

FENOMENA BERMAIN GENERASI Z DAN HUBUNGANNYA DENGAN EKSISTENSI RUANG BERMAIN TERBUKA DI LINGKUNGAN PERUMAHAN SEDERHANA

John Fredy Bobby Saragih

Architecture Department, Faculty of Engineering, Binus University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
bsaragih@binus.edu

ABSTRACT

Play is something important for children development. In fact, there are many children who can not play as they should. Even playgrounds provided tend not to be able to function optimally. Even there is a tendency of provided playgrounds abandoned by children. One example is the generation Z, highly technology-literate children or called net generation. They would rather to interact with computers and communicate with the online system than meeting their friends. It seems to the generation Z that space is not limited by physical things, because they can create their spaces in the virtual status. Noting this indication, the existence of parks and playgrounds provided for public (including children) to do any activities, is likely to be reviewed. The low level of children visit illustrates that parks/playgrounds do not much interest them.

Keywords: *play, generation Z, technology-literate, space, parks, playgrounds*

ABSTRAK

Bermain merupakan sesuatu hal yang penting bagi perkembangan anak. Kenyataannya, banyak anak tidak dapat melakukan kegiatan bermain sebagaimana mestinya. Bahkan tempat bermain yang sudah disediakan cenderung tidak dapat berfungsi secara maksimal. Bahkan, ada kecenderungan ditinggalkan oleh anak-anak. Salah satu contohnya adalah generasi Z, yaitu anak yang sangat melek teknologi atau net generation. Mereka lebih menyenangi berinteraksi dengan komputer dan berkomunikasi dengan sistem online sehingga mereka punya kecenderungan untuk tidak bertemu dengan teman-temannya. Sepertinya bagi anak generasi Z, ruang itu tidak dibatasi oleh hal-hal yang fisik, karena mereka bisa menciptakan ruang dalam status maya. Memperhatikan gejala tersebut, sepertinya eksistensi dari taman atau lapangan yang sebenarnya disediakan bagi masyarakat (di antaranya anak-anak) untuk melakukan aktivitas, perlu untuk dikaji ulang. Tingkat kunjungan anak yang rendah menggambarkan bahwa taman/ lapangan bukanlah sarana bermain yang menarik bagi mereka.

Kata kunci: *bermain, generasi Z, melek teknologi, ruang, taman, lapangan*

PENDAHULUAN

Bermain penting bagi lengkapnya perkembangan jiwa anak dan bermain merupakan urusan utama dalam kehidupan anak. Sebagai manusia yang berkembang, setiap tahapan kehidupan manusia mempunyai tugas perkembangan yang berbeda, pada anak salah satu tugas perkembangannya adalah bermain, “ *For Child, play must be the whole of his or her life, Children learn, make friends and nurture their creativity through play* “ (Patricia H. Miller, *Theories of Development Psychology*, 1989). Hal senada juga disampaikan oleh Elizabeth B. Hurlock (1998).

Bagaimana pendapat anak tentang bermain? dalam sebuah diskusi kecil dengan beberapa anak kelas 3 sampai dengan kelas 6 SD di sebuah Sekolah Dasar di Tangerang, mereka berpendapat bahwa bermain itu harus bergerak dan mengeluarkan keringat. Bagi mereka bila aktifitas mereka tidak memenuhi dua kriteria tersebut, anak lebih menggolongkannya kepada kegiatan main, bukan bermain, misalnya: main *game*, main boneka, main kartu, dll. Sepertinya bagi anak, bermain dan main mempunyai definisi yang berbeda. Demikian juga halnya para peneliti, kadang kala para peneliti melihat bermain sebagaimana anak bermain, tetapi bagi anak: *play is about having fun, being outdoors, being with friends. Choosing freely, not working, pretending, enacting fantasy and drama and playing games. Furthermore, we learn that is not about preparing for the future* (Sutton Smith, 1997). Bermain berbeda dari bekerja atau beban, bukan karena kegiatan itu sendiri melainkan karena sikap individu terhadap kegiatan tersebut. Bermain memberikan banyak sumbangan bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak dan karenanya merupakan pengalaman belajar yang penting dan bukan merupakan pemborosan waktu sebagaimana diyakini sebelumnya (E. Hurlock, 1998).

Sedemikian pentingnya bermain bagi anak sehingga kebutuhan akan bermain dimasukkan dalam Kovensi PBB No. 44/25 tentang Hak Anak Tanggal 20 November 1989 yang menetapkan beberapa hal penting, salah satu di antaranya adalah: hak-hak untuk beristirahat dan bermain dan mempunyai kesempatan yang sama atas kegiatan-kegiatan budaya dan seni.

Namun, mengapa anak cenderung malas untuk beraktivitas fisik? Bisa jadi ada beberapa faktor eksternal yang bisa memicunya, di antaranya: (1) keterbatasan waktu di sela-sela waktu belajar dan aktivitas rutin lainnya – dalam kesehariannya ternyata anak mempunyai waktu yang sangat terbatas untuk dapat bermain bebas, walaupun ada mereka cenderung melakukan aktivitas yang tidak membutuhkan gerak yang banyak. *Children have little time for free play any more. And when children do have free time, it is often spent inside in front of television or computers. Childhood and outdoor play are no longer synonymous. The culture of childhood that focuses on outside played is gone and children everyday life has shifted to the indoors* (Hart,1999); (2) keterbatasan tempat – rendahnya aktivitas pada anak dimungkinkan karena adanya kesalahan perencanaan, baik dalam skala mikro maupun skala makro. *Decreases in activity could, to some degree, be attributed to issues related to town planning and built environment* (Rutt & Coleman, 2005).

E. Hurlock (1998: 334) menjelaskan bahwa ada perubahan pola bermain anak dari bayi hingga anak-anak akhir, perubahan pola bermain ini juga mempengaruhi ruang yang dibutuhkan: (1) usia 4 – 5 tahun, usia ini cenderung untuk melakukan permainan perorangan, dan biasanya dilakukan di halaman rumah dan trotoar jalan; (2) usia 6 – 8 tahun, semakin besar anak akan mengenal permainan tetangga, permainan ini umumnya dilakukan secara berkelompok dan melakukan permainan tradisional, umumnya permainan ini dilakukan di sekitar rumah dan di tempat bermain dan tempat olah raga; (3) usia 8 – 10 tahun, pada usia ini permainan anak umumnya sudah menggunakan peraturan dan memiliki persaingan, permainan yang umum pada usia ini adalah modifikasi sepak bola, basket, kasti dan lari. Permainan ini umumnya dilakukan di tempat bermain dan tempat olah raga.

Mengacu dari pola bermain di atas, terjadi pergerakan ruang dalam beberapa tahap tingkatan usia, hal ini sesuai apa yang disampaikan oleh Douglas Porteus (1977 dalam Gatoet Wardiato (2009), bahwa wilayah perilaku manusia dalam melakukan aktivitas di dalam lingkungan terjadi pentahapan, yaitu: (1) tahap pertama dalam skala ruang mikro (*microspace/personal space*), sebagian besar aktivitas masih dalam ruang-ruang yang ada dalam lingkungan rumah; (2) tahap kedua dalam skala ruang meso (*mesospace*), beberapa aktivitas sudah dilakukan dalam ruang dengan skala jarak yang lebih jauh (misalnya: taman, sekolah, tetangga, dll.); (3) tahap ketiga dalam skala ruang makro (*makrospace*), aktivitas umumnya dilakukan dalam skala jarak yang lebih jauh dari tahap kedua (misalnya: ruang olah raga, tempat hiburan, dll.)

Sementara itu, generasi Z muncul seiring dengan berkembangnya era *World Wide Web* (*www*). Tak salah bila situs Wikipedia menjelaskan bahwa generasi Z adalah *internet generation* atau *net generation*. Kapan generasi ini lahir? banyak versi yang mencoba untuk menguraikannya, sebuah lembaga riset dari Australia yang memfokuskan diri tentang generasi Z mengatakan bahwa generasi Z adalah mereka yang lahir dalam rentang waktu tahun 1995 sampai dengan 2009, di saat perkembangan teknologi berjalan dengan begitu pesat (*Generationz.com.au*). Diperkirakan usia mereka antara 3 – 15 tahun (saat ini sedang menempuh pendidikan TK - SMP). Ada banyak hal yang menarik dari generasi ini salah satu di antaranya adalah kemampuan adaptasi yang cukup tinggi terhadap pemanfaatan teknologi. Lihatlah bagaimana mereka cukup mahir untuk mengoperasikan komputer, *handphone* dan perangkat elektronik lainnya.

Selain itu, lembaga riset tersebut juga mengatakan bahwa ada beberapa keunikan lain yang dimiliki oleh generasi Z, di antaranya: (1) *generation Z are differentiated from any generation by three factors: age & lifestage (ontological factors), times & technology (sociological factors), and events & experiences (historical factors)*; (2) *they are the youngest generation but are being parented by older parents (the median age of mother at birth of 1st child is approaching 31) and taught by older teachers (the median age of a school teacher is 42) than ever before*; (3) *they are the up-ageing generation. They are growing up faster. They are in education earlier. They are being exposed to marketing younger*; (4) *this internet-savvy, technologically literate generation have been shaped to multi-task. They move quickly from one task to another placing more value on speed than accuracy. They have only known this wireless, hyperlinked, user-generated world where they are always only a few clicks from any piece of knowledge. Welcome to the open-book world of Generation Z*; (5) *while today they are not in the workforce, within a decade they will comprise 10% of the workforce. And they will be entering the workforce in an era of declining supply: more people exiting the workforce than entering it. And so for Gen Z the skills shortages, the ageing population and the global demand for labour will continue to empower them.*

Substansi penelitian ini mengenai hubungan antara manusia dengan lingkungan fisiknya, dalam hal ini antara anak-anak dengan ruang bermain mereka. Sedangkan fokus penelitiannya adalah pada ruang bermain anak dari kelompok generasi Z. Tujuan dari penelitian ini adalah melihat fenomena bermain yang terjadi pada anak generasi Z dan pengaruhnya terhadap eksistensi taman atau lapangan di lingkungan perumahan dimana mereka tinggal yang seharusnya digunakan sebagai ruang bermain.

METODE

Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif, dimana data diperoleh melalui sepuluh pertanyaan kuesioner. Responden merupakan anak berusia 8 – 11 tahun yang saat ini sedang menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Penuai Indonesia, Tangerang, yang

saat ini duduk di kelas III sampai dengan kelas V. Jumlah responden sebanyak 70 orang anak yang sebagian besar berasal dari strata tingkat level ekonomi menengah. Pemilihan terhadap siswa pada sekolah ini lebih didasari pada ke homogenan responden, baik dalam hal asal usul siswa, mayoritas berasal dari lingkungan dimana sekolah itu berada, maupun homogeny dalam strata sosial, selain itu keterlibatan peneliti di dalam kepengurusan yayasan juga menjadi pertimbangan khusus. SD Penuai Indonesia berada di Perumahan Medang Lestari Tangerang, sekolah ini merupakan sekolah swasta umum yang tidak berafiliasi dengan kelompok manapun, sekolah ini baru berdiri sejak tahun 2006, dengan konsep kenaikan kelas yang berjenjang menyebabkan kelas tertinggi di sekolah ini baru sampai kelas V. Sementara itu lokasi sekolah ini berada pada perumahan sederhana (Perumahan Medang Lestari – Tangerang) yang dikembangkan dengan pengelolaan tata ruang yang tidak begitu ketat. Dampak dari pengelolaan tersebut, memungkinkan warga untuk merubah atau menambah fungsi bangunan, salah satu di antaranya adalah merubah/menambah fungsi usaha di dalam rumah di antaranya adalah Warnet (warung internet). Keberadaan warnet ini ternyata mempunyai pengaruh tersendiri dalam kehidupan anak yang tinggal di perumahan ini.

Pengumpulan Data

E. Hurlock (1998; 11) mengatakan bahwa perlu waktu untuk mendapatkan data dari anak saat melakukan penelitian terhadap anak. Salah satu unsur yang penting adalah membentuk hubungan yang baik, hal ini berfungsi agar anak dapat berbicara dan bertindak sealaminya mungkin. Terkait dengan penelitian ini, informasi yang ingin digali adalah tentang bagaimana mereka yang berada dalam rentang Generasi Z menyikapi bermain dan ruang bermain. Mengingat penelitian ini hanya dalam tataran deskriptif, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan analisis dilakukan secara sederhana. Agar diperoleh hasil yang maksimal dengan pemahaman yang sama disetiap kelas, peneliti mengumpulkan data tersebut dengan cara memasuki kelas per kelas, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian serta memberikan pemahaman terhadap setiap pertanyaan yang ada di dalam kuesioner. Dengan sistem tersebut diharapkan setiap anak punya pemahaman yang sama terhadap pertanyaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana sudah disampaikan di atas bahwa anak yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah mereka yang berusia 8 – 11 tahun (lahir tahun 1999 hingga 2003), rentang usia ini sesuai dengan karakteristik dari Generasi Z dimana mereka adalah anak yang terlahir mulai tahun 1995 sampai dengan 2009 (<http://generationz.com.au>), selain itu secara tingkat sosial ekonomi, sebagian besar responden merupakan anak dari orang tua dalam strata golongan ekonomi menengah.

Sehubungan dengan topik penelitian ini yang bertujuan ingin melihat fenomena bermain dan hubungannya dengan eksistensi ruang bermain, kuesioner disusun sedemikian rupa untuk dapat melihat gambaran bermain anak dan ruang-ruang yang mereka jadikan sebagai tempat bermain yang paling mereka senangi. Dari 10 pertanyaan, maka 5 pertanyaan terkait dengan teknologi dan lima pertanyaan terkait dengan ruang bermain.

Mampu Mengoperasikan Komputer?

Dari beberapa pertanyaan yang terkait dengan teknologi (penguasaan komputer), terlihat gambaran bahwa keseluruhan (100%) dari mereka sudah mengenal komputer dengan baik, pengenalan komputer dengan baik terlihat dari kemampuan mereka untuk mengoperasikan komputer (dari mulai *start* sampai *turn off*) yang dapat mereka lakukan dengan sendiri. Fakta ini membenarkan apa yang menjadi karakteristik dominan generasi Z yaitu: *they are the most technologically literate generation of children ever* (Generationz.com.au). Berdasarkan data juga terlihat bahwa kemampuan mereka

untuk mengoperasikan komputer disebabkan oleh rasa keingintahuan mereka yang besar terhadap hal-hal yang terkait dengan sesuatu yang ada disekitar mereka. Selain itu pengetahuan dasar yang diberikan oleh guru di sekolah menambah kompetensi mereka sehingga mampu melakukan eksplorasi terhadap menu-menu yang ada dikomputer. *They move quickly from one task to another placing more value on speed than accuracy* (Generationz.com.au). Data juga memperlihatkan bahwa 60% dari anak yang berada di kelas III (usia 8-9 tahun) sudah mampu untuk melakukan eksplorasi menu-menu di komputer (khususnya yang terkait dengan *games*) dengan sendirinya tanpa bantuan dari orang dewasa. Fakta ini membuktikan bahwa Generasi Z adalah generasi yang sangat *native and technologically* terhadap perangkat-perangkat elektronik modern, mudah beradaptasi dan mampu untuk mengeksplorasi hal-hal yang terdapat di dalamnya.

Bermain di Taman/Lapangan atau Bermain Games di Komputer?

They prefer computers to books and want instant results (CTA.org). Pemanfaatan komputer pada anak-anak lebih mengarah kepada keinginan mereka untuk bermain '*games*' yang ada di komputer, data memperlihatkan bahwa hampir 72% anak di kelas III cenderung memilih bermain *games* dibandingkan dengan bermain di lapangan. Namun, data juga memperlihatkan bahwa semakin tinggi usia mereka maka terjadi perubahan dalam memilih antara bermain di lapangan atau bermain *games* di komputer, anak yang berada di kelas IV hanya 50% yang memilih untuk bermain *games* dibandingkan dengan bermain lainnya. Sementara anak yang berada di kelas V hanya 40% yang memilih bermain *games* di komputer. Terjadinya pergeseran ini membuktikan bahwa semakin tinggi usia anak, faktor untuk bertemu dengan peer groups menjadi faktor penentu saat mereka melakukan aktivitas bermain. Walau jumlahnya semakin mengecil, fakta tersebut memperlihatkan bahwa anak yang berada di generasi Z memandang bahwa taman atau lapangan yang ada disekitar mereka bukanlah sesuatu hal yang menarik bagi mereka, *they don't spend much time outdoors unless adult organize activities for them* (CTA.org).

Tempat Bermain yang Paling Disenangi?

Tempat bermain menjadi isu penting dalam penelitian ini, data memperlihatkan bahwa sebagian besar anak memilih untuk bermain di rumah dibandingkan dengan tempat lainnya. 52 % anak yang berada di kelas III memilih rumah sebagai tempat bermain yang paling mereka senangi, 18 % anak senang bermain di taman atau di lapangan, 1 % anak senang bermain di sekolah. Namun, data juga memperlihatkan bahwa 19 % anak lebih senang bermain *games* di warnet yang ada disekitar rumah (didominasi oleh anak laki-laki). Sementara itu untuk anak yang berada di kelas IV, 46 % anak senang bermain dirumah, 28 % anak senang bermain ditaman, 16 % anak senang bermain di sekolah dan 10 % anak senang bermain di warnet. Sementara itu untuk anak yang berada dikelas V , 55 % mereka senang bermain di sekolah, 40 % senang bermain di rumah dan 5 % senang bermain di taman, sementara untuk warnet tidak ada yang memilih. Memperhatikan data yang ada terlihat bahwa semakin besar usia anak, pilihan bermain di luar rumah (di sekolah atau di taman menjadi pilihan bermain yang paling disukai).

Terkait dengan isu warnet, semakin tinggi usia anak, warnet bukan menjadi pilihan tempat bermain, walau fakta memperlihatkan bahwa ada cukup banyak anak usia 10-11 tahun bermain di warnet. Kemungkinan penurunan ini bisa jadi disebabkan oleh jam pulang sekolah yang semakin lama (anak yang ada di kelas V rata-rata pulang jam 13.30, atau terkait dengan pemahaman mereka yang lebih baik atas anjuran kepala sekolah yang tidak mengizinkan mereka untuk bermain di warnet (sementara anak yang berada di kelas III, belum memahami dengan baik, tujuan dari himbuan kepala sekolah). Bila dikaitkan dengan teori yang disampaikan oleh E. Hurlock (1998: 334) terkait dengan pola bermain anak, gejala yang muncul membenarkan teori tersebut, dimana semakin besar usia anak, ruang lingkup bermain mereka semakin menjauhi rumah tinggal mereka.

Kunjungan ke Taman/Lapangan untuk Bermain?

Selain di rumah, taman atau lapangan menjadi tempat bermain anak. Namun data memperlihatkan bahwa 65 % anak mengunjungi taman hanya sekali dalam seminggu atau pada saat liburan sementara hanya 35 % dari keseluruhan responden mengunjungi taman/lapangan untuk bermain setiap hari. Apa yang tersirat dibalik ini sekali lagi membuktikan bahwa taman/lapangan bukanlah tempat yang disenangi oleh anak untuk bermain.

PENUTUP

Sebagaimana telah disampaikan bahwa mereka yang lerlahir pada era generasi Z merupakan anak yang sangat melek teknologi atau *net generation*. Mereka lebih menyenangi berinteraksi dengan komputer dan berkomunikasi dengan sistem *online* sehingga mereka punya kecenderungan untuk tidak bertemu dengan teman-temannya. Sepertinya bagi anak generasi Z, ruang itu tidak dibatasi oleh hal-hal yang fisik, karena mereka bisa menciptakan ruang dalam status maya. Paham demikian ternyata mempunyai pengaruh besar dalam aktivitas bermain mereka. Bagi mereka bermain tidak mesti harus berada dalam ruang bermain fisik namun bisa digantikan dengan ruang maya. Bagi mereka bermain tidak harus aktif, ini didukung data dimana sebagian besar diantara mereka memilih bermain games di komputer dibandingkan dengan bermain di lapangan.

Namun hasil ini berbeda bila dikaitkan dengan pendapat mereka pada saat wawancara, dimana mereka berpendapat bahwa bermain harus bergerak, aktif dan mengeluarkan keringat. Perbedaan ini wajar adanya karena bagi anak bermain itu bisa aktif maupun pasif. Sementara itu kemampuan mereka mengoperasikan komputer dengan baik dimungkinkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah mereka mendapat pengetahuan dasar tentang komputer di sekolah dan faktor sumber daya yang cukup untuk melakukan aktivitas tersebut (keseluruhan anak mempunyai komputer di rumah, baik dalam bentuk *desktop* maupun laptop). Ketertarikan mereka untuk menjadikan rumah sebagai ruang bermain mereka dimungkinkan karena mereka mempunyai kesempatan yang cukup untuk bermain komputer atau menonton televisi (rata-rata anak menonton televisi satu sampai dua jam perhari).

Rata-rata tingkat kunjungan anak ke taman atau lapangan untuk bermain sangat rendah, sebagian besar melakukannya hanya pada hari libur. Ada banyak hal yang bisa menjadi pemicu keengganan mereka untuk bermain di luar rumah, di antaranya: (1) kondisi taman atau lapangan yang tidak kondusif untuk bermain (sering terjadinya okupasi ruang dari orang dewasa pada saat memanfaatkan taman atau lapangan); (2) waktu sekolah, les dan kegiatan kurikuler lainnya yang cukup lama atau faktor pola asuh orang tua yang cenderung sangat *protective* mengingat kondisi keamanan yang tidak kondusif. Memperhatikan gejala tersebut, sepertinya eksistensi dari taman atau lapangan yang sebenarnya disediakan bagi masyarakat untuk melakukan aktivitasnya (di antaranya anak-anak), perlu untuk dikaji ulang. Tingkat kunjungan anak yang rendah menggambarkan bahwa taman/ lapangan bukanlah sarana bermain yang menarik bagi mereka. Kalau memang demikian adanya, kita tiba pada satu pertanyaan: apakah taman atau lapangan yang bisa digunakan anak sebagai tempat bermain yang ada di lingkungan perumahan perlu disediakan? Atau perlu strategi baru di dalam mengembangkan sarana ini? Misalnya menyediakan *hot spot* di lapangan atau taman? Ini merupakan pekerjaan besar bagi para arsitek.

DAFTAR PUSTAKA

Hart. (1999). *Children's Experience of Place*. New York: Irvington Publisher.

Hurlock, Elizabeth B. (1998). *Developmental Psychology: A Life Span Approach*. Jakarta: Erlangga.

Miller, Patricia H. (1989). *Theories of Development Psychology*. New York: Worth Publishers.

Rutt & Coleman. (2005). Examining the relationships among built environment: physical activity and body mass index in El Paso. *Preventive Medicine, 40*, 831-841.