

PERAN *PHYSICAL SETTING* DALAM INTERAKSI SOSIAL ANAK PADA AREA KOMUNAL DI RUSUNAWA Studi Kasus : Rusunawa Jatinegara Barat dan Rusunawa Sadang Serang

Aprilia Anggraeni Putri
Institut Teknologi Bandung
aputriaprilial5@gmail.com

Abstrak: Pada tahun 2015, Indonesia dihadapkan pada tingginya intensitas relokasi masyarakat perkampungan padat ke rusunawa. Akibatnya, berbagai kelompok masyarakat mengalami adanya perubahan lingkungan, terutama anak-anak yang harus menghadapi *immediate environment* di rusunawa. Salah satu aspek kehidupan yang terkena dampak adalah aspek sosial yang erat kaitannya dengan area komunal dalam lingkungan rusunawa. Area komunal, yang berperan sebagai wadah interaksi sosial anak, terdiri dari *physical setting* dan aktivitas yang ada pada area tersebut. Keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Perbedaan *physical setting* pada suatu ruang sosial dapat menyebabkan adanya perbedaan kesempatan interaksi sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran *physical setting* area komunal terhadap interaksi sosial anak yang terjadi. Metode penelitian adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Observasi dan wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data untuk kemudian dilakukan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *physical setting* mempengaruhi bagaimana anak memilih area untuk aktivitas berinteraksinya. Batasan terhadap kebebasan berinteraksi dan perasaan terisolasi juga timbul akibat adanya batasan fisik pada *physical setting* area komunal di rusunawa yang dipengaruhi oleh pengalaman anak di lingkungan lamanya.

Kata kunci: anak, area komunal, *physical setting*, rusunawa

Abstract: In 2015, Indonesia was faced with the high relocation intensity of dense settlements into flats. As a result, various community groups experience changes in the environment, especially children who have to face an immediate environment in the flat. One aspect of life that is affected is the social aspect which is closely related to the communal area in the flat environment. The communal area, which acts as a place for children's social interaction, consists of the physical settings and activities that exist in the area. Both influence each other. The different physical settings in a social space can cause differences in opportunities for children's social interaction. This study aims to examine the role of physical setting of the communal area towards children's social interactions that occur. The research method is qualitative with a case study approach. Observations and interviews were carried out as data collection techniques for later descriptive analysis phase. The results showed that physical settings affect how children choose areas for their interaction activities. Limits to freedom of interaction and feelings of isolation also arise due to physical limitations on physical settings of communal areas in flat towers which is influenced by the experience of children in their old environment.

Keywords: children, communal area, *physical setting*, flat

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2015, Indonesia dihadapkan pada tingginya intensitas pelaksanaan relokasi masyarakat dari perkampungan padat ke rusunawa. Sebanyak 113 kasus relokasi terjadi di tahun 2015 dan meningkat menjadi 193 kasus di tahun 2016 (LBH Jakarta, 2016). Salah satu kelompok masyarakat yang terkena dampak adalah anak-anak yang dihadapkan pada perubahan lingkungan dan *immediate environment* di rusunawa. Perubahan lingkungan ini mempengaruhi aspek kehidupan, terutama aspek sosial yang erat kaitannya dengan area komunal. Area komunal memiliki peranan penting untuk menghubungkan anak dengan relasi di lingkungan perumahan rusunawa karena anak membutuhkan interaksi sosial di masa perkembangannya. Namun, perubahan lingkungan fisik yang dialami anak menimbulkan perbedaan kesempatan interaksi sosial pada anak (Brown and Lawson, 2009; Rubin dkk.,

2010; Sanstrook, 2011). Interaksi sosial anak tidak dapat lepas dari *physical setting* yang melingkupinya. Hubungan antara keduanya perlu dipertimbangkan karena anak sebagai *user* dari ruang tidak bertindak secara pasif, tetapi mampu memberikan pengaruhnya terhadap ruang, begitu pula sebaliknya.

Dalam konteks interaksi sosial pada anak, area komunal merupakan salah satu kategori *the public realm* yang dinyatakan oleh Carmona (2003). Ia menjelaskan bahwa *public realm* memiliki dua bentuk utama yang membangunnya, yaitu bentuk fisik atau ruang dan aktivitas sosial yang ada pada ruang fisik. Bentuk fisik dari *public realm* merupakan ruang dan setting, dapat bersifat publik atau privat, dan mendukung fasilitas publik dan interaksi sosial. Aktivitas yang ada dalam ruang dan setting tersebut dapat dinyatakan sebagai nilai *sociocultural*. Pada penelitian ini, area komunal yang dimaksud adalah bentuk fisik dari *public realm* yang bersifat publik. Karena adanya hubungan antara dua pembentuk utama *the public realm*, penelitian ini bermaksud untuk melihat bagaimana peran *physical setting* pada area komunal rusunawa terhadap interaksi sosial anak.

Dari perumusan masalah diatas, penelitian ini mengangkat isu mengenai peran *physical setting* pada area komunal dalam interaksi sosial anak yang dikaitkan pada perubahan lingkungan fisik yang dialami oleh anak. Pertanyaan penelitian ini adalah :
Bagaimana peran *physical setting* terhadap interaksi sosial anak yang terjadi pada area komunal ?

1.1. Interaksi Sosial Anak

Gerungan (2004), seorang psikolog, menjelaskan apa arti interaksi sosial dalam bukunya yang berjudul “ Psikologi Sosial”. Beliau mengatakan bahwa interaksi sosial dalam kehidupan manusia merupakan hubungan antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya, baik lingkungan fisik secara umum maupun lingkungan psikis dan lingkungan rohaniah secara khusus. Lingkungan psikis yang dimaksud adalah jiwa-raga manusia lain yang ada dalam lingkungan, sedangkan lingkungan rohaniah yaitu keyakinan-keyakinan atau ide-ide yang berlaku pada lingkungan tersebut. Lingkungan ini sejatinya berubah-ubah dalam kehidupan manusia. Perbedaan lingkungan yang ada akan memberikan kesempatan interaksi sosial yang berbeda pula. Manusia kemudian berusaha untuk menyesuaikan diri dengan perbedaan yang ia alami ketika menerima perbedaan lingkungan, dimana penyesuaian ini dapat terdiri dari 2 ketegori, yaitu *autoplastis* dan *aloplastis*. *Autoplastis* merupakan cara penyesuaian diri dengan mempertimbangkan bagaimana kondisi dari lingkungan yang ada. Contohnya bagaimana seorang individu menyesuaikan diri dengan letak kamar yang berada di lantai teratas. Artinya seorang individu merubah dirinya untuk melanjutkan kehidupan dalam lingkungan tersebut. Sedangkan *aloplastis* merupakan cara individu menyesuaikan diri dengan cara merubah lingkungan barunya. Misalnya ketika seseorang merubah tata letak kamar barunya agar lebih sesuai dengan apa yang ia butuhkan.

Dimasa perkembangannya, ketika anak memasuki usia sekolah, mereka mulai mengenal lingkungan lain selain lingkungan rumahnya. Muhdirah pada tahun 2016 melakukan survey terhadap 41 responden dan menemukan bahwa intensitas interaksi anak di lingkungan keluarganya semakin berkurang ketika anak memasuki usia 6 sampai 12 tahun (Muhdirah, 2016). Hal ini berkaitan dengan tingkat kemandirian dan tuntutan kebudayaan yang melingkupi kehidupan anak tersebut. Seiring dengan perkembangan anak, interaksi dengan anak lainnya akan semakin meningkat dan peningkatan ini akan diawali saat anak sudah memasuki usia sekolah. Waktu yang ia habiskan dalam kesehariannya akan berhubungan

dengan teman sebayanya. Dimana lokasi memiliki peran penting dalam keberlangsungan interaksi sosial, seperti sekolah, tempat beribadah ataupun tempat kursus.

Soerjono Soekanto (1990) dalam bukunya berjudul “Sosiologi, suatu Pengantar” menjelaskan syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu: adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi.

1. Kontak Sosial

Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah. Sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena orang dapat mengadakan hubungan tanpa harus menyentuhnya, seperti misalnya dengan cara berbicara dengan orang yang bersangkutan.

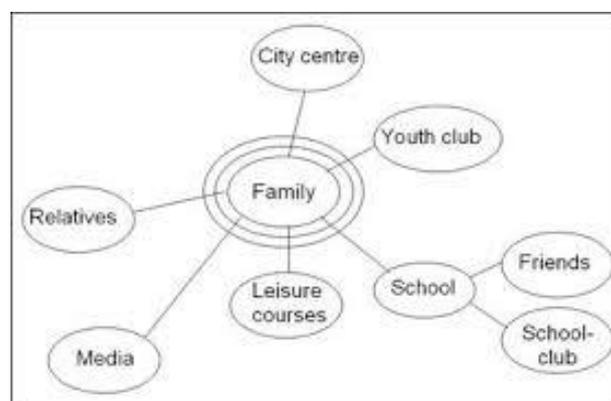
2. Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan.

Anak memiliki caranya sendiri ketika berhubungan dengan individu atau kelompok lain. Sanstroek (2013) memberikan pernyataan bahwa sebagian besar waktu yang digunakan oleh anak-anak ketika berinteraksi adalah dengan bermain. Salah satunya adalah *social play*. *Social play* adalah bentuk permainan yang melibatkan interaksi dalam permainan, secara umum dilakukan oleh anak dalam kelompok bermain dengan teman sebayanya. Jenis interaksi seperti ini akan semakin meningkat ketika anak memasuki usia *preschool*. Dalam permainan ini anak berkomunikasi secara verbal maupun non verbal, melakukan permainan yang berhubungan dengan rutinitas sehari-hari atau permainan fisik. *Social play* membangkitkan rasa senang dalam diri individu yang menjadi partisipan pada permainan ini (Sumaroka dan Bornstein, 2008; Sanstroek, 2013).

1.2. Dimensi Sosial dalam Lingkungan Fisik

Pada tahun 1983, Helga Zeiher menyatakan bahwa lingkungan-lingkungan terpisah dapat dideskripsikan seperti pulau-pulau yang saling terkoneksi. Pulau ini berada pada lingkungan yang berskala besar namun tidak dirasakan atau dialami secara utuh oleh suatu individu. Dalam teori ini, Zeiher menganggap bahwa anak menyadari rumahnya sebagai pulau pusat dari kehidupan sosial dan melakukan eksplorasi ke pulau lainnya untuk berinteraksi dengan teman dan kerabat lainnya melalui ruang sosial (Zeiher, 1983 ; Spatscheck, 2009).



Gambar 1. *The Island Model* by Helga Zeiher, Sumber: Zeiher, 1983 ; Spatscheck, 2009

Pada lingkungan rusunawa, area komunal merupakan salah satu *social space* yang berperan untuk menghubungkan anak dengan relasinya. Dalam konteks interaksi sosial pada anak, area komunal merupakan salah satu kategori *the public realm* yang dinyatakan oleh Carmona (2003). Pembahasan *the public realm* menyangkut beberapa teori tentang pengaruh lingkungan fisik terhadap interaksi yang disebut sebagai *the social dimension* yang dibahas pada buku *Urban Places, Public Spaces* oleh Carmona dkk. Dimana Carmona, yang merupakan peneliti, arsitek dan *urban planner* yang berasosiasi di Inggris, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi *public realm*. Tidak keseluruhan teori dibahas disini, namun peneliti mengambil beberapa poin yang dapat dijadikan pertimbangan untuk fokus utama penelitian. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

- *Neighborhood*

Lingkungan terdekat dalam kehidupan seorang individu dapat disebut sebagai *neighborhood*. Pada rumah susun lingkungan ini berarti lingkungan perumahan, hubungan bertetangga yang terjalin dalam satu lingkungan rumah susun. Carmona (2003) mengungkapkan hubungan *neighborhood* dengan interaksi sosial pada masyarakat. Rancangan *neighborhood* dapat berhubungan dengan penentu lingkungan, dimana *layout*, bentuk dan penggunaan lahan membantu penciptaan komunitas. Terdapat hubungan antara *physical setting* dengan relasi yang terjadi diantara masyarakatnya. Dalam pemikiran tersebut, *neighborhood* dipandang sebagai alat untuk menciptakan interaksi sosial yang lebih baik pada suatu area.

- *Safety and Security*

Safety atau keselamatan lebih mengarah pada perasaan nyaman atau tidaknya seseorang pada suatu tempat dan identik dengan *fear of victimisation* atau ketakutan menjadi korban. Sedangkan *security* atau keamanan lebih mengarah kepada cara seseorang atau kelompok melindungi individu atau kelompok lain serta properti bersama. Ketika seseorang tidak menggunakan suatu tempat karena mereka merasa tidak nyaman atau takut untuk berada disana, nilai ruang publik akan melemah.

- *Accessibility*

Akses diartikan sebagai jalan untuk menuju suatu tempat dan topik ini merupakan kunci dalam diskusi ruang sosial. Carr *et al.* (1992) mengidentifikasi tiga bentuk akses :

- Akses visual

Akses visual merupakan akses yang mengandalkan pengelihatian sebelum suatu individu masuk ke dalam ruang. Dari akses visual ini, seseorang dapat memberikan nilai terhadap ruang, apakah itu nyaman atau tidak untuk digunakan.

- Akses simbolik

Akses ini mengandalkan simbol, baik dengan benda mati atau benda hidup, untuk memberikan sinyal kepada tipe individu atau masyarakat yang diterima di suatu ruang. Akses seperti ini seringkali digunakan pada restoran kelas atas.

- Akses fisik

Akses ini merupakan akses yang memberi tanda apakah suatu ruang terbuka atau tertutup untuk publik.

- *Exclusion*

Exclusion atau pelarangan dalam ruang sosial dimaksudkan untuk membatasi penggunaan ruang oleh individu atau kelompok tertentu. *Exclusion* dapat menjadi strategi desain dalam menentukan siapa yang dapat atau siapa yang tidak dapat memasuki suatu area. (Carmona dkk., 2003)

Empat faktor tersebut termasuk dalam *physical setting* pada suatu lingkungan yang dapat mempengaruhi bagaimana penggunaan ruang oleh penggunanya, terutama ketika mereka berinteraksi satu sama lain.

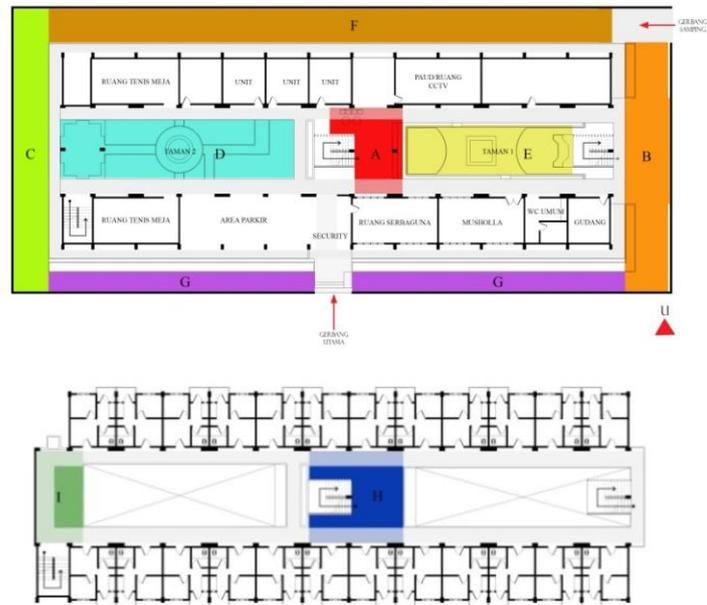
2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif dipilih karena peneliti tidak mengubah kondisi atau *setting* apapun. Penelitian ini fokus terhadap unit sosial dalam kurun waktu tertentu. Studi kasus menurut Bungin (2008) merupakan suatu studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer, suatu kondisi yang terjadi di masa kini. Terdapat 2 studi kasus, yaitu ; Rusunawa Jatinegara Barat (kasus A) dan Rusunawa Sadang Serang (Kasus B). Pemilihan objek penelitian didasarkan pada perbedaan jenis bangunan rusunawa dan jarak relokasi. Rusunawa Jatinegara Barat merupakan bangunan *high rise* yang terletak di Jakarta Timur dan berjarak 1km dari lingkungan lamanya, yaitu Kampung Pulo. Sedangkan Rusunawa Sadang Serang merupakan bangunan *low rise* yang terletak di Bandung dan berjarak 3,8 km dari lingkungan lamanya, yaitu Kampung Kolase. Sehingga terdapat perbedaan tekanan lingkungan baru dari kedua kasus, anak penghuni Rusunawa Sadang Serang dihadapkan pada lingkungan yang tidak ia kenal. Berbeda dengan anak penghuni Rusunawa Jatinegara Barat yang dapat dengan mudah mencapai Kampung Pulo hanya dengan berjalan kaki karena mereka masih mengenali lingkungan di sekitar rusunawa.

Subjek penelitian adalah anak umur 5-13 tahun. Penelitian ini terbatas pada area komunal rusunawa. Pada Rusunawa Jatinegara Barat, area komunal yang diteliti berada pada lantai 1, sedangkan pada Rusunawa Sadang area komunal yang diteliti terletak pada lantai 1 dan lantai 2. Hal ini disebabkan adanya penggunaan pada lantai 2 untuk berinteraksi. Area komunal kemudian terbagi menjadi beberapa sub area, yaitu 11 subarea pada Rusunawa Jatinegara Barat dan 9 sub area pada Rusunawa Sadang Serang.



Gambar 2. Pembagian Area Komunal Rusunawa Jatinegara Barat



Gambar 3. Pembagian Area Komunal Rusunawa Jatinegara Barat

Metoda pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- Studi Literatur
Studi literatur dijadikan sebagai landasan teori untuk acuan analisis.
- Observasi
Observasi tahap 1 : Melakukan pengamatan terhadap karakteristik fisik dari area komunal, seperti dimensi, luas dan keunikan yang ada pada area tersebut
Observasi tahap 2 : Melakukan pemetaan aktivitas yang diakomodasi oleh area komunal. Aktivitas yang diamati adalah interaksi anak yang berlangsung ≥ 5 menit.
- Dokumentasi
Dokumentasi dilakukan sebagai pelengkap data dalam penelitian.
- Wawancara
Wawancara dilakukan terhadap anak 5-13 tahun untuk mencari tahu pengalaman anak di area komunal. Narasumber adalah 18 anak dari kasus A dan 13 anak dari kasus B.

Analisis menggunakan analisis deskriptif. Dimana analisis data bersifat narasi, yaitu penguraian secara deskripsi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan didapatkan kategori penggunaan area berdasarkan intensitas penggunaan per hari sebagai berikut :

Tabel 1. Kategori Intesitas Penggunaan

Tinggi	Sedang	Rendah
70-250 menit/hari	25-70 menit/ hari	<25 menit/hari

Intensitas penggunaan per area tersebut kemudian dilengkapi dengan karakteristik masing-masing area untuk melihat apa yang menjadi penyebab pemilihan area oleh anak dalam

kegiatan berinteraksinya. Karakteristik tersebut menyangkut dimensi, lokasi, fleksibilitas, variasi aktivitas dan ada tidaknya faktor atraktif.

Tabel 2. Intesitas Penggunaan Area oleh Anak dalam Berinteraksi pada Kedua Kasus

Intensitas		Area	Luas	Pengguna dominan	Lokasi	Fleksibilitas	Variasi Aktivitas	Karakter lain
Kategori	Jumlah (Menit/hari)							
Rusunawa Jatinegara Barat								
Tinggi	236	A	440m ²	Anak	Sentral	Tinggi	Tinggi (11 jenis)	-
	92,14	B	237m ²	Anak	Sentral	Tinggi	Tinggi (5 jenis)	-
	90	C	60m ²	Anak	Sentral	Rendah	Tinggi (7jenis)	Atraktif : Pemandangan ke arah jalan besar
	73,25	K	154m ²	Anak	Sentral	Tinggi	Tinggi (10 jenis)	-
Rusunawa Sadang Serang								
Tinggi	159	H	79m ²	Anak	Sentral	Tinggi	Tinggi (9 jenis)	
	111,25	B	109m ²	Anak	Non sentral	Rendah	Tinggi (5 jenis)	
	107	A	79m ²	Anak	Sentral	Tinggi	Tinggi (7 jenis)	
Rusunawa Jatinegara Barat								
Sedang	42,5	E	127,2m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (4 jenis)	Atraktif : Mural pada tembok
Rendah	28,75	F	366m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (3 jenis)	
	25	I	832m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (4 jenis)	
	18,8	D	28,8m ²	Dewasa	Sentral	Rendah	Rendah (2 jenis)	
	12,5	J	48,7 m ²	Anak	Non sentral	Rendah	Rendah (2 jenis)	
	10	H	78,3m ²	Anak	Non Sentral	Tinggi	Rendah (1 jenis)	
	5	G	76,6 m ²	Anak	Non Sentral	Rendah	Rendah (3 jenis)	
Rusunawa Sadang Serang								
Rendah	20	D	141 m ²	Dewasa	Sentral	Rendah	Rendah (1 jenis)	
	20	E	120 m ²	Anak	Sentral	Rendah	Rendah (1 jenis)	
	17,5	C	100 m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (4 jenis)	
	2,5	I	80 m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (1 jenis)	
	0	F	245 m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (1 jenis)	
	0	G	192 m ²	Anak	Non sentral	Tinggi	Rendah (1 jenis)	

Sedangkan dari hasil wawancara semi terstruktur, peneliti mencari kecenderungan yang ada pada setiap jawaban anak dan memperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Intesitas Penggunaan per Area pada Kedua Kasus

Aspek	Pertanyaan	Kasus A	Kasus B
Penggunaan	Apa saja yang dilakukan di area komunal?	100% anak menggunakan area komunal untuk bertemu dan bermain dengan teman.	100% anak menggunakan area komunal untuk bertemu dan bermain dengan teman.
	Dimanakah area yang menurut kalian paling nyaman untuk digunakan bermain?	100% anak memilih 2 area : A karena sejuk dan luas. K karena terdapat permainan panjat-panjatan.	100% anak memilih area 3 area : A karena luas dan kosong H karena dekat dengan unit B karena terdapat fasilitas bermain
	Merasa senang tinggal dan berinteraksi di rusunawa?	100% anak merasa senang	Hanya 39% anak yang merasa senang
	Lebih senang bermain dan bertemu teman-teman di rusunawa atau di lingkungan yang lama?	100% anak memilih lingkungan lama karena relasi mereka berkurang di rusunawa. Anak mengaku sering mengunjungi lingkungan lama dengan berjalan kaki ataupun mengendarai sepeda.	100% anak memilih lingkungan lama karena : -relasi mereka berkurang di rusunawa -merasa tidak bebas karena selalu mendapat teguran ketika menimbulkan bising saat bermain. -merasa tidak bisa kemana-mana, karena tidak mengenal lingkungan di luar rusunawa. Sedangkan mereka

			terbiasa untuk bermain jauh dari rumah di lingkungan lamanya.
<i>Experience</i>	Bagaimana perbedaan permainan di lingkungan lama dan di rusunawa?	Jenis permainan sama namun lebih banyak permainan di lingkungan lama akibat adanya sungai, kebun dan sawah. Terbiasa bermain jauh dari rumah.	Jenis permainan sama namun lebih banyak permainan di lingkungan lama akibat adanya sungai, kebun dan sawah. Terbiasa bermain jauh dari rumah.

Dari kedua data tersebut, didapatkan bahwa interaksi sosial yang dibutuhkan oleh anak yang mengalami relokasi tidak hanya berupa interaksi dengan relasinya di perumahan rusunawa, namun anak juga menginginkan adanya interaksi di luar lingkungan rusunawa. Hal tersebut bermuara pada kebebasan berinteraksi yang dirasakan oleh anak dalam lingkungan barunya.

3.1 Interaksi Sosial di Lingkungan Internal Rusunawa

Pada lingkup internal, area rusunawa pada kedua kasus terdiri dari beberapa bagian dan memiliki karakternya masing-masing. Karakter ini kemudian berpengaruh terhadap pilihan area dalam pelaksanaan interaksi sosial pada anak. Anak memilih area berdasarkan apa yang ia butuhkan untuk melakukan interaksi tersebut; perasaan nyaman. Maka, suatu area dengan penggunaan tinggi memiliki sifat *inviting* yang menarik anak untuk berada pada area tersebut. Sedangkan area dengan penggunaan rendah memiliki faktor *exclusion* yang membatasi anak untuk menggunakan area. Berdasarkan data tabel 3, didapatkan bahwa terdapat 4 karakteristik fisik dari *physical setting* suatu area yang mempengaruhi penggunaan dalam interaksi sosial anak. Faktor tersebut adalah :

A. Pemisahan Zona

Pada penelitian ini, ditemukan bahwa anak dapat mengenali pemisahan zonanya dengan zona kelompok lain. Anak lebih memilih area yang tidak dominan digunakan oleh kelompok orang dewasa. Contoh kasus dapat dilihat pada area D di kasus A dan area D di kasus B yang dominan digunakan oleh orang dewasa. Maka, anak sudah memahami batas ketika mereka berada di area komunal walaupun batas tersebut tidak terwujud dalam bentuk fisik. Meskipun area komunal yang menarik minat berbagai kelompok umur memungkinkan adanya pertukaran informasi antar umur, pemisahan zona dibutuhkan oleh anak. Area yang menawarkan penggunaan tanpa intervensi dari kelompok umur lain lebih dominan dipilih dalam kegiatan berinteraksi.

Tabel 4. Faktor Pemisahan Zona

<i>Exclusion</i>	<i>Inviting</i>
Area dimiliki oleh kelompok lain (Contoh : Area D Rusunawa Jatinegara Barat dan Area D Rusunawa Sadang Serang)	Area dapat dengan bebas digunakan oleh anak.

B. Lokasi

Lokasi yang berpengaruh terhadap peningkatan penggunaan area komunal dalam interaksi anak adalah di tengah keseluruhan lingkungan rusunawa. Karena lokasi ini memungkinkan adanya *intersecting pathway* diantara para penghuni. Pada Rusunawa Jatinegara Barat, berdasarkan hasil wawancara 100% narasumber (anak) memilih area sentral dalam melakukan kegiatan interaksinya, yaitu Area A,B,C, yang memiliki karakteristik sejuk

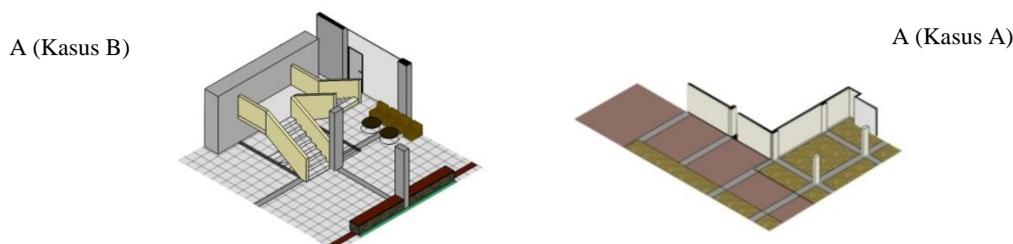
dibandingkan dengan area lain. Sedangkan pada Rusunawa Sadang Serang, berdasarkan hasil wawancara anak memilih area H di lantai 2 dan A di lantai 1 yang merupakan area terdekat dari hunian dan dekat dengan tangga utama yang berada di tengah rusunawa. Sehingga lokasi yang merupakan pendorong interaksi adalah lokasi sentral. Sedangkan lokasi yang bersifat *exclusion* pada area komunal adalah lokasi non sentral, dimana peningkatan penggunaannya dipengaruhi oleh faktor lain seperti adanya faktor atraktif, seperti area C dan E Rusunawa Jatinegara Barat, dan faktor variasi aktivitas, seperti area B Rusunawa Sadang Serang (dibahas pada pembahasan berikutnya).

Tabel 5. Faktor Lokasi

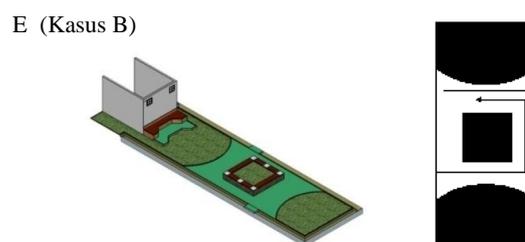
<i>Exclusion</i>	<i>Inviting</i>
Lokasi non sentral Contoh : Area F, I, J, H, G Rusunawa Jatinegara Barat Area C, I, F Rusunawa Sadang Serang	Lokasi sentral Contoh : Area A, B, C, K Rusunawa Jatinegara Barat Area H, B, A Rusunawa Sadang Serang

C. Fleksibilitas

Fleksibilitas yang dimaksud adalah karakteristik area yang dapat mendukung pergerakan yang bebas oleh anak. Fleksibilitas tinggi memiliki luas sama dengan atau diatas 80m² sehingga memungkinkan anak untuk bergerak secara bebas dan mengakomodasi beberapa permainan yang membutuhkan area yang luas seperti benteng-bentengan, sepak bola, petak buaya, lompat tali, berlari dan aktivitas dinamis lainnya. Permukaan yang rata dan area yang sebagian besar merupakan area kosong tanpa elemen fisik yang menghalangi pergerakan anak termasuk dalam area yang memiliki fleksibilitas tinggi. Lokasi sentral yang tidak memiliki nilai fleksibilitas tinggi digunakan dengan intensitas rendah karena anak tidak dapat bergerak bebas di area tersebut. Fenomena ini dapat dilihat pada area E di kasus B. Sedangkan area yang memiliki fleksibilitas yang tinggi namun tidak berada di lokasi non sentral memiliki penggunaan rendah, seperti area F dan I pada kasus A serta C dan I pada kasus B. Sehingga nilai fleksibilitas tidak menjadi faktor yang mempertinggi penggunaan area tersebut.



Gambar 4. Area dengan Lokasi Sentral dan Fleksibilitas Tinggi



Gambar 5. Area dengan Lokasi Sentral dan Fleksibilitas Rendah

Tabel 6. Faktor Fleksibilitas

<i>Exclusion</i>	<i>Inviting</i>
Fleksibilitas rendah (luas minim, terdapat elemen fisik yang menghalangi pergerakan, tidak memungkinkan aktivitas dinamis)	Fleksibilitas tinggi (luas optimal, memungkinkan aktivitas dinamis) Contoh : Area A, B, K Rusunawa Jatinegara Barat Area H, A Rusunawa Sadang Serang

D. Variasi Aktivitas

Variasi aktivitas mengarah pada ragam aktivitas apa saja yang dapat diakomodasi dari suatu area. Berbeda dengan fleksibilitas, pada variasi aktivitas ini, faktor yang berpengaruh adalah elemen fisik dari suatu ruang. Adanya elemen fisik di area K pada Rusunawa Jatinegara Barat dan area B pada Rusunawa Sadang Serang mempengaruhi tingkat penggunaan area komunal. Disini, fasilitas bermain seperti ayunan dan panjat-panjatan memberikan pilihan aktivitas kepada anak sembari melakukan interaksi sosial. Walaupun area B pada Rusunawa Sadang Serang tidak memiliki lokasi sentral, area ini memiliki elemen fisik yang menawarkan permainan kepada anak meskipun nilai fleksibilitas rendah. Begitu pula dengan area K pada Rusunawa Jatinegara Barat, walaupun luas area K memiliki luas area yang lebih kecil dibandingkan dengan area A di ruang komunal Jatinegara, area ini memiliki elemen ruang yang meningkatkan variasi aktivitas dari area tersebut serta berada di lokasi sentral dengan nilai fleksibilitas tinggi.

Tabel 7. Faktor Variasi Aktivitas

<i>Exclusion</i>	<i>Inviting</i>
Variasi aktivitas rendah jumlah elemen ruang yang dapat dijadikan objek permainan rendah atau tidak ada	Variasi aktivitas tinggi (terdapat elemen ruang yang dapat dijadikan objek permainan) Contoh : Area A, B, K pada kasus A dan Area H, B, A pada kasus B



K (Kasus A)



B (Kasus B)

Gambar 6. Area dengan Variasi Aktivitas Tinggi

E. Atraktif

Faktor atraktif dapat menjadi pendorong interaksi dan meningkatkan tingkat intensitas penggunaan dalam interaksi anak. Faktor atraktif yang ditemukan dalam penelitian ini adalah mural pada tembok ruang komunal dan kemungkinan untuk melihat pemandangan lain, seperti jalan besar yang dilewati banyak mobil. Ditemukan adanya kebutuhan akan visual yang dinamis ditengah desain rusun yang lebih mengarah pada nilai fungsional.



E (Kasus A)



C (Kasus A)

Gambar 7. Area dengan Faktor Atraktif

Tabel 8. Faktor Atraktif

Inviting
Atraktif (visual yang dinamis)

Dari penjelasan 4 karakteristik diatas, didapatkan pola sebagai berikut :

- a. Karakteristik area yang memiliki intensitas penggunaan yang tinggi
(Kasus A : A,B,K dan Kasus B : H,A) (Kasus B : Area B)



(Kasus A : Area C)



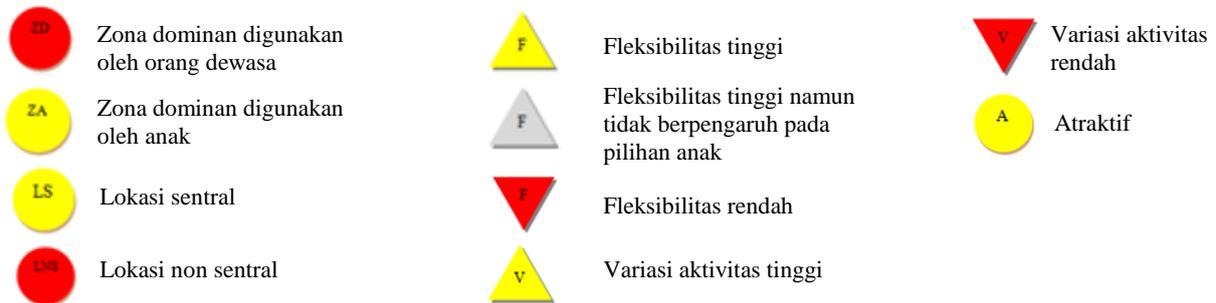
- b. Karakteristik area yang memiliki intensitas penggunaan yang sedang
(Kasus B: Area E)



- c. Karakteristik area yang memiliki intensitas penggunaan yang rendah



Legenda :



3.2 Kebebasan dalam Berinteraksi

Pada pertanyaan wawancara yang ke-5, peneliti mempertanyakan apakah anak senang untuk berinteraksi di area komunal atau tidak. Sebanyak 100% narasumber pada Rusunawa Jatinegara Barat menjawab bahwa mereka senang untuk berinteraksi di area komunal rusunawa. Namun, hanya terdapat 39% narasumber pada Rusunawa Sadang Serang yang menyatakan perasaan senang dan 61% mengatakan bahwa mereka tidak senang dengan area komunal yang ada di rusunawa. Walaupun pada kedua kasus terdapat perbedaan jumlah anak yang mengatakan senang di lingkungan rusunawa, keseluruhan anak mengatakan bahwa mereka lebih memilih untuk tinggal dan berinteraksi dengan relasi mereka di lingkungan lamanya. Alasan yang mereka utarakan adalah pengalaman yang biasa mereka alami dan menjadi kebiasaan di keseharian mereka dulu, berbeda dengan pengalaman yang mereka rasakan di area komunal rusunawa. Mereka membandingkan kondisi kebebasan mereka dalam bermain di lingkungan rusunawa dengan kondisi di lingkungan lama. Dengan melihat alasan di balik pemilihan lingkungan lama oleh anak pada jawaban pertanyaan nomor 5, alasan mereka bertumpu pada 2 kondisi utama yaitu kebebasan berinteraksi dan kesempatan untuk berinteraksi dengan masyarakat di sekitar rusunawa. Dua kondisi ini memiliki perbedaan dan kesamaan pada kedua kasus yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 9. Perbedaan Kondisi pada Kedua Kasus

ASPEK	KASUS A	KASUS B
Pengurangan relasi		
Kesempatan untuk mengunjungi lingkungan lama		Terbatas
Kebebasan untuk beraktivitas di area komunal		Terbatas
Keterbukaan interaksi dengan masyarakat sekitar di area komunal		Tertutup
Akses fisik ruang komunal terbuka untuk masyarakat sekitar sehingga memberikan interaksi meluasnya relasi di lingkungan baru		Tertutup

● Dialami oleh anak

Pada tabel ini dapat dilacak kembali apa yang menyebabkan 100% narasumber kasus A memberikan persepsi senang terhadap area komunal sedangkan hanya 39% narasumber kasus B yang memberikan persepsi senang terhadap area komunal di rusunawa. Walaupun anak pada kedua kasus mengalami pengurangan relasi, anak penghuni Rusunawa Jatinegara memiliki kesempatan untuk menjaga komunikasinya dengan relasi di lingkungan lama, dengan mengunjungi atau mengajak mereka bermain di area komunal rusunawa. Hal ini didukung dengan jarak antara rusunawa dengan Kampung Pulo yang mudah dicapai. Berbeda

dengan anak penghuni Rusunawa Sadang Serang, pengurangan relasi yang mereka alami tidak didukung oleh lingkungan fisik yang terbuka untuk kesempatan memperbesar relasinya karena mereka belum mengenal lingkungan di sekitar rusunawa. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan pengalaman di lingkungan lamanya, dimana mereka dengan leluasa bermain jauh dari rumahnya. Sedangkan kunjungan ke lingkungan lamanya dan bermain dengan relasinya dulu adalah hal yang sulit untuk dilakukan karena jarak yang cukup jauh antara Rusunawa Sadang Serang dengan Kampung Kolase.



Kasus A

Kasus B

Gambar 8. Keterbukaan Akses Fisik Berbeda pada Kedua Kasus

Selain itu, terdapat akses fisik masif yang mengelilingi area komunal kasus B berupa dinding dengan tinggi 2 meter. Dinding ini menyebabkan adanya akses simbolik yang menegaskan batas antara anak penghuni rusunawa dan masyarakat di sekitarnya. Berbeda dengan kasus A yang membuka area komunalnya untuk masyarakat sekitar, sehingga terdapat potensi adanya interaksi. Akses fisik pada area *main entrance* tidak masif sehingga memberikan simbol keterbukaan.

Seperti yang dikatakan oleh Carmona (2013), kondisi fisik dari suatu *neighborhood* dapat mempengaruhi interaksi sosial yang terjadi. Kebebasan berinteraksi pada kasus B dihadapkan pada batasan fisik, anak sering mendapatkan teguran karena bising yang mereka timbulkan ketika bermain. Hal ini disebabkan area komunal yang terbuka karena adanya void langsung dari area hunian, sehingga bising sulit untuk diatasi. Berbeda dengan area komunal pada kasus A yang tertutup dari area hunian. Sehingga bising tidak mengganggu penghuni lain saat anak melakukan interaksi sembari berekspresi dengan tertawa, berteriak atau berlari. Kondisi ini menyebabkan adanya perbedaan kebebasan dalam berinteraksi. Anak pada kasus B merasa ia dihadapkan pada batasan-batasan yang ada di lingkungan rusunawa.

Bentuk emosi yang dominan dirasakan oleh anak penghuni Rusunawa Jatinegara Barat terhadap area komunalnya adalah perasaan senang. Secara sadar atau tidak sadar, lingkungan yang kini mereka huni memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kembali apa yang biasa mereka lakukan ketika berada di lingkungan lama. Bermain dan berekspresi dengan bebas, kemungkinan relasi yang bertambah dan stabilnya komunikasi dengan relasi lama memungkinkan area komunal dipersepsi secara positif. Mereka dapat mengalami kembali pengalaman-pengalaman yang dianggap sebagai pengalaman yang menyenangkan walaupun dengan lingkungan baru. Sedangkan anak penghuni Rusunawa Sadang Serang secara sadar ataupun tidak, menginginkan kembali pengalaman di lingkungan lama mereka. Namun, mereka dihadapkan pada lingkungan yang mengharuskan mereka untuk beradaptasi secara

autoplastis. Sehingga emosi yang dominan dirasakan oleh anak penghuni Rusunawa Sadang Serang adalah perasaan terisolasi. Perasaan terisolasi ini muncul sebagai akibat dari tidak memadainya kualitas dan kuantitas dari relasi sosial yang memungkinkan adanya interaksi antar individu.



Area
komunal
tertutup

Gambar 9. Area Komunal Kasus B Gambar 10. Area Komunal Kasus A
Sumber : Sayembara IAI (2013)

4. KESIMPULAN

Physical setting dari area komunal dapat mempengaruhi kebebasan anak saat berinteraksi. Area komunal yang tertutup dari area hunian pada rusunawa dengan jenis *high rise* dapat memberikan kebebasan pada anak saat berinteraksi. Tidak ada batasan dalam berekspresi ataupun beraktivitas. Sedangkan area komunal yang terbuka karena adanya void pada rusunawa dengan jenis *low rise* menyebabkan adanya batasan dalam berinteraksi. Batasan tersebut menyebabkan anak tidak dapat berekspresi dengan bebas. Dari keseluruhan area komunal, hanya beberapa area yang dimaknai sebagai area yang nyaman untuk berinteraksi. Karakteristik area tersebut sama pada kedua rusunawa, yaitu ; area dengan lokasi sentral dan memiliki fleksibilitas tinggi, area yang memiliki faktor atraktif, tingkat variasi aktivitas tinggi dan terpisah dari zona orang dewasa.

Area komunal yang berada pada lokasi sentral dan memiliki fleksibilitas tinggi cenderung menjadi kebutuhan utama dalam lingkungan rusunawa. Terlihat dari intensitas tertinggi berada pada area dengan dua karakter tersebut. Penggunaan lokasi non sentral dapat ditingkatkan dengan pemberian elemen fisik yang dapat dijadikan objek permainan pada interaksi anak, sehingga variasi aktivitas meningkat. Faktor atraktif juga dapat menjadi strategi dalam peningkatan penggunaan dengan menyediakan visual bersifat dinamis.

Terdapat perbedaan emosi yang dirasakan oleh anak dari kedua kasus. *Physical setting* rusunawa yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami kembali pengalaman berinteraksi di lingkungan lamanya dipersepsi secara positif oleh anak dan anak cenderung merasa senang. Sedangkan anak yang merasakan adanya perbedaan antara pengalaman berinteraksi di lingkungan lama dengan pengalaman berinteraksi di lingkungan rusunawa, mempersepsi area komunal secara negatif dan anak cenderung merasa terisolasi dalam ruang publik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. (2003) *Data Penelitian Kualitatif*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.

Carmona, M., Oc, Taner, Tiesdell, S., Heath, T. (2003) Urban Places Public Spaces, Architectural Press, Oxford.

Gerungan, W.A. (2004) Psikologi Sosial, PT Refika Adhitama, Bandung.

Muhdirah, N.D. (2016) Peran Konfigurasi Ruang di Dalam Rumah Terhadap Interaksi Orang Tua Anak, Thesis Magister Desain, Institut Teknologi Bandung.

Sanstrook, J.W. (2013) Child Development, The McGraw-Hill Companies, Inc., New York.

Soekanto, Soerjono. (1990) Sosiologi: Suatu Pengantar, Jakarta, PT. Grafindo Persada.

Spatscheck, C., Wolf-Ostermann, K. (2009) Spasial Space Analyses and The Socio-Spatial Paradigm in Social Work. Jurnal diperoleh dari : <https://www.sozialraum.de/the-socio-spatial-paradigm-in-social-work.php>. (20 Januari 2018).