

**ANALISIS PERILAKU BERMAIN ANAK
MELALUI *BEHAVIOR MAPPING*
SEBAGAI STRATEGI DESAIN RUANG BERMAIN
(Studi Kasus: TK Permata Bangsa, Kota Binjai)**

Nama : Itsna Fithri Ramadhani Rahmat
NIM : 200160117
Pembimbing : Soraya Masthura Hassan, S.T., M.Sc.
Eri Saputra, S.Pd., M.Si.

ABSTRAK

Penataan ruang bermain sering kali didasarkan pada asumsi umum atau preferensi orang dewasa, tanpa mempertimbangkan secara mendalam tentang bagaimana cara anak-anak menggunakan dan berinteraksi dengan ruang tersebut. Kurangnya pertimbangan akan pendekatan perilaku anak dalam penataan ruang bermain dapat memicu konflik dan menghambat perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku bermain anak sebagai strategi desain dalam merekomendasikan kriteria desain ruang bermain. Salah satu metode *behavior mapping* yaitu *place centered mapping* digunakan untuk merekam dan menganalisis berbagai jenis aktivitas anak dalam ruang bermain. Analisis perilaku bermain anak kemudian dikembangkan menjadi *design guidelines* sebagai bentuk strategi desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis aktivitas bermain yang cenderung dilakukan anak secara *outdoor* adalah bermain fisik dengan melibatkan banyak gerakan tubuh, sedangkan jenis aktivitas bermain yang cenderung dilakukan anak secara *indoor* adalah aktivitas bermain yang mendukung proses pembelajaran seperti bermain manipulatif, bermain imajinatif, bermain kreatif, dan bermain penemuan. Sementara bermain sosial cenderung dilakukan anak baik secara *outdoor* maupun *indoor*. Aktivitas bermain anak yang bervariasi, membutuhkan penyesuaian desain ruang yang berbeda pula pada setiap jenis aktivitasnya. Dengan memperkuat strategi desain berdasarkan analisis perilaku bermain anak, memberikan kontribusi positif melalui rekomendasi kriteria desain ruang bermain yang berorientasi terhadap kebutuhan bermain anak secara *outdoor* dan *indoor*.

Kata Kunci: *Perilaku bermain, Ruang bermain, Behavior mapping, Strategi desain, Kriteria desain*

**ANALYSIS OF CHILDREN'S PLAY BEHAVIOR
THROUGH BEHAVIOR MAPPING
AS A PLAY SPACE DESIGN STRATEGY
(Case Study: Permata Bangsa Kindergarten, Binjai City)**

Nama : Itsna Fithri Ramadhani Rahmat
NIM : 200160117
Pembimbing : Soraya Masthura Hassan, S.T., M.Sc.
Eri Saputra, S.Pd., M.Si.

ABSTRACT

Play space design is often based on general assumptions or adult preferences, without in-depth consideration of how children use and interact with the space. Lack of consideration of a child behavior approach to play space design can lead to conflict and hinder children's development. This research aims to analyze children's play behavior as a design strategy in recommending play space design criteria. One of the behavior mapping methods, place centered mapping, was used to record and analyze various types of children's activities in the play space. The analysis of children's play behavior was then developed into design guidelines as a form of design strategy. The results show that the types of play activities that children tend to do outdoors are physical play involving a lot of body movements, while the types of play activities that children tend to do indoors are play activities that support the learning process such as manipulative play, imaginative play, creative play, and discovery play. Meanwhile, social play tends to be done by children both outdoors and indoors. Children's play activities vary, requiring different space design adjustments for each type of activity. By strengthening the design strategy based on the analysis of children's play behavior, it makes a positive contribution through the recommendation of play space design criteria oriented towards children's outdoor and indoor play needs.

Keywords: *Play behavior, Play space, Behavior mapping, Design strategy, Design criteria*