

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN MANDIRI**

**PERILAKU ANAK-ANAK DALAM MENGINTERPRETASIKAN
RUANG UNTUK BERMAIN DALAM
KOMPLEK PERUMAHAN RAWA**



TIM PENELITI:

NAIMATUL AUFA, ST., MSC.	NIDN 0006018301
DR. BANI NOOR MUCHAMMAD, MT.	NIDN 0030047201
IR. PAKHRI ANHAR, MT	NIDN 0008046015
MUHAMMAD GILANG NUGROHO	NIM. 1810812310003
MUHAMMAD IQBAL HAMDANI	NIM. 1910812110006
MUHAMMAD HALIM	NIM. 1910812210015

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
NOVEMBER 2022**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN MANDIRI**

Judul kegiatan : **Perilaku Anak-Anak dalam Menginterpretasikan Ruang untuk Bermain dalam Komplek Perumahan Rawa**

Kode/Rumpun Bidang Ilmu : 426/Arsitektur

Ketua Pelaksana

- a. Nama Lengkap : Naimatul Afa, ST., MSc.
- b. NIDN : 0006018301
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- d. Program Studi : Arsitektur
- e. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Anggota (1)

- a. Nama Lengkap : Dr. Bani Noor Muchammad, MT
- b. NIDN : 0030047201
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Anggota (2)

- a. Nama Lengkap : Ir. Pakhri Anhar, MT.
- b. NIDN : 0008046015
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Anggota Mahasiswa (1)

- a. Nama Lengkap : Muhammad Gilang Nugroho
- b. NIM : 1810812310003

Anggota Mahasiswa (2)

- a. Nama Lengkap : Muhammad Iqbal Hamdani
- b. NIM : 1910812110006

Anggota Mahasiswa (3)

- a. Nama Lengkap : Muhammad Halim
- b. NIM : 1910812210015

Lama Kegiatan : 6 Bulan

Biaya Kegiatan : Rp. 10.000.000,-

Banjarbaru, 21 November 2022



Ketua Pelaksana



Naimatul Afa, ST., MSc.
NIP 198301062005012002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “Perilaku Anak-Anak dalam Menginterpretasikan Ruang untuk Bermain dalam Komplek Perumahan Rawa”.

Kami sebagai penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan akhir penelitian ini. Oleh karena itu, kami perlu saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan laporan ini. Tidak lupa kami haturkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini.

Banjarbaru, November 2022

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	4
Daftar Tabel	4
BAB 1	5
PEMBUKAAN	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Permasalahan	6
1.3 Tujuan	6
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Ruang	7
2.2 Anak-Anak	8
2.2.1 Pengertian Anak-Anak	8
2.2.2 Hubungan Anak dengan Lingkungan	8
2.2.3 Kegiatan Anak-Anak berdasarkan Umur	8
2.3 Perilaku	9
2.3.1 Pengertian Perilaku	9
2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku	9
2.3.3 Proses Terjadinya Perilaku	9
2.3.4 Bentuk dan Ciri-Ciri Perilaku	10
2.4 Pengertian Komplek Perumahan	10
2.5 Tapak Rawa	10
2.5.1 Karakteristik Rawa Pasang Surut	10
2.5.2 Konsep Pengolahan Tapak pada Rawa Pasang Surut	11
BAB 3	12
METODE PENELITIAN	12
3.1 Pendekatan Penelitian	12
3.2 Metode Pengumpulan Data	12
3.3 Metode Analisis Data	12
3.4 Waktu Penelitian	12
3.5 Objek Penelitian	13

BAB 4	14
HASIL PENELITIAN	14
4.1 Pengamatan Objek A	14
4.1.1 Waktu Pengamatan	14
4.1.2 Lokasi Pengamatan	14
4.1.3 Hasil Pengamatan	15
4.1.3.1 Area yang digunakan sebagai Tempat Bermain	15
4.1.3.2 Alasan Ruang Digunakan sebagai Tempat Bermain	16
4.1.3.3 Interaksi Anak-Anak dengan Rawa Sekitar	18
4.2 Pengamatan Objek B	19
4.2.1 Waktu Pengamatan	19
4.2.2 Lokasi Pengamatan	19
4.2.3 Hasil Pengamatan	19
4.2.3.1 Area yang digunakan sebagai tempat bermain	19
4.2.3.2 Alasan ruang digunakan sebagai tempat bermain	19
4.2.3.3 Aktivitas yang terjadi di tempat bermain	20
4.3 Pengamatan Objek C	23
4.3.1 Waktu Pengamatan	23
4.3.2 Lokasi Pengamatan	23
4.3.3 Hasil Pengamatan	24
4.3.3.1 Area yang digunakan sebagai Tempat Bermain	24
4.3.3.2 Alasan ruang digunakan sebagai tempat bermain	25
4.3.3.3 Interaksi anak-anak dengan Rawa Sekitar	27
BAB 5	28
PENUTUP	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29

Daftar Gambar

Gambar 4.1.1 Denah lokasi bermain (Objek A)	14
Gambar 4.1.2 Denah area aktivitas bermain (Objek A)	15
Gambar 4.1.1 Kondisi aktivitas dan lokasi bermain (Objek A)	15
Gambar 4.2.1 Denah lokasi bermain (Objek B)	19
Gambar 4.2.2 Kondisi aktivitas dan lokasi bermain (Objek B)	19
Gambar 4.2.3 Denah area aktivitas bermain petak umpet (Objek B)	21
Gambar 4.2.4 Denah area aktivitas bermain kejar - kejaran(Objek B)	21
Gambar 4.2.5 Denah area aktivitas bermain sepak bola(Objek B)	22
Gambar 4.2.6 Denah area aktivitas bermain sepeda(Objek B)	22
Gambar 4.3.1 Denah lokasi bermain (Objek C)	24
Gambar 4.3.2 Denah area aktivitas bermain (Objek C)	24
Gambar 4.3.3 Kondisi aktivitas dan lokasi bermain (Objek C)	25

Daftar Tabel

Tabel lokasi bermain (Objek A)	14
Tabel aktivitas bermain (Objek A)	16
Tabel lokasi bermain (Objek B)	19
Tabel aktivitas bermain (Objek B)	20
Tabel lokasi bermain (Objek C)	23
Tabel aktivitas bermain (Objek B)	26

BAB 1

PEMBUKAAN

1.1 Latar Belakang

Seseorang dapat dikatakan anak-anak saat mereka berusia 4-12 tahun dan fase ini merupakan sebuah proses antara bayi dan remaja. Di usia anak-anak, mereka masih tidak diperkenankan mendapat sebuah "tekanan" dan diberikan sedikit kebebasan dari orangtuanya. Salah satu aktivitas yang dilakukan anak-anak adalah bermain.

Sementara itu, bermain adalah salah satu kewajiban yang harus didapatkan di masa anak-anak. Bermain menjadikan mereka memiliki sifat positif di masa depannya, mulai dari menanggapi masalah, mencari solusi penyelesaian, hingga mendapat pelajaran penting di dalam kehidupan.

Bermain sendiri memerlukan ruang khusus bagi anak-anak. Maka dari itu, bermain merupakan aktivitas penting bagi anak-anak dan perlu adanya tempat bermain yang aman, nyaman, dan tentram. Di lain sisi, masa anak-anak merupakan masa dimana seseorang mulai mengumpulkan informasi, anak-anak melihat ruang dengan segala kemungkinannya, sebuah ruang tidak dapat terdefinisi secara mutlak dalam pandangan anak-anak. Secara umum, semakin dewasa manusia, maka semakin terbentuk pula definisinya terhadap ruang. Sedangkan anak - anak melihat sebuah ruang dengan berbagai kemungkinan.

Atas dasar tersebut, sangat penting untuk dapat memahami dan mundur selangkah untuk melihat hal-hal yang telah orang dewasa pahami, dan menunda kehadiran makna dari persepsi yang umum dipahami terhadap ruang tersebut. Dan pandangan-pandangan tersebut dapat terlihat dari bagaimana anak-anak menggunakan ruang-ruang yang ada di sekitarnya.

Namun, dalam konteks perumahan rawa, khususnya di Banjarmasin, seringkali penyediaan fasilitas bermain anak ini luput dari perhatian developer, sehingga kurangnya halaman atau lapangan kosong bagi anak - anak untuk bermain. Pada

akhirnya, mereka mengadaptasi jalan, rumah-rumah kosong, maupun teras rumah sebagai ruang bermain sehari-hari.

Penelitian ini berfokus kepada bagaimana kemudian anak-anak, yang dalam keterbatasan ruang publik di area perumahan tapak rawa, menginterpretasikan dan memaknai ruang-ruang di sekitarnya sebagai tempat bermain.

Kata kunci : *anak-anak, bermain, komplek perumahan, rawa*

1.2 Permasalahan

1. Apakah yang dimaksud dengan ruang untuk bermain?
2. Apa saja hal yang dilakukan anak-anak di dalam ruang untuk bermain?
3. Apa saja kriteria dan syarat ruang untuk bermain yang dilakukan anak-anak?
4. Mengapa ruang untuk bermain bagi anak-anak itu cukup penting?

1.3 Tujuan

1. Mengetahui maksud dari ruang untuk bermain.
2. Mengetahui hal yang dilakukan anak-anak di dalam ruang untuk bermain.
3. Mengetahui kriteria dan syarat untuk bermain yang dilakukan anak-anak.
4. Mengetahui alasan mengapa ruang untuk bermain ini cukup penting bagi anak-anak.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Ruang

Dalam (Haryadi dan Setiawan 1995) telah dijelaskan bahwa ruang adalah sistem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting, terutama karena sebagian besar waktu manusia modern saat ini banyak dihabiskan di dalamnya. Pengertian ruang menurut beberapa ahli yang terangkum dalam (Surasetja 2007) yaitu :

1. Menurut Lao Tzu, ruang adalah “kekosongan” yang ada disekitar kita maupun di sekitar objek atau benda, ruang yang terkandung di dalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni masa. Kekosongan yang terbingkai oleh elemen pembatas pintu dan jendela, boleh dianggap sebagai ruang transisi yang membatasi bentuk arsitektur yang fundamental. Ada tiga tahapan hirarki ruang : pertama, ruang sebagai hasil dari perangkaian secara tektonik; kedua, ruang yang dilingkup bentuk stereotomik dan ketiga, ruang peralihan yang membentuk suatu hubungan antara di dalam dengan dunia diluar.
2. Menurut Plato, ruang adalah sesuatu yang dapat terlihat dan teraba, menjadi terasa karena memiliki karakter yang jelas berbeda dengan semua unsur lainnya.
3. Menurut Aristoteles, ruang adalah sebagai tempat (topos), tempat (topos) sebagai suatu dimana, atau sesuatu place of belonging, yang menjadi lokasi yang tepat dimana setiap elemen fisik cenderung berada.
4. Menurut Josef Prijotomo, ruang adalah bagian dari bangunan yang berupa rongga, sela yang terletak diantara dua objek dan alam terbuka yang mengelilingi dan melingkup kita.
5. Menurut Rudolf Arnheim, ruang adalah sesuatu yang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan yang kosong yang sudah disiapkan mempunyai kapasitas untuk diisi barang.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa ruang adalah wadah sebuah kegiatan atau benda yang dibatasi dengan elemen tertentu yang bertujuan untuk membedakan antara fungsi satu dengan yang lain

2.2 Anak-Anak

2.2.1 Pengertian Anak-Anak

Anak menurut bahasa adalah keturunan kedua sebagai hasil antara hubungan pria dan wanita. Dalam konsideran Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya. Lebih lanjut dikatakan bahwa anak adalah tunas, potensi, dan generasi muda penerus cita-cita perjuangan bangsa, memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan. Oleh karena itu agar setiap anak kelak mampu memikul tanggung jawab tersebut, maka ia perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental maupun sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.

2.2.2 Hubungan Anak dengan Lingkungan

Menurut Hendricks (Hendricks: 2002:14) perencanaan taman bermain yang ramah terhadap anak harus mempertimbangkan hasil konsultasi dengan anak, seperti bagaimana mereka menggunakan ruang dan apa yang mereka ingin lakukan, sehingga dalam proses pengembangannya tidak perlu melakukan pengekangan terhadap anak. Proses konsultasi dengan anak harus dilakukan dengan baik seperti yang dilakukan terhadap orang dewasa.

Topik penting yang perlu diperhatikan oleh perencana dan perancang ketika melakukan diskusi dengan anak mengenai pembangunan taman bermain adalah masalah keselamatan anak. Ada dua persoalan yang terkait dengan keselamatan anak: a) dibutuhkan tindakan pencegahan dan tenaga profesional yang berpengalaman untuk menjamin bahwa ruangan terbebas dari hal-hal berbahaya yang bisa menyebabkan anak-anak mendapatkan luka serius; b) orang dewasa, khususnya orang-tua anak dan pengawas tempat bermain diduga juga berpotensi untuk membahayakan keselamatan anak dan membuat anak takut. Persoalan ini menyangkut kasus kekerasan terhadap anak.

2.2.3 Kegiatan Anak-Anak berdasarkan Umur

Kegiatan anak dibagi menjadi lima macam yang disesuaikan oleh tingkatan usia, 1.5 tahun hingga 5 tahun, yaitu motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif/pemecahan masalah, dan sosial/emosional. Kemampuan motorik kasar di awal tahun pembelajaran

akan berupa gerakan-gerakan sederhana, seperti membungkuk dan berjalan dengan berpegangan. Kemampuan motorik anak mengalami peningkatan, anak mulai dapat melompat dengan dua kaki dan sudah ada keinginan untuk menaiki anak tangga. Pada usia 3-4 tahun kegiatan melompat dan menaiki anak tangga akan lebih lancar. Hingga pada usia 5 tahun anak sudah mulai melakukan kegiatan bersepeda dengan 3 roda.

2.3 Perilaku

2.3.1 Pengertian Perilaku

Perilaku adalah semua aktivitas yang dilakukan manusia, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung. (Notoatmodjo, 2003). Perilaku manusia memiliki cakupan yang luas, antara lain seperti : berjalan, berbicara, tertawa, menangis, bekerja, menulis, membaca, dan sebagainya.

2.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Perilaku yang dilakukan manusia merupakan respon dari dari stimulus (rangsangan luar). Setiap manusia akan berbeda dalam merespon setiap stimulus, walaupun stimulus tersebut sama. Faktor yang mempengaruhi manusia dalam merespon stimulus yaitu:

- a. Faktor internal, yaitu karakter manusia yang bersifat bawaan, seperti : umur, jenis kelamin, tingkat kecerdasan, tingkat emosional, dan sebagainya.
- b. Faktor eksternal, yaitu lingkungan, baik lingkungan secara fisik, ekonomi, politik, sosial budaya, dan sebagainya.

2.3.3 Proses Terjadinya Perilaku

Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum manusia berperilaku, dalam diri manusia terjadi proses yaitu :

- a. Awareness (kesadaran), manusia menyadari adanya stimulus.
- b. Interest, manusia mulai tertarik pada stimulus.
- c. Evaluation, menimbang apakah dia akan merespon stimulus.
- d. Trial, mencoba merespon stimulus dengan perilaku baru.
- e. Adoption, manusia mulai mengadopsi perilaku baru berdasarkan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

2.3.4 Bentuk dan Ciri-Ciri Perilaku

Bentuk perilaku dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan respon terhadap stimulus, yaitu :

- a. Perilaku tertutup, yaitu respon terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. Respon ini berupa dan masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan/kesadaran, dan sikap yang belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.
- b. Perilaku terbuka, yaitu respon terhadap stimulus yang berupa tindakan nyata atau terbuka. Respon ini berupa tindakan atau praktek.

Ciri-ciri perilaku sebagai objek studi antara lain :

- a. Perilaku bersifat kasat mata, namun penyebab terjadinya mungkin tidak dapat diamati secara langsung.
- b. Perilaku ada dalam berbagai tingkatan, seperti perilaku sederhana (refleks), perilaku kompleks (proses mental biologis yang lebih tinggi).
- c. Perilaku bervariasi dengan klasifikasi seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan yang merujuk pada sifat seperti rasional dan emosional.
- d. Perilaku yang disadari dan tidak disadari.

2.4 Pengertian Komplek Perumahan

Perumahan adalah kumpulan rumah-rumah, yang berfungsi sebagai hunian atau tempat tinggal, dilengkapi dengan :

1. prasarana lingkungan seperti adanya sistem pengaliran air bersih, ketersediaan listrik dan jaringan telekomunikasi, pembuangan sampah, dan juga jalan sehingga lingkungan permukiman dapat berfungsi sebagaimana mestinya.
2. Sarana lingkungan, yaitu fasilitas penunjang sekunder untuk mendukung kehidupan sosial budaya maupun ekonomi masyarakat, seperti masjid, taman bermain, sekolah TK, dan lain sebagainya (Keman, 2005).

2.5 Tapak Rawa

2.5.1 Karakteristik Rawa Pasang Surut

Lahan rawa merupakan salah satu ekosistem lahan basah (wetland) bercirikan muka air tanah yang dangkal. Menurut Tim Koordinasi Penyusunan Perencanaan

nasional Pengelolaan Lahan Rawa Berkelanjutan (P2PL RB) suatu ekosistem disebut rawa apabila memenuhi 4 kriteria, yaitu:

1. Jenuh air sampai tergenang secara terus-menerus atau berkala yang menyebabkan suasana anaerobic
2. Topografi landai, datar sampai cekung
3. Sedimen mineral (akibat erosi terbawa aliran sungai dan/atau gambut akibat tumpukan sisa vegetasi setempat), dan
4. Ditumbuhi vegetasi secara alami

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 64 Tahun 1993 Tentang Reklamasi Rawa, rawa terbagi dalam 3 kategori, yaitu :

1. Rawa pasang surut
2. Rawa pantai, dan
3. Rawa lebak dan rawa pedalaman

2.5.2 Konsep Pengolahan Tapak pada Rawa Pasang Surut

Menurut Dahliani (2012) terdapat 5 cara yang dapat dilakukan untuk mengolah permukiman pada rawa pasang surut, yaitu:

1. Konstruksi bangunan menggunakan konstruksi panggung,
2. Adanya aliran air yang mengalir dan area resapan air
3. Mengurug satu bagian lahan dengan cara mengeruk bagian lahan yang lain dalam satu kapling lahan atau kawasan, sehingga wadah air (resapan air) pada saat air pasang masih tersedia (*cut and fill*)
4. Memperhatikan keberadaan sungai-sungai (kanal) yang berada di sekitar permukiman untuk mempermudah aliran air
5. Mengurangi urugan tanah dari tempat lain

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif naturalistik. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan dimana pengamat sebagai instrumen kunci, dengan teknik pengumpulan data dilakukan melalui penggabungan dari analisis data yang sifatnya deskriptif (Sugiono, 2013). Pendekatan naturalistik adalah pendekatan yang pengumpulan datanya berdasarkan kondisi alamiah atau sesuai kenyataan di tempat yang menjadi objek studi.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Melakukan pengamatan atau observasi terhadap ruang-ruang di kompleks perumahan yang digunakan sebagai ruang bermain anak. Pengamatan yang dilakukan meliputi lokasi ruang yang diamati, tata letak objek dalam ruang yang diamati, perilaku yang terjadi, dan alat/penunjang yang mendukung setiap perilaku.

Data yang dikumpulkan berupa foto perilaku yang terjadi dan denah tata letak objek dalam ruang yang diamati, yang terletak dalam 3 lokasi berbeda yaitu :

1. Komplek Persada Raya 2, Kelurahan Sungai Lulut, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan
2. Komplek Bulakindo, Kelurahan Antasan Kecil Timur, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan
3. Perumnas Semayap, Desa Semayap, Kecamatan Pulau Laut Utara, Kabupaten Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan.

3.3 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data akan disajikan dengan tabel dan denah yang deskriptif-kualitatif. Deskriptif-kualitatif adalah proses pengolahan data dengan cara menyederhanakannya menjadi informasi yang bermakna. Itu semua disajikan ke dalam tabel dan denah.

3.4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada waktu petang hari yaitu dari pukul 16.00 sampai dengan pukul 18.00 WITA. Alasan dilakukannya penelitian pada jam ini karena aktivitas bermain anak-anak di kompleks perumahan paling sering terjadi pada rentang waktu

tersebut, dikarenakan cuaca yang relatif teduh, dan juga terjadi di luar waktu sekolah, dan aktivitas yang dilakukan pun beragam.

3.5 Objek Penelitian

Objek yang diamati yaitu sekitar kawasan kompleks perumahan yang disana terdapat anak-anak yang sedang bermain, dimana lokasi kompleks perumahan tersebut merupakan daerah kediaman masing-masing penulis.

BAB 4
HASIL PENELITIAN

4.1 Pengamatan Objek A

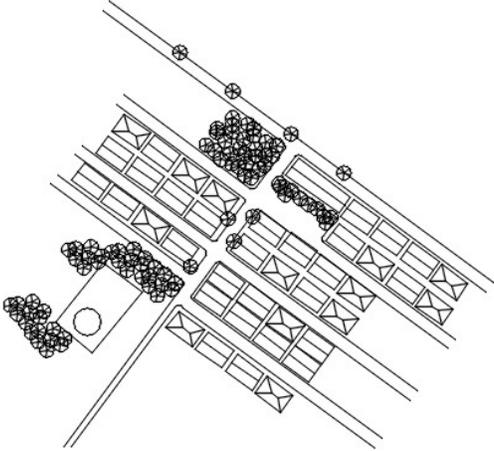
4.1.1 Waktu Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada pukul 17.00 WITA

4.1.2 Lokasi Pengamatan

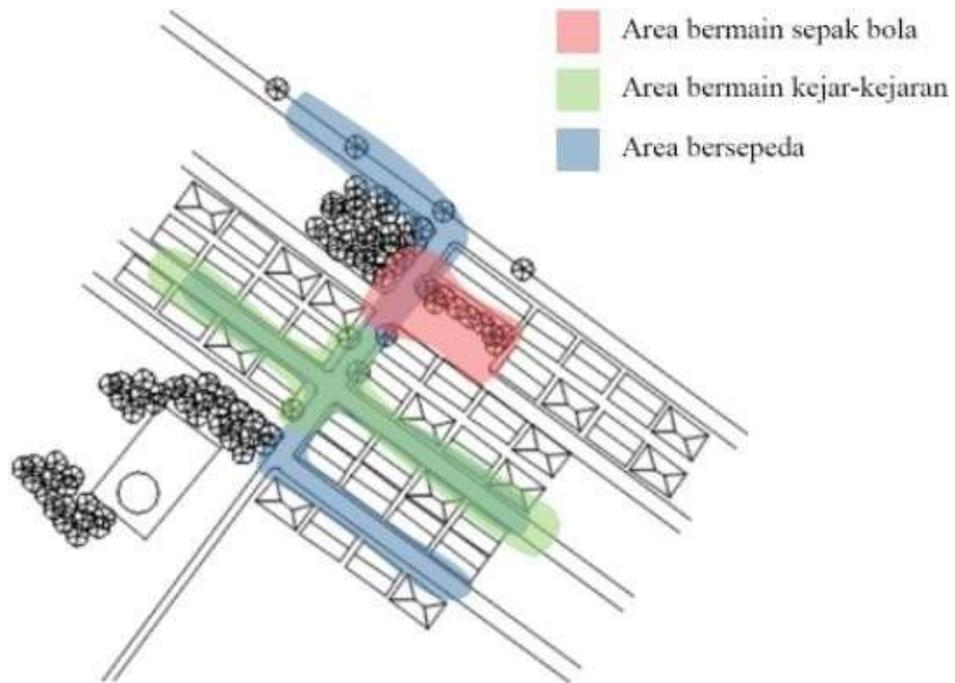
Pengamatan dilakukan di Komplek Bulakindo, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Tabel lokasi bermain (Objek A)

Denah	Lokasi bermain anak	Objek yang terdapat pada lokasi
 <p style="text-align: center;">Gambar 4.1.1</p>	<ul style="list-style-type: none">a. Koridor Jalan (A)b. Ruas Jalan (B)	<ul style="list-style-type: none">a. Semak Belukarb. Pagar rumahc. Jalan aspal

4.1.3 Hasil Pengamatan

4.1.3.1 Area yang digunakan sebagai Tempat Bermain



Gambar 4.1.2



Gambar 4.1.3

4.1.3.2 Alasan Ruang Digunakan sebagai Tempat Bermain

Lokasi ini terletak di tengah area kompleks dan berdekatan dengan tempat tinggal mereka. Dari pengamatan, didapat hasil bahwa area ini diintervensi oleh anak-anak sebagai tempat bermain yang terbagi menjadi 2 kelompok besar :

1. Anak laki-laki dengan permainan sepak bola dan kejar-kejaran. Anak laki-laki cenderung tidak bersepeda, dikarenakan mereka hanya menggunakan sepeda sebagai mobilitas untuk pergi ke sekolah (saat ini banyak sekolah yang sudah menerapkan Pembelajaran Tatap Muka atau PTM) atau tidak punya sepeda. Mereka memiliki solidaritas yang kuat. Satu bersepeda, semua bersepeda. Begitu sebaliknya. Akhirnya mereka tidak bersepeda.
2. Anak perempuan dengan permainan bersepeda dan kejar-kejaran.

Anak-anak memiliki umur yang bervariasi, mulai dari umur 5 hingga 13 tahun. Ikatan pertemanan mereka cukup kuat antar satu sama lain, baik laki-laki maupun perempuan.

Pandemi ini menimbulkan pertemanan mereka terbatas. Mereka tidak dapat berteman dengan teman-teman di sekolahnya. Alhasil, anak-anak mencari teman di sekitar rumah yang berdekatan dengan tempat tinggalnya.

Dikarenakan tidak adanya tempat bermain dan tanah lapang, maka anak-anak menggunakan apa yang ada, yaitu koridor & ruas jalan. Mereka juga menyesuaikan apa saja yang dapat dimainkan disana. Maka dari itu, permainan mereka lebih ke bentuk fisik dan mobilitas karena menggunakan jalan sebagai sarana bermain.

Tabel aktivitas bermain yang dilakukan anak - anak (Objek A)

Jenis permainan	Pola aktivitas	Alat penunjang	Keterangan
Kejar - kejaran	Berkumpul - menentukan aturan permainan - berlari - berkumpul - permainan selesai	-	Anak - anak, khususnya perempuan bermain kejar - kejaran di sepanjang jalan
Bersepeda	Berkumpul - mengayuh sepeda - sambil menentukan arah - berkumpul - permainan selesai	Sepeda	Mereka bersepeda dengan menggunakan jalur pada koridor dan ruas jalan kompleks yang notabene juga merupakan jalur kendaraan bermotor. Terkadang di saat bersinggungan,

			<p>anak-anak yang bersepeda ini mengalah dengan berhenti sejenak, mempersilahkan para pengendara bermotor yang lewat.</p>
Sepak bola	<p>Berkumpul – menentukan aturan permainan dan batasan lapangan – menggiring – menendang – menyundul – menangkap – melempar – mengambil bola yang ditentang terlalu jauh - berkumpul – permainan selesai</p>	<p>Bola, sandal salah seorang anak sebagai batas gawang</p>	<p>Terdapat anak-anak yang bermain sepak bola pada koridor jalan kompleks yang agak melebar. Hal itu dikarenakan tempatnya cukup luas dibanding koridor jalan kompleks yang lain dan letaknya pun berada di tengah kompleks yang cukup strategis untuk dijangkau anak-anak.</p> <p>Lahan yang digunakan sepenuhnya terdiri dari aspal yang keras karena basisnya ini merupakan jalan. Mau tidak mau, anak-anak di sana bermain bola dengan tanah aspal.</p> <p>Pada sisi kiri koridor jalan itu, terdapat semak belukar yang merupakan proyek rumah tinggal yang terbengkalai (hanya sampai pembangunan pondasi). Adanya hal ini menyebabkan anak-anak terkadang merasa dibatasi dalam bermain dan agak takut untuk menendang bola dengan keras. Bukan hanya itu, di sisi kanan dan belakang koridor jalan juga langsung bersinggungan dengan rumah warga yang apabila bola ditendang melambung akan menimbulkan resiko bola</p>

			<p>“tersangkut” di atap rumah dan sulit diambil kembali.</p> <p>Pada sisi depannya langsung terhubung ruas jalan yang menghubungkan koridor jalan lain. Terkadang, bola yang ditendang melampaui dan berada di ruas jalan. Disaat ada kendaraan bermotor yang lewat, anak-anak itu akan berhenti bermain sejenak dan mempersilahkan orang lain melewati koridor dan ruas jalan itu.</p>
--	--	--	---

4.1.3.3 Interaksi Anak-Anak dengan Rawa Sekitar

Banjarmasin mempunyai jenis tanah gambut/rawa. Begitu juga di kompleks ini, sepenuhnya terdiri dari rawa. Lahan kosong yang ada merupakan tanah rawa dan dipenuhi dengan semak belukar dan tanaman rawa. Anak-anak terkadang juga berinteraksi dengan daerah rawa ini sebagai tempat mencari ikan dan bermain petak umpet dengan bersembunyi dibalik semak belukar.

Area yang digunakan anak-anak untuk bermain bola berbatasan langsung dengan tanah rawa. Permainan mereka terbatas karena adanya hal itu, dikarenakan apabila mereka menendang terlalu kencang dan melenceng ke arah rawa, mereka mau-tidak mau harus mengambil kembali bola dengan terjun ke rawa atau merelakan bolanya begitu saja.

Pada generasi terdahulu yang masih banyak sekali tanah rawa yang kosong. Bagian yang tidak ditumbuhi semak belukar dijadikan anak-anak untuk berenang dan manid disana. Anak-anak juga dapat mencari ikan dengan cara memancing, menjaring, ‘menyumpit’, bahkan menangkap langsung ikan di rawa.

Saat ini, tanah-tanah rawa yang kosong sudah dibeli dan dibangun perumahan di sana. Ditambah dengan limbah rumah tangga yang dibuang sembarangan dan menyebabkan pencemaran. Alhasil tanah rawa tidak digunakan anak-anak generasi sekarang.

4.2 Pengamatan Objek B

4.2.1 Waktu Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada pukul 16.45 WITA sampai pukul 17.15 WITA.

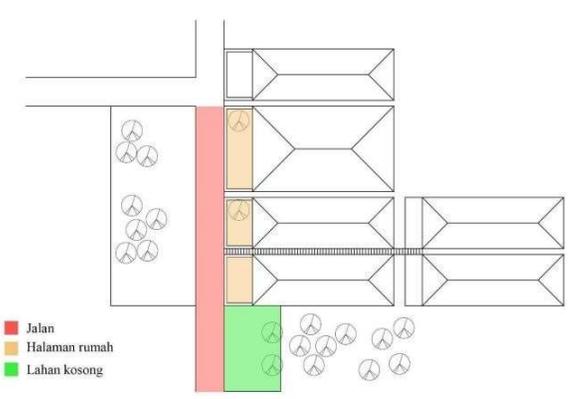
4.2.2 Lokasi Pengamatan

Pengamatan dilakukan di Perumnas Semayap Blok I, Desa Semayap, Kecamatan Pulau Laut Utara, Kabupaten Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan

4.2.3 Hasil Pengamatan

4.2.3.1 Area yang digunakan sebagai tempat bermain

Tabel lokasi bermain (Objek B)

Denah	Lokasi bermain anak	Objek yang terdapat pada lokasi
 <p>Gambar 4.2.1</p>	<ul style="list-style-type: none">a. Jalanb. Halaman rumahc. Lahan kosong	<ul style="list-style-type: none">a. Pohonb. Rumahc. Pagar rumahd. Jalan aspale. Jalan titian kayu/gangf. Semak



Gambar 4.2.2

4.2.3.2 Alasan ruang digunakan sebagai tempat bermain

Lokasi ini digunakan anak – anak sebagai lokasi bermain mereka dikarenakan jaraknya yang berdekatan dengan rumah tempat tinggal mereka. Mereka merasa lebih aman dan nyaman ketika mereka bermain di dekat rumah mereka.

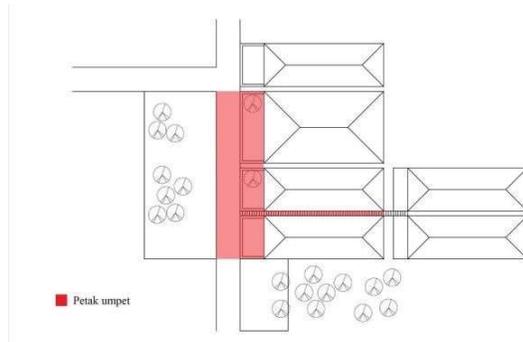
Anak - anak yang bermain di sini merupakan anak – anak usia sekolah yang berjenis kelamin laki – laki dan perempuan dengan rentang usia sekitar 5 – 12 tahun. Anak – anak ini sebagian besar bertempat tinggal di dekat lokasi pengamatan, sedangkan sisanya bertempat tinggal di kampung nelayan yang berada di sebelah perumahan. Sebagian besar dari mereka merupakan teman satu sekolah.

4.2.3.3 Aktivitas yang terjadi di tempat bermain

Tabel aktivitas bermain yang dilakukan anak - anak (Objek B)

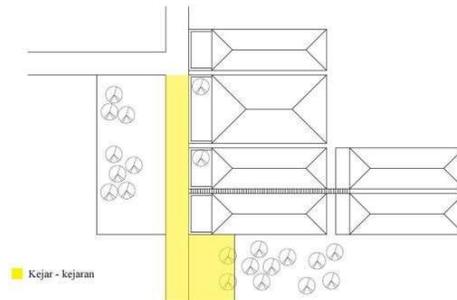
Jenis permainan	Pola aktivitas	Alat penunjang	Keterangan
Petak umpet	Berkumpul – menentukan aturan permainan – menjaga – bersembunyi – berlari – berjalan – berkumpul – permainan selesai		Anak – anak bermain petak umpet di sekitar rumah, dengan memanfaatkan pagar rumah, sela -sela antar rumah, serta objek -objek yang berada di halaman rumah sebagai titik persembunyian mereka.
Kejar - kejaran	Berkumpul – menentukan aturan permainan – berlari – berkumpul – permainan selesai		Anak – anak bermain kejar – kejaran di sepanjang jalan hingga ke lahan kosong.
Bersepeda	Berkumpul – menentukan jalur lintasan – mengayuh sepeda – berkumpul – permainan selesai	Sepeda	Jalan digunakan sebagai lintasan anak – anak bermain sepeda, mereka akan berputar mengelilingi jalan di sekitar lokasi bermain mereka dan kemudian kembali ke titik awal.
Sepak bola	Berkumpul – menentukan aturan permainan dan batasan lapangan – menggiring – menendang – menyundul – menangkap – melempar – berkumpul – permainan selesai	Bola	Anak – anak bermain sepak bola dengan memanfaatkan ruang jalan. Ketika ada kendaraan yang lewat mereka akan

			<p>menghentikan sementara permainan dan menepi ke pinggir jalan, kemudian setelah tidak ada kendaraan lagi, mereka melanjutkan permainan mereka.</p>
--	--	--	--

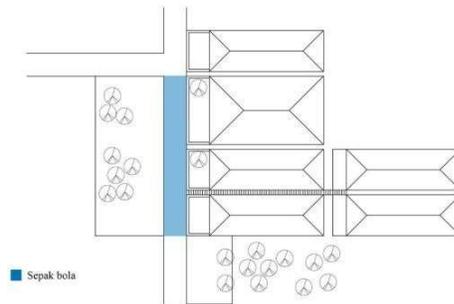


Gambar 4.2.3

Lokasi ini dipilih anak - anak sebagai tempat mereka bermain petak umpet dikarenakan terdapat banyak komponen - komponen pendukung yang membantu mereka bersembunyi ketika bermain petak umpet. Pagar rumah, objek - objek yang berada di halaman, serta sela - sela antar rumah mereka gunakan sebagai tempat persembunyian mereka.

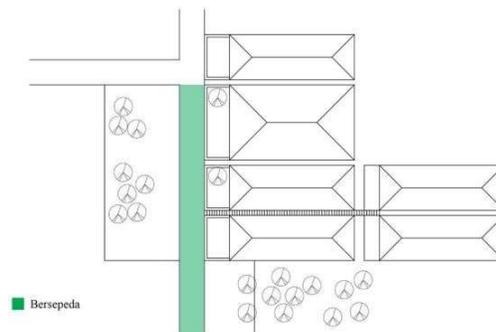


Gambar 4.2.4



Gambar 4.2.5

Anak - anak memanfaatkan jalan dan lahan kosong sebagai tempat mereka bermain kejar - kejaran, mereka lebih banyak menggunakan jalan dibandingkan lahan kosong sebagai tempat mereka bermain. Jalan yang sudah dilapisi aspal dan permukaannya yang rata lebih mudah digunakan anak - anak untuk berlarian dibandingkan lahan kosong yang terdapat banyak batu dan permukaannya tidak rata. Sama halnya dengan bermain sepak bola, anak - anak lebih memilih tempat dengan permukaan yang rata untuk memudahkan mereka berlari yaitu pada jalan.



Gambar 4.2.6

Jalur lintasan lurus digunakan anak - anak untuk balapan sepeda, mereka menggunakan jalan sebagai lintasan mereka dengan berputar mengelilingi lintasan tersebut.

Aktivitas bermain anak - anak lebih banyak dilakukan di halaman rumah dan jalan walaupun terdapat lahan kosong yang dianggap lebih aman. Ini dikarenakan pada saat sore hari dimana itu merupakan waktu mereka bermain, di halaman rumah dan jalan kondisinya lebih teduh dibandingkan dengan di lahan kosong. Area tersebut lebih teduh dikarenakan panas matahari sore terhalang oleh rumah dan tertutupi oleh pembayangan dari rumah. Pada lahan kosong memiliki permukaan yang tidak rata dan juga kadang ada masyarakat sekitar yang memarkirkan mobilnya di tempat tersebut, sehingga anak - anak lebih memilih jalan dengan permukaan yang rata sebagai ruang bermain mereka.

4.2.3.3 Interaksi Anak-Anak dengan Rawa Sekitar

Terdapat rawa di sekitar lokasi bermain anak ini, namun tidak banyak aktivitas bermain yang anak - anak lakukan melibatkan rawa ini. Mereka hanya menggunakan area rawa tersebut sebagai tempat persembunyian mereka ketika bermain petak umpet, yaitu pada semak atau pohon mangrove yang ada pada area tersebut, dan juga pada sela - sela antar rumah dan bagian bawah rumah (kolong rumah) yang merupakan area rawa.

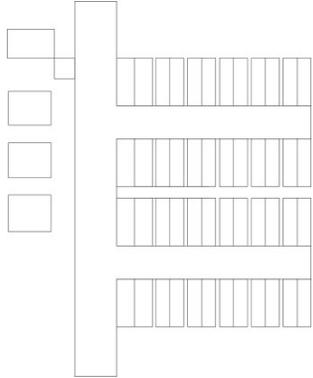
4.3. Pengamatan Objek C

4.3.1 Waktu Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada pukul 17.00-18.00 WITA. Selain itu pengamatan juga dilakukan dengan tinjauan historis, melalui diskusi dengan beberapa anak-anak generasi terdahulu.

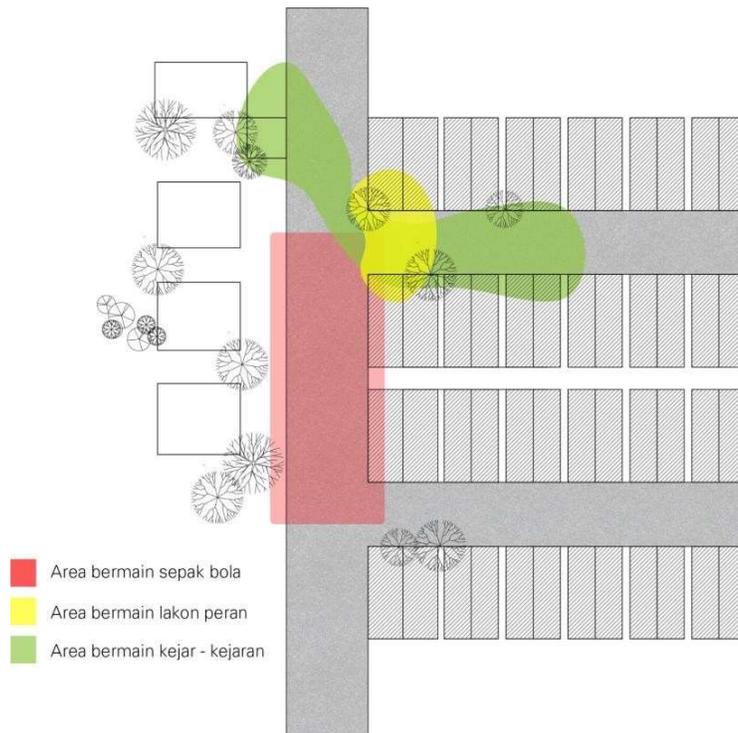
4.3.2 Lokasi Pengamatan

Pengamatan dilakukan di Komplek Persada Raya 2 Jalur 8 No 1, Kelurahan Sungai Lulut, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan.

Denah	Lokasi bermain anak	Objek yang terdapat pada lokasi
 <p data-bbox="483 1646 646 1682">Gambar 4.3.1</p>	c. Koridor Jalan (A) d. Ruas Jalan (B)	d. rawa e. Pagar rumah f. Jalan aspal

4.3.3 Hasil Pengamatan

4.3.3.1 Area yang digunakan sebagai Tempat Bermain



Gambar 4.3.2



Gambar 4.3.3

4.3.3.2 Alasan ruang digunakan sebagai tempat bermain

Lokasi ini terletak di sumbu utama jalur kompleks, merupakan tempat bermain anak - anak di sore hari.

Dari pengamatan, lokasi ini diintervensi oleh anak-anak sebagai tempat bermain yang terbagi menjadi 2 kelompok besar.

1. Anak anak usia 10-13 Tahun didominasi oleh anak laki-laki dengan permainan yang lekat dengan kegiatan fisik, seperti bermain bola sepak, bola voli, bola basket dsb.
2. Anak Anak usia 4 - 7 tahun, didominasi oleh anak perempuan, permainan yang dilakukan bersifat imajiner, seperti drama sketsa. Beberapa waktu juga terdapat permainan fisik seperti kejar-kejaran (ajakan)

Sebenarnya, terdapat sebuah lapangan kosong berupa semen beton di salah satu persimpangan kompleks. Pada awalnya tempat ini dipakai sebagai area bermain badminton untuk warga sekitar, juga balai warga. Namun seiring perkembangannya tempat ini kehilangan sifat ruangnya dikarenakan berbagai macam faktor, diantaranya :

1. Beton yang mulai rusak dan hancur, sehingga tanah tidak rata dan rawan kecelakaan bagi anak - anak untuk bermain permainan fisik
2. Pemilik rumah di sekitar area yang cenderung tidak ramah, sehingga anak - anak segan dan takut untuk bermain di are tersebut.
3. Hilangnya ikatan dengan anak-anak kompleks generasi yang baru. Dikarenakan kondisi beton yang sudah hancur selagi anak-anak generasi terbaru tumbuh, mereka kurang menganggap area tersebut sebagai tempat bermain. Berbeda dengan generasi terdahulu yang masih bisa bermain di area tersebut saat kondisinya masih baik.

Poin poin tersebut kemudian memberikan benang merah mengapa kemudian anak - anak mengintervensi ruang jalan sumbu utama kompleks sebagai tempat bermain mereka, yaitu :

1. Area jalan sumbu utama sudah dilapisi dengan material aspal, sehingga relatif lebih halus dan aman bagi anak-anak untuk bermain, khususnya permainan fisik.
2. area di sekitar jalan cenderung ramai, dengan adanya warung kopi tempat orang dewasa biasa berkumpul, memungkinkan aktivitas monitoring sehingga anak - anak merasa aman
3. warga di sekitar area cenderung ramah dan tidak mempermasalahkan aktivitas tersebut.
4. terkait dengan kelompok anak-anak usia 4-7 tahun, area ini berada dekat dengan rumah mereka masing-masing.

Tabel aktivitas bermain yang dilakukan anak - anak (Objek C)

Jenis permainan	Pola aktivitas	Alat penunjang	Keterangan
Kejar - kejaran	Berkumpul – menentukan aturan permainan – berlari – berkumpul – permainan selesai		Anak – anak bermain kejar – kejaran di sepanjang jalan hingga ke lahan kosong.
Lakon Peran	Berkumpul- menentukan peran - bermain peran - permainan selesai		Melakukan lakon peran bersama-sama sesuai dengan sketsa yang diinginkan
Sepak bola	Berkumpul – menentukan aturan permainan dan batasan lapangan – menggiring –	Bola	Anak – anak bermain sepak bola dengan

	menendang – menyundul – menangkap – melempar – berkumpul – permainan selesai		memanfaatkan ruang jalan. Ketika ada kendaraan yang lewat mereka akan menghentikan sementara permainan dan menepi ke pinggir jalan, kemudian setelah tidak ada kendaraan lagi, mereka melanjutkan permainan mereka.
--	--	--	---

4.3.3.3 Interaksi anak-anak dengan Rawa Sekitar

Adanya rawa di sekitar tapak tentunya mempengaruhi bagaimana anak-anak bermain. Namun seiring pertumbuhan perumahan kompleks, memberikan dampak negatif terhadap kondisi ekologis sekitar, mulai dari kondisi air rawa yang tercemar akibat limbah rumah tangga, menyebabkan kurangnya populasi ikan-ikan yang dapat dikonsumsi, tumbuhan tumbuhan rawa yang mulai berkurang dan sulit dijumpai, menyebabkan anak - anak generasi terbaru mengurangi interaksi dengan rawa, bahkan menghindarinya. Air rawa dianggap kotor dan dapat menyebabkan penyakit.

Sedangkan generasi terdahulu masih memiliki interaksi dengan rawa, seperti “menyumpit”, yaitu menangkap ikan dengan pipa berisi bait, pipa kemudian ditiup ke arah ikan untuk melontarkan bait yang ada, ketika bait mengenai ikan, maka orang tersebut haruslah “bercebur” ke rawa untuk mengambil ikan. Interaksi lainnya adalah “meunjun” atau memancing ikan dengan tongkat bambu dan benang nilon disertai kail.

Tercemarnya kondisi rawa menyebabkan hal-hal tersebut sudah tidak lagi ditemukan di Komplek, kebanyakan anak-anak tidak lagi ingin berinteraksi dengan rawa. Hal ini diperparah dengan orang tua yang melarang anak-anak untuk mendekati rawa. Bahkan, beberapa pemilik rumah cenderung akan mengurug rawa tanahnya untuk dibuat perkerasan. Mengakibatkan rawa yang semakin sedikit, akhirnya terlupakan dan menjadi asing.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari 3 penelitian yang ada, diketahui bahwa semua anak - anak kompleks perumahan mengokupasi jalan juga halaman rumah sebagai area bermain. Dari hasil penelitian, didapat kesimpulan bahwa kriteria ruang - ruang dalam kompleks yang digunakan ruang bermain anak - anak seperti :

1. Area bermain berada dekat dengan rumah/ berada di dalam kompleks perumahan di mana anak - anak tersebut tinggal
2. Ruang bermain cenderung datar, rata dan tidak berbahaya, seperti jalan atau halaman dengan perkerasan
3. Setting aktivitas sangat bergantung pada konfigurasi ruang yang ada, seperti jalanan yang memanjang digunakan sebagai lapangan sepak bola, area perumahan dengan banyak objek sebagai area petak umpet
4. Kondisi penghuni di sekitar area juga mempengaruhi okupansi ruang bermain, area bermain cenderung berada di area di mana tetangga relatif ramah
5. Terkait kondisi ekologis, area rawa yang kualitasnya menurun sudah tidak lagi dimanfaatkan sebagai ekstensi area bermain oleh anak - anak, dalam beberapa kasus menjadi area sembunyi permainan petak umpet. Sehingga anak - anak seluruhnya menggunakan tanah keras sebagai area bermainnya.

5.2 Saran

Perlunya sarana dan prasarana yang layak bagi anak-anak untuk bermain agar mereka aman dan nyaman. Bukan hanya orang dewasa saja, anak-anak pun perlu mendapat haknya untuk bermain dengan nyaman. Dalam situasi kompleks rawa, jika memungkinkan adanya sepetak tanah rawa yang dapat dijadikan area ruang terbuka, dengan konstruksi panggung sebagai third places dan area serbaguna yang dapat dijadikan tempat bermain. Dengan isu ekologis, adanya perkerasan tanah tentunya akan merusak lingkungan yang ada, sehingga superimposisi jalan dengan ruang bermain masih dapat dilakukan dengan memperhatikan :

1. Kondisi permukaan yang bagus, tidak membahayakan bagi anak - anak
2. Kondisi warga di sekitar yang kooperatif dan mewajari ruang di sekitar mereka menjadi ruang bermain untuk anak - anak

Saran ini diperuntukkan bagi para orang tua, pengurus RT/RW, dan pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Djamil, M. Nasir. (2013) Anak Bukan Untuk Dihukum. Sinar Grafika, Jurnal Universitas Brawijaya. Halaman 8

Hendrati, Lely. dkk. (2019) Tinjauan Bahan Material Ramah Anak di Ruang Publik Kabupaten Grobogan sebagai Penerapan Kota Layak Anak. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan Universitas Surakarta. Vol 2, No 2

Nurulhuda, Dania. dkk. (2019) Desain Arsitektur Ramah Anak Pada Bangunan Paud untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. SENTHONG. Vol 2, No 1

N. Tandal, Anthonius. dkk. (2011) Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme). MEDIA MATRASAIN. Vol 8, No 1

Angkouw, Rieka. dkk. (2012) Ruang Dalam Arsitektur Berwawasan Perilaku. MEDIA MATRASAIN. Vol 9, No 1

Keman, Soedjajadi. (2005) Kesehatan Perumahan dan Lingkungan Permukiman. Bagian Kesehatan Lingkungan FKM Universitas Airlangga.

Dahlioni. (2012) Konsep Pengolahan Tapak Permukiman di Lahan Rawa, Banjarmasin. Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.

Web :

http://eprints.undip.ac.id/61370/3/BAB_II.pdf



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat Jalan Jenderal Achmad Yani Km. 35,5 Banjarbaru-Kalimantan Selatan 70714
Telepon/Fax. : (0511) 4773858-4773868
Laman : <http://www.ft.ulm.ac.id>, Email: dekan.ft@ulm.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
NOMOR : 618/UN8.1.31/PG/2022

T E N T A N G

**PELAKSANAAN PENELITIAN PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
TAHUN 2022**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran kegiatan Penelitian Program Studi Arsitektur fakultas teknik universitas lambung mangkurat tahun 2022 perlu mendapat dukungan;
- b. bahwa untuk Kegiatan Penelitian perlu menerbitkan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2015 Tentang Guru dan Dosen (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 1960 tentang Pendirian Universitas Lambung Mangkurat (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 2071);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
6. Peraturan Menristekdikti Nomor 42 Tahun 2015 tentang OTK ULM sebagaimana telah di ubah dengan permenresdikti (Berita Negara Republik Indonesia No 11 tahun 2018 no 474);
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 47 Tahun 2018 tentang Statuta Universitas Lambung Mangkurat (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 1385);
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Lambung Mangkurat nomor 1276/UN8/KP/2022 tanggal 19 Desember 2022 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat periode 2022-2026;

Memperhatikan : 1. Buku Panduan Pelaksanaan Penelitian Edisi XIII Tahun 2020.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT TENTANG PELAKSANAAN PENELITIAN PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT TAHUN 2022**
- Pertama : Menunjuk Tim Pelaksana Penelitian Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat tahun 2022 dengan susunan terlampir sebagai berikut :
- Kedua : Penelitian ini dibiayai dengan dana mandiri. dengan ketentuan segala sesuatu yang berkenaan dengan Surat Keputusan ini
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terjadi kekeliruan dalam penetapan Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banjarbaru
Pada tanggal : 16 Agustus 2022
DEKAN,



BANI NOOR MUCHAMAD
NIP 197204301997031003

Tembusan:

1. Yth. Rektor ULM di Banjarmasin;
2. yang Bersangkutan.

Memperhatikan : 1. Buku Panduan Pelaksanaan Penelitian Edisi XIII Tahun 2020.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT TENTANG PELAKSANAAN PENELITIAN PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT TAHUN 2022**
- Pertama : Menunjuk Tim Pelaksana Penelitian Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat tahun 2022 dengan susunan terlampir sebagai berikut :
- Kedua : Penelitian ini dibiayai dengan dana mandiri. dengan ketentuan segala sesuatu yang berkenaan dengan Surat Keputusan ini
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terjadi kekeliruan dalam penetapan Keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Banjarbaru
Pada tanggal : 16 Agustus 2022
DEKAN,



BANI NOOR MUCHAMAD
NIP.197204301997031003

Tembusan:

1. Yth. Rektor ULM di Banjarmasin;
2. yang Bersangkutan.

LAMPIRAN 1
 KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK ULM
 NOMOR : 618/UN8.1.31/PG/2022
 TANGGAL 16 AGUSTUS 2022
 TENTANG
 PELAKSANAAN PENELITIAN PROGRAM
 STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
 TAHUN 2022

NO.	JUDUL PENELITIAN	KETUA	ANGGOTA (Dosen)	ANGGOTA (Mahasiswa)
1.	Studi Keberhasilan Desain Taman Kamboja dan Siring Tendea sebagai Ruang Terbuka Kota (Tinjauan Socio-spatial)	Indah Mutia, MUD	Anna Oktaviana, ST., MT	Tunjung Dwijayanti
2.	Studi Taman Bermain Anak dan Karakteristik Ruang yang Disukai	Dr. Dahliani, ST., MT	Prima Widia Wastuty, ST., MT M. Ibnu Saud, ST., MSc	Jeremi Oktavian M. Ryan Pratama Muhammad Septian Kamil
3	Perubahan Setting Aktivitas Ruang- Ruang pada Rumah menjadi Ruang Kerja Semasa WFH/SFH	Anna Oktaviana, ST., MT	Nurfansyah, ST.,MT. Irma Fawzia, ST., M.Arch	Viki Ramadhan Tunjung Dwijayanti Ahmad Qurrata Aini
4	Perubahan Pola Aktivitas pada Ruang Tamu Asrama Mahasiswa Wasaka I dan II pada Masa Pandemi COVID 19	Dila Nadya Andini, ST., MSc	Naimatul Aufa, ST., MSc Gusti Novi Sabini, MUP.	Indra Ilhami Rio Agustinus Sirait
5	Hubungan antara Kebiasaan Perilaku Penghuni Kamar Kost dengan Susunan Perabot	Dr. Dahliani, ST., MT	Prima Widia Wastuty, ST., MT Yuswinda Febrita, ST., MT	Yuniasa ri Mia Audina Septya Ayu Tri Astuti
6	Perubahan Ruang/Area Hijau Pada Hunian Akibat Work From Home	Nurfansyah, ST.,MT.	Dr. Ira Mentayani, ST., MT. Anna Oktaviana, ST., MI	Yuliana Alifi Fenni Yolanda Helma Apriani
7	Bentuk Adaptasi dan Perubahan pada Ruang Makan Pengunjung Di Restoran Selama Masa Pandemi	Indah Mutia, ST., MUD	Dila Nadya Andini, ST., MSc Nurfansyah, ST.,MT.	Chairil Zidane M. Farras Adithia Muhammad Faturrahman
8	Pembentukan Ruang Komunal pada Ruang Hunian dan Ruang di luar Hunian di Masa Pandemi	Yuswinda Febrita, ST., MT	Dr. Eng. Akbar Rahman, ST. MT. Tharziansyah, ST., MT.	Nafta Widayani Munanda Marina Perdana Puteri Marina Elsyera Ika Putri
9	Kajian Ruang pada Rumah Tinggal untuk Kepribadian Ekstrovert dan Introvert	Prima Widia Wastuty, ST., MT	Dr. Dahliani, ST., MT Anna Oktaviana, ST., MI	Fadhliatun Najibah Muhammad Syifa Tuhfatul Darajat

10	Perilaku Anak-Anak dalam Menginterpretasikan Ruang untuk Bermain dalam Komplek Perumahan Rawa	Naimatul Aufa, ST., MSc.	Dr. Bani Noor Muchammad, MT Ir. Pakhri Anhar, MT.	M. Gilang Nugroho M. Iqbal Hamdani M. Halim
11	Pembentukan <i>Second Place</i> Pada Rumah Tinggal Sebagai <i>Basecamp</i> Angkatan	Gusti Novi Sabini, MUP.	Naimatul Aufa, ST., MSc Ir. Pakhri Anhar, MT.	Hefri Aditama M. Jamil Qurratu' Aini M. Sahdianor Rahman
12	Pengaturan Privasi dan Teritorialitas pada Kamar Tidur	J.C. Heldiansyah ST., Msc.	Rudi Hartono, MUP. Gusti Novi Sabini, MUP.	Sofyan Rachman A. Mei Ling Kristy Adelia Gayatri
13	Pola Pemanfaatan Teras Rumah sebagai Tempat Beraktivitas	Dila Nadya Andini, ST., MSc	Dr. Irwan Yudha Hadinata, ST.,MSc Irma Fawzia, ST., M.Arch	Azizah Raina Fildza Yasmine Aminy Ma' ruf
14	Analisis Perilaku Penghuni dan Layout Ruang di Area Belakang Rumah pada Saat Pandemi Covid-19	Irma Fawzia, ST., M.Arch	Ir. M. Deddy Huzairin, MSc. Nursyarif Agusniansyah,ST.,MT.	Mia Agustia Dheani Fithriana Mutiarra Pangestu
15	Perubahan Pola Aktivitas yang Mempengaruhi Transformasi Ruang Tamu pada Masa Pandemi	Rudi Hartono, MUP.	Nursyarif Agusniansyah,ST.,MT. J.C. Heldiansyah ST., Msc.	Adhinda Safira Faizatur R. Ummi Uswatun Hasanah
16	Analisis Fleksibilitas Ruang Keluarga pada Rumah Tinggal	M. Ibnu Saud, ST., MSc	Dr. Eng. Akbar Rahman, ST., MT. Indah Mutia, ST., MUD	Dwi Aprilyani Saragih Nurul Hidayah Haya Zhafirah

Ditetapkan di : Banjarbaru
DEKAN,

BANI NOOR MUCHAMMAD,
NIP 197204301997031003

10	Perilaku Anak-Anak dalam Menginterpretasikan Ruang untuk Bermain dalam Komplek Perumahan Rawa	Naimatul Aufa, ST., MSc.	Dr. Bani Noor Muchammad, MT Ir. Pakhri Anhar, MT.	M. Gilang Nugroho M. Iqbal Hamdani M. Halim
11	Pembentukan <i>Second Place</i> Pada Rumah Tinggal Sebagai <i>Basecamp</i> Angkatan	Gusti Novi Sabini, MUP.	Naimatul Aufa, ST., MSc Ir. Pakhri Anhar, MT.	Hefri Aditama M. Jamil Qurratu' Aini M. Sahdianor Rahman
12	Pengaturan Privasi dan Teritorialitas pada Kamar Tidur	J.C. Heldiansyah ST., Msc.	Rudi Hartono, MUP. Gusti Novi Sabini, MUP.	Sofyan Rachman A. Mei Ling Kristy Adelia Gayatri
13	Pola Pemanfaatan Teras Rumah sebagai Tempat Beraktivitas	Dila Nadya Andini, ST., MSc	Dr. Irwan Yudha Hadinata, ST.,MSc Irma Fawzia, ST., M.Arch	Azizah Raina Fildza Yasmine Aminy Ma'ruf
14	Analisis Perilaku Penghuni dan Layout Ruang di Area Belakang Rumah pada Saat Pandemi Covid-19	Irma Fawzia, ST., M.Arch	Ir. M. Deddy Huzairin, MSc. Nursyarif Agusniansyah,ST.,MT.	Mia Agustia Dheani Fithriana Mutiarra Pangestu
15	Perubahan Pola Aktivitas yang Mempengaruhi Transformasi Ruang Tamu pada Masa Pandemi	Rudi Hartono, MUP.	Nursyarif Agusniansyah,ST.,MT. J.C. Heldiansyah ST., Msc.	Adhinda Safira Faizatur R. Umami Uswatun Hasanah
16	Analisis Fleksibilitas Ruang Keluarga pada Rumah Tinggal	M. Ibnu Saud, ST., MSc	Dr. Eng. Akbar Rahman, ST., MT. Indah Mutia, ST., MUD	Dwi Aprilyani Saragih Nurul Hidayah Haya Zhafirah

Ditetapkan di : Banjarbaru
DEKAN,


BANI NOOR MUCHAMAD,
NIP 197204301997031003