

## **PENDEKATAN PARTISIPASI DALAM PEMBANGUNAN RUANG KOMUNAL ANAK: STUDI KASUS DI RW 04 RT 07 KAMPUNG RAWA, JOHAR BARU, JAKARTA PUSAT**

**<sup>1</sup>Theresia Budi Jayanti, <sup>2</sup>Agnatasya Listianti Mustaram, <sup>3</sup>Irene Syona Darmady, <sup>4</sup>Laura Tri  
Agustin**

<sup>1</sup>Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara  
Email: theresiaj@ft.untar.ac.id

<sup>2</sup>Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara  
Email: agnatasya@ft.untar.ac.id

<sup>3</sup>Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara  
Email: irenes@ft.untar.ac.id

<sup>4</sup>Prodi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara  
Email: lauratri@ft.untar.ac.id

### **ABSTRACT**

*Kampung Rawa, located in Johar Baru District, Central Jakarta, faces a major challenge in terms of limited land available for area development. With a dense population and diverse socio-economic conditions, this area often struggles with a lack of space for housing, public facilities, and areas for social interaction among its residents. The limited land in Kampung Rawa is often underutilized, leading to issues such as slum settlements, a lack of green spaces, and insufficient communal facilities. In this context, innovative architectural design strategies are needed to efficiently use the limited land while also considering the social needs of the community, especially for children's play areas. Approaches such as the design of multifunctional communal spaces on narrow land can be a solution to improving residents' quality of life. Through sustainable and participatory design interventions, the spatial challenges in Kampung Rawa can be addressed by creating an environment that is more friendly, functional, and conducive to social interaction. The "Dolan" concept design, which is the result of a previous community service program (PKM), is expected to provide a real solution to the communal space problems in Kampung Rawa. The implementation of this PKM adopts a participatory method, actively involving residents in the design and construction process of the communal space. Resident participation allows for the design to be adjusted to the community's real needs, including the functions and types of spaces most required. This process also encourages a sense of ownership and responsibility toward the built space. Through this construction, it is hoped that Kampung Rawa will have an active communal space, especially for children, providing a place for play and recreation while supporting their physical, social, and emotional development.*

**Keywords:** *Kampung Rawa, space for children, small area, participative*

### **ABSTRAK**

*Kampung Rawa, yang terletak di Kecamatan Johar Baru, Jakarta Pusat, menghadapi tantangan utama dalam hal keterbatasan lahan yang tersedia untuk pengembangan kawasan. Dengan populasi yang padat dan kondisi sosial-ekonomi yang beragam, kawasan ini kerap dihadapkan pada masalah kekurangan ruang untuk hunian dan fasilitas publik sekaligus tempat untuk berinteraksi sosial antar warganya. Lahan sempit di Kampung Rawa sering kali digunakan secara tidak optimal, menyebabkan permasalahan seperti permukiman kumuh, kurangnya ruang hijau, dan minimnya fasilitas komunal. Dalam konteks ini, diperlukan strategi desain arsitektur yang inovatif untuk memanfaatkan lahan terbatas secara efisien, sekaligus memperhatikan kebutuhan sosial masyarakat setempat terutama sebagai ruang bermain anak-anak. Pendekatan seperti perancangan ruang komunal multifungsi pada lahan sempit dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas hidup warga. Melalui intervensi desain yang berkelanjutan dan partisipatif, permasalahan ruang di Kampung Rawa dapat diatasi dengan menciptakan lingkungan yang lebih ramah, fungsional sekaligus tempat untuk berinteraksi. Desain dengan konsep 'Dolan' yang merupakan hasil PKM sebelumnya, diharapkan dapat menjadi solusi nyata dalam mengatasi permasalahan ruang komunal di Kampung Rawa. Pelaksanaan PKM ini menggunakan metode partisipatif, dengan melibatkan warga secara aktif dalam proses perancangan dan pembangunan ruang komunal. Partisipasi warga memungkinkan adanya penyesuaian desain kebutuhan nyata komunitas, termasuk fungsi dan jenis ruang yang paling dibutuhkan. Proses ini juga mendorong rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap ruang yang dibangun. Melalui pembangunan ini diharapkan Kampung Rawa memiliki ruang komunal yang aktif khususnya untuk anak-anak sehingga dapat menjadi tempat bermain dan rekreasi serta mendukung tumbuh kembang mereka, baik secara fisik, sosial, maupun emosional.*

**Kata kunci:** *kampung rawa, ruang komunal anak, lahan sempit, partisipatif*

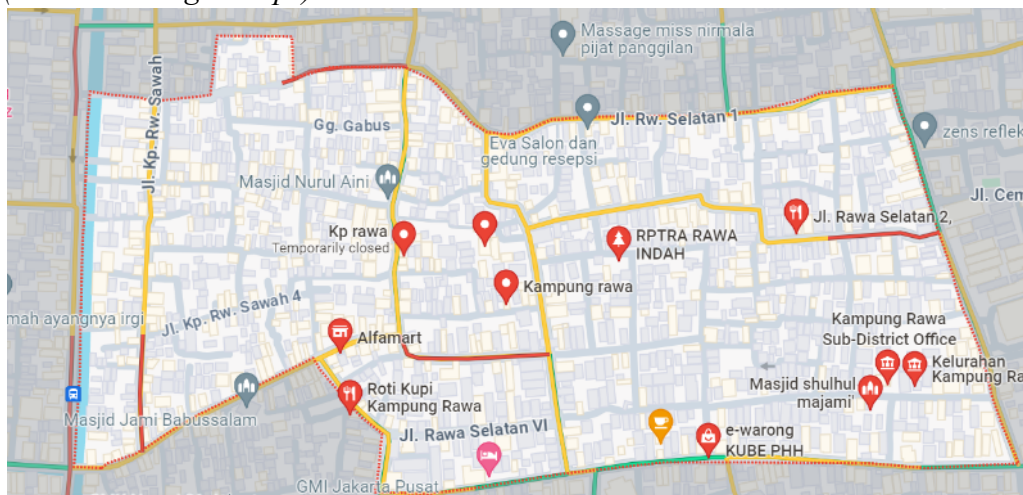


## 1. PENDAHULUAN

Kampung Rawa, yang terletak di Kecamatan Johar Baru, Jakarta Pusat pada Gambar 1, merupakan salah satu kawasan urban dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi. Aktivitas dan fungsi bangunan selain sebagai fungsi hunian, juga bercampur dengan aktivitas industri UMKM pembuatan olahan tahu dan tempe. Hal tersebut tentunya membuat pengembangan lahan untuk ruang publik sulit dicapai. Seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk, masalah keterbatasan lahan dan kurangnya fasilitas publik menjadi semakin nyata. Salah satu permasalahan mendasar yang dihadapi oleh warga Kampung Rawa adalah minimnya ruang terbuka dan fasilitas komunal yang diperuntukkan bagi anak-anak. Di tengah lingkungan yang padat dan terbatas, kebutuhan akan ruang yang aman dan nyaman untuk bermain dan bersosialisasi bagi anak-anak semakin mendesak.

### Gambar 1.

*Kawasan Kampung Rawa, Jakarta Pusat  
(Sumber: Google Maps)*



Pada saat ini, anak-anak di Kampung Rawa sering kali bermain di tempat yang tidak aman, seperti di jalanan sempit atau area yang tidak sesuai untuk aktivitas mereka seperti yang terlihat pada Gambar 2. Kurangnya fasilitas ruang komunal tidak hanya mempengaruhi kesempatan mereka untuk bermain, namun juga berdampak pada perkembangan fisik, sosial, dan emosional mereka. Bermain adalah elemen penting dalam pertumbuhan anak, di mana mereka bisa mengasah kemampuan motorik, sosial, dan kognitif mereka. Selain itu, ruang komunal dapat menjadi tempat di mana anak-anak bisa berinteraksi dengan teman sebaya dan membangun keterikatan sosial dengan lingkungan mereka. Menurut Shirvani (1985), ruang komunal merupakan tempat untuk melakukan aktivitas-aktivitas publik, seperti berkumpul, tempat bermain anak dan tempat bersosialisasi antar penghuni. Ruang komunal anak merupakan bagian penting dari lingkungan perkotaan yang dirancang khusus untuk mendukung perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak-anak.

### Gambar 2.

*Ruang Interaksi pada Kampung Rawa  
(Sumber: dokumentasi tim PKM, 2024)*



Ruang publik memiliki peran penting sebagai tempat dimana warga dapat berinteraksi dan membangun identitas sosial. Ruang komunal untuk anak-anak, yang juga termasuk dalam ruang publik, dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mereka. Selain sebagai tempat bermain, ruang komunal anak juga berfungsi sebagai tempat interaksi sosial, di mana anak-anak belajar bersosialisasi, bekerja sama, dan membangun rasa kebersamaan (Lefebvre, 2000).

## **2. METODE PELAKSANAAN PKM**

Pendekatan partisipatif dalam desain dan pembangunan ruang publik yang melibatkan masyarakat dapat menemukan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga berkelanjutan bagi perkembangan komunitas. Dalam desain arsitektur, desain partisipatif dipandang sebagai metode alternatif yang dinamis untuk mendefinisikan ulang praktek arsitektur. Metode ini melibatkan berbagai organisasi yang beragam, seperti masyarakat, komunitas, mitra, desainer, kontraktor, calon pengguna, pengelola bangunan, dan pihak berkepentingan lainnya, dengan tujuan menciptakan desain yang lebih inklusif dan terarah (Demirel, Nasim, and Alkhalaf 2022). Metode pelaksanaan kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

### **Tahap Perancangan**

Pada tahap perancangan, desain ruang komunal yang akan dibangun merupakan hasil PKM periode sebelumnya. Pada tahap perancangan, peran serta semua pihak baik dosen, mahasiswa serta warga Kampung Rawa (RT. 07/ RW. 04) menjadi hal utama dalam pengambilan Keputusan saat proses mendesain. Desain yang dipakai merupakan solusi permasalahan yang akan diaplikasikan atau dibangun pada Kawasan Kampung Rawa. Desain ini kemudian dikembangkan menjadi gambar kerja untuk menjadi acuan dalam proses pembangunan.

### **Tahap Persiapan Pembangunan**

Pada tahapan ini dilakukan kembali pengukuran lokasi, supaya sesuai dengan gambar kerja dan dapat menjadi acuan dalam proses pembangunan. Gambar kerja juga menjadi panduan akan kebutuhan material. Pembelian material dilakukan oleh Tim PKM (dosen dan mahasiswa) serta bantuan dari warga setempat.

### **Tahap pembangunan**

Keterlibatan warga dalam proses konstruksi/pembangunan dan Tim PKM dalam supervisi proses pembangunan.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Konsep 'DOLAN' Menjadi Pendekatan Perancangan Dalam Desain Ruang Komunal Anak di Kampung Rawa. "Dolan" berasal dari Bahasa Jawa yang berarti bermain; dipilih karena mencerminkan semangat anak-anak yang belajar, bersenang-senang, bersosialisasi, dan aktif melalui permainan. Oleh karena itu, "Dolan" bisa menjadi sarana untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di Kampung Rawa RT 07, serta memberikan hiburan bagi masyarakat

setempat. Desain yang interaktif dan mendukung perkembangan motorik diterapkan untuk memfasilitasi kegiatan berkumpul, bermain, dan bersosialisasi. Pendekatan dan proses dalam merancang dilakukan oleh mahasiswa arsitektur Untar dan didampingi oleh arsitek Yu Sing dan dosen arsitektur Untar.

Dalam buku *Designing Places for Children & Young People* terdapat strategi desain (design interventions) untuk mewujudkan lingkungan binaan yang ramah bagi anak-anak; salah satunya adalah *playfull courtyard*. *Playfull courtyard* (fasilitas luar ruangan untuk aktivitas bermain dan interaksi sosial); akses fisik dan visual antara area privat dan ruang terbuka, serta elemen atau instalasi permainan yang menjadi bagian dari lanskap ruang luar (Hennessey, 2021)

### Gambar 3.

*Pendekatan konsep dan ide*

*(Sumber: tim mahasiswa, 2024)*



Pemilihan gambar permainan dilakukan berdasarkan karakteristik anak-anak usia di Kampung Rawa (mayoritas usia 4-10 tahun) yang umumnya menyukai aktivitas bermain, bergerak, dan berinteraksi dalam kelompok seperti pada Gambar 3. Pada usia ini, perkembangan fisik, motorik, dan kognitif anak berlangsung dengan cepat, memungkinkan mereka untuk lebih fokus dan berpikir secara lebih teliti (Achlis, 2022). Permainan seperti seluncuran, tangga dan modul tiang diharapkan dapat melatih motorik anak-anak. sedangkan permainan ular tangga / mobil dan warna yang diterapkan pada media alas, diharapkan dapat membantu mengembangkan kognitif mereka. Desain 3D oleh tim mahasiswa dan aksonometri dilihat pada Gambar 4.

### Gambar 4.

*Aksonometri dan 3D Desain 'Dolan' karya Tim Mahasiswa (Chelsy Vania, Valentinus Bagas D, Joanna N Handoko, Syasya Syalsyabila Saleh MS, Andreas Natanael H, dan Nathan Maulana)*

*(Sumber: Tim mahasiswa, 2024)*



### Proses Pembangunan Dan Partisipasi Warga

Aspek penting yang perlu diperhatikan dalam membangun ruang komunal di lahan sempit adalah fungsi dari area sekitarnya yang berbatasan langsung dengan lahan tersebut. Hal ini mempengaruhi pembagian antara area publik dan privat, serta penggunaan lahan selama ini. Pertimbangan yang lebih luas adalah bagaimana lokasi ini terhubung dengan jalan-jalan utama di sekitarnya dan bagaimana jalan-jalan tersebut memengaruhi kondisi lingkungan. Di Kampung Rawa, selain sebagai permukiman, warga juga bekerja sebagai pengrajin tempe dan tahu, yang menghasilkan limbah produksi. Limbah ini menjadi masalah yang perlu diperhatikan karena berdampak pada kebersihan dan sanitasi lingkungan. Sehingga peran aktif warga diperlukan untuk keterlibatan menjaga lingkungan kedepannya.

Proses awal sebelum melakukan pembangunan adalah pembersihan tapak dilihat pada Gambar 5. Disini keterlibatan warga secara bergantian dalam membersihkan lahan/ tapak sebelum material datang dan proses pembangunan di mulai.

**Gambar 5.**

*Proses pembersihan lahan oleh warga dan pemotongan material kayu*  
(Sumber: dokumentasi tim PKM, 2024)



Dalam proses pembangunan pada Gambar 6, keterlibatan warga dilakukan setelah adanya diskusi dan kesepakatan dengan warga dan didampingi Pengurus RT/RW. Warga yang terlibat aktif merupakan warga yang memang sering bekerja di bidang konstruksi sebagai tukang. Peran serta Tim PKM memastikan bahwa proses pembangunan berjalan sesuai rencana dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, sambil melibatkan warga dalam evaluasi secara berkala.

**Gambar 6.**

*Proses pembangunan ruang komunal*  
(Sumber: dokumentasi tim PKM, 2024)



### **Pemilihan Warna Dapat Menciptakan Suasana**

Selain penggunaan material kayu yang tentunya terjangkau harganya, mudah dan cepat dalam membantu merealisasikan desain; pemilihan warna juga salah satu faktor penting. Pemilihan warna untuk ruang bermain anak memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang menyenangkan, merangsang kreativitas, dan mendukung perkembangan mereka. Dalam pemilihan warna untuk ruang komunal anak, Tim PKM mempertimbangkan warna cerah dan menarik dan pertimbangan usia (anak-anak yang lebih kecil cenderung tertarik pada warna-warna cerah). Berdasarkan hal tersebut, warna yang dipilih adalah: kuning, hijau, biru dan merah.

Warna dapat memberikan kesan dan efek psikologis; warna lebih rendah menunjukkan ketenangan dan ketenangan, sedangkan warna cerah menunjukkan semangat dan keceriaan (Azzahra, 2024). Warna yang tepat dapat menciptakan suasana yang mendukung perkembangan emosional, fisik, dan sosial anak, sehingga penting untuk memilih kombinasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan ruang bermain tersebut. Anak-anak sendiri mempunyai karakter yang ceria, aktif. Pemilihan warna yang tepat dapat mengindikasikan dunia anak adalah dunia yang penuh warna, memberikan kesan menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan senang berada didalamnya.

### **Gambar 7.**

*Aplikasi warna pada ruang komunal*  
(Sumber: dokumentasi tim PKM, 2024)



### **Kolaborasi Semua Pihak Meningkatkan ‘Value’**

Pada Pembangunan ruang komunal anak ini, Tim PKM (dosen dan mahasiswa arsitektur Untar), LPPM Untar dan warga mendapat bantuan cat dari Pacific paint sebagai bentuk program pengabdian dari Perusahaan. Tentunya melalui ini, pembangunan Ruang Komunal Anak di Kampung Rawa menjadi lebih maksimal. Kolaborasi antara tim PKM, warga, dan Pacific Paint dalam pembangunan ruang komunal ini dapat meningkatkan hasil dan kualitas. Keterlibatan warga memastikan ruang sesuai kebutuhan komunitas, sementara Tim PKM dan LPPM Untar membawa inovasi, ide kreatif, serta solusi berbasis riset. Pihak Pacific Paint memberikan sumber daya melalui cat, serta meningkatkan visibilitas proyek. Kolaborasi ini menciptakan sinergi, efisiensi, dan pembagian tugas yang jelas, memperkuat jaringan hubungan jangka panjang. Secara keseluruhan, kolaborasi ini meningkatkan kehidupan sosial dan memberikan dampak jangka panjang bagi warga.

### Gambar 8.

*Serah Terima Hasil PKM Kepada Warga  
(Sumber: dokumentasi tim PKM, 2024)*



## 4. KESIMPULAN

Pembangunan ruang komunal untuk anak-anak di Kampung Rawa merupakan langkah strategis yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup anak-anak di area tersebut. Dalam situasi lahan yang terbatas dan padatnya populasi, ruang komunal menjadi kebutuhan mendesak untuk menyediakan tempat yang aman dan fungsional bagi anak-anak untuk bermain, berinteraksi, serta mengembangkan kemampuan fisik, sosial, dan emosional mereka. Dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan warga, desain ruang ini dapat lebih sesuai dengan kebutuhan lokal, sementara dukungan dari berbagai pihak seperti sponsor dan tim PKM akan memperkuat sumber daya dan inovasi. Selain itu, ruang komunal di Kampung Rawa tidak hanya berfungsi sebagai area bermain, tetapi juga sebagai ruang sosial yang dapat memperkuat kohesi antar anggota komunitas. Dengan intervensi desain yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat, diharapkan ruang ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang, tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk keseluruhan warga.

### Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terselenggaranya program Pengabdian Kepada Masyarakat di Kampung Rawa, Johar Baru, Jakarta, merupakan hasil kerjasama dan kolaborasi antara warga Kampung Rawa, IMARTA (Ikatan Mahasiswa Arsitektur) dan Prodi Arsitektur Utara. Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Tarumanagara dan Pacific Paint atas dukungannya sehingga proses pembangunan ruang komunal dapat berjalan dengan lancar.

---

## REFERENSI

- Achlis, D dan Rabbani Kharismawan. (2022). Ruang Bermain Anak dalam Kegiatan Komersial sebagai Wujud Kota Ramah Anak di Surabaya. Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 11, No. 4. DOI 10.12962/j23373520.v11i4.96212
- Azzahra, NN. (2024). Perancangan *Kids Small Playground* Untuk Melatih Motorik Anak Pra-Sekolah (3 – 6 Tahun). Jurnal Desainpedia Universitas Pembangunan Jaya. Volume 3. Nomor 1. Juni 2024. Hal 1-11. DOI <https://doi.org/10.36262/dpj.v3i1.978>
- Demirel, A. E., Nasim, M. and Alkhalaf, A. (2022). “Towards More Inclusive Housing through Participatory Design.” In VII. Congress on Urban Studies.
- Farral, Peter. Jackson, Iain. (2024). 100 Site Analysis Essentials: an Architects’ Guide. London: Riba Publishing.
- Hennessey, J. (2021). Designing Places for Children & Young People. Guidelines for Child Centred Planning, Design and Stewardship for the Built Environment in Northern Ireland. <https://www.belfasthealthycities.com/sites/default/files/publications/Designing%20Places%20CYP%20FINAL.pdf>
- Lefebvre. (2000). The Production of Space. New York: Georgetown University Press.
- Shirvani, Hamid. 1985. The Urban Design Process. Van Nostrand Reinhold: New York.