

Keterikatan Anak Sekolah Dasar di Desa Pagar Dalam, Provinsi Lampung terhadap Ruang Bermain

Place Attachment of Primary Children in Pagar Dalam Village, Lampung Province with Playground Spaces

Diko Hary Adhanto¹, Widyawati Sumadio¹

Diterima: 17 Februari 2021 Disetujui: 17 Maret 2021

Abstrak: *Sense of place* adalah upaya seseorang untuk memahami 'status' mereka dalam dunia dan membentuk rasa identitas diri. Dari *sense of place* ini seseorang memiliki identitas tempat. Identitas tempat sendiri berkembang karena penjelajahan seseorang di lingkungan terdekatnya. Penjelajahan lingkungan diawali sejak usia dini dengan berbagai cara. Salah satu cara menjelajahi lingkungan adalah dengan bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola ruang bermain anak berdasarkan karakteristik tempat, dan karakteristik demografi anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui pemetaan mental kepada 80 anak kelas 1 hingga 5 dan pengukuran indeks keterikatan tempat kepada 44 anak yang duduk di kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar, di Desa Pagar Dalam, Provinsi Lampung. Hasil dari penelitian ini adalah 75% anak-anak pedesaan memilih bermain di lingkungan dekat rumahnya. Tingkat identitas dan ketergantungan tempat pada semua ruang bermain bernilai baik. Sedangkan interpretasi peta mental, elemen alam pada kategori penilaian memiliki skor yang hampir dominan pada beberapa ruang bermain. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah anak pedesaan cenderung memilih ruang bermain yang dekat dengan lokasi tempat tinggal mereka dan adanya perluasan jangkauan dalam mengeksplorasi ruang bermain yang lebih jauh berdasarkan umur dan gender. Keterikatan fungsional dan keterikatan emosional anak terhadap ruang bermain berbeda-beda dengan elemen alam yang sangat dominan.

Kata Kunci: *Keterikatan Tempat, Ruang Bermain, Anak Pedesaan, Pemetaan Mental*

Abstract: A sense of place is the way to understand their "status" in the world and form a sense of identity. Lots of people will have a place. The identity itself develops due to the exploration of a person in their nearest surrounding environment. The exploration activities start at an early age in various ways. One of the activities is playing in playground spaces. The purpose of this study is to determine the pattern of children's playground spaces based on the characteristics of the place and the demographic characteristics of children. The data collection method was carried out through mental mapping of 80 children in grades 1 to 5 and measurement of the place attachment index for 44 children in grades 4 and 5 of elementary schools, in Pagar Dalam Village, Lampung Province. The results of this study are amount 75% of rural children chose to play in the neighborhood near their homes and only boys and middle or large age groups chose to play in the river as a playground space. The level of place identity and place dependence on all playground spaces is well worth it. Meanwhile, based on the results of the mental map interpretation, the natural elements in the assessment category have scores that are almost dominant in some playground spaces. The conclusion of this study is that the pattern of choosing a playground space for rural children tends to choose a playground that is close to the location where they live and there is an expansion of the range in exploring further playground spaces based on age and gender as well as functional attachments and children's emotional attachments to different play spaces. with natural elements that are very dominant.

Keywords: *Place Attachment, Playground Spaces, Rural Children, Mental Mapping*

¹ Departement of Geography, University of Indonesia

Korespondensi: diko.hary@ui.ac.id

PENDAHULUAN

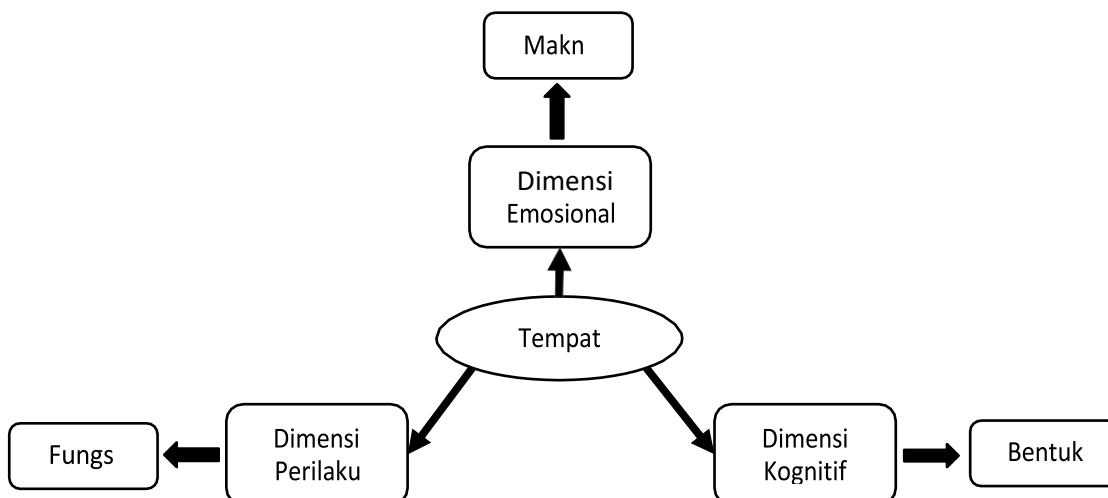
Karakter, sifat, dan potensi manusia ditentukan oleh apa yang diserap pada masa kanak-kanak karena masa tersebut merupakan masa awal interaksinya dengan lingkungan (Hurlock, 1980). Masa tersebut merupakan masa yang tepat untuk menanamkan berbagai pengetahuan, pengalaman, nilai-nilai, dan perilaku positif sehingga seseorang secara sadar mau berkontribusi dalam pembangunan kelak. Salah satu hal penting yang perlu ditanamkan manusia sejak dini adalah *sense of place* terhadap lingkungan tempat tinggalnya.

Semua orang dalam segala umur perlu mengembangkan *sense of place* mereka supaya memahami 'status' mereka dalam dunia dan membentuk rasa identitas diri (Tuan, 2001). *Sense of place* menjadi bagian dari apa yang disebut sebagai *geo-literate* yang digunakan sebagai alat dan pengetahuan untuk melindungi sumber daya alam dan budaya, mengurangi konflik kekerasan, dan meningkatkan kualitas hidup manusia di masa yang akan datang (Edelson, 2011). Dari *sense of place* ini seseorang memiliki identitas tempat sesuai dengan pengembangan jati dirinya. *Sense of place* muncul dari perasaan keterhubungan/keterikatan, dalam bentuk fisik, spiritual, emosional, terhadap tempat tertentu. *Sense of place* dalam prosesnya berawal dari interaksi manusia dengan tempat hingga muncul perasaan emosional dan ketergantungan fungsional pada tempat yang kemudian disebut sebagai keterikatan terhadap tempat. Keterikatan yang terbentuk menumbuhkan rasa memiliki atau *sense of belonging* pada diri manusia (Gandy 2007).

Keterikatan terhadap tempat berkembang karena penjelajahan seseorang di lingkungan terdekatnya. Pada anak-anak, penjelajahan lingkungan diawali sejak usia dini dengan berbagai cara. Salah satu cara menjelajahi lingkungan adalah dengan bermain karena menurut Piaget (1950) anak-anak yang memasuki fase operasional konkrit (umur 6 – 12 tahun) adalah masa-masa perkembangan anak untuk berpikir konkrit dan logis dan manusia mengalami masa awal interaksinya dengan lingkungan baik secara fisik, psikologis, maupun sosial ketika masa kanak-kanak. Anak-anak yang menghabiskan sebagian waktu mereka dengan bermain mulai mengembangkan *sense of place* mereka setelah interaksi awal dengan lingkungan terjadi.

Tempat adalah ruang yang telah termaknai oleh manusia melalui proses budaya, individu, dan sosial. Menurut Gieryn (2000), tempat memiliki tiga karakter yang membentuknya, yaitu: lokasi geografis, parameter fisik, dan identitas ruang yang terdiri dari makna dan nilai. Pemaknaan dan penilaian terhadap ruang tersebut terbentuk melalui proses interaksi sosial dan berbagai kegiatan manusia yang kompleks yang secara alamiah pasti terjadi di dalam ruang itu sendiri dan di atas permukaan bumi. Terdapat tiga dimensi pembentuk tempat sebagaimana dijelaskan pada Gambar 1, yaitu dimensi perilaku, dimensi emosional, dan dimensi kognitif. Ketiga dimensi tersebut akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian selanjutnya.

Interaksi manusia dengan tempat dapat mencakup pada tiga dimensi, yaitu: kognitif, perilaku, dan emosional (Canter, 1997; Jorgensen & Stedman, 2001). Bentuk interaksi pada aspek kognitif mengarah pada geometri ruang dan orientasi. Dalam aspek ini, komponen persepsi bentuk ruang menjadi hal yang dipertimbangkan. Bentuk interaksi pada aspek perilaku mengarah pada kegiatan dan hubungan fungsional antara manusia dan lingkungan. Pada aspek ini, komponen fungsional dan jenis kegiatan terhadap lingkungan dipertimbangkan. Terakhir, bentuk interaksi pada aspek emosional mengarah pada kepuasan dan keterikatan manusia terhadap tempat. Pada aspek ini, emosi dan makna tempat dipertimbangkan. Bentuk hubungan pada aspek ini bisa sangat kuat sehingga menciptakan ikatan emosional antara individu dengan tempat.



Sumber: Adaptation from Canter, 1997; Jorgensen & Stedman, 2001, with modification

Gambar 1. Dimensi Pembentukan Tempat

Hubungan antara manusia dan tempat menimbulkan ikatan emosional seseorang yang disebut sebagai keterikatan tempat atau *place attachment*. Keterikatan tempat adalah hubungan emosional antara orang-orang dan lingkungannya. Keterikatan tempat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor pembentuk keterikatan tempat diantaranya yaitu: 1) karakteristik demografi sosial (umur, gender, tingkat pendidikan, lama tinggal, kelompok sosial dll) (Altman & Low, 1992; Gustafson, 2001; Lewicka, 2011; Williams, 2014); 2) pengalaman, yang mencakup jenis keterlibatan orang dengan tempat (Williams, 2014)(Williams, 2014)(Williams, 2014)(Williams, 2014), tingkat keakraban dengan suatu tempat (Fried, 1966); melalui kunjungan yang lebih sering dan intensif, atau keahlian atau pengetahuan orang tentang tempat; 3) budaya (Tuan 1974); 4) kepuasan tempat (Stedman, 2002, 2003; Walker & Chapman, 2003); 5) preferensi (Kaplan 2018); 6) aktivitas (Altman & Low, 1992); 7) karakteristik fisik tempat itu sendiri (Stedman, 2003).

Keterikatan tempat [*place attachment*] terdiri atas keterikatan emosional atau simbolik terhadap tempat dan keterikatan fungsional atau fisik terhadap tempat (Lin & Lockwood, 2014). Kedua komponen keterikatan ini sering disebut sebagai identitas tempat [*place identity*] dan ketergantungan tempat [*place dependence*] (Kyle et al., 2005; Moore & Graefe, 1994; Williams et al., 1992; Williams & Vaske, 2003) yang keduanya, meskipun berkorelasi, ditemukan memiliki perbedaan. faktor prediktif dan hasil yang berbeda pada pembentukan perilaku (Bricker & Kerstetter, 2000; Kyle et al., 2005; Moore & Graefe, 1994). Identitas tempat berkaitan dengan keterkaitan emosional bagaimana seseorang memiliki kesan, mengungkapkan emosi dan perasaan yang dirasakan seseorang ketika berinteraksi dengan tempat tersebut (Proshansky et al., 1983). Sedangkan, ketergantungan tempat merupakan keterikatan fungsional yang merefleksikan pentingnya sebuah tempat dalam menyediakan fasilitas dan fitur yang mendukung tujuan spesifik atau aktivitas yang diinginkan (Williams, 2014). Ketergantungan tempat dapat mencakup jenis kegiatan dan frekuensi kunjungan dalam melakukan kegiatan.

Penelitian ini, yang berfokus pada anak wilayah pedesaan, berusaha untuk menganalisis keterikatan-anak pedesaan terhadap ruang bermain

di lingkungan tempat tinggalnya berdasarkan kognisi, emosi, dan perilaku. Karakteristik tempat, yang dalam penelitian ini yang dimaksud tempat adalah ruang bermain anak, juga menjadi aspek utama yang dikaji sebagai ciri utama dalam disiplin ilmu geografi dalam menjelaskan interaksi manusia dengan tempat dan membandingkan fenomena yang berbeda di wilayah sama atau sebaliknya. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pola ruang bermain anak berdasarkan karakteristik tempat, dan karakteristik demografi anak dan menjelaskan keterikatan anak terhadap ruang bermain.

METODE

Penelitian ini dilakukan pada anak-anak di Desa Pagar Dalam Kecamatan Lemong Kabupaten Pesisir Barat Provinsi Lampung. Anak, dalam kesehariannya di usia bermain, berinteraksi dengan tempat yang mereka sukai dimana dapat melakukan aktivitas bermain mereka. Interaksi tersebut dapat dilihat berdasarkan dua hal yaitu dari persepsi anak dan karakteristik tempat.

Persepsi anak, berdasarkan teori dimensi pembentuk tempat, terdiri atas perilaku, emosi, dan kognisi anak (Canter, 1997; Jorgensen & Stedman, 2001). Perilaku berkaitan dengan ketergantungan tempat yang dapat dilihat dari jenis kegiatan bermainnya dan frekuensi kunjungan bermain. Sedangkan emosi berkaitan dengan identitas tempat yang berkaitan dengan pemaknaan, pengalaman, kesan, perasaan positif anak terhadap tempat. Pada aspek kognisi, berkaitan dengan pemahaman anak terhadap geometri ruang. Untuk ketiga aspek tersebut, terutama kognisi, dalam penelitian ini dijelaskan melalui pemetaan mental yang digambar oleh anak. Ketergantungan tempat dan identitas tempat juga dilakukan pengukuran secara kuantitatif dengan menggunakan indeks keterikatan tempat. Karakteristik suatu tempat dapat dijelaskan dari *site* dan *situation* tempat tersebut. Dalam penelitian ini, karakteristik ruang bermain dapat dijelaskan dari lokasi dan ciri-ciri fisik yang unik dari ruang bermain (*site*) serta pola permukiman, aksesibilitas dan jarak lokasi dari rumah anak menuju ruang bermain (*situation*).

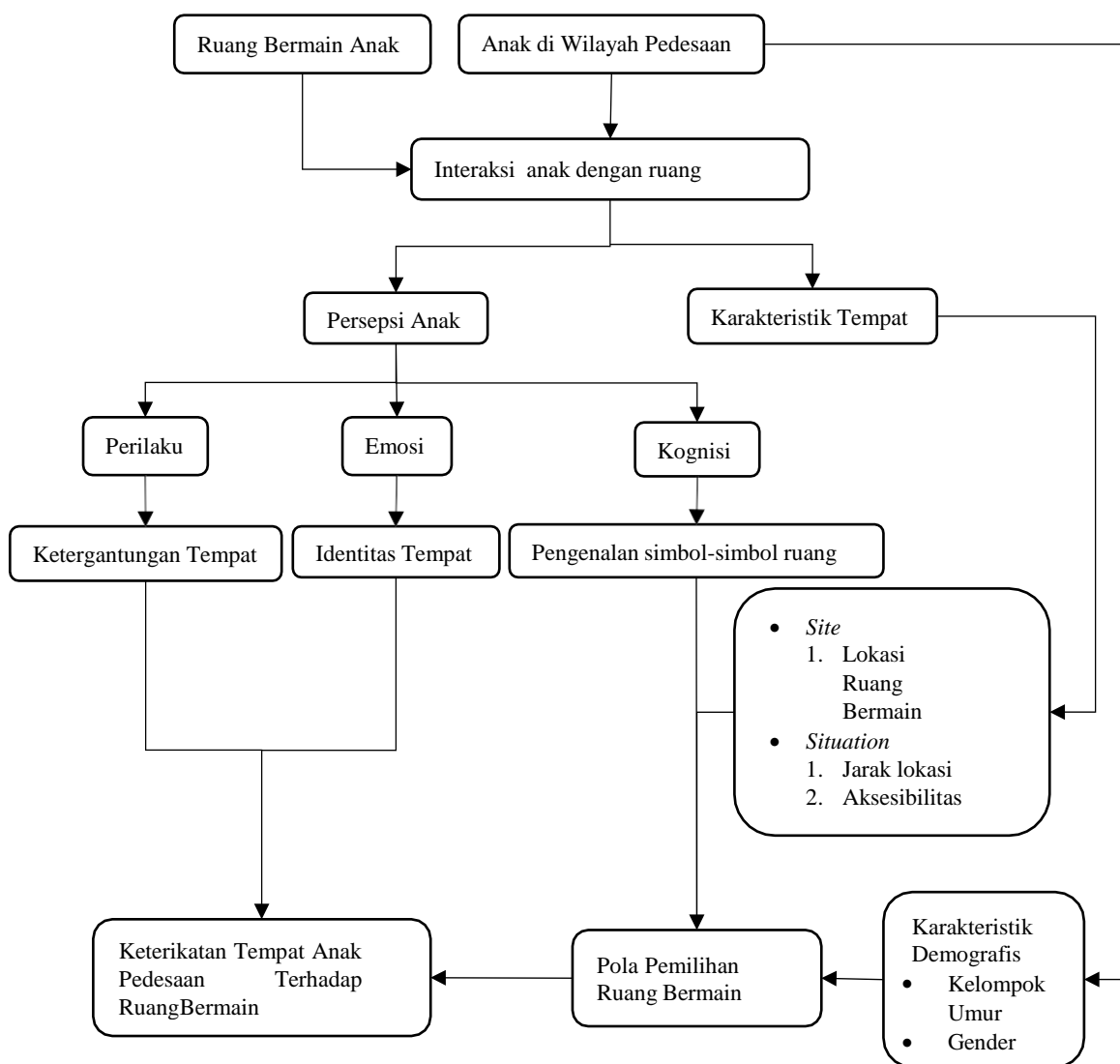
Kognisi anak melalui pemetaan mental dan karakteristik ruang bermain dapat digunakan untuk menentukan pola pemilihan ruang bermain anak. Pola pemilihan ruang bermain yang dimaksud adalah preferensi tempat yang dapat memengaruhi mereka mengembangkan keterikatan terhadap ruang bermain. Preferensi berkaitan erat dengan *site* dan *situation* ruang bermain yang membuat anak tertarik. Pemilihan ruang bermain tersebut dapat dikaitkan dengan faktor karakteristik demografi anak yang menentukan kecenderungan anak dalam memilih tempat dengan ciri-ciri seperti apa yang banyak mereka pilih atau anak yang bagaimana. Karakteristik demografi sebagai faktor non spasial yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok usia dan gender dari anak. Alur pikir penelitian lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 2.

Tahap pengumpulan data terdiri atas kegiatan menggambar peta mental, pengisian kuisioner indeks keterikatan tempat, dan dokumentasi kegiatan lapangan (ruang bermain anak). Penggambaran peta mental dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan kognitif anak terhadap ruang bermain di lingkungan di tempat tinggalnya. Kegiatan pembuatan peta mental dilakukan siswa kelas 1 s.d. 5 di SDN 110 Krui Pesisir Barat. Siswa menggambar tempat dimanapun di Desa Pagar Dalam dan sekitarnya yang paling mereka sukai, senangi, atau yang sering mereka bermain disana bukan pada waktu sekolah.

Pada kegiatan pengisian kuisioner, jumlah responden ditujukan hanya pada siswa kelas 4, dan 5 yang keseluruhan berjumlah 44 anak. Adapun pertimbangan tersebut dipilih pada siswa kelas 1, 2, dan 3 tidak termasuk karena keterbatasan kemampuan membaca dan memahami butir-butir pernyataan kuisioner yang diajukan serta keterbatasan waktu

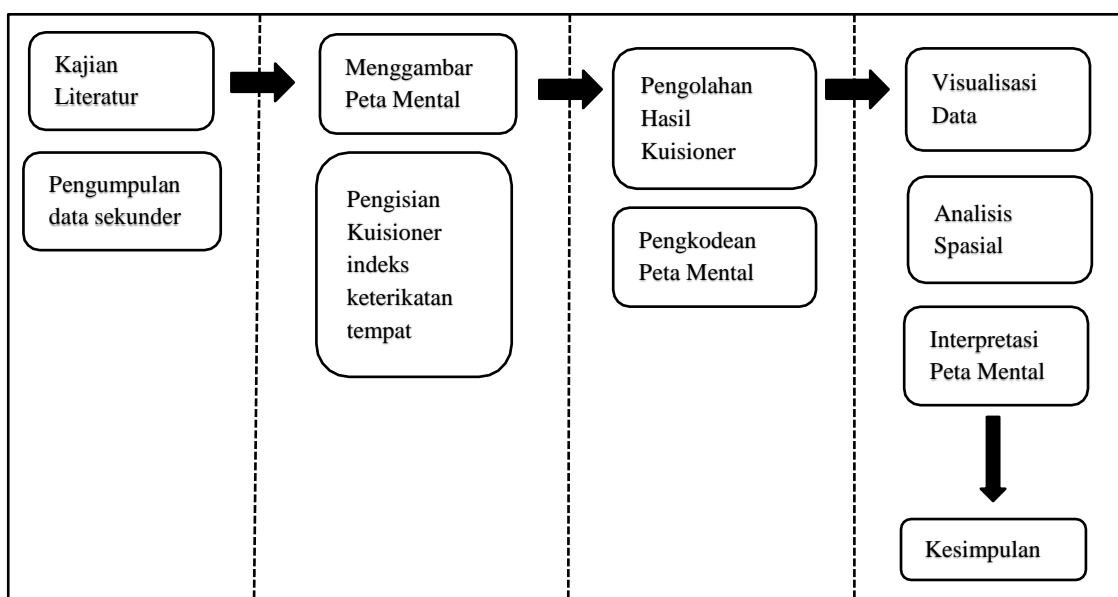
sebagaimana telah dijelaskan pada bagian kelemahan penelitian sebelumnya. Dengan demikian, teknik sampling yang dilakukan pada kegiatan pengisian kuisioner adalah purposive sampling, yang mana yaitu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya [Crossman, 2020].

Hasil kuisioner diolah dan divisualisasikan dalam bentuk tabel, grafik atau diagram untuk menentukan tingkat identitas tempat dan ketergantungan tempat anak terhadap ruang bermain yang telah mereka gambar secara kuantitatif. Semua skor akhir masing-masing responden akan dirata-ratakan dalam bentuk persen pada masing-masing kelompok. Dengan demikian, akan didapatkan nilai rata-rata ketergantungan tempat dan identitas tempat dari masing-masing ruang bermain. Untuk mempermudah interpretasi hasil penilaian responden digunakan kriteria persentase skor tanggapan responden terhadap skor ideal (Lihat Tabel 1) menurut Umi Narimawati [2007] sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Alur Pikir Penelitian

Peta mental yang telah digambar kemudian dianalisis melalui tiga metode pengkodean dalam menguji representasi anak yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Mathews (1984) dan Gillespie (2010). Metode pengkodean pertama merupakan kategori desain (*designative categories*) dengan menggunakan elemen citra fisik Lynch yang terdiri atas elemen *path*, *district*, *edges*, dan *landmarks*. Namun, Gillespie (2010) mengubah elemen *nodes* menjadi elemen sosial yang merepresentasikan aktivitas manusia untuk disesuaikan dengan lingkungan pedesaan. Metode kedua, yang mengadopsi dari penelitian Mathews (1984), yaitu kategori penilaian (*appraisive categories*). Kategori penilaian memasukkan komponen lanskap yang lebih interpretif. Kode penilaian meliputi elemen rekreasi, fungsional, alam, transportasi, dan manusia atau animalia. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 2.



Gambar 3. Diagram Alur Kerja Penelitian

Tabel 1. Jumlah dan Kriteria Skor

No	Persentase Jumlah Skor	Kriteria
1	20,00-36,00	Sangat Tidak Baik
2	36,01-52,00	Tidak Baik
3	52,01-68,00	Sedang
4	68,01-84,00	Baik
5	84,01-100,00	Sangat Baik

Sumber: Umi Nurimawati, 2007

Metode pengkodean ketiga dan terakhir mengkategorikan peta mental menurut cara mereka menyajikan gambar secara kartografis. Melalui sistem yang dikembangkan oleh Matthews (1984), setiap peta mental diberi tingkat tertentu yang sesuai dengan perspektif yang diperlukan untuk memvisualisasikan tempat. Tingkat I merupakan representasi gambar dari perspektif sudut pandang orang atau perspektif secara vertikal. Tingkat II menggabungkan representasi gambar dari perspektif udara dan sudut pandang orang, sedangkan Tingkat III menggambarkan representasi gambar dari perspektif udara dan lebih terencana gambar yang dibuat.

Terakhir, analisis spasial dilakukan untuk menjelaskan interaksi manusia dengan lingkungan. Hasil pengolahan data dan interpretasi peta mental divisualisasikan ke dalam suatu bentuk peta analisis kemudian dijelaskan secara deskriptif dimana saja ruang yang menjadi tempat bermain anak, bagaimana pola yang terbentuk dan faktor apa yang menentukan. Tahap yang dilakukan pertama adalah melakukan *plotting* lokasi ruang bermain yang diketahui dari hasil interpretasi, lokasi tempat tinggal anak, dan jaringan jalan serta aksesibilitasnya. Kemudian dihasilkan beberapa peta tematik yaitu peta jarak lokasi tempat tinggal dengan ruang bermain, peta aksesibilitas menuju ruang bermain, dan peta ruang bermain anak berdasarkan hasil peta mental yang digambar. Selain itu, ditampilkan juga sketsa gambar peta mental anak yang kemudian dijelaskan secara keruangan.

Tabel 2. Kategori Desain dan Penilaian untuk Pengkodean Peta Mental

Kategori Desain	Kategori Penilaian
<i>Landmark</i> (fitur bangunan atau objek)	Fungsional (aspek lingkungan terbangun)
<i>Path</i> (garis yang terhubung antara dua atau lebih titik objek tanpa terputus)	Rekreasi (ruang bermain atau bersantai)
<i>Edges</i> (penghalang)	Alam (aspek lingkungan alam)
<i>Districts</i> (area atau bagian dari sebuah kota atau desa yang menampilkan tingkat homogenitas yang tinggi)	Transportasi (mode transportasi)
Sosial (aktivitas manusia)	Manusia (figur orang)

Sumber: Gillespie, 2010

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pertama adalah pembuatan peta mental oleh anak-anak Desa Pagar Dalam di dalam ruangan kelas di SDN 110 Krui Pesisir Barat. Kegiatan tersebut melibatkan 96 siswa, yang bersedia menjadi informan, dari jumlah keseluruhan 117 siswa. Dari 96 lembar peta mental yang dibuat oleh setiap informan ada 80 peta mental yang sesuai dengan kriteria yang diajukan dan dapat dilanjutkan ke tahap analisis.

1. Ruang Bermain Anak Desa Pagar Dalam Berdasarkan Peta Mental

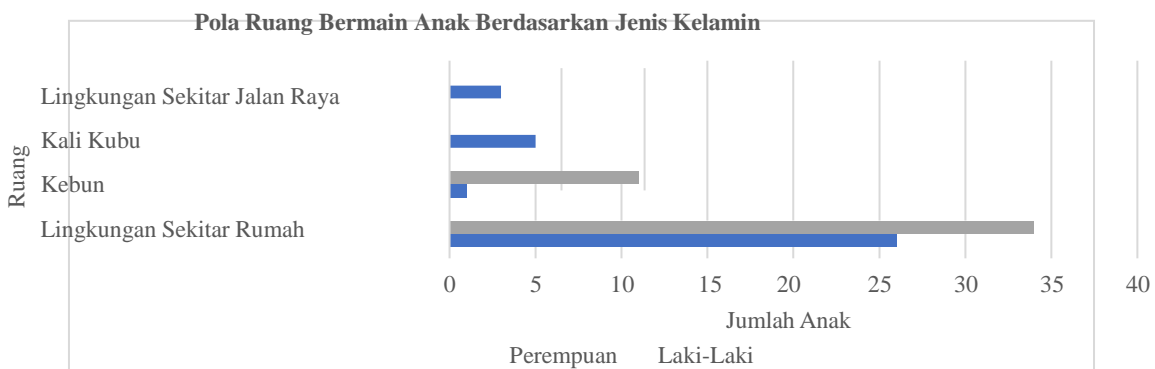
Penelitian dilakukan pada anak-anak sekolah dasar yang berasal dari dusun-dusun yang berbeda di Desa Pagar Dalam. Desa Pagar Dalam terbagi atas beberapa dusun, yaitu Way Kolah, Melesom, Galah Tanoh, Talang Tinggi, Way Kerkai, Talang Tengah, dan Binjai. Berdasarkan hasil analisis pada peta mental yang telah dibuat, ruang bermain anak dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori. Kategori ruang bermain anak antara lain adalah 1) lingkungan sekitar rumah tempat tinggal anak, 2) kebun, 3) lingkungan di sekitar jalan raya, dan 4) sungai. Adapun yang dimaksud lingkungan di jalan raya adalah lingkungan di Dusun Melesom dengan karakteristik wilayah yang satu-satunya dusun yang dekat dengan jalan raya Trans Sumatra dan berada di dataran rendah.

a. Hubungan Pola Pemilihan Ruang Bermain dengan Usia dan Jenis Kelamin

Salah satu faktor pembentuk keterikatan tempat adalah preferensi karakteristik demografi sosial (Altman & Low, 1992; Gustafson, 2001; Lewicka, 2011; Williams, 2014). Karakteristik tersebut mencakup diantaranya yaitu umur, gender, tingkat pendidikan, lama tinggal, kelompok sosial dan lain-lain. Dalam subbab ini, dijelaskan bagaimana pola pemilihan ruang bermain dengan faktor usia dan jenis kelamin anak saling berpengaruh.

Gambar 4 menunjukkan pola pemilihan ruang bermain antara anak laki-laki dan perempuan. Pada kedua diagram terdapat perbedaan pola ruang bermain antara keduanya. Baik laki-laki dan perempuan memiliki persentase jumlah yang relatif hampir seimbang dalam memilih ruang bermain lingkungan sekitar rumah. Selain daripada itu, sebanyak hampir 75 persen lebih memilih untuk menggambar lingkungan sekitar rumahnya

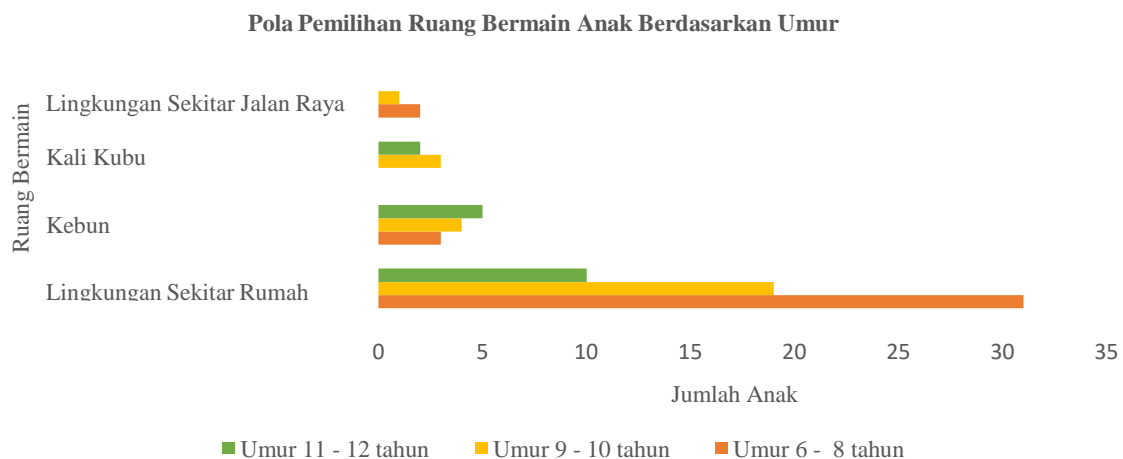
sebagai ruang bermain yang berkesan. Perbedaan yang jelas terlihat adalah anak laki-laki cenderung lebih variatif dalam memilih pola ruang bermain dibandingkan anak perempuan. Pada diagram sebelah kiri, terdapat beberapa anak laki-laki yang memilih Kali Kubu dan lingkungan Melesom sebagai ruang bermain yang paling terikat atau berkesan bagi anak tersebut. Selain itu, ruang bermain kebun juga dipilih meskipun memiliki jumlah persentase yang relatif jauh lebih sedikit dibandingkan perempuan. Sedangkan pada diagram sebelah kanan, sekitar 25 persen anak perempuan memilih ruang bermain kebun sebagai salah satu tempat yang paling berkesan atau terikat bagi mereka. Tidak ada satupun anak perempuan yang memilih sungai atau lingkungan di sekitar jalan raya sebagai ruang bermain yang berkesan bagi mereka.



Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

Gambar 4. Pola Ruang Bermain Anak Berdasarkan Jenis Kelamin

Gambar 5 menunjukkan persentase pola pemilihan ruang bermain anak berdasarkan kelompok umur. Dari 60 anak yang menggambar ruang bermain lingkungan sekitar rumah, dominasi lebih banyak dari anak kelompok umur 6 – 8 tahun sedangkan kelompok umur 11 – 12 tahun cenderung sedikit. Dari keseluruhan anak yang memilih ruang bermain Kali Kubu, tidak ada satupun anak yang berusia 6 – 8 tahun yang memilih ruang bermain Kali Kubu.



Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

Gambar 5. Pola Ruang Bermain Anak Berdasarkan Umur

Dari diagram dan grafik yang ditunjukkan pada Gambar 4, dan Gambar 5, terdapat hubungan pola pemilihan ruang bermain dengan usia dan jenis kelamin. Baik anak laki-laki atau perempuan, cenderung lebih memilih lingkungan yang dekat dengan tempat tinggalnya sebagai ruang bermain. Meskipun begitu, terdapat perbedaan antara anak laki-laki dengan perempuan dalam pemilihan ruang bermain. Anak laki-laki cenderung lebih variatif memilih tempat bermain dibandingkan perempuan. Berdasarkan usia, semakin bertambah usia anak, maka ada kemungkinan anak bereksplorasi pada ruang bermain yang jangkauannya relatif lebih jauh. Anak dengan kelompok umur 6 – 8 tahun cenderung bermain tidak jauh dari tempat tinggalnya. Menurut Lewicka (2011), meskipun semakin meningkatnya kedewasaan seseorang [umur] dapat mempengaruhi keterikatan tempat seseorang dalam memahami dan merasakan ruang, namun itu bukan satu-satunya faktor yang menentukan sehingga setiap individu memiliki keterikatan yang jelas berbeda dengan individu lain dan pola keterikatan yang terbentuk tidak menentu. Status sosial dan ekonomi, pendidikan dan pengalaman, atau budaya juga ikut mempengaruhi, terkadang menjadi positif dan terkadang menjadi negatif. Dalam hasil penelitian ini, anak laki-laki atau anak yang berusia relatif lebih dewasa di wilayah pedesaan memiliki kemungkinan untuk berpindah atau bereksplorasi dengan jangkauan lebih luas sehingga dapat menemukan tempat-tempat baru dan tentunya terdapat faktor lain yang menentukan seberapa kuat keterikatan anak terhadap tempat tersebut. Status sosial dan ekonomi boleh jadi dapat dikatakan sama mengingat mayoritas orang tua masyarakat Desa Pagar Dalam adalah sebagai petani dan pendidikan anak juga baru pendidikan dasar yang tidak jauh berbeda. Namun, perbedaan umur dan gender dapat menentukan bagaimana anak bertindak atau berinteraksi dengan ruang. Contohnya, anak yang lebih muda atau baru duduk di kelas 1 SD lebih sering dipantau oleh orang tuanya karena masih rentan, dan belum cukup umur untuk menjaga diri sehingga tidak berkenan jika bermain sangat jauh di lingkungan desa yang masih alami (banyak hutan). Pandangan yang ditanamkan bahwa laki-laki cenderung lebih mandiri dan lebih menjaga diri dibandingkan perempuan sehingga anak perempuan cenderung akan lebih suka bermain dekat dengan rumahnya boleh jadi suatu nilai budaya yang ditanamkan oleh orang tua dan lingkungan kepada mereka.

b. Karakteristik dan Pola Pemilihan Ruang Bermain

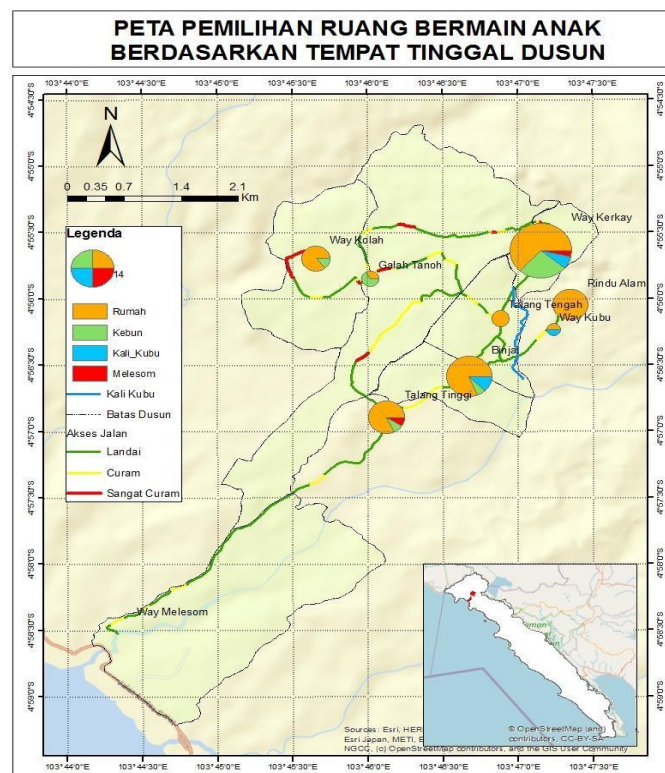
Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana pola spasial ruang bermain anak. Pola spasial yang dimaksud seperti menjelaskan mengapa anak-anak di satu dusun ada yang memilih ruang bermain tertentu sedangkan ada anak dari dusun yang berbeda tidak memilih atau memiliki pola yang berbeda, dan lain sebagainya. Perbedaan tersebut dianalisis berdasarkan persebaran karakteristik demografis anak yang sudah dibahas pada bagian sebelumnya dan dikaitkan juga karakteristik itu sendiri yaitu dengan *site* dan *situation*.

Gambar 6 menunjukkan secara keseluruhan pemilihan ruang bermain anak berdasarkan tempat tinggal dusun. Masing-masing wilayah dusun, selain Way Meselom, disajikan dalam diagram yang menggambarkan persentase ruang bermain yang digambar anak berdasarkan lokasi tempat tinggalnya. Ukuran diagram ditampilkan berbeda-beda untuk mempresentasikan jumlah sampel anak yang berbeda-beda pada masing-masing dusun.

Lokasi Kali Kubu cukup dekat dengan permukiman Binjai, Way Kubu, Rindu Alam, Talang Tengah dan Way Kerkai. Selain itu, aksesibilitas menuju lokasi dari permukiman-permukiman tersebut mudah karena jalan cenderung landai. Dengan demikian, terdapat beberapa anak yang berasal dari permukiman-permukiman tersebut yang memilih ruang bermain Kali Kubu. Anak-anak dari keseluruhan dusun secara dominan lebih banyak memilih ruang bermain lingkungan sekitar rumah kecuali anak-anak dari dusun Galah Tanoh. Ruang bermain kebun relatif lebih banyak dipilih oleh anak-anak yang berasal dari dusun tersebut.

Terakhir, beberapa anak yang memilih ruang bermain lingkungan di Melesom berasal dari Talang Tinggi dan Way Kerkai.

Pertanyaan menarik yang dapat diajukan berdasarkan peta pada Gambar 6 adalah mengapa pada permukiman Talang Tengah dan Rindu Alam tidak ada satupun anak yang memilih kali kubu sebagai ruang bermain mereka sedangkan jarak kedua permukiman dekat dan mudah dijangkau. Alasannya adalah karena tidak ada anak laki-laki yang tinggal di permukiman Talang Tengah sedangkan anak perempuan lebih memilih ruang bermain yang tidak terlalu jauh dari rumah mereka. Sedangkan pada anak di permukiman Rindu Alam, terdapat 10 anak yang tinggal disana yang mana terdiri dari 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Keseluruhan anak laki-laki tersebut termasuk ke kelompok umur 6 – 8 tahun dan kelompok umur 9 – 10 tahun yang mana ruang bermain mereka tidak bisa terlalu jauh dari tempat tinggal mereka.



Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

Gambar 6. Peta Pemilihan Ruang Bermain Anak Berdasarkan Tempat Tinggal Dusun

2. Tingkat Identitas Tempat dan Ketergantungan Tempat Anak Terhadap Ruang Bermain

Dalam penelitian ini, tingkat identitas tempat dan ketergantungan tempat tempat diukur dengan menggunakan kuisioner indeks keterikatan tempat (Raymond et al., 2010). Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa ruang bermain Kali Kubu, kebun, dan lingkungan sekitar rumah sama-sama memiliki tingkat identitas tempat dan ketergantungan tempat yang baik. Tingkat identitas tempat dan ketergantungan tempat ruang bermain lingkungan sekitar jalan raya tidak dapat diketahui nilainya karena tidak ada informan kelas 4 dan 5 yang memilih tempat tersebut. Untuk lebih jelas, dapat dilihat Tabel 3.

Rata-rata skor dan standar deviasi pada Tabel 3 dan Tabel 4 dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik. Dalam memperoleh nilai rata-rata skor. Masing-masing kelompok akan dihitung jumlah skor jawaban pada masing-masing ketergantungan tempat dan identitas tempat responden. Skor jawaban masing-masing responden dijumlahkan sebagai skor aktual kemudian dibagi dengan skor ideal (skor tertinggi yang mungkin dicapai). Semua skor akhir masing-masing responden akan dirata-ratakan dalam bentuk persen pada masing-masing kelompok. Dengan demikian, akan didapatkan nilai rata-rata ketergantungan tempat dan identitas tempat dari masing-masing ruang bermain. Kemudian, standar deviasi diperoleh dengan menggunakan rumus perhitungan standar deviasi antara jumlah skor aktual dan skor rata-rata berdasarkan jumlah responden (ukuran sampel). Standar deviasi digunakan untuk melihat seberapa beragam ukuran variasi pada data-data yang digunakan.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Skor Rata-Rata dari Identitas Tempat dan Ketergantungan Tempat pada Masing-Masing Ruang Bermain

Ruang Bermain	Identitas tempat			Ketergantungan tempat		
	Rata-Rata Skor	Standar Deviasi	Keterangan	Rata-Rata Skor	Standar Deviasi	Keterangan
Kali Kubu	74,29	3.499	Baik	69,33	4.944	Baik
Kebun	79,59	5.577	Baik	77,62	9.372	Baik
Lingkungan Sekitar Rumah	78,63	9.273	Baik	67,83	13.692	Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

Seberapa sering anak mengunjungi ruang bermain menjadi salah satu aspek yang dilihat dalam keterikatan fungsional anak. Semakin sering anak berkunjung, maka keterikatan fungsional dapat semakin kuat. Tabel 4 menunjukkan frekuensi anak berkunjung ke ruang bermain yang mereka gambar. Pada ruang bermain lingkungan sekitar rumah, rata-rata anak yang berkunjung dan berinteraksi ke tempat tersebut adalah setiap hari. Sedangkan anak berkunjung ke Kali Kubu sekitar sekali hingga tiga kali dalam seminggu. Hal tersebut karena lingkungan sekitar rumah adalah ruang bermain yang paling mudah mereka jangkau. Untuk aspek jenis aktivitas dari keterikatan fungsional dan kesan atau perasaan emosi yang dirasakan anak dari keterikatan emosional akan dibahas pada bagian selanjutnya.

Tabel 4. Frekuensi Kunjungan Anak ke Ruang Bermain

Ruang Bermain	Frekuensi Kunjungan		Keterangan
	Rata-Rata Skor	Standar Deviasi	
Kali Kubu	2,40	0,894	Sekali hingga tiga kali dalam seminggu
Kebun	2,57	1,134	Sekali hingga tiga kali dalam seminggu
Lingkungan Sekitar Rumah	3,65	0,832	Setiap hari

Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

3. Keterikatan Tempat Anak berdasarkan Interpretasi Peta Mental

Berdasarkan metode pengkodean peta mental menurut cara mereka menyajikan gambar secara kartografis, keseluruhan peta mental yang dibuat termasuk ke dalam tingkat 1. Tingkat 1 merupakan representasi gambar dari perspektif sudut pandang orang atau perspektif secara vertikal (Matthews, 1984). Hal demikian membuat hasil peta mental relatif lebih terbatas cakupannya dalam memetakan simbol-simbol ruang di dalam gambar dibandingkan tingkatan yang lain namun bisa juga

memiliki kelebihan dari segi kedetailan elemen yang mampu digambar dalam cakupan yang relatif terbatas tersebut. Untuk interpretasi peta mental menggunakan metode kategori desain dan kategori penilaian yang diadopsi dari penelitiannya Mathews (1984) dan Gillespie (2010), dijelaskan sebagai berikut berdasarkan ruang bermain anak.

a) Kali Kubu

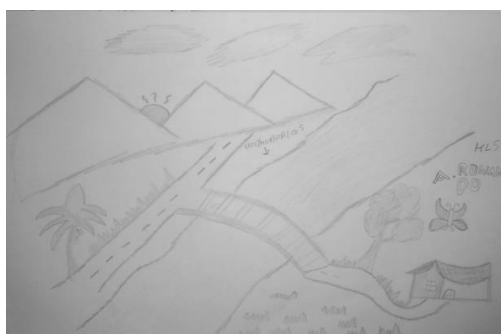
Kali kubu merupakan salah satu ruang bermain anak di Desa Pagar Dalam dengan karakteristik fisik tempat berupa sungai. Kali kubu merupakan toponimi dari sebuah sungai yang terletak dekat sekali dengan Dusun Way Kubu. Berikut disajikan Tabel 5 yang merupakan tabel kategori desain (sebelah kiri) dan kategori penilaian (sebelah kanan) dari Kali Kubu yang digambar melalui peta mental anak.

Tabel 5. Kategori Desain dan Kategori Penilaian dari Ruang Bermain Kali Kubu

Kategori Desain			Kategori Penilaian		
Elemen	Presentase	Keterangan	Elemen	Presentase	Keterangan
<i>Path</i>	29%	sungai, jembatan, jalan setapak	Fungsional	16%	Rumah
<i>Landmark</i>	16%	Rumah, perbukitan	Rekreasi	26%	Sungai
<i>Edge</i>	29%	Sungai, perbukitan, jalan setapak	Alam	58%	Hutan, sungai, perbukitan
<i>District</i>	10%	Hutan, lahan vegetasi	Transportasi	0%	-
<i>Social</i>	16%	sungai	Manusia	0%	-
Total Elemen		31	Total Elemen		19

Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

Pada peta mental dengan objek gambar sungai atau dikenal sebagai Kali Kubu (Lihat Tabel 5 kategori desain di sebelah kiri), elemen dari *path* dan *edges* merupakan elemen yang dominan yaitu sekitar 29 persen dari total elemen. Elemen *path* selalu digambarkan dengan aliran sungai yang mengalir. Sungai tersebut juga digambarkan sebagai elemen *edges* yang berfungsi untuk memisahkan dua wilayah yang berseberangan. Elemen *path* lain ditambahkan sebagai jalur penghubung kedua wilayah yang terpisah karena sungai. Elemen tersebut merupakan jembatan. Perbukitan merupakan elemen *edges* karena memisahkan dua wilayah meskipun tidak diperlihatkan. wilayah satunya pada peta. Perbukitan juga sebagai elemen *landmark* karena sebagai penanda kawasan dari Desa Pagar Dalam yang dapat dilihat dari berbagai sudut.



Sumber: Hasil Penggambaran Peta Mental

Gambar 7. Peta Mental Milik Nando (Sebelah Kiri) dan Peta Mental Ikam (Sebelah Kanan)

Tabel 5 juga menunjukkan kategori penilaian ruang bermain Kali Kubu (sebelah kanan). Berdasarkan tabel, elemen alam menjadi yang paling dominan yaitu sebesar 58 persen. Komponen gambar yang biasanya dimasukkan adalah hutan, sungai, dan perbukitan. Sungai menjadi elemen rekreasi karena anak dapat meluangkan waktu untuk bermain air atau berenang disana. Rumah merupakan elemen fungsional karena fungsinya sebagai tempat tinggal bagi anak. Tidak ada aktivitas transportasi dan kegiatan manusia yang tergambar di dalam peta mental sehingga tidak memiliki elemen manusia dan transportasi.

Gambar 7 (sebelah kiri) merupakan peta mental dari anak yang bernama Ronando Nando (sebelah kiri) yang tinggal di Way Kerkai dan Gambar 7 (sebelah kanan) merupakan peta mental Ikam (sebelah kanan) yang tinggal di Binjai. Peta tersebut menjelaskan aktivitas-aktivitas yang biasa dilakukan ketika bermain di sungai. Aktivitas tersebut diantaranya adalah memancing, berenang, dan mandi. Aktivitas bermain dan berkunjung ke sana dilakukan 1-3 kali dalam seminggu. Dengan demikian, sungai yang digambar juga mengandung elemen *social* yang mana aktivitas dilakukan pada objek tersebut. Berdasarkan ciri-ciri fisik tempat, memang sungai ini mudah dijangkau dari dusun terdekat, terdapat banyak ikan, dan aliran air yang lebar dan tidak terlalu deras pada situasi tidak hujan. Keterikatan emosional pada anak tercipta sebagai perasaan positif yang menunjukkan Kali Kubu sebagai tempat menyenangkan untuk bermain air dengan air yang jernih dan tidak berbahaya ketika cuaca cerah bagi anak-anak laki-laki pada umumnya.

Dengan demikian, faktor yang cukup kuat menentukan keterikatan anak terhadap ruang bermain Kali Kubu dilihat pada aspek aktivitas (Altman & Low, 1992). Aktivitas berenang, bermain air, mandi dan memancing yang unik dan hanya dapat dilakukan di tempat tersebut menjadikan tempat itu memiliki fungsi rekreasi bagi anak di waktu bermainnya sehingga memiliki keterikatan. Aktivitas tersebut menimbulkan perasaan positif bagi anak dan menciptakan kepuasan terhadap tempat (Stedman, 2002, 2003; Walker & Chapman, 2003). Selain itu, faktor preferensi terhadap suasana alam juga menjadi faktor kedua yang menentukan keterikatan anak terhadap tempat (Kaplan 2018).

b) Lingkungan Sekitar Rumah

Lingkungan sekitar rumah digambarkan oleh anak dengan elemen dominan yaitu elemen *landmark* dan elemen fungsional pada rumah. Berikut disajikan tabel kategori desain, tabel kategori penilaian, dan beberapa contoh peta mental.

Berdasarkan Tabel 6 pada kategori desain, elemen yang paling dominan tentunya adalah elemen *landmark*. Setiap peta selalu mencantumkan rumah informan dalam gambarnya. Elemen *path* menjadi elemen yang paling jarang digambar oleh anak. Hal demikian juga berlaku pada beberapa anak yang tinggal di permukiman yang mengelompok. Dengan demikian, elemen *path* tidak menjadi elemen penting yang digambar. Biasanya anak yang menggambar elemen *path* difungsikan hanya sebagai sebuah informasi bahwa rumahnya berlokasi di pinggir jalan setapak. Ada juga beberapa anak yang memfungsikan elemen *path* jalan sebagai penghubung lokasi rumah informan dengan lokasi rumah teman mainnya. Sedangkan anak yang tidak menggambar tidak memasukkan elemen *path* karena untuk mengedepankan elemen alam dengan suasana kebun dan pepohonan dengan lokasi relatif yang berbeda dari rumah. Misalnya halaman depan rumah adalah jalan setapak dengan rumah-rumah yang berderet, tetapi anak menggambar halaman belakang rumah dengan lahan kebun mereka yang luas pada peta mental mereka seperti ditunjukkan pada Gambar 8.

Tabel 6. Kategori Desain dan Kategori Penilaian dari Ruang Bermain Lingkungan Sekitar Rumah

Kategori Desain			Kategori Penilaian		
Elemen	Presentase	Keterangan	Elemen	Presentase	Keterangan
<i>Path</i>	11%	Jalan, sungai, jembatan	Fungsional	44%	Rumah informan, rumah teman informan, turbin
<i>Landmark</i>	42%	Rumah, perbukitan	Rekreasi	10%	Sungai, ayunan, pohon, kolam, bangku bawah pohon
<i>Edge</i>	18%	Sungai, perbukitan, jalan semak, tanaman	Alam	41%	Sungai, pohon, perbukitan, hutan, tanaman bunga
<i>District</i>	18%	Lahan vegetasi, hutan, permukiman, kebun sawah	Transportasi	2%	Motor
<i>Social</i>	11%	Ayunan, pohon, bukit, kolam, sangkar burung, bangku bawah pohon	Manusia	3%	Jalan-jalan, bermain bersama teman
Total Elemen		187	Total Elemen		158

Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan



Sumber: Hasil Penggambaran Peta Mental

Gambar 8. Peta Mental Milik Indri (Sebelah Kiri) dan Peta Mental Mika (Sebelah Kanan)

Tabel 6 menunjukkan kategori penilaian dari ruang bermain lingkungan sekitar rumah. Elemen fungsional dan elemen alam sangat mendominasi dalam peta mental. Hal tersebut dapat dimaknai bahwa banyak ruang yang masih alami di sekitar permukiman dan anak menikmati pemandangan dan suasana alam seperti itu. Kenyamanan, kepuasan visual dan keamanan dapat menciptakan identitas diri berupa perasaan positif terhadap lingkungannya. Dengan demikian, Aktivitas-aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak lebih banyak berada di lingkungan luar terbuka. Anak yang hanya menggambar rumah dan sangat sedikit elemen lain yang digambar dalam peta sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 9 menjelaskan anak terkait lebih tertarik pada aktivitas-aktivitas di dalam rumah, seperti menonton televisi, belajar, dan lain-lain. Sedangkan anak yang menggambar elemen lain, terutama elemen alam, dengan cukup kompleks menandakan kalau anak tersebut tertarik melakukan aktivitas di luar rumah dekat tempat tinggalnya, baik sendiri atau bersama teman. Selain itu, peneliti juga berpendapat bahwa keterikatan anak terhadap tempat karena kepuasaannya terhadap elemen alam yang dominan membuat elemen *district* dan elemen fungsional dari permukiman sangat jarang digambar oleh anak. Padahal beberapa anak tinggal di permukiman mengelompok dimana banyak

rumah-rumah berdiri di pinggir jalan tapi tetap saja anak lebih senang terhadap elemen-elemen alam (Lihat Gambar 8).

Terdapat beberapa faktor yang berkontribusi dalam pembentukan keterikatan tempat anak terhadap ruang bermain lingkungan sekitar rumah. Namun, faktor yang paling utama adalah faktor pengalaman. Tingkat keakraban dengan suatu tempat melalui kunjungan yang lebih sering dan intensif, kemelekatan dapat berkembang dan semakin dalam (Fried, 1966). Hal ini dapat dipahami karena rumah adalah lingkungan terdekat dan teraman bagi anak dalam interaksinya dengan lingkungan dan dilakukan setiap hari.



Sumber: Hasil Penggambaran Peta Mental

Gambar 9. Peta Mental Karya Syahrul yang Hanya Menggambar Satu Elemen *Landmark* Rumah

c) Kebun

Dalam penelitian ini, kebun didefinisikan sebagai lingkungan alami. Kebun digambarkan sebagai lingkungan alami dengan pemandangan yang menarik secara visual bagi anak. Biasanya anak memberikan banyak elemen alam pada peta seperti gunung, tanaman bunga, pohon-pohon, rumput-rumput, atau semak belukar. Tabel 7 menunjukkan kategori desain dari ruang bermain kebun.

Tabel 7. Kategori Desain dan Kategori Penilaian dari Ruang Bermain Kebun

Elemen	Kategori Desain		Elemen	Kategori Penilaian	
	Presentase	Keterangan		Presentase	Keterangan
Path	0%	-	Fungsional	0%	-
Landmark	29%	perbukitan	Rekreasi	0%	-
Edge	29%	perbukitan	Alam	75%	Pohon-pohon, kebun, perbukitan, tanaman bunga
District	42%	Hutan, kebun	Transportasi	0%	-
Social	0%	-	Manusia	25%	Menikmati Pemandangan
Total Elemen	24		Total Elemen	29	

Sumber: Hasil Pengolahan Data Lapangan

Berdasarkan Tabel 7, elemen kategori desain yang paling dominan adalah distrik berupa hutan dan kebun. Beberapa anak juga menggambarkan perbukitan sebagai elemen *landmark* dan *edges*. Sama sekali tidak ada elemen *path* dan *social* yang digambar anak. Elemen *path* tidak muncul karena menggambarkan lingkungan alam yang belum terlalu jelas jalurnya. Tetapi elemen *path* tidak dibutuhkan untuk menggambarkan lingkungan alam. Sedangkan, elemen *social* juga tidak digambarkan. Sedangkan pada Tabel 7 kategori penilaian, elemen alam pada kategori penilaian menjadi yang paling dominan dibandingkan elemen-elemen lainnya. Hal tersebut dapat diartikan interaksi anak pada

ruang bermain kebun hanya sebatas kepuasan visual. Mereka cenderung menikmati pemandangan alam dan lebih menggambarkan perasaan emosional mereka dibandingkan menjelaskan secara mendetail aktivitas yang mereka lakukan sebagaimana terlihat pada Gambar 10.

- Jeni : “bermain, juga bisa belajar tentang alam dan menikmati keindahannya”
 Tesa : “saya merasa senang bila bermain di tempat yang saya sukai termasuk di gunung”
 Laura : “saya suka bermain di lingkungan tempat bermain saya dan ketika lagi capek angin bertiup ke arah saya”
 Liwa : “disana tempatnya sejuk dan rileks”
 Rahma : “bisa bermain, dan santai-santai dan menghirup udara segar”
 Siti : “menanam atau bersenang-senang”



Sumber: Hasil Penggambaran Peta Mental

Gambar 10. Peta Mental Karya Epi Pusvita (Sebelah Kiri) dan Peta Mental Karya Rahma (Sebelah Kanan)

Anak-anak telah memiliki keterikatan emosional terhadap ruang bermain kebun. Secara tertulis, mereka mengungkapkan kesan, emosi dan perasaan yang telah mereka rasakan ketika berinteraksi dengan tempat tersebut. Perasaan mereka terhadap tempat tersebut adalah tempat yang sejuk, anginnya yang bertiup kencang, suasana yang rileks, udara segar, dan dapat menikmati pemandangan yang indah.

Dengan demikian, faktor yang membuat anak memiliki keterikatan terhadap ruang bermain kebun karena preferensi dan kepuasan tempat. Preferensi adalah tingkat di mana seseorang menyukai jenis pemandangan tertentu, sedangkan keterikatan adalah hubungan emosional yang lebih dalam (Riley 1992). Anak menikmati pemandangan dan suasana alam ketika berada di tempat tersebut dan menimbulkan perasaan positif sehingga menimbulkan keterikatan tempat.

d) Lingkungan Sekitar Jalan Raya

Lingkungan sekitar jalan raya yang dimaksud adalah di sekitar jalan lintas Sumatra yang melintas di Dusun Melesom. Melesom merupakan pusatnya Desa Pagar Dalam dengan banyak kendaraan yang melintas. Berdasarkan hasil pengolahan, keseluruhan elemen yang digambar oleh anak adalah elemen *path*. Sedangkan pada kategori penilaian, keseluruhan elemen-elemen yang digambar terdiri atas 75 persen elemen transportasi berupa mobil dan truk, dan 25 persen adalah elemen natural berupa pohon. Elemen *path* berupa jalan lintas Sumatra dan sungai. Anak tidak menggambar elemen *district* permukiman atau

komersil. Padahal disana terdapat rumah-rumah yang mengelompok dan bangunan komersil serta pasar di pinggir jalan. Mereka lebih tertarik menggambar elemen transportasi. Berikut merupakan salah satu contoh gambar peta mental lingkungan sekitar jalan raya yang ditunjukkan pada Gambar 11.



Sumber: Hasil Penggambaran Peta Mental

Gambar 11. Peta Mental Karya Yusuf

Faktor yang menentukan anak memiliki keterikatan terhadap ruang bermain lingkungan sekitar jalan raya adalah preferensi tempat dan pengalaman. Anak berada di lingkungan baru yang jarang mereka temui sehari-hari (Williams, 2014) dan mereka menikmati pemandangannya dengan kendaraan-kendaraan yang melintas serta jalan raya. Kenikmatan berada di suasana baru tersebut menimbulkan perasaan positif sehingga menjadi momen yang akan diingat oleh mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan terkait dua hal berkaitan dengan pola pemilihan ruang bermain anak dan bagaimana perilaku anak dalam interaksinya dengan lingkungan. Pola pemilihan ruang bermain melalui peta mental memperlihatkan bahwa anak pedesaan cenderung memilih ruang bermain yang dekat dengan lokasi tempat tinggal mereka. Namun ada pengaruh dalam pemilihan ruang bermain yang memperlihatkan bahwa adanya perluasan jangkauan dalam mengeksplorasi ruang bermain yang lebih jauh berdasarkan umur dan gender. Kategori ruang bermain anak Desa Pagar Dalam terdiri atas lingkungan sekitar rumah, kebun, Kali Kubu, dan lingkungan di sekitar jalan raya. Tingkat identitas tempat dan ketergantungan tempat pada masing-masing termasuk kedalam klasifikasi baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa rata-rata anak Desa Pagar Dalam memiliki keterikatan yang baik pada masing-masing ruang bermain. Anak pedesaan cenderung terikat dengan ruang bermain yang tidak terlalu jauh dengan lokasi tempat tinggalnya. Anak-anak lebih banyak memilih lingkungan sekitar rumah karena mudah dijangkau. Faktor aksesibilitas dan faktor jarak menentukan jangkauan anak melakukan perjalanan. Penilaian memori, kesan, dan perasaan positif yang kuat terhadap lingkungan alam di sekitarnya yang menjadi faktor utama membentuk identitas tempat anak. Frekuensi atau kekerapan bermain dan kegiatan bermain juga membentuk keterikatan fungsional anak terhadap lingkungan sekitarnya.

PERNYATAAN RESMI

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar Gerakan UI Mengajar 9, masyarakat Desa Pagar Dalam, dan pihak sekolah SDN 110 Krui Pesisir Barat yang telah mengizinkan dan membantu sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Terima kasih juga kepada Dra. Widyawati, MSP selaku dosen pembimbing atas segala kritik dan masukan yang beliau berikan. Jurnal penelitian ini saya dedikasikan untuk perkembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang Geografi Pendidikan, perencanaan pembangunan dan kesejahteraan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I., & Low, S. M. (1992). Place attachment.
- Bricker, K. S., & Kerstetter, D. L. (2000). Level of specialization and place attachment: An exploratory study of whitewater recreationists. *Leisure Sciences*, 22(4), 233–257. <https://doi.org/10.1080/01490409950202285>
- Canter, D. (1997). The Facets of Place. In *Toward the Integration of Theory, Methods, Research, and Utilization* (pp. 109–147). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4757-4425-5_4
- Edelson. (2011). Geo-Literacy | National Geographic Society. <https://www.nationalgeographic.org/article/geo-literacy-preparation-far-reaching-decisions/>
- Fried, M. A. (1966). Grieving for a lost home : psychological costs of relocation. *Urban Renewal : The Record and the Controversy*. Gandy, S. (2007). Developmentally Appropriate Geography. *Social Studies and the Young Learner*, 20(2), 30–32.
- Gieryn, T. F. (2000). A Space for Place in Sociology. *Annual Review of Sociology*, 26(1), 463–496. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.26.1.463>
- Gillespie, C. A. (2010). How culture constructs our sense of neighborhood: Mental maps and children's perceptions of place. *Journal of Geography*, 109(1), 18–29. <https://doi.org/10.1080/00221340903459447>
- Gustafson, P. (2001). Meanings of place: Everyday experience and theoretical conceptualizations. *Journal of Environmental Psychology*, 21(1), 5–16. <https://doi.org/10.1006/jevp.2000.0185>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jorgensen, & Stedman. (2001). Sense of place as an attachment: Lakeshore owners attitudes toward their properties. *Journal of Environmental Psychology*, 21, 233–248. <https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0226>
- Kaplan, J. (2018). The Experience of Nature. *Apocalypse, Revolution and Terrorism*, 1–7. <https://doi.org/10.4324/9781351054386-1>
- Kyle, G., Graefe, A., & Manning, R. (2005). Testing the Dimensionality of Place Attachment in Recreational Settings. *Environment and Behavior*, 37(2), 153–177. <https://doi.org/10.1177/0013916504269654>
- Lewicka, M. (2011). Place attachment: How far have we come in the last 40 years? In *Journal of Environmental Psychology* [Vol. 31, Issue 3, pp. 207–230]. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2010.10.001>
- Lin, C. C., & Lockwood, M. (2014). Forms and sources of place attachment: Evidence from two protected areas. *Geoforum*, 53, 74–81. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2014.02.008>
- Mathews, M. . (1984). Cognitive mapping abilities of young boys and girls. *Journal of Geography*, 69, 327–335.
- Matthews, M. H. (1984). Environmental cognition of young children: images of journey to school and home area. *Transactions - Institute of British Geographers*, 9(1), 89–105. <https://doi.org/10.2307/621869>
- Moore, R. L., & Graefe, A. R. (1994). Attachments to recreation settings: The case of rail-trail users. *Leisure Sciences*, 16(1), 17– 31. <https://doi.org/10.1080/01490409409513214>
- Piaget, J., Piercy, M., & Berlyne, D. E. (1950). The psychology of intelligence.
- Proshansky, H. M., Fabian, A. K., & Kaminoff, R. (1983). Place-identity: Physical world socialization of the self. *Journal of Environmental Psychology*, 3(1), 57–83. [https://doi.org/10.1016/S0272-4944\(83\)80021-8](https://doi.org/10.1016/S0272-4944(83)80021-8)
- Raymond, C. M., Brown, G., & Weber, D. (2010). The measurement of place attachment: Personal, community, and environmental connections. *Journal of Environmental*

- Psychology, 30(4), 422-434. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2010.08.002>
- Riley, R. B. (1992). Attachment to the Ordinary Landscape. In *Place Attachment* (pp. 13-35). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4684-8753-4_2
- Stedman, R. C. (2002). Toward a Social Psychology of Place. *Environment and Behavior*, 34(5), 561-581. <https://doi.org/10.1177/0013916502034005001>
- Stedman, R. C. (2003). Is it really just a social construction?: The contribution of the physical environment to sense of place. *Society and Natural Resources*, 16(8), 671-685. <https://doi.org/10.1080/08941920309189>
- Tuan, Y. (1974). *Topophilia: a study of environmental perception, attitudes, and values*. Prentice-Hall.
- Tuan, Y. (2001). *Space and place : the perspective of experience*.
- Umi Narimawati. (2007). *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia Aplikasi Contoh Perhitungannya.pdf*.
- Walker, G. J., & Chapman, R. (2003). Thinking Like a Park: The Effects of Sense of Place, Perspective-Taking, and Empathy on Pro-Environmental Intentions.
- Williams, D. R. (2014). *Measuring Place Attachment : Some Preliminary Results*. October 1989.
- Williams, D. R., Patterson, M. E., Roggenbuck, J. W., & Watson, A. E. (1992). Beyond the commodity metaphor: Examining emotional and symbolic attachment to place. *Leisure Sciences*, 14(1), 29-46. <https://doi.org/10.1080/01490409209513155>
- Williams, D. R., & Vaske, J. J. (2003). The Measurement of Place Attachment: Validity and Generalizability of a Psychometric Approach. *Forest Science*, 49(6), 830-840. <https://doi.org/10.1093/forestscience/49.6.830>