



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Bermain menjadi hal yang penting bagi anak. Bermain memiliki banyak manfaat bagi anak, yaitu membentuk tumbuh kembang anak secara optimal dan menyeluruh, baik fisik, spiritual, intelektual, dan sosial (Leimena & Darmawati, 2022). Pemanfaatan waktu luang atas Hak anak, bermain, dan aktivitas budaya memberi dampak yang signifikan terhadap kehidupan mereka, termasuk kualitas, tahap perkembangan dan ketahanan anak, membentuk kepribadian dan memberikan ruang untuk berkreasi, meningkatkan motivasi, mengembangkan kesehatan jasmani, keterampilan dan memperkaya kehidupan budaya mereka, serta mengarahkan energi mereka untuk berpartisipasi dalam bermain. Memanfaatkan waktu luang lewat bermain, penting untuk kesehatan dan kebahagiaan anak. Memberikan kesempatan untuk perkembangan kreativitas, imajinasi dan kepercayaan diri, selain mempengaruhi perkembangan kognitif, motorik dan sosial emosional pada anak. Partisipasi anak dalam kehidupan budaya memberikan kontribusi terhadap pengembangan berkelanjutan kehidupan budaya dan seni tradisional di lingkungan tempat tinggal anak. Ruang ini akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menciptakan kembali, mengubah, membuat dan mengekspresikan budaya melalui imajinasi, lagu, tarian, animasi, cerita, lukisan, permainan, teater jalanan, pertunjukan boneka, festival, dan hal lainnya. (Kementrian PP & PA, 2015)

Bermain adalah cara anak-anak belajar tentang dunia, dunia tempat mereka tinggal, dan misi mereka untuk mengubahnya. Dalam proses urbanisasi yang pesat, negara kita secara aktif mempromosikan pembangunan kota ramah anak. Meskipun ilmu pengetahuan dan teknologi modern semakin berkembang, ilmu pengetahuan dan teknologi mencakup perkembangan seluruh masyarakat, masih terjadi pembatasan hak bermain anak-anak, fasilitas bermain anak-anak menjadi semakin mekanis, digantikan oleh mode permainan mekanis serta berbagai produk elektronik. Hiburan cepat yang disediakan oleh produk elektronik dapat dengan mudah mengalihkan perhatian anak dan menciptakan kondisi bagi anak yang kurang pandai mengendalikan diri. Untuk memenuhi kebutuhan anak akan aktivitas bermain, menciptakan ruang bermain yang

sesuai bagi anak untuk belajar dan menjelajahi dunia merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan.(Colliver & Doel-Mackaway, 2021)

Pendidikan anak usia dini dimulai dengan melalui pemberian pengalaman, rangsangan, serta menyediakan lingkungan yang kondusif, salah satunya penyediaan Ruang Bermain pada anak. Proses tumbuh kembang anak tidak hanya mendapat nutrisi yang cukup, tetapi juga didukung oleh kegiatan bermain dan belajar. Bermain dan belajar adalah 2 hal yang sangat penting dalam mempengaruhi proses membentuk perkembangan anak hingga dewasa. Pada Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Pasal 21 menjelaskan bahwa “Untuk menjamin pemenuhan terhadap hak-hak anak, Pemerintah berkewajiban untuk mengembangkan dan melaksanakan kebijakan di bidang perlindungan anak”. Untuk menjamin pemenuhan hak anak dan pelaksanaan kebijakan tersebut, pemerintah daerah bertanggung jawab melaksanakan dan mendukung kebijakan nasional dalam penyelenggaraan perlindungan anak di daerah. (Kemensesneg, 2014).

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Pasal 22 dijelaskan “Negara, Pemerintah Pusat dan Daerah bertanggung jawab memberikan dukungan sarana, prasarana, dan sumber daya manusia yang tersedia dalam penyelenggaraan perlindungan anak” (Kemensesneg, 2014). Maka Pemerintah Pusat yaitu Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) menjawab dengan mengembangkan dan menetapkan kebijakan “Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)” (Kementrian PP & PA, 2015).

Ruang Bermain anak di area publik berperan dalam membimbing estetika dan kesadaran anak, membantu anak menghubungkan hal-hal yang diketahui dengan hal-hal yang tidak diketahui dalam proses tumbuh dewasa, belajar, dan menjelajahi dunia luar.(Colliver & Doel-Mackaway, 2021) Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah ruang yang ditunjuk untuk anak bermain secara aman dan nyaman, bebas dari kekerasan dan hal-hal yang merugikan, bebas dari situasi dan kondisi yang diskriminatif, demi kepentingan pertumbuhan yang berkesinambungan serta tumbuh kembang anak yang optimal dan utuh. Ada 4 (empat) elemen utama Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), yaitu ruang terbuka hijau publik, alat bermain, alat ramah lingkungan, serta sarana dan prasarana pendukung. Penciptaan ruang dan infrastruktur publik ramah anak seperti Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) merupakan upaya untuk menjamin Hak Anak dan menciptakan zona atau area pendukung tumbuh kembang anak. (Rosnarti. et. al., 2022)

Kabupaten Ponorogo merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Jawa Timur yang terkenal dengan budayanya yaitu Reyog Ponorogo. Adapun kesenian Reyog merupakan kesenian yang sudah ada jauh sebelum Raden Katong datang ke Ponorogo, tepatnya dari daerah Wengker (nama lama Ponorogo) pada masa pemerintahan Raja Airlangga dari kerajaan Kahuripan atau pada masa dinasti Raja Brawijaya V dari Majapahit. (Dwijayanto & Rohmatulloh, 2018) Beberapa perayaan dan acara penting tentunya diadakan tidak hanya untuk menjalankan agenda semata, tetapi juga menarik minat para pengunjung dari Kota lain yang tidak sengaja berkunjung atau hanya sekedar singgah ke Kabupaten Ponorogo. Banyak anak muda meuangkan ide nya melalui bisnis kecil yang dikembangkan sekreatif mungkin, seperti angkringan, mini café, bahkan tempat makan dengan konsep unik. Tidak hanya itu, Kabupaten Ponorogo juga mempunyai beberapa Taman yang bisa di jadikan alternatif untuk bersantai liburan keluarga, salah satunya adalah Taman Kelono Sewandono.

Taman Kelono Sewandono merupakan salah satu taman yang menyediakan Ruang terbuka untuk masyarakat. Banyak dari kalangan muda dan tua berkumpul menikmati suasana, melepaskan kepenatan melalui pemandangan yang hijau dan sejuk, atau hanya menikmati waktu sendiri. Banyak pedagang memanfaatkan beberapa tempat yang terdapat di depan Taman untuk berdagang. Beberapa acara juga sering diadakan di Ruang Terbuka tersebut. Semua fasilitas olahraga dan permainan di Taman Kelono Sewandono tidak dipungut biaya. Tetapi banyak tempat bermain anak yang belum mempunyai standar keamanan yang sudah ditentukan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) lewat Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).

Penelitian ini mengambil dua penelitian lain yang terkait dengan Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yaitu, Penelitian pertama dilakukan oleh Reny Kartika Sary, Sisca Novia Angrini dan Meldo Andi Jaya dalam jurnal yang berjudul “Evaluasi Taman Kelengkeng Di Kota Palembang Berdasarkan Delapan Prinsip Ruang Bermain Ramah Anak. tujuan penelitian ini yaitu mengevaluasi taman Kelengkeng Palembang. (Sary et al., 2022). Penelitian ini terfokus pada penambahan dan pengembangan taman, fasilitas taman yang harus memenuhi standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Pada observasi yang dilakukan peneliti, Taman Kelono Sewandono hanya beberapa kali melakukan perbaikan pada fasilitas taman bermain dan belum melakukan penataan ulang. Penataan ulang pada taman dan melakukan evaluasi sangat penting dilakukan pada fasilitas taman bermain.

Penelitian kedua dilakukan oleh Annisa Fia Tuzzahra, Johannes Parlindungan dan Wulan Dwi Purnamasari dalam artikel yang berjudul “Kualitas Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) Pada Taman Kota Di Wilayah Surabaya Pusat”. Penelitian ini mengkaji fasilitas dan persepsi anak terhadap kualitas ruang bermain ramah anak dan dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan yaitu pengamatan fisik dan kognitif dengan analisis deskriptif, analisis relevansi dan *Analytical Hierarchy Process (AHP)*. (Tuzzahra et al., 2023). Penelitian ini terfokus pada pembahasan dan analisis pada taman sesuai dengan data yang diambil dari lapangan langsung. Peneliti akan terfokus pada analisis dan pembahasan yang dilakukan sesuai dengan keadaan fasilitas Taman Bermain pada Taman Kelono Sewandono.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara yang dilakukan di tempat penelitian, yaitu Taman Kelono Sewandono bahwa diarea Ruang Bermain Anak belum memenuhi Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA). Peraturan dan kebijakan Ruang Bermain juga belum optimal karena banyak fasilitas anak maupun dewasa digunakan tidak sesuai ketentuan penggunaan. Dari pernyataan diatas, peneliti memiliki minat dalam mengambil langkah untuk meneliti lebih jauh masalah yang akan diteliti, dengan judul **“ANALISIS STANDARISASI RUANG BERMAIN RAMAH ANAK (RBRA) (STUDI DI TAMAN KELONO SEWANDONO) KABUPATEN PONOROGO”**

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mengacu pada beberapa rumusan masalah ini, yaitu:

1. Apakah Taman Kelono Sewandono sudah memenuhi standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA)?
2. Langkah apa yang diambil oleh Dinas Lingkungan Hidup untuk memenuhi Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) pada Taman Kelono Sewandono?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah pada latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Ingin mengetahui Pemenuhan Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) pada Taman Kelono Sewandono.
2. Ingin mengetahui langkah/rencana yang diupayakan Dinas Lingkungan Hidup untuk mengubah Taman Kelono Sewandono menjadi Taman yang memenuhi Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

##### **1. Secara Teoritis**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman dan pengamatan yang lebih dalam serta menambah wawasan. Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) akan digunakan sebagai titik ukur perbandingan di Taman Kelono Sewandono. Tindakan yang diambil oleh pemerintah Kabupaten Ponorogo akan sangat membantu untuk memastikan standar yang sesuai dengan prinsip yang tercantum dalam panduan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di Taman Kelono Sewandono dan menciptakan lingkungan yang ramah, terutama pada anak-anak.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Manfaat bagi Peneliti**

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan observasi serta pengamatan pada ruang publik khususnya ruang bermain anak.

###### **b. Manfaat bagi Pemerintah Kabupaten Ponorogo**

Hasil pengamatan ini di harapkan agar pemerintah ponorogo memberi fasilitas bermain yang nyaman dan aman untuk anak sesuai dengan standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang di tetapkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA)

#### **E. PENEGASAN ISTILAH**

Pada bagian ini akan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari interpretasi yang berbeda. Istilah-istilah tersebut merupakan pedoman dan tujuan yang peneliti sampaikan kepada pembaca agar pembaca dapat memahami maksud dan tujuan peneliti dalam penelitian ini. Judul yang digunakan adalah "Analisis Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) Studi Di Taman Kelono Sewandono Kabupaten Ponorogo" dan penjelasan istilahnya adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis**

Menurut Wiradi (2006:103), Analisis adalah suatu kegiatan yang mencakup sejumlah kegiatan seperti menguasai, membedakan, menyusun sesuatu untuk mengklasifikasikan dan mengelompokkannya menurut kriteria tertentu, kemudian mencari hubungan dan menafsirkan maknanya.

### **2. Standarisasi**

Bentuk Baku yang benar yaitu Standardisasi. Standardisasi berasal dari kata standar yang berarti satuan ukuran untuk membandingkan kualitas, kuantitas, nilai, dan hasil pekerjaan atau produk. Merupakan suatu pedoman yang digunakan sebagai tolak ukur dalam mencapai keselarasan. Standar sering kali menjadi acuan suatu objek dengan mendefinisikan karakteristik dan spesifikasi tertentu yang dikenakan pada objek tertentu. Standardisasi dianggap sebagai upaya bersama untuk mengembangkan suatu standar. dengan adanya standar, suatu benda mengalami peningkatan nilai dan diakui oleh seluruh masyarakat. (Ramadan, 2023)

### **3. Ruang**

Ruang yaitu suatu wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat tinggal manusia dan makhluk hidup lainnya, bergerak melakukan aktivitas dan menjalankan kelangsungan hidup.

### **4. Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)**

Ruang sebagai tempat dan/atau wadah anak bermain dengan aman dan nyaman, terlindung dari kekerasan dan bahaya lainnya serta tidak berada dalam situasi dan kondisi yang membeda-bedakan. Dapat dikembangkan di lingkungan alami dan lingkungan buatan. (Kementrian PP & PA, 2015) Pedoman Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) disusun dengan

tujuan untuk menciptakan ruang bermain yang memenuhi berbagai standar dan ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, baik untuk ruang bermain indoor maupun outdoor, baik pada bangunan perumahan, komersial, industri, ruang terbuka hijau dan non ruang terbuka hijau, ruang terbuka biru dan lingkungan lainnya.

## 5. Taman Kelono Sewandono

Umumnya, Masyarakat Kabupaten Ponorogo mengenalnya sebagai Taman Suromenggolo. Karena letaknya yang berdekatan dengan area Gedung Kesenian. Pada era Pemerintahan Bupati Ponorogo Bapak H. Ipong Muchlisson, terjadi perubahan nama taman menjadi Taman Kelono Sewandono. Taman ini sudah mengalami berbagai perubahan tata letak. Tetapi pada fasilitas taman bermain, masih belum memenuhi Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).

## F. LANDASAN TEORI

### 1. Teori Kebijakan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)

Kebijakan yang direkomendasi oleh *Policy Makers* tidak sepenuhnya menjamin keberhasilan implementasi kebijakan. Ada banyak variabel yang berpengaruh pada keberhasilan implementasi kebijakan, baik secara individu, kolektif, maupun institusi. Implementasi pada suatu program melibatkan *Policy Makers* untuk mempengaruhi perilaku birokrat pelaksana agar bersedia memberikan layanan dan mengatur perilaku kelompok sasaran. *Randall B. Ripley dan Grace A. Franklin (1986)* dalam tulisannya sebagaimana dikutip pada artikel *Analisis Kebijakan Publik* (Subarsono, AG.,2012)

*“Implementation process involve many important actors holding diffuse and competing goals and expectations who work within a contexts of an increasingly large and coplex mix of government programs that require participation from numerous layers and units of government and who are affected by powerful factors beyond their control.”*

“Proses implementasi melibatkan banyak actor penting yang memiliki tujuan dan harapan yang tersebar dan saling bersaing, yang bekerja dalam konteks gabungan program pemerintah yang semakin besar dan kompleks yang memerlukan partisipasi



dari berbagai lapisan dan unit pemerintahan dan dipengaruhi oleh factor-faktor kuat diluar kendali mereka”

Menurut artikel berita pada laman Badan Standarisasi Nasional (BSN), Badan Standarisasi Nasional (BSN) telah menetapkan Standar Nasional Indonesia (SNI) 9169:2023 Ruang Bermain Ramah Anak (*Child Friendly Playground*) pada tanggal 22 Juli 2023. Di tetapkannya peraturan ini untuk mewujudkan lingkungan yang nyaman dan aman untuk anak Indonesia. Menurut Standar Nasional Indonesia (SNI), Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah ruang yang dinyatakan sebagai tempat dan/atau wadah kegiatan bermain anak secara aman, terlindungi. terlindungi dari kekerasan dan bahaya lainnya serta tidak dalam situasi yang diskriminatif. Ruang bermain ramah anak (RBRA) dapat dibangun dan dikembangkan di lingkungan alami dan lingkungan buatan.

Tidak hanya mengatur persyaratan terkait fasilitas, Standar Nasional Indonesia (SNI) Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) juga mengatur persyaratan keselamatan, khususnya Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang bebas dari kekerasan, bahan interior bermain dan lingkungan aman dari bahan pencemar, bebas dari tumbuh-tumbuhan yang berbahaya, memiliki petugas keamanan, memiliki pendamping anak di bawah 10 tahun dan pendamping anak penyandang disabilitas atau ABK, serta dilengkapi dengan peralatan pemantau keselamatan.

## **2. Teori Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)**

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan Pedoman 8 (delapan) Prinsip Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang diambil dari pedoman Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) sebagai Landasan Teori. Dalam rangka mewujudkan Hak Anak sesuai standar yang sudah ditetapkan sejak tahun 2018, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) telah menerapkan standarisasi dan proses sertifikasi Ruang Bermain Anak (RBA) menjadi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Pedoman ini dikeluarkan oleh Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA). Pedoman Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) telah disiapkan untuk tujuan pembuatan ruang bermain yang memenuhi standar dan persyaratan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, baik secara tata ruang bermain di dalam gedung atau di luar gedung, baik di lingkungan perumahan, komersial, industri, ruang terbuka hijau, dan lingkungan lainnya.

- **Prinsip Ruang Bermain Ramah Anak meliputi beberapa unsur, yaitu:**

- a) Gratis
- b) Non diskriminasi
- c) Kepentingan anak
- d) Patisipasi anak
- e) Aman dan selamat
- f) Nyaman
- g) Kreatif dan inovatif
- h) Sehat

**a) Hak Anak untuk Bermain**

Terdapat pada Keputusan Presiden (KEPPRES) Nomor 36 Tahun 1990 Tentang Pengesahan Konvensi Tentang Hak-Hak Anak (*Convention On The Right Of The Child*) yang berisi:

1. Bahwa anak merupakan potensi sumber daya insani bagi pembangunan nasional karena itu pembinaan dan pengembangannya dimulai sedini mungkin agar dapat berpartisipasi secara optimal bagi pembangunan bangsa dan negara;
2. Bahwa pembinaan kesejahteraan anak termasuk pemberian kesempatan untuk mengembangkan haknya, pelaksanaannya tidak saja merupakan tanggung jawab orang tua, keluarga, bangsa, dan negara melainkan diperlukan pula kerjasama internasional;

**b) Kriteria Anak Usia Bermain**

Ketentuan berdasarkan jenis situasi dan ketentuan berupa kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalam Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Penyelenggaraan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) mengakomodasi kegiatan bermain anak berdasarkan kelompok usia antara lain:

- a) Usia di bawah 3 tahun;
- b) Usia antara 3 – 5 tahun;
- c) Usia antara 5 – 8 tahun;
- d) Usia antara 8 – 12 tahun;

- e) Usia antara 12 – 18 tahun.

Kelompok anak yang berusia 0-18 tahun mendapat hak untuk bermain, namun perlu diperhatikan kondisi dan bentuk sarana bermain yang akan digunakan mengingat kondisi dan pertumbuhan fisik anak berbeda-beda. Karena itu perlu diperhatikan rentang kelompok usia anak yang akan menggunakan fasilitas Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) dan mempersiapkan perlengkapan bermain yang sesuai dengan kebutuhan tiap kelompok usia tersebut.

**c) Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang Nyaman dan Aman**

Persyaratan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) merupakan persyaratan yang wajib dipenuhi agar masuk dalam kategori Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Meliputi beberapa persyaratan, terutama **Persyaratan Kenyamanan Dan Keamanan**.

**1. Persyaratan Kenyamanan**

Meliputi desain tapak yang mendukung kenyamanan dan kelengkapan fasilitas pada Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) serta pendukung kenyamanan berikut:

- a) Desain tapak/kavling, gedung, peralatan/alat bermain, material, tumbuhan (vegetasi), konstruksi dan struktur Ruang Bermain Anak (RBA) mengacu pada kenyamanan yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- b) Terdapat mushola, wastafel untuk mencuci tangan, dan toilet anak, dekat toilet umum dan persediaan air bersih yang cukup.
- c) Wilayah tempat bermain dan sekitarnya bebas dari Pedangang kaki Lima (PKL).

**2. Persyaratan Keamanan**

Meliputi keamanan saat menuju Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), perlindungan terhadap potensi bencana, bahan vegetasi yang aman beserta personel dan peralatan pendukung bidang keamanan, yaitu:

- a) Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) bebas dari gangguan atau halangan yang menghalangi jalannya taman bermain dan kekacauan apa pun yang mungkin ada pada saat sedang bermain.

- b) Bebas dari bahaya potensi, baik bencana alam maupun kerusuhan karena ulah manusia.
- c) Bahan yang dipakai tidak mengandung polutan yang mengakibatkan anak sakit saat bermain dan setelahnya.
- d) Tumbuhan (Vegetasi)/tanaman yang sehat tidak menyebabkan permasalahan pada anak seperti tersayat atau tertimpa, dan terkena racun dari pohon atau bagian lain tumbuhan.
- e) Ada persoel keamanan (satpam) dari masyarakat atau pakar profesional, atau dapat menrangkap sebagai personel keamanan juga.
- f) Khusus anak usia 12 tahun ke bawah wajib didampingi orang dewasa yang dikenal.
- g) Terdapat kamera CCTV, peluit/tepu tangan/sirene keamanan dan tanda informasi. dan sistem keamanan Ruang Bermain Anak (RBA) serta perabotannya.
- h) Terdapat Penjaga khusus yang bertugas di ruang pemantauan CCTV.

**d) Standarisasi Bentuk Alat/Mainan**

Persyaratan ruang, kelengkapan dan alat bermain mencakup persyaratan ruang dan luas yang diperlukan agar alat bermain dapat berfungsi secara optimal, persyaratan ukuran dan jarak antar mainan, serta persyaratan lain agar dapat menggunakan alat dengan benar dan meminimalkan risiko cedera.

Persyaratannya adalah:

1. Dalam ruang bermain anak-anak, minimal terdapat 2 (dua) mainan yang cocok dengan yang tercantum dalam Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).
2. Pada Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) minimal terdapat 1 (satu) alat bermain khusus bagi anak-anak difabilitas/disabilitas.
3. Ukuran dan bentuk peralatan/perabotan bermain sesuai dengan umur dan kemampuan penggunanya, termasuk anak-anak difabilitas/disabilitas.
4. Semua jenis alat bermain harus diberi keterangan, dan setiap tiap fasilitas harus memasang/menyediakan papan yang menjelaskan tata

tertib permainan serta tata tertib penggunaan peralatan sebagai perlengkapan pendukung untuk taman bermain. Tanda keterangan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya, dapat berupa kertas dengan lapisan pelindung, plastik, kayu atau logam.

5. Alat bermain yang digunakan adalah peralatan yang diproduksi dan dipasang untuk digunakan di ruang permainan atau ruang serbaguna serupa.
6. Kualitas sambungan antara bagian alat bermain dengan peralatan lingkungan dengan furnitur baik, tidak mudah dilepas pasang dan hanya dapat dilepas dengan alat khusus.
7. Semua sambungan atau bagian yang menghubungkan bagian-bagian alat bermain harus dilindungi dengan bantalan pelindung dengan permukaan bertekstur lembut untuk mencegah kecelakaan jika terjadi benturan dengan anak-anak atau terbelitnya bagian-bagian dari pakaian anak yang mungkin menyebabkan cedera.
8. Alat bermain dan alat lingkungan yang terbuat dari bahan besi harus terlindungi dari sinar matahari langsung atau diletakkan di tempat teduh atau menggunakan pelapis tahan panas. Terlindung dari karat dan cat yang mengelupas, atau dilapisi spons atau sarung karet.
9. Alat bermain dan alat lingkungan dari bahan kayu ramah lingkungan, tahan rayap namun bebas dari pestisida.
10. Sudut-sudut pada alat bermain dan alat ramah lingkungan tumpul dan kokoh.
11. Pada area bermain, usahakan agar segala sesuatunya dapat digunakan untuk bermain, meskipun itu juga berfungsi sebagai penghias taman.
12. Jika terdapat WiFi di area tempat bermain, harus ada peraturan penggunaan serta peraturan jam penggunaan dan akses teknis.
13. Alat ramah lingkungan yang telah disediakan memungkinkan aktivitas bermain yang nyaman.
14. Pada perencanaan, pengadaan dan *Review* (peninjauan) pada alat bermain, harus melibatkan dokter anak atau ahli dalam olahraga atau dokter anak yang berspesialisasi dalam pertumbuhan dan perkembangan. Jika tidak ada dokter, dapat mencari tenaga bidang profesional. Pada

papan informasi harus terdapat petunjuk atau tata cara pengoperasian dan manfaat alat bermain anak,

15. Sertifikasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) hanya dapat diterbitkan jika persyaratan minimum mengenai jumlah variasi permainan (minimal 5 jenis) terpenuhi. Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) memberi syarat minimal 5 (lima) variasi alat bermain sesuai pada pedoman standar Ruang Bermain Anak (RBA) dan minimal 1 (satu) permainan tradisional serta disediakan ruangan khusus untuk permainan tradisional.
16. Peralatan bermain yang sejenis harus berukuran berbeda agar dapat digunakan baik oleh anak kecil maupun anak dengan usia yang lebih besar.
17. Alat bermain harus dilakukan tahap pemeriksaan dan perawatan secara teratur untuk memastikan kondisinya layak pakai.
18. Harus ada aturan jarak antara satu alat bermain dengan alat lainnya dengan penyesuaian perilaku anak.
19. Saat perencanaan, pengadaan atau meninjau alat bermain, pengawasan lapangan atau petugas keamanan harus dilibatkan;
20. Ada tanda bertuliskan aturan yang jelas untuk tata tertib bermain pada letak *Indoor* (di dalam) dan *Outdoor* (luar ruangan).
21. Tidak ada batasan minimal luas Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), namun terdapat batasan minimal variasi alat bermain.
22. Ruang yang tersedia yang juga dapat digunakan untuk permainan berbau seni.
23. Dekorasi yang dipajang di kawasan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), pada perabot bermain atau perlengkapan penunjang seperti bangku atau toilet dan lain-lain, menggunakan desain motif/corak budaya setempat;
24. Iklan atau promosi yang sesuai atau ramah anak.
25. Memiliki garis batas atau pembatas alat bermain yang berdekatan dengan pagar/pagar kawasan.
26. Ada banyak permainan bercocok tanam yang bervariasi, dan
27. Alat bermain ditopang dengan platform/alas/lantai yang sifatnya lunak.

**e) Prosedur Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)**

Beberapa persyaratan wajib yang harus dipenuhi oleh taman bermain anak untuk masuk dalam kategori ruang bermain ramah anak. meliputi mengenai lokasi, pemanfaatan Ruang Bermain Anak (RBA), kemudahan, material, vegetasi, ventilasi/penghawaan, peralatan/alat bermain, keselamatan, keamanan, kesehatan dan kebersihan, kenyamanan, serta pengelolaan (manajemen).

**f) Pengelolaan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)**

Beberapa persyaratan yang terkandung dalam pedoman Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) mencakup pengelolaan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) antara lain Operasional dan Inspeksi, serta Kelembagaan.

**1. Operasional dan inspeksi, meliputi:**

- a) Pengurus Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) harus memiliki prosedur tertulis (*Standard Operating Procedure/SOP*) penggunaan peralatan taman bermain, *SOP* pemeliharaan peralatan taman bermain dan perabot lingkungan, dan *SOP* perbaikan peralatan taman bermain dan perabot lingkungan, yang dibuat secara tertulis. pada papan informasi penggunaan peralatan taman bermain;
- b) Proses kerja Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) tunduk pada jadwal pemeriksaan atau peninjauan rutin administrasi dan fisik mingguan dan bulanan. Ini juga akan diumumkan di papan pengumuman;
- c) Pengelola Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) wajib melakukan pemeriksaan perbaikan terhadap pemeliharaan rutin atau kerusakan alat dan perabot Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA); dan
- d) Mainkan desain papan buletin furnitur, papan buletin dan akta dibuat tersendiri, tetapi tidak bertentangan dengan ketentuan buku ini

**2. Kelembagaan, meliputi:**

- a) Instansi atau unit organisasi yang bertanggung jawab Perencanaan, pelelangan, pembangunan, penggunaan dan pemeliharaan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), serta pembongkaran Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) harus jelas Mengidentifikasi dan memberikan struktur organisasi.

- b) Dokumen studi kelayakan, rencana lokasi dan semua dokumen *Detailed Engineering Design* (DED) lengkap tersedia dan Dipelihara dengan baik untuk kebutuhan perencanaan dan pembangunan dan penggunaan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).
- c) Pembagian tugas dalam penyelenggaraan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) antara Pemerintah Pusat, Pemerintah Negara, Pemerintah Kabupaten/Kota, dan organisasi lain yang menyelenggarakan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Sektor swasta perlu divalidasi dengan benar, dan
- d) Partisipasi pihak ketiga dalam pemeliharaan dan perbaikan sistem harus dilakukan melalui prosedur adjudikasi formal. Penyedia atau pemasok harus menghormati dan mendukung hak-hak anak. Jangan gunakan pekerja anak dan pastikan keselamatan anak-anak, di dekat tempat kerja.

**g) Proses Standarisasi**

Proses perencanaan, pembangunan dan pemanfaatan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) memuat serangkaian tahap dalam proses penerapan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), pada setiap langkah terdapat penjelasan atau ketentuan tertentu sebagai standar penerapan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang baik. Peraturan tersebut dapat menjadi acuan bagi pementasan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) di wilayahnya masing-masing untuk mendapatkan ruang bermain yang termasuk ke dalam Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).

**1. Tahap Perencanaan Pembangunan Ruang Bermain Anak (RBA)**

Tahap perencanaan pengembangan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) meliputi tahap pengadaan jasa perencana dan tahap penyusunan rencana melewati metode kerja yang tepat sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**2. Tahap Pelaksanaan Pembangunan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)**

Tahap pelaksanaan pembangunan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) meliputi tahap pengadaan jasa pembangunan/pelaksana konstruksi dan tahap pelaksanaan konstruksi pada pelaksana terpilih melalui



serangkaian kegiatan yang tepat sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

### **3. Tahap Pemanfaatan dan Pemeliharaan Ruang Bermain Anak (RBA)**

Pada tahap ini mencakup pengarahan pemanfaatan dan pemeliharaan Ruang Bermain Anak (RBA), termasuk alat untuk mengontrol penggunaan dan pemeliharaan Ruang Bermain Anak (RBA). Langkah ini memberikan petunjuk dan informasi agar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang telah selesai dapat digunakan dengan benar, aman, dan nyaman.

### **4. Tahap Pembongkaran Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)**

Jika Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) harus dibongkar karena satu hal atau ada lain hal, maka Pembongkaran Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) harus dilakukan oleh pelaksana yang ditunjuk oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) dan harus diawasi oleh petugas atau kelompok yang ditunjuk oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) pada saat pembongkaran. Staf/tim *Designees* harus memastikan bahwa proses pembongkaran aman selama pembongkaran. Tidak ada bahan berbahaya yang tersisa. Ruang dan peralatan/furnitur Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang tidak memenuhi persyaratan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) serta mengabaikan dan mengganggu lingkungan, pembongkaran tidak dapat dilanjutkan.

## **G. DEFINISI OPERASIONAL**

### **1. Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak**

Menurut Pedoman Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yaitu ruang yang didefinisikan sebagai tempat atau wadah yang menampung kegiatan bermain anak secara aman dan nyaman, terlindung dari kekerasan dan bahaya lainnya serta dari situasi dan kondisi yang bersifat diskriminatif. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) dapat dibangun dan dikembangkan di lingkungan alami dan buatan.

#### **Standarisasi meliputi:**

- a) Hak Anak untuk Bermain
- b) Kriteria Anak Usia Bermain

- c) Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) yang Nyaman dan Aman
- d) Standarisasi Bentuk Alat/Mainan
- e) Prosedur Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)
- f) Pengelolaan Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)
- g) Proses Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)

## **2. Langkah Pemerintah Kabupaten Ponorogo dan Dinas Lingkungan Hidup untuk Pemenuhan Standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) Taman Kelono Sewandono**

Taman yang Sebagian besar masyarakat Kabupaten Ponorogo singgah untuk menikmati waktu bersama dan mengajak anak-anak mereka mengenai lingkungan luas, hijau, sejuk dan nyaman. Taman yang terbagi menjadi beberapa bagian itu juga menyediakan beberapa fasilitas seperti fasilitas olahraga, ruang bermain anak-anak, tempat untuk kegiatan non formal yang dikemas menyatu dengan alam, serta beberapa tempat luas yang nyaman digunakan untuk duduk santai dibawah rindangnya pohon-pohon.

Dinas Lingkungan Hidup menjelaskan bahwa langkah yang diambil untuk fasilitas taman bermain anak saat ini yaitu memelihara peralatan atau prasarana yang ada, termasuk dari aspek kebersihan, perawatan tanaman, dan penambahan alat bermain pada fasilitas taman bermain anak. Serta pemenuhan segala fasilitas yang ada di Taman Kelono Sewandono

## **H. METODOLOGI PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian Kualitatif atau bisa disebut juga Penelitian Alamiah. Yaitu jenis penelitian yang berfokus pada proses dan data yang tidak diuji, atau diukur baik berupa data deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan lokasi yang diteliti, pemikiran yang diulas menjadi pertanyaan naratif atau deskriptif.

### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat yang dipilih untuk dilakukannya penelitian oleh peneliti dan dirasa sesuai untuk dilakukan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di Taman Kelono Sewandono merupakan salah satu taman yang ada di Kabupaten Ponorogo. Alasan mengapa memilih lokasi tersebut yaitu untuk menjadi bahan evaluasi Taman Hutan Kota yang mempunyai fasilitas taman bermain anak agar dapat memenuhi standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).

### **3. Penentuan Informan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Penentuan Informan Teknik *Purposive Sampling* (pengambilan sampel purposive) juga disebut pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan adalah pilihan yang disengaja dari seorang peserta karena kualitas yang dimiliki peserta. Ini adalah teknik non-acak yang tidak memerlukan teori yang mendasari atau sejumlah peserta. Sederhananya, peneliti memutuskan apa yang perlu diketahui dan mulai mencari orang-orang yang dapat dan bersedia untuk memberikan informasi berdasarkan pengetahuan atau pengalaman.

Beberapa data informan terkait penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Kepala Bagian Bidang Pengelolaan Taman Kelono Sewandono
- 2) Pengawas Lapangan Taman Kelono Sewandono
- 3) Petugas Lapangan Keamanan/Kebersihan Taman Kelono Sewandono
- 4) Pengunjung Taman Kelono Sewandono

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tujuan utama dalam penelitian, jadi metode pengumpulan data merupakan Langkah terpenting dalam penelitian. Peneliti yang melakukan penelitian tidak akan memperoleh data yang dibutuhkan jika tidak mengetahui metode pengumpulan data. Peneliti menggunakan 3 cara yaitu:

#### **a) Observasi**

Observasi adalah suatu metode atau cara pengumpulan informasi atau data yang diperoleh dengan melakukan pencatatan dan pengamatan pada suatu fenomena yang terjadi. dilakukannya observasi untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya. Melalui observasi, didapatkan

gambaran yang lebih jelas dan manfaat sosial yang sulit diperoleh melalui cara lain. Observasi sangat penting apabila peneliti tidak mempunyai banyak hal yang belum jelas.

Observasi *Non Partisipatif* (Tanpa Partisipatif) adalah bentuk observasi yang dilakukan peneliti, yaitu dimana peneliti berada “di luar garis” dari objek observasi. Observasi tersebut memiliki beberapa kelemahan. Peneliti harus mengetahui cara beradaptasi dengan keadaan dan tidak terlalu berlebihan, agar tidak mempengaruhi sifat perilaku orang yang terlibat dalam kegiatan objek penelitian.

#### **b) Wawancara**

Wawancara merupakan suatu kegiatan atau proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi melalui komunikasi. Dapat juga dikatakan bahwa wawancara adalah percakapan tatap muka antara pewawancara dan sumber informasi. Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui hal-hal yang perlu diteliti dan ingin mengetahui responden lebih mendalam, dan jumlah responden sedikit.

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah Wawancara tidak terstruktur. Digunakan ketika peneliti/peneliti menyiapkan rencana wawancara yang kuat, namun tidak menggunakan metode atau urutan yang baku. Dan dilakukan secara mendalam dan bertahap.

#### **c) Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan data-data, baik berupa file dokumen dan kegiatan dari wawancara penelitian berbentuk foto atau gambar dokumentasi dalam berbagai kegiatan pada tempat penelitian.

### **5. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini, model teknik analisis data dalam penelitian kualitatif yang digunakan adalah *Analisis Data Model interaktif* yang dikemukakan oleh Miles & Huberman pada tahun 1984. Model Analisis data interaktif terdiri dari tiga bagian, yaitu: (a) Reduksi Data/*Data Redution*, (b) Penyajian Data/*Data Display*, dan (c)

Verifikasi (Menarik Kesimpulan)/*Conclusions Drawing*. Berdasarkan pernyataan Miles dan Huberman pada tahun 1984, terdapat tiga poin yang harus ada dalam analisis data kualitatif, karena adanya hubungan ketiganya harus terus dibandingkan untuk mengetahui orientasi terhadap isi kesimpulan sebagai hasil akhir pengamatan.

Dalam proses penelitian interaktif ini, dilakukan analisis data yang dimulai pada saat proses pengumpulan data berlangsung di lapangan dan analisis data dilakukan secara siklus. diawali dengan proses pengumpulan data secara bertahap sampai pengamat mendapatkan kesimpulan akhir. jika kesimpulan penyelidikan dianggap kurang yakin, maka pengamat dapat kembali mengulang proses dari awal, yaitu memulai proses kembali pengumpulan data lapangan, sampai diperoleh data penelitian baru, sebagai dasar penarikan kesimpulan dengan lebih kuat (Ba'idah, 2008). Dibawah ini adalah penjelasan yang lebih jelas:

**a. Pengumpulan Data**

Dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan secara berkala tergantung kebutuhan validasi data

**b. Reduksi Data**

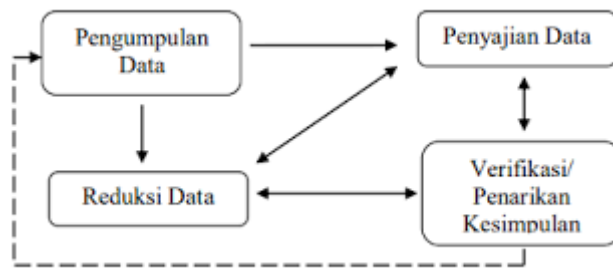
Adalah sentralisasi data yang dilakukan dengan menyeleksi data, menyederhanakan data, serta merangkum unsur-unsur kunci untuk mempermudah pekerjaan peneliti. Reduksi data berfokus pada unsur-unsur penting dalam penelitian dan memberikan gambaran yang jelas terhadap data yang diperoleh. Reduksi data akan terus dilakukan dan terjadi selama penelitian berjalan.

**c. Penyajian Data**

Yaitu proses merinci informasi detail yang dikumpulkan melalui kondensasi data ilmiah sehingga pengamat atau pembaca dapat dengan mudah menerima dan menyampaikan maksud penyaji data dan penerima.

**d. Verifikasi/Kesimpulan Analisis Data**

Merupakan akhir dari data yang disajikan. Oleh karena itu, proses verifikasi merupakan upaya untuk menemukan makna inti data yang dikumpulkan dengan mencari pola, tema, hubungan, persamaan, perbedaan, dan hal-hal umum lainnya



Gambar 1. 1 Skema Analisis oleh Miles Dan Huberman

