

## Keterkaitan Parameter Ruang Interaksi Ramah Anak melalui *Behavior Setting* dengan Perkembangan Psikologi di Perkampungan Padat Penduduk (Studi Kasus: Kampung Wisata Jodipan)

Naskah diajukan pada: 2024-03-25 | Terakhir direvisi pada: 2024-04-17 | Diterima pada: 2024-4-25

**Brainnisa Ramadhani Nur Nisrina\***

Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia, brainnisa.ramadhani@binus.ac.id

**Muhammad Dzaki Fuad**

Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia, muhammad.fuad@binus.ac.id

**Felix Franklin Zebua**

Bina Nusantara University, Jakarta, Indonesia, felix.zebua@binus.ac.id

(\* ) penulis korespondensi

### Abstrak

Pada tahun 2016, hampir semua bangunan yang berada di dalam kawasan Kampung Wisata Jodipan, Malang diubah menjadi kampung warna-warni sehingga mengundang daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara. Namun dengan beberapa fenomena tersebut, ternyata berdampak pada anak-anak. Salah satunya ruang interaksi sosial dan aktivitas fisik menjadi terbatas dengan fasilitas yang belum memadai, mengingat interaksi sosial pada anak dengan individu lain dan lingkungannya sangat penting untuk pembentukan kematangan di masa depan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan keterkaitan parameter ruang interaksi ramah anak di perkampungan padat penduduk dengan perkembangan psikologis. Metode penelitian melalui pendekatan *behavior setting* dan penelitian kualitatif. Berikut contoh dari hasil penelitian, seperti menyediakan berbagai variasi permainan sesuai perkembangan usianya, menghadirkan elemen biotik/alam seperti yang ada di lingkungan sekitar serta wajib memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan.

**Kata-kunci:** *Behavior setting*; Kampung Wisata Jodipan; Padat penduduk; Ramah anak; Ruang interaksi

### Abstract

*In 2016, almost all buildings within the Jodipan Tourism Village area in Malang were transformed into a colorful village, attracting local and foreign tourists. But with some of these phenomena, it turns out to have an impact on children. One of them is that the space for social interaction and physical activity is limited with inadequate facilities, considering that social interaction in children with other individuals and their environment is very important for the formation of future maturity. The purpose of this study is to explain the relationship between the parameters of child-friendly interaction spaces in densely populated villages and psychological development. The research method is through behavior setting approach and qualitative research. The following are examples of research results, such as providing a variety of games according to age development, presenting biotic / natural elements such as those in the surrounding environment and must pay attention to security and safety factors.*

**Keywords:** *Behavior setting*; Kampung Wisata Jodipan; Densely populated settlements; child-friendly; interaction space

## Pendahuluan

Kampung Wisata Jodipan, Malang RW 02 (RT 06, 07, 09) merupakan salah satu contoh kampung kota dengan jumlah kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Sekarang telah berubah menjadi kampung warna-warni yang menarik dan mengundang wisatawan datang, baik lokal maupun mancanegara. Kampung Wisata Jodipan (KWJ) merupakan salah satu ikon Kota Malang selain Gunung Bromo. Namun dengan kepadatan penduduk dan padatnya bangunan tinggi disekitar, hal tersebut berpengaruh terhadap kelompok penduduk kampung kota yang masih anak-anak. Dari fenomena tersebut, maka muncul beberapa permasalahan seperti semakin sedikit area/ruang interaksi anak, sarana dan prasarana yang kurang memadai dan disertai dengan lahan yang semakin terbatas. Sehingga menyebabkan area yang semakin berkurang untuk aktivitas fisik. Mengingat interaksi pada anak dengan individu lain dan lingkungan sekitar (khususnya alam) melalui ruang spasial fisik tertentu, sangat penting untuk menentukan pembentukan kematangan anak di masa depan. Maka hal ini perlu dikaji secara mendalam dengan mengkaitkan keunikan/kekhasan dan keterbatasan ruang fisik yang tersedia di kawasan KWJ Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan keterkaitan parameter ruang interaksi ramah anak melalui pendekatan *behavior setting* dan perkembangan psikologis pada anak pada perkampungan padat penduduk.

Prioritas dalam pengembangan desain sebuah area bermain, perpustakaan dan museum harus diberikan pada kebutuhan anak-anak untuk merangsang kreativitas, mental dan perkembangan fisik mereka (Nour, 2013). Lingkungan yang ramah anak pada suatu area dibangun dan mengandung unsur alami, dimana anak-anak memiliki hak dasar untuk bermain, berbicara dengan bebas dan mengambil kegiatan yang bermakna yang telah dirangkum oleh Mohit (2021) (Rasmussen 2002, Moore 1986, Shaw 1978, dan Thomson 2004). Berdasarkan analisa gabungan yang telah dirangkum oleh Elizelle (2018) bersumber pada Pienaar (2014), Welbach (2014), De Jong (2013), Schlebusch (2014) dan Kriel (2014), terdapat lima pertimbangan unik mengenai perencanaan ruang ramah anak antara lain *safety considerations, education of communities, independent mobility, providing natural play space, participatory planning approach*. Kemudian menurut CCYP (2011:8) dan Shackell dkk. (2008:15), berbagai karakteristik harus dipertimbangkan ketika merancang ruang yang ramah anak, termasuk isu-isu seperti lokasi, ruang yang memungkinkan untuk bergerak aktif dan sehat, pengaplikasian elemen alam, keberlanjutan, ramah anak, pilihan transportasi, keamanan, menyediakan berbagai pengalaman bermain, peluang resiko dan tantangan, ruang multi guna serta aksesibilitas dan mengakomodasi untuk berbagai usia anak. Beberapa aspek yang dapat berkontribusi dalam perancangan ruang hijau yang ramah anak berdasarkan Camora et. al. (2003) dan CSIR (2005). Jika menurut Camora et. al. (2003) aspek yang digunakan untuk merancang ruang yang ramah anak antara lain *traffic calming, separation, different surfaces, sufficient facilities*. Jika menurut CSIR (2005) aspek yang harus diterapkan adalah *location, access, size and dimension, 36 edges, surfaces, public furniture*. Dari beberapa paparan menurut para ahli yang sudah disebutkan sebelumnya, maka peneliti merangkum beberapa poin yang dapat digunakan sebagai parameter atau batasan penelitian untuk diterapkan pada ruang interaksi ramah anak di Kampung Wisata Jodipan. Kemudian data tersebut dikaitkan dengan paparan terbaru dari Mohit (2021) mengenai parameter untuk lingkungan bermain/interaksi yang telah dikaitkan dengan 5 aspek psikologi perkembangan anak. Keunggulan dari pendapat Mohit (2021) adalah teori-teori tersebut sudah dihubungkan dengan aspek perkembangan psikologis anak, sehingga ruang bermain yang ramah dapat membangun serta merangsang tingkat kematangan anak di masa depan.

*Output* dari penelitian ini berupa menjelaskan keterkaitan parameter ruang interaksi ramah anak melalui *behavior setting* dan perkembangan psikologis anak di perkampungan padat penduduk, yang diperoleh melalui fenomena empiris aktivitas fisik dan perilaku sosial anak-anak di KWJ Malang. Selain itu juga dikaitkan dengan keunikan/kekhasan dan keterbatasan ruang fisik yang tersedia di sekitar kawasan tersebut. Dengan memaparkan dan mengkaitkan hubungan antara ruang ramah anak melalui pendekatan *behavior setting* dan perkembangan psikologis pada anak, diharapkan dapat menjadi parameter baru dalam menentukan maupun menjadi rekomendasi dalam mendesain ruang interaksi ramah anak khususnya di perkampungan padat penduduk yang dapat mendukung aktivitas fisik, sosial dan perkembangan psikologis individu di masa depan. Selain itu, metode dan hasil temuan ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan ruang interaksi ramah anak pada perkampungan padat penduduk/kampung kota lainnya, khususnya yang memiliki karakter/keunikan/kekhasan semacam Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang.

## Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan *behavior setting* melalui observasi fenomena empiris aktivitas fisik dan perilaku sosial anak serta wawancara warga lokal di sekitar wilayah Kampung Wisata Jodipan, Malang. Berikut di bawah ini adalah penjabaran dari metode yang dilakukan oleh peneliti.

Untuk mengetahui fenomena empiris aktivitas fisik dan perilaku sosial di lapangan, peneliti mendapatkan data melalui penelitian kualitatif dengan menggunakan observasi non partisipan dan teknik observasi terbuka. Penelitian ini berfokus pada anak-anak baik laki-laki maupun perempuan dengan kelompok usia 6-7 tahun sampai dengan 12-13 tahun. Selanjutnya metode wawancara (*structure interview* dan *semi-structure interview*) dengan beberapa penduduk lokal disana. Data dikumpulkan dengan cara dokumentasi berupa foto dan menyiapkan daftar penelitian lapangan/*fieldwork* yang kemudian hasil pengamatan dan wawancara tersebut ditulis pada *fieldnotes*. Penelitian ini dilakukan pada Minggu dan Sabtu sore saat anak-anak melakukan aktivitas fisik dan tingkah sosial yang cukup intens dengan individu lain dan dengan lingkungan spasial di sekitar kawasan Kampung Wisata Jodipan Malang.





Menurut Nisrina B.R.N (2023) berikut ini 5 faktor *behavior setting* yang digunakan dalam memandu pengumpulan data di lapangan: 1) Pengaturan lain yang terkait dengan pengaturan di mana aktivitas tersebut terjadi (perilaku antara individu yang saling terkait). 2) Penyimpangan perilaku yang terjadi pada zona jarak area antara anak-anak satu sama lain dan anak-anak dengan orang dewasa. 3) Aktivitas dan fasilitas pendukung juga termasuk jumlah dan variasi pengguna ruang. 4) Faktor ruang/lingkungan, ukuran dan bentuk perabot serta penataan perabot. 5) Elemen tetap (*fix element*) dan tidak tetap (*non-fix element*) di area tersebut.


Sedangkan, menurut Mohit (2021) terdapat 5 faktor penting yang dapat dijadikan sebagai parameter dalam mendesain ruang interaksi/bermain anak yang dikaitkan dengan aspek perkembangan psikologis anak: 1) *Physical*, terdiri dari fasilitas berdasarkan pada aktivitas fisik. 2) *Cognitive*, terdiri dari variasi permainan. 3) *Perception*, terdiri dari elemen biotik, keanekaragaman, dan unsur estetik. 4) *Emotional*, terdiri dari keamanan dan keselamatan serta kebebasan untuk bergerak. 5) *Social*, terdiri dari interaksi sosial.

## Hasil dan Pembahasan

Pada Tabel 1. menunjukkan hasil analisa data dari pengamatan fenomena empirik aktivitas fisik dan perilaku sosial pada anak-anak di sekitar area Kampung Wisata Jodipan (KWJ), Malang yang dikelompokkan berdasarkan 5 aspek melalui pendekatan *behavior setting*. Sedangkan Tabel 2. menunjukkan keterkaitan dari 5 aspek perkembangan psikologis anak dan hasil *behavior setting* anak di sekitar kawasan KWJ Malang dan digunakan sebagai batasan masalah yang dikaitkan dengan kondisi keunikan/kekhasan dan keterbatasan ruang fisik yang tersedia di KWJ Malang.

**Tabel 1.** Observasi Aktivitas Fisik Dan Perilaku Sosial Pada Anak Melalui Pendekatan *Behavior Setting*

No.	<i>Behavior Setting</i>	Ruang Interaksi Anak-Anak di Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang
1.	<p><b>Aktivitas fisik dan perilaku sosial anak-anak di area outdoor pada pemukiman padat penduduk</b></p> <p><b>7 Tipe Aktivitas Fisik</b></p> <p>Aktivitas fisik yang dinamik ditunjukkan oleh anak-anak seperti duduk, berlari, mengejar, memanjat, bermain perosotan dengan mobil mainan, merangkai layang-layang, dan bermain layang-layang.</p> <p><b>9 Tipe Perilaku Sosial</b></p> <p>Sedangkan untuk perilaku sosial anak-anak antara lain yaitu mengamati lingkungan sekitar secara diam-diam, bermain dengan teman sebaya tanpa pengawasan orang dewasa, aktivitas cenderung dilakukan secara berkelompok/bergerombol, saling bercanda, saling bertukar cerita, mengobrol, merawat atau menjaga anak kecil yang usianya dibawahnya, dan menyapa orang dewasa lainnya yang mereka temui.</p>	
2.	<p><b>Setting lain yang terkait, meliputi tempat atau lokasi terjadinya aktivitas</b></p> <p>Karena keterbatasan lahan dan tidak ada fasilitas khusus untuk ruang bermain, sehingga hampir di setiap sudut di sekitar kawasan KWJ Malang dijadikan area bermain dan berinteraksi. Berikut ini adalah contoh dari <i>setting</i> lain, seperti: anak-anak cenderung berlarian dan bermain kejar-kejaran di sepanjang koridor atau gang-gang, bermain dan mengobrol diatas motor yang sedang diparkir. Kami juga mendapati aktivitas yang tidak biasa pada anak-anak dan cenderung membahayakan, yaitu bermain di tepian Sungai Brantas.</p>	
3.	<p><b>Aktivitas dan fasilitas pendukung, saat anak-anak menunjukkan aktivitas fisik dan perilaku sosial</b></p> <p>Terdapat beberapa fasilitas yang mendukung aktivitas fisik dan tingkah sosial anak-anak, seperti area pos satpam dan dinding pembatas antara area KWJ Malang dengan Sungai Brantas, tangga landai yang digunakan untuk bermain perosotan/seluncuran dengan mainan mobil-mobilan, fasilitas publik seperti tangga utama digunakan untuk duduk-duduk anak kecil dan orang dewasa, <i>railing</i> tangga digunakan untuk memanjat, dan lapangan di tepi Sungai Brantas digunakan untuk bermain layang-layang.</p>	
4.	<p><b>Sebaran spasial, terkait ritme/waktu dan durasi aktivitas/event/peristiwa pada lokasi yang diobservasi dan dianalisa berdasarkan jam/saat</b></p> <p>Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama 2 jam, ditemukan bahwa sebaran spasial yang dilakukan oleh anak-anak sangat luas dan beragam.</p>	

No.	<i>Behavior Setting</i>	Ruang Interaksi Anak-Anak di Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang
5.	<p><b>Mobilitas dan sirkulasi, oleh pengguna (anak-anak) area outdoor pada perkampungan padat penduduk</b></p> <p>Mobilitas dan sirkulasi anak-anak selama berinteraksi dan bermain dengan teman sebayanya cukup bervariasi. Hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak cukup akrab dengan lingkungannya untuk bermain dan berinteraksi, sehingga mereka cenderung tidak mempunyai rasa khawatir dan takut, semisal saat memanjat dinding yang cukup tinggi atau saat bermain di tepian Sungai Brantas.</p>	

(Sumber: Penulis, 2023).

Berdasarkan dari hasil pengamatan fenomena empirik pada Tabel 1. maka dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapat 7 tipe aktivitas fisik dan 9 tipe perilaku sosial; 2) seting lain yang terkait meliputi setiap sudut di kawasan KWJ Malang digunakan area berinteraksi dan bermain seperti koridor dan gang karena keterbatasan lahan; 3) aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak menggunakan fasilitas publik contohnya dinding pembatas, tangga, dan *ramp*; 4) sebaran spasial yang dilakukan oleh anak-anak sangat luas dan beragam; 5) terakhir, mobilitas dan sirkulasi anak-anak selama berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar cukup bervariasi.

**Tabel 2.** Keterkaitan Parameter *Behavior Setting* Dan Perkembangan Psikologis Anak

No.	Parameter Ruang Interaksi Anak Berdasarkan 5 Aspek Perkembangan Psikologis Anak Menurut Mohit (2021)	Sub Kategori	Berdasarkan Observasi Perilaku Anak-Anak di Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang sebagai Pertimbangan Mendesain Ruang Ramah Anak (Anak usia 6/7 Tahun – 12/13 Tahun)
1.	<i>Physical</i>	Fasilitas ruang interaksi berdasarkan pada aktivitas fisik	Duduk, berlarian, mengejar, memanjat, bermain perosotan dengan mobil mainan, merakit layang-layang, dan bermain layang-layang.
2.	<i>Cognitive</i>	Variasi permainan	Berdasarkan temuan saat melakukan pengamatan, variasi permainan yang dapat diterapkan antara lain; mencakup kegiatan bermain dan belajar serta terdapat permainan yang interaktif sehingga bisa mengakomodasi aktivitas fisik anak-anak di Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang.
3.	<i>Perception</i>	Elemen biotik	Elemen biotik yang ada di sekitar Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang, sebaiknya dihadirkan kembali pada ruang interaksi dan bermain yang ramah bagi anak, antara lain seperti: elemen air, pepohonan, semak, pasir dan bebatuan.
		Keanekaragaman	Aspek keanekaragaman yang bisa diterapkan pada ruang interaksi ramah anak adalah dengan cara menerapkan warna-warna natural/warna alam yang dipadukan dengan warna-warna sesuai dengan konsep warna warni Kampung Wisata Jodipan. Selain menerapkan warna yang berbeda, terdapat keberagaman material yang ada. Sehingga saat mendesain ruang interaksi ramah anak, juga perlu menerapkan berbagai macam material dan tekstur.
		Unsur estetik	Unsur estetik dapat dikaitkan pada furnitur atau desain ruang bermain dan berinteraksi sesuai dengan ergonomi anak-anak (6-7 tahun sampai dengan 12-13 tahun) dan



No.	Parameter Ruang Interaksi Anak Berdasarkan 5 Aspek Perkembangan Psikologis Anak Menurut Mohit (2021)	Sub Kategori	Berdasarkan Observasi Perilaku Anak-Anak di Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang sebagai Pertimbangan Mendesain Ruang Ramah Anak (Anak usia 6/7 Tahun – 12/13 Tahun)
			mudah untuk diawasi oleh orang dewasa, jika terdapat anak usia dini yang ikut bermain didalamnya.
4.	<i>Emotional</i>	Keamanan dan keselamatan	Di sekitar/di sekeliling ruang interaksi ramah anak, harus terdapat pagar pembatas agar anak-anak merasa aman dan selamat sehingga anak-anak bisa bebas bermain. Desain pagar yang aman dan dapat meminimalisir anak-anak untuk memanjat.
		Kebebasan untuk bergerak	Berdasarkan pada hasil data sebaran spasial, mobilitas dan sirkulasi, maka area untuk bermain dan berinteraksi anak harus mempunyai lahan atau area yang cukup luas sehingga memudahkan anak-anak untuk aktif bergerak dan leluasa.
5.	<i>Social</i>	Interaksi sosial	Mengamati lingkungan sekitar secara diam-diam, bermain dengan teman sebaya tanpa pengawasan orang dewasa, aktivitas cenderung dilakukan secara berkelompok/bergerombol, saling bercanda, saling bertukar cerita, mengobrol, merawat atau menjaga anak kecil yang usianya dibawahnya, dan menyapa orang dewasa lainnya yang mereka temui.

(Sumber: Penulis, 2023).

Berdasarkan dari hasil keterkaitan parameter pada Tabel 2. maka dapat disimpulkan bahwa; 1) pada aspek *physical* fasilitas ruang interaksi sebaiknya berdasarkan pada aktivitas anak-anak seperti duduk, berlarian, mengejar, memanjat, bermain, dst; 2) pada aspek *cognitive* variasi permainan yang dapat diterapkan berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan dapat mencakup kegiatan bermain dan belajar serta terdapat permainan yang interaktif; 3) pada aspek *perception* elemen biotik yang terdapat di sekitar kawasan Kampung Wisata Jodipan Malang sebaiknya tetap dihadirkan kembali pada ruang interaksi dan bermain anak, keanekaragaman dapat diterapkan pada penggunaan warna natural, warna-warni yang berasal dari konsep KWJ serta penerapan berbagai material dan tekstur, kemudian untuk unsur estetika dapat menggunakan furnitur yang disesuaikan dengan ergonomi anak-anak sehingga memudahkan dalam hal pengawasan; 4) pada aspek *emotional* perlu mempertimbangkan keamanan dan keselamatan dengan memberikan pagar pembatas yang tidak dapat dipanjat oleh anak-anak serta ruang interaksi memerlukan lahan/area yang luas sehingga memberikan anak-anak kebebasan untuk bergerak; 5) pada aspek sosial semua sarana dan prasana saat mendesain sebuah ruang interaksi dan bermain dirancang untuk memudahkan anak-anak dalam berinteraksi sosial baik ke individu anak-anak yang lain maupun dengan orang dewasa.

Dari kedua hasil data pada tabel diatas, maka dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa terdapat keterkaitan atau hubungan antara parameter ruang interaksi anak berdasarkan perkembangan psikologis anak dengan pendekatan yang telah dilakukan, yaitu *behavior setting*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ternyata dapat digunakan sebagai panduan atau acuan dalam mendesain ruang interaksi ramah anak khususnya di perkampungan padat penduduk seperti Kampung Wisata Jodipan, Malang melalui pengamatan fenomena empirik aktivitas fisik dan perilaku sosial anak yang dapat mendukung perkembangan psikologis individu anak di masa depan.

## Kesimpulan

Berikut beberapa poin penting pada parameter ruang interaksi ramah anak khususnya di perkampungan padat penduduk antara lain, 1) Sarana dan prasana pada ruang interaksi ramah anak sebaiknya dirancang berdasarkan aktivitas fisik dan perilaku sosial pada anak-anak. 2) Menyediakan permainan yang beragam sesuai tahapan perkembangan psikologis anak, mengasah kreativitas dan terus aktif bergerak sesuai perkembangan usianya. 3) Menghadirkan elemen biotik/alam seperti yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal anak-anak maupun area sekitar tempat bermain, sebagai contohnya elemen biotik yang ada di sekitar kawasan KWJ Malang antara lain seperti pepohonan, semak, tanaman menjalar, pasir, kerikil bebatuan dan air. 4) Faktor keamanan dan keselamatan adalah poin penting selanjutnya yang wajib diterapkan serta perlunya ruang interaksi yang luas sehingga anak-anak dapat bergerak dan berpindah tempat dengan leluasa. 5) Sebuah ruang interaksi dan bermain dirancang untuk memudahkan anak-anak dalam berinteraksi sosial baik ke individu anak-anak yang lain maupun dengan orang dewasa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat kontribusi pada penelitian yang telah dilakukan, yaitu dapat digunakan sebagai panduan atau acuan dalam mendesain ruang interaksi ramah anak khususnya di perkampungan padat penduduk, Malang melalui pengamatan fenomena empirik aktivitas fisik dan perilaku sosial anak yang dapat mendukung perkembangan psikologis individu anak di masa depan.

Selama prosedur dalam melaksanakan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan penelitian yang mungkin berdampak pada hasil penelitian. Pertama keterbatasan waktu karena peneliti perlu mengenal dan mendalami setiap area yang ada di sekitar kawasan KWJ Malang sebelum melakukan pengamatan fenomena empirik pada anak. Kedua, peneliti perlu melakukan beberapa kali pengamatan untuk mengetahui beberapa titik area yang sering digunakan sebagai ruang interaksi anak di sekitar kawasan KWJ Malang. Ketiga, karena pengamatan ini dilakukan di area terbuka/*outdoor* terkadang proses pengamatan sedikit terganggu bahkan ditunda di pekan depan karena cuaca hujan. Keempat, aspek *behavior setting* mungkin bisa ditambah atau dikurangi sesuai dengan urgensi permasalahan penelitian. Kelima, penelitian ini hanya terbatas pada aspek *behavior setting* keterkaitan terhadap aspek perkembangan psikologi pada anak.

Bersumber pada kesimpulan secara umum, kontribusi penelitian dan keterbatasan penelitian, maka penelitian selanjutnya yang memiliki permasalahan serupa dapat diterapkan pada studi kasus lain seperti area bermain di kawasan *sub-urban*/pinggir kota, area bermain di kawasan *rural*/pedesaan, area taman bermain di tengah kota, area bermain pada sekolah, dan lain-lain. Kajian penelitian juga dapat lebih difokuskan pada aspek *privacy*, *density*, *crowd*, dan *personal space* yang dapat dikaitkan dengan faktor lain selain perkembangan psikologi anak.

## Ucapan Terima Kasih

*This work is supported by Bina Nusantara University as a part of internal research entitled "Designing Children's Interaction Spaces in Densely Populated Settlements Through a Behavior Setting Approach. Case Study: Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang" with contract number 028/VRRTT/III/2023.*

## Daftar Pustaka

- B. Setiawan. (2006). Space for Children in Urban Kampung: Study on the Environmental Perception, Setting, and Behaviour of Urban Children in Kampung Code Utara, Yogyakarta, *Manusa dan Lingkungan Vol. 13* pp. 60-70
- Carmona, M., et. all. (2003). *Public places-Urban spaces*. Massachusetts: Architectural Press.
- CCYP (Commissioner for Children and Young People). (2011). *Building spaces and places for children and young people*. Australia, pp. 4-19
- CSIR. (2005). Guideline for human settlement planning: Chapter 5.4, *Soft Open Spaces*, vol. 1, pp. 166–185.
- De Jong, N. (2013). *Addressing social issues in rural communities by planning for lively places and green spaces*. Dissertation submitted to the North-West University, Potchefstroom.
- E.J. Cilliers & S. Corneius (2018). An Approach toward the Planning of Green Child-Friendly spaces in South Africa. *Community Development Journal Vol 53 No 2*, pp. 263-280. doi: 10.1093/cdj/bsw040
- E. J. Cilliers & S. Cornelius. (2019). The Creation of Rural Child-Friendly Spaces: A Spatial Planning Perspective, *Applied Research Quality Life*. doi: 10.1007/s11482-018-9631-2
- K. A. Moohit, S. Vandhana & O. Aurobindo. (2021). Creating a Child-Friendly Environment: An Interpretation of Children's Drawing from Planned Neighborhood Park of Lucknow City, *Society Vol 11 No 80*. doi: 10.3390/soc11030080
- Kriel, M. (2014). *Planning child-friendly spaces for rural areas in South Africa: The Vaalharts case study*. Dissertation submitted to the North-West University, Potchefstroom
- Moore, C & Fyre, D. (1986). Context, Conservation and the Meaning of More, *Br. J. Dev. Psychol. Vol 4*, pp. 169-178. doi: 10.1111/j.2044-835X.1986.tb01008.x
- Nisrina, B.R.N., et all. (2023). Design Approach for Child-Friendly Space in Densely Populated Settlements based on Behaviour Settings and Bing AI Image Generator. (Study Case: Kampung Wisata Jodipan (KWJ) Malang), *IEEE Vol 9*. doi: 10.1109/ICCED60214.2023.10425168
- Nour, O.E.H.M. (2013). Building Child-Friendly Cities in the MENA Region, *Int. Rev. Educ. Vol 59*, pp. 489-504.
- Pienaar, A. (2014). *Child development [Personal interview]*. Potchefstroom: Child-Kinetics, North-West University.
- Rasmussen, S. (2002). The Uses of Memory, *Culture & Psychology Vol 8 No 1*, pp. 113-129. doi: 10.1177/1354067X02008001624
- Shackell, A., et. all. (2008). Design for Play: A guide to creating successful play spaces, *England: Play England: Department for children, schools and families*, pp 1-130



- Schlebusch, S. (2014). *Planning for sustainable communities: Place-making through layout and design approaches*. Dissertation submitted to the North-West University, Potchefstroom
- Shaw, G.K. (1978). Rational Expectations, *Bull. Econ. Res Vol 39*, pp 187-209. doi: [org/10.1111/j.1467-8586.1987.tb00241.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-8586.1987.tb00241.x)
- Thompson, J & Philo, C. (2004). Playful Spaces? A Social Geography of Children's play in Livingston, Scotland, *Child. Geogr. Vol 2*, pp. 111-130. doi: [org/10.1080/1473328032000168804](https://doi.org/10.1080/1473328032000168804)
- Welbach, T. (2014). *Child-spaces in rural areas [Personal interview]*, Potchefstroom: North-West University