

PARTISIPASI SOSIAL DALAM RANCANG BANGUN TAMAN BERMAIN TRADISIONAL SEBAGAI INFRASTRUKTUR HIJAU DI PERUMAHAN JOYOGRAND RW 9 KELURAHAN MERJOSARI KOTA MALANG

Suryo Tri Harjanto¹, Hamka², Adhi Widyarthara³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang^{1,2,3}
E-mail: hamka@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 2007 mengenai Ruang Terbuka Hijau menyebutkan bahwa salah satu jenis ruang terbuka hijau adalah Taman Lingkungan Perumahan dan Permukiman. Pemanfaatan lahan kosong sebagai taman bermain tradisional di lingkungan Perumahan Joyogrand RW 09 Kelurahan Merjosari Kota Malang, dimaksudkan untuk mengurangi ketergantungan warga khususnya anak-anak di lingkungan Perumahan Joyogrand terhadap permainan-permainan digital yang semakin membudaya di era revolusi industri 4.0 sekarang ini. Rancang bangun taman bermain tradisional ini merupakan upaya untuk menambah ruang terbuka hijau sebagai salah satu infrastruktur hijau lingkungan yang berfungsi sebagai ruang sosial dan menjaga kualitas lingkungan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pendekatan partisipasi sosial dan kualitatif analisis deskriptif, melakukan observasi lapangan dan sosial masyarakat untuk mengidentifikasi keterlibatan warga dalam menentukan konsep taman bermain tradisional yang diinginkan, sebagai pemenuhan terhadap kebutuhan ruang terbuka hijau lingkungan perumahan, dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal melalui permainan tradisional. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa tingkat partisipatif warga untuk terlibat dalam kegiatan ini sangat tinggi dan tingkat pemanfaatan pasca bangun juga menunjukkan hal yang positif.

Kata kunci: *Partisipasi sosial, taman bermain tradisional, ruang terbuka hijau*

ABSTRACT

Minister of Home Affairs Regulation No. 1 of 2007 concerning Green Open Space states that one type of green open space is the Housing and Settlement Environment Park. Utilization of vacant land as a traditional playground in the Joyogrand Housing RW 09 Kelurahan Merjosari Malang, is intended to reduce the dependency of residents, especially children in the Joyogrand Housing environment, to digital games that are increasingly entrenched in the current era of the industrial revolution 4.0. The design of this traditional playground is an effort to increase green open space as one of the green infrastructure that functions as a social space and ensures environmental quality. The method used in community service activities is a social participation approach and qualitative descriptive analysis, conducting field observations and community social to identify the involvement of citizens in determining the desired concept of a traditional playground, as a fulfillment of the needs of the green open space of the residential environment, and preserving values - the value of local wisdom through traditional games. The results of these community service activities indicate that the level of community participation to engage in this activity is very high and the level of post-use utilization also shows a positive thing.

Keywords: *Social participation, traditional playgrounds, green open spaces*

PENDAHULUAN

Partisipasi warga dalam rancang bangun taman bermain tradisional di lingkungan RW 9 Kel. Merjosari Kota Malang, merupakan bentuk komitmen warga perumahan joyogrand untuk memberdayakan potensi semua kelompok umur, dengan cara merencanakan ruang-ruang komunal sebagai sarana interaksi sosial budaya, berupa taman-taman tematik dengan memanfaatkan lahan fasilitas umum yang dimiliki warga di lingkungan RW 9 Perumahan Joyogrand. Taman bermain tradisional ini berfungsi sebagai sarana pembelajaran khususnya bagi anak-anak, melalui permainan yang bersifat nyata yang diharapkan mampu mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap permainan digital pada gadget di era

revolusi industri 4.0 yang semakin pesat perkembangannya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif, namun juga memiliki dampak negatif yaitu membuat siswa menjadi individual dan mementingkan diri sendiri, serta gadget membuat siswa lebih aktif di media sosial dibandingkan belajar jika digunakan secara berlebihan, . (Harliyanto *et al*, 2015). Menurut (Manumpil *et al*, 2015) bahwa siswa yang semakin jarang menggunakan gadget memiliki tingkat prestasi yang lebih tinggi. Menurut (Novitasari & Khotimah, 2016) bahwa perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak-anak dan orang tua diharapkan lebih mengenalkan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pada alasan itu warga memiliki ide untuk membuat taman bermain untuk anak-anak, sehingga melakukan kerjasama kemitraan pengabdian kepada masyarakat dengan institusi kami sebagai pengusul kegiatan. Dari diskusi awal dengan mitra, maka kegiatan ini akan melibatkan partisipasi masyarakat dalam melakukan rancang bangun taman bermain tradisional. Dari kondisi sosial masyarakat di RW 9, maka pengusul memilih 2 rekanan atau mitra utama yang terkait dengan keinginan warga untuk merencanakan taman bermain bagi anak-anak di lingkungan RW 9 perumahan Joyogrand ini, yaitu Kelompok Karang Taruna Singosongo sebagai Mitra 1 dan Kelompok PKK RW 09 sebagai Mitra 2.

Pendekatan partisipasi sosial ini dimaksudkan agar masyarakat dapat berperan langsung pada lingkungan mereka, sehingga tumbuh rasa kebersamaan dan rasa memiliki terhadap apa yang telah dikerjakan secara bersama-sama. Partisipasi merupakan pemberdayaan (*engagement*) dari kelompok sasaran (*affected group*) dalam satu atau lebih siklus kegiatan: desain, implementasi, monitoring, dan evaluasi dan secara metodologis, bentuk-bentuk partisipasi dalam melakukan observasi meliputi (1) Partisipasi pasif (*passive participation*) warga tidak terlibat langsung, (2) Partisipasi moderat (*moderate participation*) warga terlibat dalam beberapa kegiatan, (3) Partisipasi aktif (*active participation*) warga terlibat dalam sebagian besar kegiatan, dan (4) Partisipasi lengkap (*complete participation*): warga terlibat langsung dalam semua kegiatan, (Sugiono, 2009).

Ruang terbuka hijau adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas, baik dalam bentuk area atau kawasan maupun dalam bentuk area memanjang atau jalur. Ruang terbuka hijau dalam kawasan merupakan salah satu infrastruktur hijau kota yang akan membentuk kota itu sendiri yang akan memenuhi kebutuhan masyarakat publik. Secara fisik RTH dapat dibedakan menjadi RTH alami yang berupa habitat liar alami, kawasan lindung dan taman-taman nasional, maupun RTH non-alami atau binaan yang seperti taman, lapangan olah raga, dan kebun bunga. Dari segi fungsi RTH dapat berfungsi secara ekologis, sosial/budaya, arsitektural, dan ekonomi (Hendriani, 2016).

Infrastruktur hijau merupakan jaringan terpadu dari berbagai jenis RTH, terdiri atas area dan jalur. RTH berbentuk area hijau dengan berbagai bentuk dan ukuran adalah RTH yang mempunyai luasan tertentu, seperti taman kota, taman lingkungan, taman pemakaman, telaga/danau, hutan kota dan hutan lindung (Nirwono dan Ismaun, 2011).

Fungsi dari RTH sebagai infrastruktur hijau dapat memberikan manfaat dari aspek lingkungan, social budaya, ekonomi dan dan fisik/

arsitektural. Ruang terbuka hijau merupakan ruang terbuka publik yang direncanakan pada suatu kawasan yang tersusun atas ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang terbuka hijau memiliki fungsi dan peran khusus pada masing-masing kawasan yang direncanakan dalam bentuk penataan tumbuhan, tanaman dan vegetasi agar dapat berperan dalam mendukung fungsi ekologis, social budaya dan arsitektural sehingga dapat memberi manfaat optimal bagi ekonomi dan kesejahteraan masyarakat (Setiyono dan Sidiq, 2018).

Ruang terbuka sebagai ruang publik mempunyai peranan sebagai wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakat wilayah tertentu, karena itu ruang terbuka mempunyai kontribusi yang akan diberikan kepada manusia yang berupa dampak positif. Sehingga fungsi ruang terbuka, (Sudarwani dan Ekaputra, 2017), yaitu:

1. Fungsi umum ruang terbuka : Tempat bermain dan berolahraga, Tempat bersantai, Tempat komunikasi sosial, Tempat peralihan, tempat menunggu, Ruang terbuka untuk mendapatkan udara yang segar dari lingkungannya, Sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat yang lain, Pembatas/jarak diantara massa bangunan.

2. Fungsi ekologis ruang terbuka adalah : Penyegar udara, Menyerap air hujan, Pengendali banjir, Memelihara ekosistem tertentu, Pelembut arsitektur bangunan

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

(1).Metode pendekatan diskusi,

Metode pendekatan diskusi digunakan pada saat sosialisasi tahap awal kegiatan untuk mendapatkan kesepakatan bersama antara Tim Pengusul, Mitra, dan Perwakilan Warga mengenai ide, lokasi dan konsep terkait rencana kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini. Tahap diskusi selanjutnya dilakukan pada saat penyusunan konsep dan desain rancangan Taman Bermain Tradisional berdasarkan data yang di peroleh, kemudian tahap diskusi selanjutnya dilakukan pada saat sosialisasi produk desain ke warga sehingga didapatkan masukan jika ada tambahan ide yang dapat ditambahkan.

(2).Observasi dan analisis kualitatif,

Metode observasi dan analisis kualitatif ini digunakan untuk merencanakan dan membuat konsep desain serta desain Taman Bermain Tradisional. Observasi lapangan diperlukan untuk mengetahui data dan kondisi eksisting lokasi taman, observasi data terkait jenis-jenis permainan tradisional yang akan diwadahi di taman bermain ini, serta observasi mengenai data

tentang anak-anak terkait jumlah, jenis kelamin, dan umur. Data-data tersebut akan dianalisis oleh tim pengusul dan mitra sebagai dasar untuk menentukan konsep dan desain Taman Bermain Tradisional di RW 9 Perumahan Joyogrand Kelurahan Merjosari ini.

(3). Pendekatan partisipasi sosial

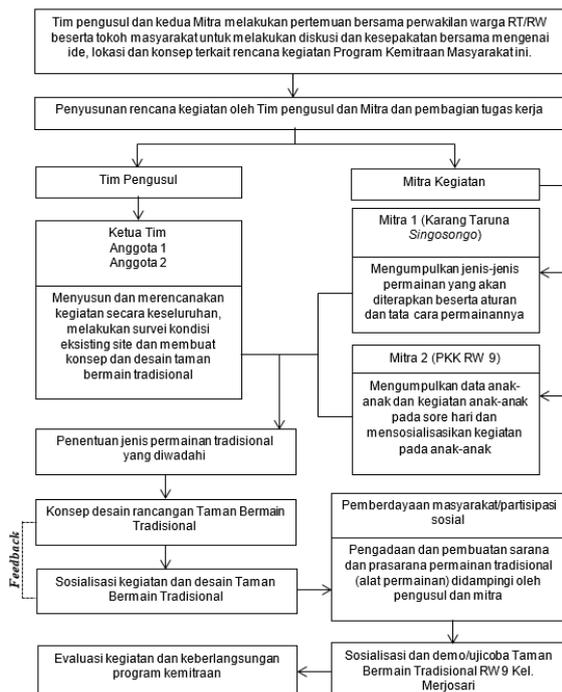
Metode pendekatan partisipasi yang digunakan adalah jenis Partisipasi aktif (*active participation*) yakni warga terlibat dalam sebagian besar kegiatan dan dilakukan untuk memberdayakan potensi warga, bekerjasama dengan tim pengusul dan mitra beserta beberapa mahasiswa dari perguruan tinggi tim pengusul. Hal ini dilakukan untuk tetap menjaga karakter kegotongroyongan warga RW 09 Kel. Merjosari. Pendekatan partisipasi ini dilaksanakan pada saat proses diskusi terkait konsep desain, pengadaan dan pembuatan sarana dan prasarana permainan tradisional (prototype/alat permainan), papan atau buku petunjuk atau tata cara permainan dan kelengkapan-kelengkapan lainnya serta implementasi penggunaan taman bermain tradisional, (Lihat **Gambar 1.**)



Gambar 2. Partisipasi warga dan mitra dalam proses diskusi ide (Data Lapangan, 2019)



Gambar 3. Partisipasi warga pada tahapan sosialisasi dan dengar pendapat (Data Lapangan, 2019)



Gambar 2. Diagram tahapan kegiatan Abdimas (Hasil Analisis, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipasi warga dalam rancang bangun taman bermain tradisional di lingkungan RW 9 Kelurahan Merjosari didalam sebagian besar kegiatan, partisipasi aktif (*active participation*) dalam diskusi dan implementasi, yaitu dalam diskusi mengenai pembagian tugas, ide dan konsep, penentuan lokasi, dan implementasi desain.

Partisipasi diskusi desain

• Pembagian tugas

Berdasarkan pada hasil diskusi bersama maka dibutuhkan pembagian tugas antara Tim Pengusul, Mitra, dan Warga sebagai berikut Tabel 1.:

Tabel 1. Hasil diskusi pembagian tugas

No	Anggota Tim	Tugas
1.	Tim/ anggota pengusul	Menyusun dan merencanakan kegiatan secara keseluruhan, berfungsi sebagai koordinator seluruh tim, dan sebagai penerjemah konsep desain taman bermain dalam bentuk visual berdasarkan hasil diskusi bersama mitra dan perwakilan warga, Menyusun rencana kegiatan yang bekerjasama dengan dengan Kedua Mitra, kemudian mensosialisasikan ke warga
2.	Mahasiswa	Membantu observasi dan survei lapangan, membuat visualisasi konsep desain dan poster/ banner permainan tradisional serta cara bermainnya
3.	Mitra 1 Karang	Mengumpulkan jenis-jenis permainan yang akan diterapkan beserta aturan dan tata cara

	Taruna RW 09	permainannya
4.	Mitra (PKK RW 9)	2 Mengumpulkan data jumlah anak-anak dilingkungan RW 09 Kel. Merjosari, mendata kegiatan anak-anak dan mensosialisasikan kegiatan pada warga khususnya anak-anak
5.	Warga	Berpartisipasi dalam mengimplementasikan desain, pembuatan alat permainan tradisional, pengecatan taman dan lapangan serta pengguna taman bermain tradisional

Sumber: Hasil survey (2019)

Berikut ini daftar permainan yang telah dikumpulkan oleh mitra karang taruna untuk diterapkan pada desain taman bermain, Table 2.

Tabel 2. Tabel jenis permainan

No.	Jenis Permainan	Ukuran/Kelengkapan
1.	Engklek	60 cm x 60 cm/ kotak
2.	Gobak Sodor	9 m x 6 m
3.	Lintasan Egrang	10 m x 3 m
4.	Lapangan Voli	18 m x 9 m
5.	Lapangan Futsal Mini	18 m x 9 m
6.	Egrang Bambu	3 pasang
7.	Egrang batok	3 pasang
8.	Bakiak/terompah panjang	3 pasang ukuran anak
9.	Lompat Tali/ tali Putar	2 buah tali
10.	Gasingan	3 buah gasing bambu
11.	Yoyo	3 buah yoyo kayu
12.	Dakon / Congklak	2 buah dakon plastik
13.	Hola Hoop	3 buah
14.	Pletokan / pistol Bambu	4 buah
15.	Kretekkan baling-baling	3 buah
16.	Terbang/Genderang	3 buah
17.	Ular Naga	-
18.	Petak Umpet	-
19.	Bentengan	-
20.	Ular Tangga	1 unit

Sumber: Hasil analisis (2019)

Lapangan voli dan futsal mini disediakan untuk mengakomodir kelompok umur remaja dan dewasa untuk berolahraga ditaman ini, sehingga taman ini tidak hanya berfungsi untuk permainan tradisional tapi juga untuk sarana olahraga untuk seluruh warga Perumahan Joyogrand RW 9 Kelurahan Merjosari. Berikut ini contoh desain banner yang telah dibuat oleh mahasiswa yang

ikut dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, Gambar 4.



Gambar 4. Contoh desain banner cara bermain engklek dan gasing (Tim desain mahasiswa, 2019)

Berikut ini data jumlah berdasarkan kelompok usia yang , penduduk RW. 09 terbagi dalam komposisi yang dihimpun oleh kelompok PKK RW 9 sebagai berikut, Gambar 5.



Gambar 5. Data kelompok usia warga RW 9 Kel. Merjosari (RW 9 Kel. Merjosari, 2019)

Data pada Gambar 5 menunjukkan bahwa kelompok umur warga RW 9 sangat berpotensi menjadikan taman bermain ini menjadi ruang publik yang bermanfaat bagi warga sekitar. Berdasarkan pada jumlah tersebut, maka taman bermain ini tidak hanya diperuntukkan bagi anak-anak saja, tetapi juga untuk remaja atau dewasa, sehingga disediakan garis lapangan voli dan futsal.

- Ide dan konsep
Ide tematik taman bermain ini diperlukan untuk menjawab permasalahan mengenai sosial budaya yang terkait Mitra 1 Karang Taruna dan permasalahan perkembangan anak-anak yang

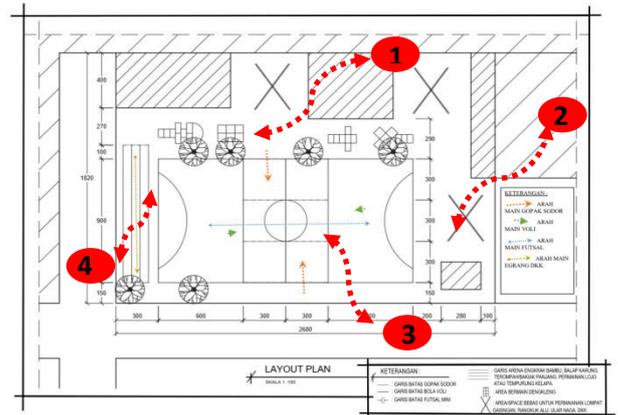
terkait prioritas dari Kelompok PKK RW 9. Berdasarkan pada hasil diskusi antara tim pengusul dan mitra maka disepakati bahwa tematik taman bermain yang akan diterapkan adalah jenis permainan tradisional.

Permainan tradisional ini dianggap tepat untuk menjawab permasalahan Mitra 1 Karang Taruna yang fokus pada pelestarian tradisi dan budaya lokal. Kenyataan bahwa permainan tradisional saat ini sudah jarang ditemui, khususnya di wilayah perkotaan yang sudah lama tergusur oleh perkembangan permainan modern yang berbasis gadget, sehingga perlu dilakukan tindakan pelestarian terhadap permainan tradisional melalui taman bermain tradisional. Namun, selain permainan tradisional juga disediakan permainan olahraga seperti voli, dan futsal untuk mengakomodir kelompok umur dewasa bapak-bapak atau ibu-ibu.

Konsep desain taman bermain tradisional ini akan banyak menampilkan suasana permainan tradisional, seperti pembuatan garis-garis lapangan untuk jenis permainan tradisional dalam wujud warna-warni yang colourfull, pembuatan mural-mural cerita atau permainan tradisional pada dinding maupun pada permukaan paving.

Menata area jenis-jenis permainan tradisional yang dilengkapi dengan petunjuk atau tata cara permainan. Penyediaan sarana dan prasarana berupa alat-alat permainan tradisional. Untuk merencanakan konsep taman bermain tradisional ini maka perlu diketahui jenis-jenis permainan tradisional yang akan dibuat di taman ini, hal ini perlu pendataan lebih lanjut oleh tim pengusul dan mitra. Maka target luaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut: (1). Berupa konsep dan desain Taman Bermain Tradisional RW 9 Kelurahan Merjosari, (2). Sarana dan prasaran permainan tradisional berupa alat permainan tradisional, lapangan permainan tradisional, dan buku tata cara atau petunjuk permainan, (4). Mural dinding atau lantai yang menggambarkan cerita atau suasana anak-anak bermain permainan tradisional ataupun hal-hal yang terkait dengan permainan tradisional, dan (5). Demo/ujicoba permainan tradisional di Taman Bermain Tradisional RW 9 Kelurahan Merjosari bersama anak-anak dan didampingi oleh orang tua dan warga beserta tim pengusul dan mitra.

Berikut ini gambaran konsep desain taman bermain tradisional, Gambar 4.



Gambar 4. Lokasi taman bermain tradisional (Hasil analisis, 2019)

Keterangan :

- 1 : Area Bermain Engklek
- 2 : Area Bermain Ular Tangga
- 3 : Area Bermain Gopak Sodor, Voli, Futsal dan Fungsi bersama
- 4 : Area Bermain egrang bambu, Batok Lomba balap karung

Pemilihan perletakan area bermain Voli, Futsal mini, dan Gopak Sodor (no 3) pada area tengah lapangan dikarengan jenis dari permainan ini memerlukan lahan atau space yang besar. Selain itu penempatan pada area tengah juga bertujuan sebagai focal point dari keseluruhan jenis permaiann yang ada (permainan Utama). Penempatan permainan engklek di tandai oleh nomor 1 pada gambar. Alasan perletakan area dari jenis permianan ini dikarenakan permaiannan ini tidak membutuhkan space yang besar namun dengan posisi memanjang dengan arah timur ke barat maupun sebaliknya. Selain penempatannya mengikuti batasan lapangan voli, penempatan ini dilakukan mengikuti sela-sela atau celah pohon pembatas agar anak-anak yang sedang bermain engklek tidak mudah merasa panas dikarenakan adanya beberapa pohon pada area tersebut. Berbeda dengan lapangan voli yang membutuhkan area bebas, penempatan engklek justru memanfaatkan adanya pepohonan yang ada disekitar tapak untuk area bermainnya. Untuk area penempatan nomor 2 dan empat lebih memanfaatkan lahan kosong yang ada,. Nomor 2 digunakan sebagai area bermain ular tangga ,tali putar ataupun lompat tali maupun permainan-permainan yang tidak menggunakan alat sebagai perantaranya (petak umpet, ular naga, dll). Sedangkan untuk area bermain nomor 4 lebih di arahkan sebagai area lintasan bermain egrang bambu, batok, balap karung maupun terompah/bakiak panjang. Pada dasarnya analisa dari penggunaan dan penempatan area-area bermain disini lebih di tekankan dengan dasar tujuan agar semua dapat bermain bersama. Sehingga di bentuklah zona-zona berdasarkan

jenis permainannya. Selain dengan tujuan agar dapat digunakan secara bersama sama, alasan lainnya adalah untuk memanfaatkan mengoptimalkan lahan yang ada dengan tidak banyak merubah kondisi site/tapak yang ada.

- Penentuan lokasi

Hasil penelitian (Puspitasari, 2017) menyimpulkan bahwa ruang publik berupa taman, dapat memanfaatkan lahan kosong atau ruang terabaikan, pemanfaatan dapat dilakukan dengan membuat kantung taman menjadi sebuah ruang bermain tematik. Jenis permainan yang unik sehingga menarik untuk dikunjungi oleh masyarakat dari berbagai lapisan dan berbagai usia. Dengan demikian, maka proses penentuan lokasi dilakukan dengan pendekatan diskusi dengan perwakilan warga. Berdasarkan hasil diskusi dan kesepakatan bersama antara Ketua RW 9, Tim Pengusul dan Mitra maka taman bermain tradisional ini akan memanfaatkan bekas lahan terminal bayangan angkutan umum (angkot) yang terletak disebelah gedung serbaguna RW 9, (Lihat **Gambar 5.**)



Gambar 5. Lokasi taman bermain tradisional (Survei Lapangan, 2018)

Kondisi pada tapak : Tapak merupakan lahan kosong (Ruang terbuka) yang merupakan bagian dari fasilitas bersama yang sering digunakan warga dalam kegiatan atau acara bersama. Dengan kondisi lantai menggunakan paving block, dan ditumbuhi beberapa vegetasi seperti 4 jenis pohon mangga dan 2 jenis pohon perdu yang ada di dalam tapak. Selain itu, terdapat pos jaga bersama dan gudang penyimpanan barang di area dalam tapak. Berdasarkan pada hasil diskusi Pemilihan lokasi ini berdasarkan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

(1) Pusat kegiatan Mitra 1 Karang taruna dan Mitra 2 Kelompok PKK berada di Gedung Serbaguna, sehingga memudahkan dalam hal kepengurusan dan pelaksanaan kegiatan,

(2) Letaknya berada didekat fasilitas umum lainnya seperti Masjid Al-Ikhlas , SDN 5 Merjosari,

dan PAUD BUNGA CEMPAKA yang dilaksanakan di gedung serbaguna,

(3) Dibandingkan dengan lahan kosong yang lainnya, kondisi fisik terminal bayangan ini sudah dipaving, sehingga mengurangi pembiayaan dari segi fisik dan bisa fokus pada penyediaan sarana dan prasarana permainan tradisional itu sendiri,

(4) Jam operasional terminal bayangan ini hanya beroperasi hingga pukul 15:00, sehingga pemanfaatan terminal sebagai taman bermain tradisional dapat digunakan setelah jam tersebut hingga sebelum waktu magrib.

Partisipasi implementasi desain

- Penerapan rancangan

Langkah pertama dalam penerapan rancangan ini adalah melakukan pengukuran pembuatan lapangan voli dan futsal mini sesuai dengan gambar rencana, setelah itu kemudian dilakukan pengecatan. Warga terlibat aktif dalam kegiatan implementasi desain ini, yang didampingi oleh mitra dan tim pengusul, seperti pada gambar-gambar berikut ini, Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Proses pengukuran (Data Lapangan, 2019)



Gambar 7. Proses pengecatan lapangan dan jalur egrang (Data Lapangan, 2019)

Perlengkapan alat dan bahan yang digunakan cukup sederhana, seperti kuas, cat, kapur tulis, meteran, dan sapu untuk membersihkan pasir pada paving. Selain itu, bentuk partisipasi warga dalam tahap ini adalah meminjamkan alat compressor angin untuk digunakan mengecat lapangan.

- Penggunaan

Tingkat antusiasme warga khususnya anak-anak cukup tinggi menyambut adanya taman bermain ini. Hampir seluruh jenis permainan tradisional yang disediakan, dimainkan oleh anak-anak dengan semangat dan gembira. Seperti permainan egrang pada Gambar 8 berikut ini.



Gambar 8. Penggunaan taman untuk lomba anak-anak (Data Lapangan, 2019)



Gambar 9. Penggunaan taman untuk lomba futsal bapak-bapak (Data Lapangan, 2019)

Pembuatan ruang terbuka taman bermain ini selesai menjelang Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, sehingga momen ini juga dimanfaatkan oleh warga untuk mengadakan lomba permainan tradisional, lomba voli dan futsal untuk berbagai kelompok umur. Lapangan voli ini juga digunakan sebagai tempat upacara 17 Agustus 2019 dan parade budaya warga setempat.

Permukiman baru memiliki beberapa ruang terbuka sebagai persyaratan yang harus dipenuhi oleh pengembang. Sering kali ruang terbuka tersebut tidak termanfaatkan secara optimal sesuai dengan fungsi peruntukannya. Pada satu sisi masyarakat membutuhkan ruang-ruang komunal sebagai tempat untuk berkomunikasi horizontal baik berupa komunikasi dalam bentuk sehari-hari atau dalam bentuk komunikasi berupa mengadakan kegiatan sosial budaya yang rutin maupun isidentil. Dengan adanya wadah berupa ruang-ruang komunal akan mendukung komunikasi social yang pada akhirnya terjadi proses pembelajaran. Dengan melihat partisipasi warga RW 9 yang cukup tinggi dalam kegiatan ini, maka taman bermain tradisional yang diberi nama Taman Dolan Pelangi berhasil menjadi ruang terbuka publik yang secara sosial budaya mampu menjadi ruang interaksi bagi warga yang berkumpul dari berbagai kelompok umur.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa tingkat partisipatif warga untuk terlibat dalam kegiatan ini tinggi dan tingkat pemanfaatan pasca bangun juga menunjukkan hal yang positif. Dari segi fisik lingkungan, ruang terbuka ini tidak merubah kondisi fisik eksisting sama sekali, dengan tetap mempertahankan vegetasi yang ada, sehingga kondisi lingkungan dapat tetap terjaga. Dari aspek fisik arsitektural perlu adanya peningkatan kualitas secara visual, begitupun dari segi ekonomi perlu direncanakan kegiatan yang saling terhubung dengan taman ini agar dapat menggerakkan ekonomi warga sekitar. Masyarakat butuh masukan khususnya peraturan yang menyangkut dengan penggunaan lahan

serta peraturan yang terkait dengan penataan lingkungan, sehingga masyarakat dapat memahami dan tidak langsung mengambil tindakan yang pada akhirnya dapat mengganggu keseimbangan lingkungan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilingkungan Perumahan Joyogrand RW 9 Kelurahan Merjosari Kota Malang, secara umum mampu melibatkan partisipasi warga yang tinggi mulai dari perencanaan hingga implementasi desain. Manfaat yang paling terasa adalah taman bermain tradisional ini mampu menjadi ruang publik yang menghidupkan kondisi sosial budaya warga dalam berinteraksi. Kondisi fisik eksisting lingkungan tetap dijaga tanpa merubah apapun, sehingga kualitas lingkungan tetap terjaga dan masih dapat ditingkatkan. Khusus untuk aspek fisik arsitektural dan ekonomi perlu perencanaan dan peningkatan lebih lanjut agar taman bermain tradisional ini dapat berfungsi sebagai ruang terbuka lingkungan perumahan permukiman yang menjadi bagian infrastruktur hijau perkotaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima Kasih kami ucapkan terkhusus kepada Warga RW 9 Kelurahan Merjosari Kota Malang yang telah bersedia menjadikan lingkungan RW 9 Perumahan Joyogrand sebagai lokasi pengabdian kepada masyarakat dan sekaligus sebagai mitra dalam kegiatan ini. Bagi Kelompok PKK, Karang Taruna Singasongo, dan perwakilan warga beserta anak-anak remaja yang telah berpartisipasi langsung dalam proses desain dan implementasi taman bermain. Terimakasih juga kami ucapkan kepada mahasiswa Arsitektur ITN Malang angkatan 2016 yaitu, Ariadi Sofyan/ 1622039, Hadi Siswondo/ 1622117, dan Risky Amalia/ 1622042, yang telah membantu dan mendampingi warga dalam melakukan survey, pengumpulan data dilapangan, desain, dan implementasi desain, sehingga kegiatan pengabdian dan jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel dalam Jurnal (Jurnal Primer)

Harfiyanto, Utomo, & Budi, 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*. Universitas Negeri Semarang

Hendriani, 2016. Ruang Terbuka Hijau Sebagai Infrastruktur Hijau Kota Pada Ruang Publik Kota (Studi Kasus : Alun-Alun Wonosobo). *Jurnal PPKM II* hal. 74-81

Manumpil, Ismanto, & Unibala, 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *Ejurnal Keperawatan (e-Kep)* Volume 3. Nomor 2.

Novitasari & Khotimah, 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2016, 182-186

Puspitasari, 2017. Taman Sebagai Ruang Bermain Di Dalam Kota: Perancangan "Taman Maen" Pada Segitiga Muncul, Tangerang Selatan. *Jurnal Teknik* Vol. 30 No. Hal. 127-134

Sudarwani dan Ekaputra, 2017. Kajian Penambahan Ruang Terbuka Hijau di Kota Semarang. *Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan* 19 (1) Hal. 47 – 56

Setiyono dan Sidiq, 2018. Konsep Infrastruktur Hijau Pada Area Khatulistiwa Park Kota Pontianak. *JU-Ke*, Volume 2, Nomor 2, hlm. 159 - 164

Buku

Joga, Nirwono dan Iwan Ismaun. 2011. *RTH 30%! Resolusi (Kota) Hijau*. Jakarta : Gramedia.

Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Penerbit Alfabeta Bandung

Peraturan/Undang- Undang

Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 2007 mengenai Ruang Terbuka Hijau.