

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan keluarga modern, kebutuhan anak tidak lagi hanya dipahami sebatas kebutuhan primer seperti makan, pakaian, dan tempat tinggal. Orang tua kini memandang kebutuhan perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak sebagai kebutuhan yang sama pentingnya. Dalam teori kebutuhan manusia, kebutuhan primer bersifat mendasar, sedangkan kebutuhan sekunder dan tersier berkaitan dengan kualitas hidup, keseimbangan psikologis, serta pemenuhan aspek emosional keluarga. Pada konteks keluarga urban, terutama di kota besar seperti Jakarta, *playground* atau ruang bermain anak semakin dilihat sebagai bagian dari kebutuhan keluarga, bukan lagi sekadar hiburan tambahan. Orang tua membawa anak ke *playground* bukan hanya untuk “mengisi waktu luang”, tetapi untuk memenuhi perkembangan anak yang tidak dapat dicapai melalui stimulasi di rumah saja.

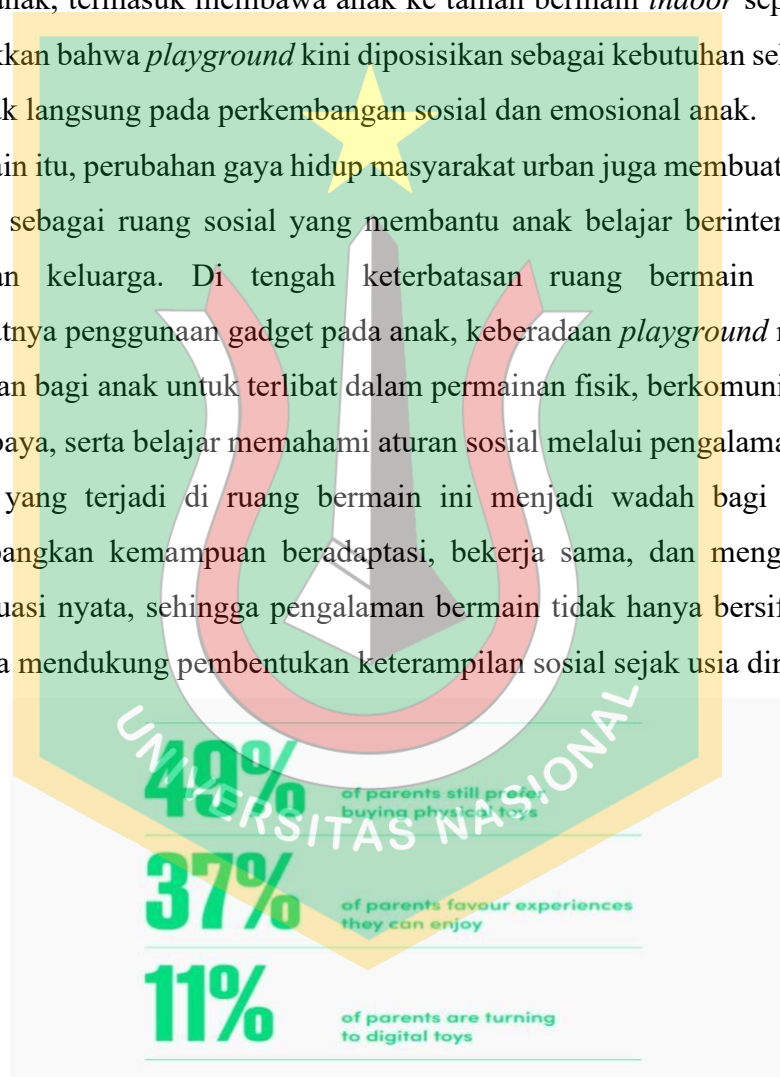
Perubahan cara pandang orang tua terhadap kebutuhan anak ini tidak terlepas dari dinamika kehidupan keluarga modern yang semakin kompleks. Kehidupan di wilayah perkotaan umumnya ditandai dengan keterbatasan ruang bermain, padatnya aktivitas orang tua, serta minimnya interaksi sosial anak di lingkungan sekitar tempat tinggal. Anak-anak yang tinggal di kawasan urban tidak selalu memiliki kesempatan untuk bermain bebas di ruang terbuka atau berinteraksi secara alami dengan teman sebaya. Kondisi tersebut mendorong orang tua untuk mencari alternatif ruang bermain yang aman, terkontrol, dan mampu mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, fasilitas bermain menjadi solusi atas keterbatasan lingkungan sekaligus sarana pendukung bagi pemenuhan kebutuhan perkembangan anak.

Selain faktor lingkungan, meningkatnya kesadaran orang tua terhadap pentingnya stimulasi perkembangan anak juga dipengaruhi oleh perkembangan ilmu psikologi dan pendidikan anak. Bermain dipahami bukan hanya sebagai aktivitas rekreatif, tetapi sebagai proses belajar yang memiliki peran penting dalam pembentukan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif anak. *Playground* modern umumnya dirancang tidak hanya untuk melatih kemampuan fisik, tetapi

juga untuk mendorong anak berinteraksi, bekerja sama, memahami peran sosial, serta mengelola emosi. Oleh karena itu, aktivitas bermain di fasilitas khusus mulai diposisikan sebagai bagian dari pola pengasuhan yang berorientasi pada kualitas tumbuh kembang anak.

Bermain merupakan bagian penting dari perkembangan anak, dan fasilitas bermain seolah menjadi “investasi” orang tua dalam tumbuh kembang anak. Banyak keluarga kini memprioritaskan pengeluaran untuk kegiatan rekreatif dan edukatif anak, termasuk membawa anak ke taman bermain *indoor* seperti. Hal ini menunjukkan bahwa *playground* kini diposisikan sebagai kebutuhan sekunder yang berdampak langsung pada perkembangan sosial dan emosional anak.

Selain itu, perubahan gaya hidup masyarakat urban juga membuat *playground* berfungsi sebagai ruang sosial yang membantu anak belajar berinteraksi di luar lingkungan keluarga. Di tengah keterbatasan ruang bermain publik dan meningkatnya penggunaan gadget pada anak, keberadaan *playground* memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat dalam permainan fisik, berkomunikasi dengan teman sebaya, serta belajar memahami aturan sosial melalui pengalaman langsung. Interaksi yang terjadi di ruang bermain ini menjadi wadah bagi anak untuk mengembangkan kemampuan beradaptasi, bekerja sama, dan mengelola emosi dalam situasi nyata, sehingga pengalaman bermain tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga mendukung pembentukan keterampilan sosial sejak usia dini.



Gambar 1.1 Preferensi Orang Tua dalam Pilihan Aktivitas Bermain Anak

Sumber: *thebiggerboat.co.uk*

<https://a.storyblok.com/f/197137/x/2e80ed0b2d/the-bigger-boat-the-future-of-play.pdf>

Meskipun membeli mainan fisik masih menjadi pilihan utama bagi sebagian orang tua, hasil survei terbaru menunjukkan adanya pergeseran preferensi menuju aktivitas bermain berbasis pengalaman. Data dalam survei pada gambar 1.1 tersebut memperlihatkan bahwa 37% orang tua kini lebih menyukai pengalaman bermain yang dapat dinikmati bersama anak, bukan sekadar membeli mainan untuk dimainkan di rumah. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin banyak orang tua yang menilai aktivitas bermain yang bersifat interaktif, aman, dan edukatif sebagai cara yang lebih bermakna untuk mendukung tumbuh kembang anak serta menciptakan momen kebersamaan.

Fenomena ini menunjukkan bahwa *playground* telah menjadi kebutuhan penting bagi keluarga, terutama karena aspek pengawasan dan kenyamanan saat anak bermain. Aspek keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak yang bermain dengan mudahnya orang tua atau pendamping yang mengawasi (Christofer, Haru & Nurachmad, 2022). Pertimbangan keamanan ini juga sejalan dengan meningkatnya perhatian orang tua terhadap kualitas fasilitas bermain yang digunakan anak. Orang tua cenderung memilih ruang bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan nilai edukatif yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kecerdasan sosial anak. Dengan demikian, *playground* tidak hanya berfungsi sebagai tempat hiburan, tetapi juga sebagai ruang yang memberikan rasa aman sekaligus mendukung perkembangan anak secara komprehensif.

Ruang bermain anak seperti KidZania semakin dianggap sebagai ruang multiperan yang dapat memenuhi dimensi kebutuhan keluarga. Ketika orang tua memilih *playground* tertentu, mereka sebenarnya melakukan seleksi berdasarkan persepsi keamanan, kualitas permainan, interaksi sosial anak, hingga nilai edukasi yang ditawarkan. Dengan meningkatnya kesadaran orang tua terhadap pentingnya perkembangan anak, fasilitas *playground* tidak bisa lagi dipandang sebagai kebutuhan tersier, tetapi sebagai bagian integral dari kehidupan keluarga, termasuk dalam memenuhi kebutuhan tumbuh kembang anak secara komprehensif.

Anak-anak pada dasarnya membutuhkan ruang untuk bermain sebagai bagian dari proses eksplorasi dan pembentukan identitas sosial mereka. Bermain membantu anak mengenal diri, lingkungan, serta membangun rasa percaya diri

ketika berinteraksi dengan dunia luar. Ruang bermain berfungsi sebagai laboratorium sosial di mana anak belajar memahami norma, peran, serta aturan-aturan sosial secara praktis. Oleh karena itu, keberadaan *playground* bukan sekadar fasilitas pelengkap, melainkan kebutuhan perkembangan anak yang tidak dapat digantikan oleh kegiatan lain.

Playground atau taman bermain anak merupakan sarana ruang terbuka yang di desain untuk ruang bermain anak (Arifah & Dhani, 2023), sehingga kehadirannya tidak hanya berfungsi sebagai area rekreasi, tetapi juga sebagai ruang yang mendukung proses perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pemahaman bahwa bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk berkembang secara emosional, menyelesaikan konflik, belajar mengambil keputusan, dan mengekspresikan ide kreativitas secara bebas. Ruang bermain memberikan stimulus sosial yang tidak bisa diperoleh anak dari kegiatan formal seperti sekolah. Tanpa pengalaman bermain yang cukup, perkembangan sosial anak dapat menjadi terhambat, karena mereka tidak terbiasa bernegosiasi, berkomunikasi, atau memahami emosi orang lain. Dengan demikian, *playground* memiliki peran penting sebagai lingkungan yang menyediakan interaksi alami bagi anak dan membantu membentuk kemampuan sosial emosional mereka.

Di kota-kota besar seperti Jakarta, kebutuhan ruang bermain semakin mendesak karena keterbatasan ruang publik bagi anak. Anak-anak urban banyak menghabiskan waktu belajar di sekolah atau di rumah, tanpa cukup kesempatan untuk bermain secara bebas di lingkungan sekitar. Munculnya *playground indoor* seperti KidZania memberikan alternatif ruang bermain yang aman dan terstruktur. Di sisi lain, ruang bermain *indoor* juga memungkinkan anak untuk berkenalan dengan teman baru dari latar belakang yang beragam, sehingga menjadi tempat ideal untuk memupuk kemampuan interpersonal.

Keterbatasan ruang publik di kawasan perkotaan tidak hanya berdampak pada berkurangnya aktivitas bermain anak, tetapi juga memengaruhi kualitas interaksi sosial yang mereka miliki. Lingkungan tempat tinggal yang padat, minim ruang terbuka hijau, serta kekhawatiran orang tua terhadap keamanan anak membuat aktivitas bermain di luar rumah menjadi semakin terbatas. Anak-anak lebih sering berada di dalam ruangan dengan aktivitas yang bersifat individual, seperti

menggunakan gawai atau menonton televisi. Kondisi ini berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk belajar bersosialisasi secara langsung dan alami dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam situasi tersebut, *playground* hadir sebagai ruang alternatif yang dirancang untuk menjawab kebutuhan bermain anak secara aman dan terarah. *Playground* modern tidak hanya memperhatikan aspek keselamatan fisik, tetapi juga mengintegrasikan konsep pembelajaran melalui permainan. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bergerak aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengeksplorasi berbagai peran sosial yang dapat memperkaya pengalaman mereka. Dengan adanya fasilitas ini, anak tetap dapat memperoleh pengalaman bermain yang bermakna meskipun tinggal di lingkungan urban yang terbatas ruangnya.

Playground indoor, khususnya, menjadi pilihan bagi banyak keluarga urban karena mampu menyediakan lingkungan bermain yang terkontrol dan terlindungi dari faktor cuaca maupun risiko eksternal lainnya. Selain itu, konsep *indoor* memungkinkan pengelola *playground* untuk merancang aktivitas bermain yang lebih terstruktur dan tematik. Anak-anak tidak hanya bermain secara bebas, tetapi juga terlibat dalam simulasi aktivitas sosial yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan bagi perkembangan anak.

Keberadaan *playground* seperti KidZania mencerminkan perubahan paradigma dalam memahami aktivitas bermain anak. Bermain tidak lagi dipandang sebagai aktivitas pasif yang menghabiskan waktu, melainkan sebagai proses aktif yang memiliki nilai edukatif. Melalui konsep *role play* atau bermain peran, anak-anak diperkenalkan pada berbagai profesi, tanggung jawab, serta nilai-nilai sosial seperti kerja sama, disiplin, dan empati. Aktivitas ini membantu anak membangun pemahaman awal mengenai struktur sosial dan peran individu dalam masyarakat.

Selain aspek sosial, *playground* juga berkontribusi terhadap perkembangan emosional anak. Saat bermain, anak belajar mengelola perasaan seperti senang, kecewa, marah, maupun takut. Interaksi dengan teman sebaya memungkinkan anak mengalami konflik kecil yang justru penting dalam proses belajar mengendalikan emosi dan mencari solusi. Dengan pendampingan yang tepat, pengalaman tersebut

dapat membantu anak mengembangkan kemampuan regulasi emosi serta meningkatkan ketahanan mental sejak usia dini.

Playground juga berfungsi sebagai ruang di mana anak dapat mengekspresikan diri tanpa tekanan akademik. Berbeda dengan lingkungan sekolah yang cenderung memiliki aturan formal dan target pencapaian tertentu, ruang bermain memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi sesuai minat dan imajinasinya. Kebebasan ini penting dalam mendorong kreativitas dan rasa percaya diri anak. Anak yang terbiasa mengekspresikan ide dan perasaannya melalui permainan cenderung memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik.

Dari perspektif keluarga, membawa anak ke *playground* juga menjadi bagian dari strategi pengasuhan modern. Orang tua tidak hanya berperan sebagai penyedia kebutuhan materi, tetapi juga sebagai fasilitator perkembangan anak. Keputusan orang tua untuk mengalokasikan waktu dan biaya untuk aktivitas bermain anak menunjukkan adanya kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara kebutuhan akademik dan kebutuhan sosial-emosional. Dengan demikian, *playground* menjadi bagian dari pola pengasuhan yang berorientasi pada kualitas tumbuh kembang anak.

Lebih lanjut, *playground* juga dapat menjadi ruang interaksi antara anak dan orang tua. Keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain anak dapat memperkuat ikatan emosional dan meningkatkan kualitas hubungan dalam keluarga. Orang tua dapat mengamati perilaku sosial anak, memahami minat dan bakatnya, serta memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Interaksi ini memiliki peran penting dalam membentuk rasa aman dan kepercayaan diri anak dalam lingkungan sosialnya.

Dalam konteks sosial yang lebih luas, keberadaan *playground* berkontribusi terhadap pembentukan generasi yang memiliki kemampuan sosial yang baik. Anak-anak yang terbiasa bermain dan berinteraksi dengan berbagai karakter teman sebaya akan lebih mudah beradaptasi dengan perbedaan dan keberagaman. Hal ini menjadi modal sosial penting dalam kehidupan bermasyarakat, terutama di kota besar yang memiliki latar belakang sosial dan budaya yang beragam seperti Jakarta.

Dengan demikian, *playground* tidak dapat dipandang hanya sebagai fasilitas hiburan semata, melainkan sebagai bagian dari sistem pendukung perkembangan anak yang memiliki dampak jangka panjang. Keberadaan *playground* membantu

mengisi kekosongan ruang bermain di lingkungan urban sekaligus memberikan pengalaman sosial yang bermakna bagi anak. Oleh karena itu, pemenuhan kebutuhan ruang bermain anak melalui fasilitas *playground* menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara holistik di tengah dinamika kehidupan perkotaan.

Dalam proses tumbuh kembang anak, aktivitas bermain memegang peranan penting karena mampu memberikan pengalaman sosial yang tidak diperoleh dari kegiatan formal. Bagi anak, bermain adalah sesuatu yang paling menyenangkan. Ini memiliki arti bahwa antara anak dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan (Arlan Hidayatulloh, 2023). Hal ini terlihat dari bagaimana anak-anak yang rutin bermain di lingkungan sosial yang terstruktur seperti *playground* mengalami peningkatan kemampuan komunikasi, empati, serta kemampuan mengambil perspektif orang lain. Artinya, ruang bermain bukan sebatas tempat menghabiskan waktu, tetapi ruang yang membawa pengaruh signifikan pada kapasitas komunikasi interpersonal sejak usia dini. Selain itu, interaksi yang terjadi selama permainan mulai dari negosiasi aturan, pembagian peran, hingga penyelesaian konflik kecil mendorong anak untuk belajar memahami orang lain dan mengekspresikan diri secara lebih efektif.

Dalam berbagai aktivitas permainan, anak juga belajar memahami pesan verbal maupun nonverbal dari teman bermainnya. Mereka mulai menyadari bahwa setiap anak memiliki cara berbicara, cara berpikir, dan batasan yang berbeda. Proses inilah yang membuat mereka berlatih mengatur emosi, mempertimbangkan perasaan orang lain, serta menyesuaikan cara berkomunikasi sesuai situasi. Ketika permainan menuntut kerja sama, anak harus saling mendengarkan, mengambil giliran berbicara, serta menyampaikan pendapat dengan jelas. Semua pengalaman ini memperkaya kemampuan sosial dan memberikan dasar kuat bagi pembentukan komunikasi interpersonal yang efektif.

Meskipun ruang bermain anak dirancang sebagai tempat yang menyenangkan, tidak semua *playground* dapat dikategorikan aman secara fisik maupun sosial. Pada kenyataannya bahwa ruang bermain anak kerap menghadirkan potensi risiko yang tidak disadari oleh orang tua.

Belajar dari Peristiwa Ayah Tendang Anak Lain di Playground



Gambar 1.2 Ilustrasi Playground pada Kasus Konflik antar Orangtua

Sumber: Parentalk

[Belajar dari Peristiwa Ayah Tendang Anak Lain di Playground - Parentalk.id](https://parentalk.id)

Judul pada gambar tersebut menunjukkan sebuah peristiwa yang terjadi di area *playground*, yang berkaitan dengan interaksi antara orang tua dan anak. Situasi seperti ini menggambarkan bahwa dinamika di ruang bermain tidak selalu berjalan mulus dan dapat melibatkan respons orang dewasa dalam menghadapi perilaku anak. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai konteks tersebut, berikut ini kasus yang dapat menggambarkan dinamika tersebut:

1. Kasus pertama memperlihatkan situasi ketika permainan anak di *playground* berujung konflik antarorang tua. Berdasarkan rekaman CCTV, insiden berawal saat seorang anak perempuan terjatuh setelah berjalan di belakang ayunan yang tengah dimainkan seorang anak laki-laki. Kejadian tersebut berlangsung tanpa pendampingan orang tua dalam jarak dekat. Melihat anaknya jatuh, ayah dari anak perempuan tersebut langsung menendang anak laki-laki yang sedang bermain ayunan karena menganggap tindakan itu dilakukan secara sengaja. Tak lama kemudian, orang tua dari anak laki-laki mendatangi lokasi setelah mengetahui anaknya ditendang. Kedua pihak kemudian terlibat adu mulut hingga harus

ditengahi petugas keamanan. Perdebatan semakin memanas ketika ibu dari anak laki-laki menyatakan akan melaporkan kejadian tersebut kepada pihak berwajib.

Selain konflik antarorang tua, terdapat pula kasus yang menyoroti dampak psikologis yang dapat timbul dari tindakan agresif orang dewasa terhadap anak.

2. Kasus lain berkaitan dengan dampak tindakan kekerasan orang dewasa terhadap anak di lingkungan *playground*. Penjelasan dari Komisioner KPAI menyatakan bahwa tindakan menendang anak yang dilakukan oleh orang tua tersebut dapat dikategorikan sebagai tindakan arogan dan berpotensi menimbulkan trauma pada anak. Dampaknya tidak hanya berupa memar secara fisik, tetapi juga rasa takut dan kecenderungan meniru perilaku agresif tersebut. Selain itu, tindakan kekerasan seperti ini dianggap perlu mendapatkan proses hukum agar memberikan efek jera, sekaligus mendorong masyarakat untuk menegakkan norma sosial dalam menjaga keamanan anak di ruang bermain.

Kedua kasus tersebut menunjukkan bahwa interaksi di *playground* dapat berkembang menjadi situasi yang tidak terduga, sehingga peran pendampingan orang tua dan pengelolaan emosi menjadi aspek penting dalam menjaga keamanan dan kenyamanan anak saat bermain.

Playground modern yang dikembangkan di pusat perbelanjaan cenderung fokus pada aspek hiburan dan pengalaman sensorik, namun seringkali mengabaikan konsistensi standar keselamatan dan pengawasan interpersonal. Aktivitas bermain lingkungan *outdoor* dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan juga pertumbuhan anak (Annisa Nurwidiyawati, 2016). Kondisi ini membuat anak rentan terhadap insiden kecil hingga konflik sosial dengan anak lain. Dalam konteks interaksi anak, risiko tidak hanya muncul dari fasilitas fisik seperti alat permainan yang kurang terawat, tetapi juga dari dinamika sosial misalnya perebutan mainan, kecemburuan, kompetisi, hingga konflik ringan yang memicu pertengkaran.

Sebagian besar *playground indoor* memiliki tantangan khusus karena ruangnya tertutup, padat, dan melibatkan banyak anak dengan karakter yang berbeda-beda. Lingkungan tersebut sering menciptakan situasi yang memunculkan

“drama” sosial misalnya anak yang menangis karena tidak mendapat giliran, anak yang kesulitan mengekspresikan emosi ketika bermain bersama, atau bahkan tindakan agresif ringan yang muncul karena kurangnya pendampingan dari orang dewasa. Dalam konteks itu, salah satu kegiatan bermain yang bisa meningkatkan dan menstimulasi kecerdasan anak adalah kegiatan bermain peran (Dina Maryani, 2025), karena melalui permainan ini anak belajar memahami peran, mengekspresikan emosi, serta berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih terstruktur. Dalam kasus tertentu, beberapa insiden di *playground* bahkan dapat menimbulkan kekhawatiran publik dan menjadi viral di media sosial. Fenomena ini menunjukkan bahwa *playground* bukan sekadar ruang bermain, tetapi juga ruang interaksi sosial yang rawan gesekan, khususnya bagi anak usia dini yang masih belajar mengenal batas, emosi, dan cara berkomunikasi.

Aspek keamanan di *playground* tidak bisa dilihat semata-mata dari kelayakan fasilitas fisik, melainkan juga dari bagaimana interaksi interpersonal anak berlangsung selama bermain. Anak berada pada tahap perkembangan di mana mereka belum dapat sepenuhnya mengelola konflik, menegosiasi keinginan, atau menyampaikan pendapat secara efektif. Ketika situasi tidak terkelola dengan baik, konflik kecil dapat berkembang menjadi pertengkaran dan pengalaman bermain menjadi tidak nyaman. Karena itu, kehadiran sistem pengawasan dan bimbingan dari pihak *playground* menjadi elemen yang sangat krusial. Di sinilah urgensi penelitian ini menemukan titik relevansinya bahwa *playground* sebagai ruang yang dianggap aman oleh orang tua masih memiliki celah yang perlu diperhatikan, terutama terkait dinamika sosial dan komunikasi anak.

Supervisor atau pendamping di *playground* memegang peran yang sangat penting dalam membantu anak membangun komunikasi interpersonal selama bermain. Dalam konsep ekologi perkembangan Bronfenbrenner (1979), orang dewasa yang hadir di sekitar anak berfungsi sebagai *microsystem influencer* yang dapat secara langsung membentuk kualitas interaksi sosial anak. Di *playground*, *supervisor* bukan hanya bertugas menjaga keselamatan fisik, tetapi juga menjadi mediator ketika terjadi konflik, pemandu ketika anak kebingungan, serta fasilitator ketika anak berusaha berinteraksi dengan teman baru. Tanpa peran ini, anak

cenderung berkomunikasi secara impulsif sesuai tahap perkembangannya, sehingga memungkinkan terjadinya salah paham atau tindakan agresif ringan.

Anak usia dini membutuhkan figur dewasa yang mampu memberikan *scaffolding* atau dukungan sementara dalam proses interaksi sosial. Dalam situasi bermain kelompok, *supervisor* dapat mengarahkan anak untuk menggunakan bahasa yang sopan, menunggu giliran, berbagi ruang, atau meminta maaf ketika diperlukan. Proses ini tidak hanya menjaga situasi *playground* tetap kondusif, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional yang menjadi kunci perkembangan interpersonalnya. Kemampuan seperti empati, negosiasi, dan komunikasi asertif tidak berkembang secara otomatis; anak perlu contoh konkret dari orang dewasa yang hadir saat interaksi berlangsung.

Supervisor yang responsif, komunikatif, dan mampu membaca situasi cenderung menciptakan *playground* yang lebih aman dan positif. Di sisi lain, kurangnya *supervisor* seringkali memunculkan kesalah pahaman antar anak, yang berpotensi mengarah pada konflik interpersonal. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran *supervisor* tidak dapat dianggap sekadar pelengkap, melainkan bagian integral dari sistem komunikasi sosial anak. Dalam konteks Kidzania Jakarta sebagai lokasi penelitian, peran *supervisor* menjadi semakin signifikan karena setiap wahana melibatkan aktivitas bermain peran yang menuntut interaksi intens antar anak. Dengan demikian, memahami bagaimana *supervisor* membangun komunikasi interpersonal antara anak dan anak lain menjadi bagian penting dalam penelitian ini.

Selain sebagai mediator konflik, *supervisor* juga berperan dalam menciptakan iklim komunikasi yang aman dan inklusif bagi anak. Cara *supervisor* menyapa, memberi arahan, dan menegur anak secara tidak langsung menjadi model komunikasi yang ditiru oleh anak selama bermain. Anak-anak cenderung mengamati dan meniru pola bahasa, intonasi, serta sikap orang dewasa di sekitarnya. Oleh karena itu, gaya komunikasi *supervisor* memiliki pengaruh besar terhadap bagaimana anak mengekspresikan perasaan, menyampaikan keinginan, dan merespons perbedaan pendapat dengan teman sebayanya.

Peran *supervisor* juga menjadi semakin penting dalam konteks *playground* yang melibatkan anak-anak dari latar belakang sosial, budaya, dan karakter yang

beragam. Perbedaan tersebut dapat memunculkan kesalahpahaman apabila tidak difasilitasi dengan baik. *Supervisor* berfungsi sebagai penghubung yang membantu anak memahami sudut pandang orang lain serta mengajarkan toleransi dalam interaksi sosial. Dengan pendampingan yang tepat, *playground* dapat menjadi ruang belajar sosial yang aman bagi anak untuk mengenal keberagaman dan membangun sikap saling menghargai sejak usia dini.

Dalam praktiknya, kualitas pendampingan *supervisor* tidak hanya ditentukan oleh jumlah tenaga yang tersedia, tetapi juga oleh kompetensi komunikasi interpersonal yang dimiliki. *Supervisor* yang mampu berkomunikasi secara empatik, tegas tanpa mengintimidasi, serta responsif terhadap dinamika kelompok akan lebih efektif dalam menjaga situasi bermain tetap kondusif. Sebaliknya, pendekatan yang terlalu pasif atau otoriter justru berpotensi menghambat proses belajar sosial anak. Hal ini menunjukkan bahwa aspek komunikasi *supervisor* merupakan faktor kunci dalam menciptakan lingkungan bermain yang aman dan mendukung perkembangan anak.

Dengan demikian, penelitian mengenai peran *supervisor* dalam membangun komunikasi interpersonal anak di *playground* menjadi relevan dan signifikan. Fokus penelitian tidak hanya pada keberadaan *supervisor* secara fisik, tetapi juga pada bagaimana pola komunikasi, strategi pendampingan, serta respons *supervisor* dalam menghadapi dinamika sosial anak. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran *supervisor* sebagai agen pendukung perkembangan sosial anak, sekaligus menjadi bahan evaluasi bagi pengelola *playground* dalam meningkatkan kualitas pendampingan dan keamanan sosial di lingkungan bermain anak.

KidZania sebagai salah satu *playground* komersial di Jakarta memiliki reputasi yang cukup kuat sebagai ruang bermain edukatif bagi anak-anak.

10 Rekomendasi Playground Anak di Jakarta

Mom & Kids / By Alfagift / June 11, 2024



Banyak cara yang dapat dilakukan orang tua untuk menghabiskan waktu bersama buah hati dan meningkatkan bonding antara keduanya. Salah satunya adalah bermain di playground bersama anak-anak yang ternyata memiliki banyak manfaat. Anak-anak dapat bersenang-senang dan mengembangkan keterampilan emosional, fisik, kognitif, dan sosial. Artikel kali ini akan memberikan 10 daftar playground Jakarta yang bisa kamu jadikan tujuan bermain bersama anak dan keluarga.

Daftar Isi

1. KidZania

Daftar Isi

1. KidZania
2. Miniapolis Plaza Indonesia
3. Funworld

Gambar 1.3 10 Rekomendasi Playground Anak di Jakarta

Sumber: *Alfagift*

[10 Rekomendasi Playground Anak di Jakarta - Promo & Artikel Terbaru dari Blog Alfagift](#)

Berdasarkan berbagai sumber informasi salah satunya dari *Alfagift* dan pengamatan beberapa *playground*, KidZania dianggap paling unggul dibandingkan fasilitas sejenis, baik dari sisi kualitas permainan, keamanan, maupun variasi aktivitas edukatif. Meskipun data konkret akan dikumpulkan melalui pengamatan langsung, secara konseptual hal ini menunjukkan bahwa KidZania menjadi contoh *playground premium* yang mampu menarik perhatian orang tua dan anak sekaligus menyediakan ruang bermain yang edukatif.

Keunggulan KidZania ini juga menegaskan bahwa *playground* modern tidak hanya berfokus pada hiburan semata, tetapi menggabungkan pengalaman bermain, edukasi, dan interaksi sosial. Dengan desain wahana yang tematik dan beragam aktivitas peran, KidZania memfasilitasi anak-anak untuk belajar sambil bermain, mengembangkan kreativitas, dan membangun kemampuan interpersonal. Dalam konteks penelitian ini, KidZania menjadi studi kasus yang ideal untuk mengeksplorasi komunikasi interpersonal anak karena interaksi antar anak di

wahana bermain diatur dan diawasi, serta memberikan stimulasi sosial yang kaya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat membutuhkan ruang bermain untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan fisik mereka. *Playground*, khususnya yang berkualitas seperti KidZania, tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan belajar aturan sosial dalam konteks yang terstruktur.

Namun, manfaat *playground* tidak otomatis menjamin keamanan sosial dan komunikasi interpersonal anak. Risiko fisik maupun sosial tetap ada, dan interaksi antar anak membutuhkan bimbingan atau pengawasan dari *supervisor*. Dengan demikian, peran pengawas di *playground* menjadi krusial untuk menciptakan lingkungan bermain yang aman sekaligus mendukung perkembangan komunikasi interpersonal anak. Konteks KidZania, dengan reputasi unggul menjadi tempat yang ideal untuk mengeksplorasi fenomena ini. Penelitian ini menjadi relevan karena akan menggambarkan bagaimana komunikasi interpersonal anak berlangsung di *playground premium* yang diawasi, bagaimana *supervisor* memfasilitasi interaksi, serta bagaimana desain wahana dan sistem pengawasan mendukung pengalaman sosial yang positif. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk memahami secara komprehensif dinamika komunikasi anak di *playground*, sekaligus memberikan dasar bagi rekomendasi praktis untuk pengelolaan ruang bermain yang aman dan edukatif.

Fenomena *playground* sebagai ruang bermain anak di kawasan urban tidak dapat dilepaskan dari dinamika sosial yang terjadi di dalamnya. *Playground* tidak hanya menjadi tempat anak bermain, tetapi juga menjadi ruang pertemuan berbagai karakter anak, orang tua, dan pendamping dalam satu waktu yang bersamaan. Dalam praktiknya, interaksi yang terjadi di *playground* tidak selalu berjalan harmonis. Berbagai kasus konflik, baik antar anak maupun antar orang tua, kerap terjadi akibat kesalahpahaman, perebutan permainan, perbedaan cara mendidik anak, hingga kurangnya pengelolaan emosi dalam menghadapi perilaku anak saat bermain.

Konflik yang muncul di playground menunjukkan bahwa ruang bermain anak tidak hanya menyimpan potensi manfaat perkembangan sosial, tetapi juga potensi masalah komunikasi interpersonal. Anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan sosial belum sepenuhnya mampu mengelola emosi, menyampaikan keinginan dengan tepat, atau menyelesaikan konflik secara mandiri. Ketika situasi ini tidak direspons dengan komunikasi yang tepat, konflik kecil antar anak dapat berkembang menjadi pertikaian yang melibatkan orang dewasa. Kondisi ini memperlihatkan bahwa permasalahan di playground bukan semata-mata persoalan fasilitas fisik, melainkan juga persoalan interaksi sosial dan pola komunikasi.

Dalam konteks tersebut, peran fasilitator atau supervisor di playground menjadi sangat penting. Supervisor tidak hanya berfungsi sebagai pengawas keamanan, tetapi juga sebagai pihak yang berperan dalam mengarahkan, menengahi, dan membentuk komunikasi interpersonal anak selama bermain. Melalui pendekatan komunikasi yang tepat, supervisor dapat membantu anak belajar berbagi, menunggu giliran, mengekspresikan emosi secara wajar, serta menyelesaikan konflik secara verbal tanpa tindakan agresif. Dengan demikian, keberadaan supervisor memiliki kontribusi langsung dalam membangun lingkungan bermain yang aman secara sosial dan emosional.

Namun, hingga saat ini kajian mengenai playground masih banyak berfokus pada aspek fasilitas, keamanan fisik, atau nilai edukasi wahana, sementara kajian yang secara khusus membahas komunikasi interpersonal anak dan peran fasilitator dalam mengelola interaksi sosial di playground masih relatif terbatas. Padahal, konflik yang sering terjadi di playground menunjukkan adanya kebutuhan untuk memahami bagaimana pola komunikasi anak terbentuk, bagaimana interaksi tersebut dipengaruhi oleh lingkungan bermain, serta bagaimana peran fasilitator dapat meminimalisasi potensi konflik.

Dalam konteks KidZania Pacific Place sebagai playground edukatif berbasis bermain peran, intensitas interaksi sosial antar anak menjadi lebih tinggi karena setiap wahana menuntut komunikasi, kerja sama, dan pembagian peran. Kondisi ini menjadikan KidZania sebagai lokasi yang relevan untuk mengkaji secara mendalam dinamika komunikasi interpersonal anak. Penelitian ini menjadi penting untuk melihat apakah sistem pengawasan dan fasilitasi yang ada telah mampu mendukung

perkembangan komunikasi interpersonal anak sekaligus mencegah terjadinya konflik sosial selama bermain.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang kuat karena tidak hanya berkontribusi secara akademik dalam kajian komunikasi interpersonal anak, tetapi juga memiliki nilai praktis bagi pengelola playground, orang tua, dan masyarakat. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan rekomendasi dalam pengelolaan playground yang tidak hanya aman secara fisik, tetapi juga kondusif secara sosial dan komunikatif. Dengan memahami bagaimana komunikasi interpersonal anak berlangsung di playground serta bagaimana peran fasilitator dalam membentuk pola komunikasi tersebut, playground dapat benar-benar menjadi ruang bermain yang mendukung perkembangan sosial anak secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis peran fasilitator (supervisor) dalam membentuk pola komunikasi interpersonal anak selama kegiatan bermain di Taman Bermain KidZania Pacific Place. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai bagaimana komunikasi interpersonal anak berkembang dalam situasi bermain yang melibatkan interaksi sosial intens, serta memberikan rekomendasi untuk menciptakan lingkungan playground yang lebih aman, edukatif, dan komunikatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, penulis kemudian merumuskan sebuah masalah penelitian yakni:

Bagaimana proses dan pola komunikasi interpersonal yang terjadi antar anak dalam aktivitas bermain di KidZania Playground?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis komunikasi interpersonal antar anak di KidZania Playground

1.4 Batasan Masalah

1. Penelitian ini tidak membahas aspek keselamatan fisik, operasional taman bermain, atau strategi bisnis KidZania, melainkan menekankan pada dimensi komunikasi interpersonal anak dan interaksi mereka

dengan fasilitator (*supervisor*) di lingkungan bermain.

2. Analisis komunikasi anak terbatas pada interaksi sosial dan pengembangan keterampilan komunikasi, bukan pada aspek psikologis atau perkembangan kognitif yang lebih luas.
3. Responden penelitian dibatasi pada anak-anak usia 4-10 tahun yang aktif mengikuti aktivitas di KidZania, dengan pengamatan difokuskan pada interaksi mereka dengan fasilitator dan sesama anak selama bermain.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi perkembangan anak, komunikasi interpersonal, dan pendidikan informal melalui bermain. Hasil penelitian diharapkan memperkaya kajian mengenai peran fasilitator dalam membentuk pola komunikasi anak dan bagaimana lingkungan bermain memengaruhi interaksi sosial anak.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

- Sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman mengenai pola komunikasi interpersonal anak dalam lingkungan bermain.
- Memberikan wawasan tentang bagaimana fasilitator dapat memengaruhi interaksi sosial anak secara positif.
- Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas komunikasi anak di lingkungan edukatif dan rekreatif.

b) Bagi Pelaku Taman Bermain / KidZania

- Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi KidZania dan taman bermain serupa dalam meningkatkan kualitas interaksi fasilitator dengan anak.
- Memberikan panduan untuk merancang aktivitas yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi sosial dan emosional anak.

c) Bagi Orang Tua dan Pengunjung

- Memberikan pemahaman tentang bagaimana interaksi fasilitator dan

lingkungan bermain dapat membentuk pola komunikasi anak.

- Membantu orang tua lebih bijak dalam memilih aktivitas bermain yang mendukung perkembangan sosial dan komunikasi anak.

d) Manfaat Akademis

- Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan akademisi yang tertarik pada komunikasi anak, psikologi perkembangan, dan pendidikan berbasis bermain.
- Menjadi bahan pembandingan untuk penelitian selanjutnya terkait pola komunikasi anak di berbagai lingkungan bermain edukatif.
- Memperkaya khasanah penelitian di bidang Ilmu Komunikasi, Psikologi Anak, dan Pendidikan Nonformal, khususnya terkait interaksi sosial dan peran fasilitator dalam membentuk keterampilan sosial anak.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian mengenai komunikasi interpersonal anak di *playground*, khususnya di Taman Bermain KidZania Pacific Place. Selain itu, bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian yang diharapkan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan penelitian, seperti komunikasi interpersonal anak, interaksi sosial, dan aktivitas bermain. Selain itu, disajikan pula penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam penyusunan penelitian ini, serta kerangka pemikiran penelitian.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik keabsahan data, serta lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta membahas temuan tersebut berdasarkan teori yang digunakan. Pembahasan difokuskan pada bentuk dan pola komunikasi interpersonal anak yang terjadi selama aktivitas bermain di *playground*.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merangkum jawaban atas rumusan masalah penelitian berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya. Selain itu, disajikan pula saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait maupun penelitian selanjutnya.

