

INTISARI

Kampung Kolombo merupakan sebuah kawasan permukiman yang berada di Kawasan Perkotaan Yogyakarta tepatnya di RT 04 RW 58, Padukuhan Joho, Desa Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman. Kampung Kolombo memiliki fungsi ruang yang berdekatan dengan Pusat Kegiatan Lokal di Kabupaten Sleman sehingga berdampak terhadap kenyamanan, keramaian, dan keamanan kampung. Selain itu, perkembangan kampung yang tidak diimbangi dengan perencanaan ruang khususnya bagi kelompok usia rentan seperti anak-anak serta belum terpenuhinya standar kampung ramah anak, pada akhirnya menimbulkan permasalahan yakni Kampung Kolombo belum nyaman, ramah, dan layak bagi anak. Menanggapi kondisi tersebut, dibutuhkan suatu perencanaan spasial yang bertujuan untuk mewujudkan Kampung Kolombo yang ramah anak.

Perencanaan ini menggunakan pendekatan *digital participatory* melalui *platform* berbasis web KoBoToolbox yang melibatkan anak. Tujuannya adalah agar anak dapat menyampaikan persepsi dan aspirasinya terhadap lingkungan di sekitar tempat tinggalnya, tanpa membahayakan diri dari ancaman penyebaran virus Covid-19 yang sedang marak di Indonesia ketika penulisan ini berlangsung. Berawal dari elaborasi tinjauan pustaka untuk menemukan kondisi ideal yang diinginkan; dilanjutkan dengan proses analisis, pengembangan desain, dan pemilihan alternatif rencana yang melibatkan anak; serta diakhiri dengan *masterplan* dan detail rencana Kampung Kolombo sebagai Kampung Ramah Anak yang dirumuskan berlandaskan persepsi dan keinginan anak.

Kata Kunci: Anak, Kampung, Partisipasi Anak, Partisipasi Digital Anak, Partisipatif Digital, Kampung Ramah Anak.

ABSTRACT

Kampung Kolombo is a residential area located in the Yogyakarta Urban Area, precisely at RT 04 RW 58, Padukuhan Joho, Condongcatur Village, Depok District, Sleman Regency. Kampung Kolombo has a function of space adjacent to the Local Activity Center in Sleman Regency that influences the kampong's comfort, crowd, and security. In addition, the unbalanced kampong's development corresponding to the spatial planning, especially for vulnerable age groups such as children, and the kampong's state that not met the standards of a child-friendly kampong, ultimately causes problems such as uncomfortable, unfriendly, and unsuitable for children. Responding to these conditions, a spatial plan is needed that aims to create Kampung Kolombo as a Child-Friendly Kampong.

This planning uses a digital participatory approach through a web-based platform named KoBoToolbox that involves children. The aim is for children to be able to convey their perceptions and aspirations towards the environment in which they live, without endangering themselves from the spreading threat of the Covid-19 virus that is currently rife in Indonesia. Starting from the elaboration of the literature review to find the desired ideal conditions; followed by the analysis process and development of design alternatives, are all involving children; then wrapped with the master plan and detailed plans for Kampung Kolombo as a Child-Friendly Kampong based on children's perception and desire.

Keywords: Children, Kampung, Child Participation, Children Digital Participatory, Digital Participatory, Child-Friendly Kampong.