuhan perencanaan ruang bermain anak yang rekreatif dan edukatif di Kelurahan Cambaya Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

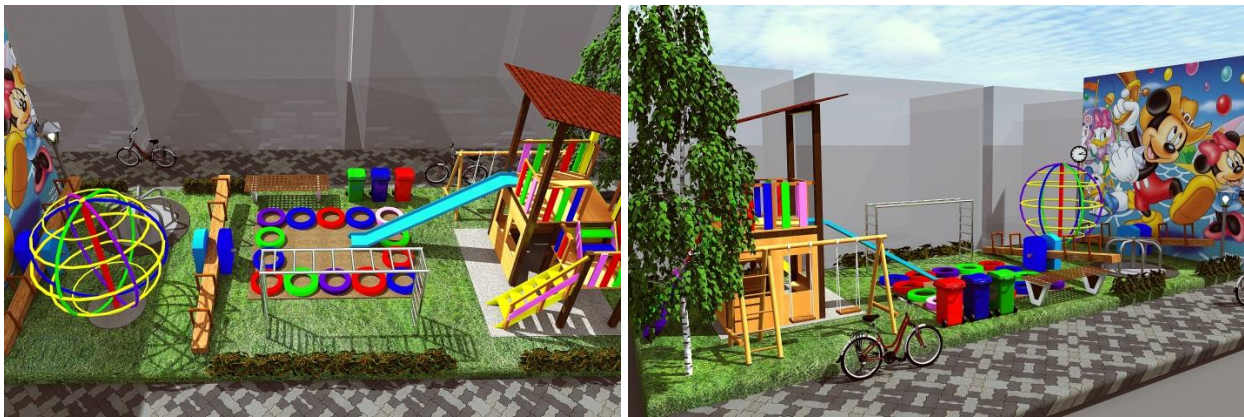


Gambar 2. Skema Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat

5. Hasil dan Diskusi

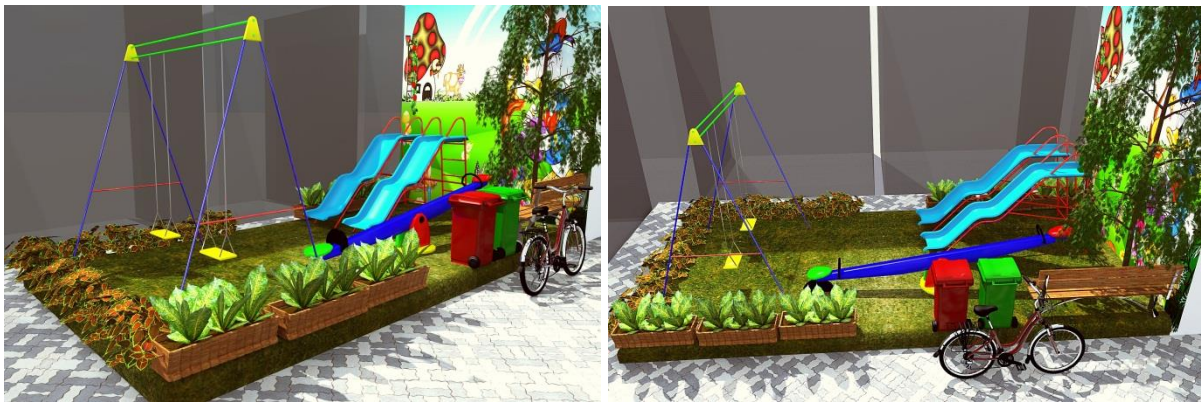
Perencanaan ruang bermain di Kelurahan Cambaya disesuaikan dengan pedoman perencanaan lingkungan pemukiman kota SNI 03-1733-2004 dan hasil observasi:

- a. Dalam standar SNI, bahwa jumlah penduduk minimum 2.500 jiwa maka taman dan tempat bermain dibutuhkan. Untuk lingkungan permukiman padat di Kelurahan Cambaya jumlah penduduknya 2.882 jiwa, maka standar perencanaan ruang bermain tersebut sudah sesuai dengan SNI.
- b. Lokasi perencanaan ruang bermain dalam SNI, sebaiknya dipusatkan dalam kegiatan RW. Di Kelurahan Cambaya perencanaan ruang bermain yang disesuaikan pada dua lokasi yakni di RW 2A dan RW 4A sudah berada di pusat kegiatan masyarakat di permukiman tersebut.
- c. Luas tanah/lahan tersedia minimal 250 m² dalam SNI, lahan yang tersedia di lingkungan permukiman padat ini, apabila dua lahan tersebut di satukan maka lahan yang tersedia 78 m², hal ini mungkin tidak sesuai dengan SNI tetapi memperhatikan kebutuhan masyarakat yang bermukim maka dapat dikondisikan.
- d. Terhadap area yang di layani dalam SNI adalah 1,04% - 2% dari jumlah penduduk. Untuk masyarakat di lingkungan permukiman padat di Kelurahan Cambaya dapat dikatakan sudah memenuhi karena dari jumlah penduduk 2.882 jiwa cukup banyak yang dapat dilayani.
- e. Untuk radius pencapaian ruang bermain dalam SNI yakni 200m – 500m, melihat kondisi lingkungan di Kelurahan Cambaya dimana jalan setapaknya saling berhubungan antar RW dan RT, sehingga radius pencapaian dapat dikatakan memenuhi dari segi pencapaian.
- f. Dalam perencanaan ruang bermain sebaiknya terdapat peralatan permainan tradisional seperti papan luncur, bandulan dan fasilitas tempat duduk untuk para orang tua atau orang dewasa, sehingga dapat mendukung manfaat ruang bermain yang akan didesain.





Gambar 3. Perencanaan Ruang Bermain Tipe A



Gambar 4. Perencanaan Ruang Bermain Tipe B

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei, penelitian dan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Prioritas kebutuhan akan fasilitas bermain bagi anak-anak di lingkungan permukiman padat Kelurahan Cambaya adalah ruang bermain yang aman dan nyaman, hal ini disebabkan karena kondisi lingkungan permukiman yang cukup padat di Kelurahan Cambaya, apabila diperhatikan dari ketiga RW (RW 2A, RW 3A, RW 4A) dengan jumlah penduduk 2882 jiwa, kepadatan penduduk 437 jiwa/ha, kepadatan bangunan 92 unit/Ha, sehingga pengadaan ruang bermain anak tidak mendapat perhatian untuk perencanaan dan penerapannya.
- b. Pola pemberdayaan masyarakat di Kelurahan Cambaya dalam rangka untuk mendukung implementasi dan perencanaan ruang bermain anak yang rekreatif dan edukatif di lingkungan tersebut maka diadakan:
 - Pendekatan kepada tokoh masyarakat dan aparat pemerintah setempat untuk mendapatkan data-data kependudukan, sehingga data tersebut dapat diolah/dianalisis untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam pengumpulan data-data primer dan sekunder.
 - Penyebaran kuesioner yang dilakukan pada ketiga RW (RW 2A, RW 3A, RW 4A) yang merupakan kawasan yang cukup padat. Penyebaran kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data-data sekunder yang berhubungan langsung dengan perencanaan ruang bermain anak
 - Wawancara langsung sekaligus melihat langsung kegiatan bermain anak dengan memperhatikan type permainan yang sering dimainkan. Wawancara langsung diadakan secara langsung kepada masyarakat khususnya orang tua dari anak-anak untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan aktifitas anak-anaknya dalam bermain.
 - Pemanfaatan tokoh-tokoh masyarakat sebagai penggerak partisipasi masyarakat dalam bentuk pemberian informasi untuk kebutuhan ruang bermain anak.
- c. Tahap sosialisasi dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat antara tim pengolah program pengabdian dengan pihak terkait (pemerintah) dan masyarakat. Kendala lain adalah tingkat pengertian dan pemahaman masyarakat yang masih minim untuk penerapan dan perencanaan ruang bermain anak. Untuk itu, pendekatan yang dilakukan adalah dengan melibatkan tokoh masyarakat yang diajak berperan aktif bersama dengan masyarakat di dalam mencapai kesepakatan permasalahan dalam hal perencanaan ruang bermain anak di permukiman padat Kelurahan Cambaya.
- d. Berdasarkan permasalahan, maka dilakukan pengukuran, di lokasi atau lahan kosong yang berada di RW 2A dan RW 4A di permukiman padat Kelurahan Cambaya terhadap fasilitas ruang bermain anak yang dibutuhkan masyarakat, selanjutnya hasil dari identifikasi tersebut berupa peta lokasi, serta gambar detail dari fasilitas bermain. Gambar rencana digunakan sebagai pedoman perencanaan penggambaran ruang bermain anak yang sesuai dengan SNI.
- e. Berdasarkan identifikasi tersebut diperoleh kesimpulan tentang kebutuhan masyarakat terhadap ruang bermain anak yang merupakan salah satu fasilitas dari permukiman di perkotaan, yaitu fasilitas bermain anak yang rekreatif dan edukatif sehingga anak-anak dapat berkreasi dan lebih aktif dan tanggap terhadap semua tipe permainan baik modern maupun tradisional. Implementasi ruang bermain di lingkungan permukiman padat ternyata dapat ditangani dengan cara bersosialisasi dengan masyarakat yang hasilnya dapat berupa data untuk perencanaan ruang bermain anak di lingkungannya.
- f. Bentuk implementasi perencanaan ruang bermain di permukiman padat Kelurahan Cambaya sangat dipengaruhi dengan adanya:
 - Aktifitas bermain anak-anak di Kelurahan Cambaya sangat beragam dari permainan tradisional dan modern memberikan masukan/input dalam perencanaan ruang bermain anak di lingkungan tersebut.

- Peran aktif aparat setempat yang memberikan data-data sekunder dan aparat setempat untuk kebutuhan perencanaan ruang bermain anak.
- Peran serta para orang tua dari anak-anak di Kelurahan Cambaya untuk memahami pentingnya ruang bermain dalam menunjang aktifitas anak-anaknya.
- Adanya pedoman teknis tentang ruang bermain anak dalam pedoman perencanaan lingkungan pemukiman kota SNI 03-1733-2004.

7. Rekomendasi

- a. Perlunya pemahaman masyarakat akan kebutuhan anak-anak dalam bermain yang disesuaikan dengan pedoman perencanaan lingkungan permukiman perkotaan.
- b. Mengingat kepadatan penduduk dan kepadatan bangunan di lokasi maka perencanaan ruang bermain disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada seperti memanfaatkan lahan kosong sehingga dapat digunakan untuk bermain anak dengan nyaman dan aman.
- c. Terdapat RW (RW 3A) yang sangat padat penduduk maka memerlukan akses yang langsung ke lokasi perencanaan ruang bermain yang berada di RW 2A dan RW 4A sehingga masyarakat dan anak-anak di RW 3A dapat juga memanfaatkan ruang bermain tersebut.
- d. Diharapkan dengan adanya perencanaan ruang bermain dapat memberikan masukan bagi aparat setempat dan masyarakat di lingkungan permukiman padat Kelurahan Cambaya untuk dapat meningkatkan kualitas masyarakatnya dengan adanya ruang terbuka atau ruang bermain yang dapat pula di jadikan sebagai area bersosialisasi bagi masyarakat setempat.
- e. Dengan implementasi perencanaan ruang bermain di lingkungan permukiman padat tersebut dapat memberikan keleluasaan bermain bagi anak-anak dan juga memberikan kemampuan berkreasi dan kreatif dalam bermain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lurah Cambaya, Kecamatan Ujung Tanah, Kota Makassar, dan jajaran staf kelurahan, yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan ini serta mendorong keaktifan masyarakat dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Badan Pusat Statistik Kota Makassar. (2017). *Makassar dalam Angka*. Kecamatan Ujung Tanah, Kota Makassar.
- Direktorat Tata Kota dan Tata Daerah bekerja sama dengan Direktorat Penyelidikan Masalah Bangunan (2004). *Pedoman Perencanaan Lingkungan Permukiman Kota*, SNI 03-1733-2004.
- Frick, Heinz. (1988). *Arsitektur Lingkungan*. Bandung: Ikapi.
- Groat, Linda & Wang, David. (2002). *Architectural Research Methods*. New York: John Wiley & Sons.
- Haryadi & Setiawan, Bakti. (1994). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departmen Pendidikan Republik Indonesia.