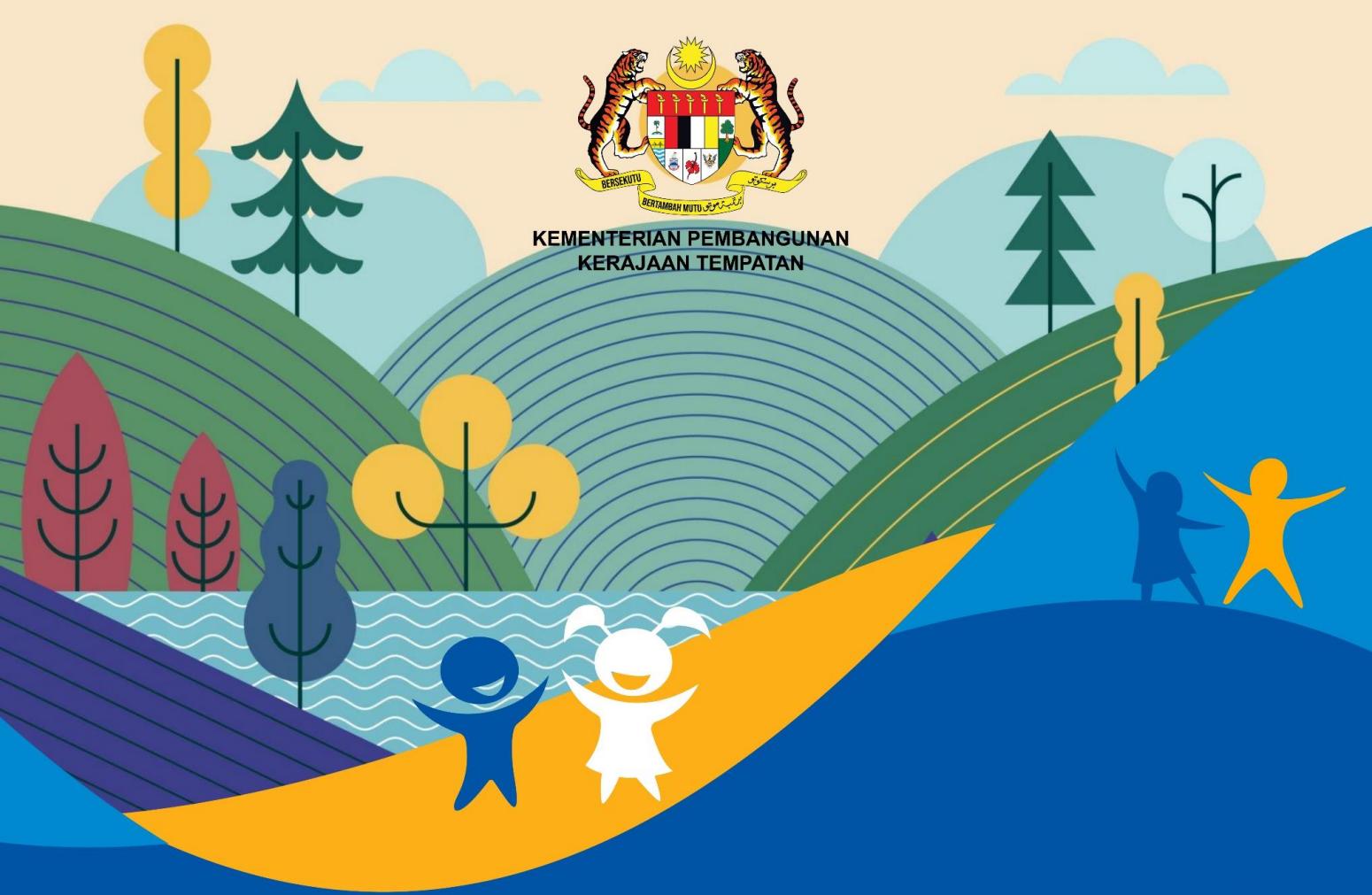




KEMENTERIAN PEMBANGUNAN
KERAJAAN TEMPATAN



Panduan Inisiatif **PERSEKITARAN MESRA KANAK-KANAK (PEREKA)**

PLANMalaysia

Perancangan Melangkaui Kelaziman
Planning : Beyond Conventional

Jabatan Perancangan Bandar Dan Desa (PLANMalaysia)

KEMENTERIAN PEMBANGUNAN KERAJAAN TEMPATAN



Panduan Inisiatif **PERSEKITARAN MESRA KANAK-KANAK (PEREKA)**

Panduan Inisiatif Persekitaran Mesra Kanak-Kanak atau ringkasnya PEREKA ini telah disediakan Kementerian Pembangunan Kerajaan Tempatan melalui Jabatan Perancangan Bandar Dan Desa (PLANMalaysia) dengan kerjasama agensi berkaitan. Penyediaan panduan ini telah mengambil kira libat urus dan pandangan pelbagai pihak dan peringkat kerajaan, badan bukan kerajaan (NGO), pertubuhan badan profesional, komuniti setempat dan pihak akademik.

Edisi Pertama 2023

Hakcipta@PLANMalaysia

Oktober 2023

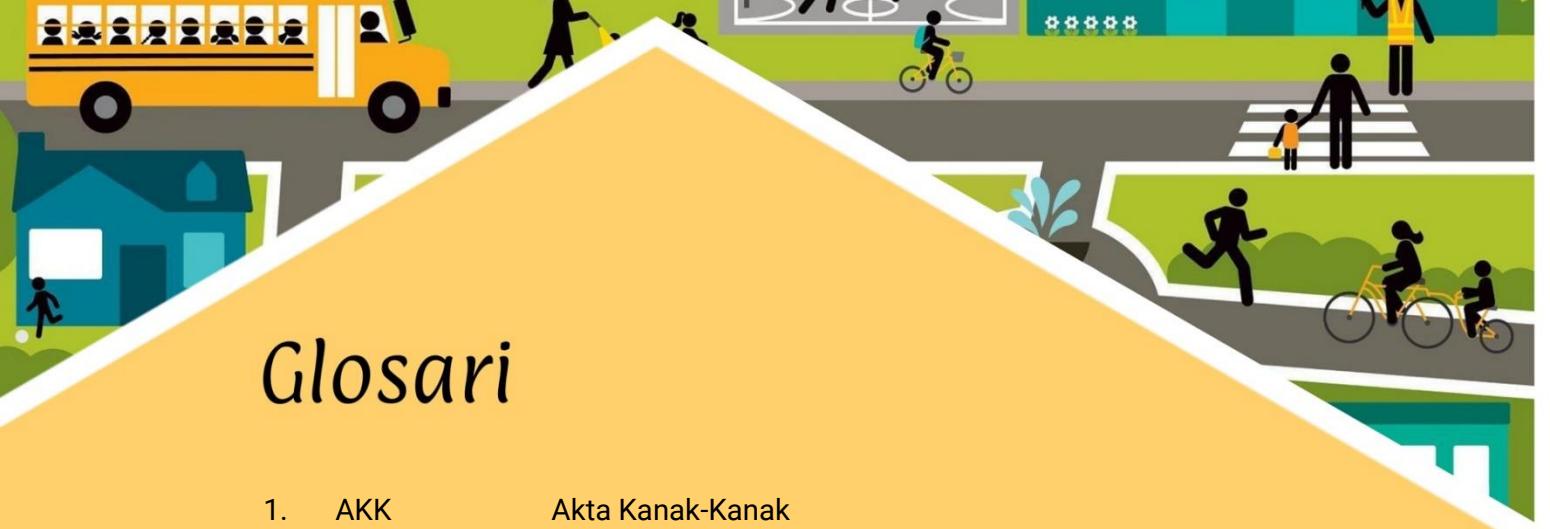
Panduan Inisiatif PERSEKITARAN MESRA KANAK-KANAK Petikan Ayat Al Quran

Peranan semua pihak di dalam memelihara dan mewujudkan kehidupan yang baik serta persekitaran yang selamat untuk anak-anak perlu ditekankan pada sepanjang masa.

Inilah proses yang perlu dilaksanakan bagi mengekalkan kehidupan yang harmoni yang mana asasnya ialah untuk mengekalkan martabat dan kedudukan manusia pada tahap yang tinggi dalam memelihara kesinambungan kehidupan mereka selaras petikan ayat Al Quran di bawah ;

|| Dan sesungguhnya telah Kami muliakan anak-anak Adam, Kami angkat mereka di darat dan di lautan, Kami berikan mereka rezeki dari yang baik-baik, dan Kami lebihkan mereka dengan kelebihan yang sempurna atas kebanyakan makhluk yang telah Kami ciptakan ||

Al Quran, Surah Al Isra', Ayat 70



Glosari

1.	AKK	Akta Kanak-Kanak
2.	CFC	<i>Child Friendly City</i>
3.	CFCI	<i>Child Friendly Cities Initiative</i>
4.	CRC	<i>Convention on the Right of the Child</i>
5.	CSR	<i>Corporate Social Responsibility</i>
6.	DPKM	Dasar Pemakanan Kebangsaan Malaysia
7.	DPN2	Dasar Perbandaran Negara Kedua
8.	DOSM	<i>Department Of Statistic Malaysia/ Jabatan Perangkaan Malaysia</i>
9.	FGD	<i>Focus Group Discussion</i>
10.	GPP	Garis Panduan Perancangan
11.	KKM	Kementerian Kesihatan Malaysia
12.	MIROS	<i>Malaysian Institute of Road Safety Research</i>
13.	MBPJ	Majlis Bandaraya Petaling Jaya
14.	MBKS	Majlis Bandaraya Kuching Selatan
15.	MUO	<i>Malaysia Urban Observatory</i>
16.	NGO	<i>Non-Governmental Organisation / Pertubuhan bukan Kerajaan</i>
17.	NHMS	<i>National Health & Morbidity Survey</i>
18.	NUA	<i>New Urban Agenda</i>
19.	OKU	Orang Kurang Upaya
20.	PBT	Pihak Berkuasa Tempatan
21.	RFN 4	Rancangan Fizikal Negara Ke-4
22.	RKK	Rancangan Kawasan Khas
23.	RTD	Rancangan Tempatan Daerah
24.	RTPI	<i>Royal Town Planning Institute</i>
25.	SDGs	<i>Sustainable Development Goals</i>
26.	UNCRC	<i>United Nations Convention on the Rights of The Child</i>
27.	UNICEF	<i>United Nations Children's Fund</i>
28.	WHO	<i>World Health Organization</i>



Isi Kandungan

BAHAGIAN I : PENGENALAN DAN TINJAUAN LITERATUR

- 1.0 Tujuan [1]
- 2.0 Skop dan Batasan Panduan [1]
- 3.0 Definisi Kanak-Kanak [2]
- 4.0 Kenapa Fokus Kanak-Kanak ? [3]
- 5.0 Perkembangan dan Ciri Kanak-Kanak [5]
- 6.0 Dasar dan Agenda Antarabangsa [6]
- 7.0 Dasar dan Perundangan Negara [9]
- 8.0 Cabaran dan Isu [11]
- 9.0 Apa Itu Inisiatif 'Child Friendly City' ? [14]
- 10.0 Konsep Umum Perancangan Mesra Kanak-Kanak [18]

BAHAGIAN II : PRINSIP DAN INISIATIF

- 11.0 Prinsip Persekuturan Inisiatif Mesra Kanak-Kanak [22]
- 12.0 Inisiatif Persekuturan Fizikal (iPF) [24]
- 13.0 Inisiatif Program (iP) [47]
- 14.0 Tindakan dan Strategi Pelaksanaan [54]
- 15.0 Rumusan [75]

Lampiran : Contoh Amalan Perancangan Terbaik Persekuturan Mesra Kanak-Kanak

Bahagian I



Tujuan

Skop dan Batasan Kajian

Definisi Kanak-Kanak

Kenapa Fokus Kanak-Kanak?

Perkembangan dan Ciri Kanak-Kanak

Dasar dan Agenda Antarabangsa

Dasar dan Perundungan Semasa
Berkaitan Kanak-Kanak di Malaysia

Cabar dan Isu

Apa Itu Inisiatif 'child-friendly city'?

Konsep Umum Perancangan Mesra
Kanak-Kanak



1.0 TUJUAN

Panduan Inisiatif Persekutaran Mesra Kanak-Kanak ini disediakan sebagai panduan seragam dan rujukan ke arah mewujudkan persekitaran yang inklusif dan mesra kanak-kanak di Malaysia kepada Pihak Berkuasa Negeri (PBN), Pihak Berkuasa Tempatan (PBT), agensi-agensi pelaksana, pemaju, badan bukan kerajaan (NGO), pengurusan bangunan dan orang perseorangan.

Persekutaran bandar yang tersedia pada masa kini dirancang dan direka bentuk untuk semua lapisan masyarakat termasuk individu Orang Kurang Upaya (OKU) dan golongan inklusif seperti kanak-kanak, warga emas dan wanita. Penyediaan kemudahan sokongan perlu disilang rujuk dengan GPP Fizikal Bagi Warga Emas, GPP Reka Bentuk Sejagat dan garis panduan sedia ada serta peraturan semasa.

2.0 SKOP DAN BATASAN PANDUAN

i) Skop Panduan

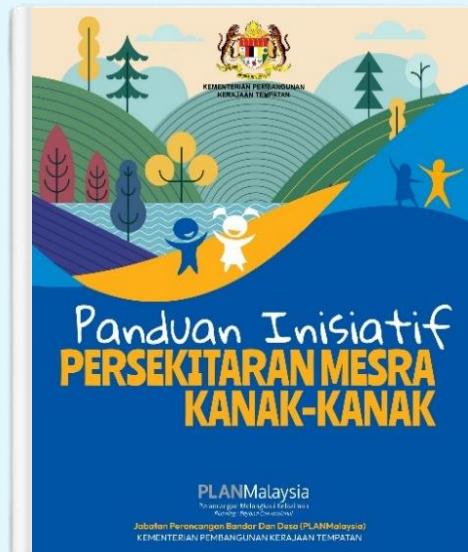
Panduan inisiatif ini hanya meliputi aspek dan elemen berkaitan inisiatif persekitaran fizikal dan inisiatif program bagi mewujudkan persekitaran yang mesra kanak-kanak. Sebanyak lapan (8) prinsip persekitaran mesra kanak-kanak yang telah dikenal pasti.

Panduan inisiatif ini secara keseluruhan terbahagi kepada dua (2) bahagian utama iaitu pengenalan dan penjelasan berkaitan maklumat dari tinjauan literatur dan bahagian kedua pula fokus kepada panduan inisiatif yang meliputi inisiatif fizikal dan inisiatif program serta strategi pelaksanaan.

ii) Batasan Panduan

Kajian ini tidak mengambil kira aspek perkembangan dan pertumbuhan kanak-kanak, kesihatan dan perubatan, masalah pendidikan, perundungan melibatkan kanak-kanak, penderaan dan lain-lain perkara berkaitan dengan pembangunan kendiri dan sahsiah kanak-kanak.

Panduan ini merupakan salah satu dokumen sokongan untuk membantu menyediakan persekitaran fizikal dan program yang mesra kanak-kanak serta perlu dibaca secara bersama dengan garis panduan perancangan guna tanah yang lain.



Panduan Inisiatif ini mengandungi dua (2) pembahagian utama iaitu:

Bahagian I : **PENGENALAN DAN TINJAUAN LITERATUR**

- i. Tujuan
- ii. Skop dan Bantasan Panduan
- iii. Latar Belakang
- iv. Pengenalan Persekutaran Mesra Kanak-Kanak
- v. Dasar dan Agenda Antarabangsa

Bahagian II : **PANDUAN INISIATIF**

- i. 8 Prinsip Persekutaran Inisiatif Mesra Kanak-Kanak
- ii. 40 Inisiatif Persekutaran Fizikal (iPF)
- iii. 11 Inisiatif Program (iP)
- iv. 14 Tindakan dan Strategi Pelaksanaan



Matlamat

**Mewujudkan persekitaran
selamat, bebas, sihat,
mengembirakan dan penerokaan
pembelajaran yang berdaya
laksana dan mesra kanak-kanak.**

Nota : Pelaksanaan panduan inisiatif ini tidak bertujuan untuk mengiktiraf mana- mana bandar atau kawasan sebagai bandar mesra kanak-kanak.

3.0 DEFINISI KANAK-KANAK

Definisi Kanak-kanak

Berdasarkan Akta Kanak-Kanak (Akta 611) 2001, di bawah subseksyen 2(1), kanak-kanak ditakrifkan sebagai seseorang yang di bawah umur 18 tahun.

Di bawah Konvensyen Mengenai Hak Kanak-Kanak Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (PBB) (*United Nations Convention on the Rights of The Child, UNCRC*), seseorang kanak-kanak ertinya tiap-tiap manusia di bawah umur 18 tahun melainkan jika, di bawah undang-undang yang terpakai bagi kanak-kanak itu, dia mencapai umur dewasanya sebelum itu.

Berhubung dengan prosiding jenayah, ia membawa erti seseorang yang sudah mencapai umur bagi tanggungjawab jenayah di bawah seksyen 82 AKK (10 tahun).

“ Setiap kanak-kanak mempunyai hak untuk membesar dalam persekitaran yang selamat, mempunyai akses kepada kemudahan asas seperti bekalan air dan udara bersih, peluang dan ruang untuk bermain dan belajar serta platform untuk suara mereka didengari dan diambil kira. ”

Child Friendly Cities Initiative (CFCI), Tabung Kanak-Kanak Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNICEF)



9.19 juta

Bilangan kanak-kanak di Malaysia
Banci Penduduk DOSM, 2022



4.75 juta

Kanak-kanak lelaki

4.44 juta

Kanak-kanak perempuan
Banci Penduduk DOSM, 2022



28.1%

dari pad 32.65 juta penduduk Malaysia adalah kanak-kanak.
Banci Penduduk DOSM, 2022



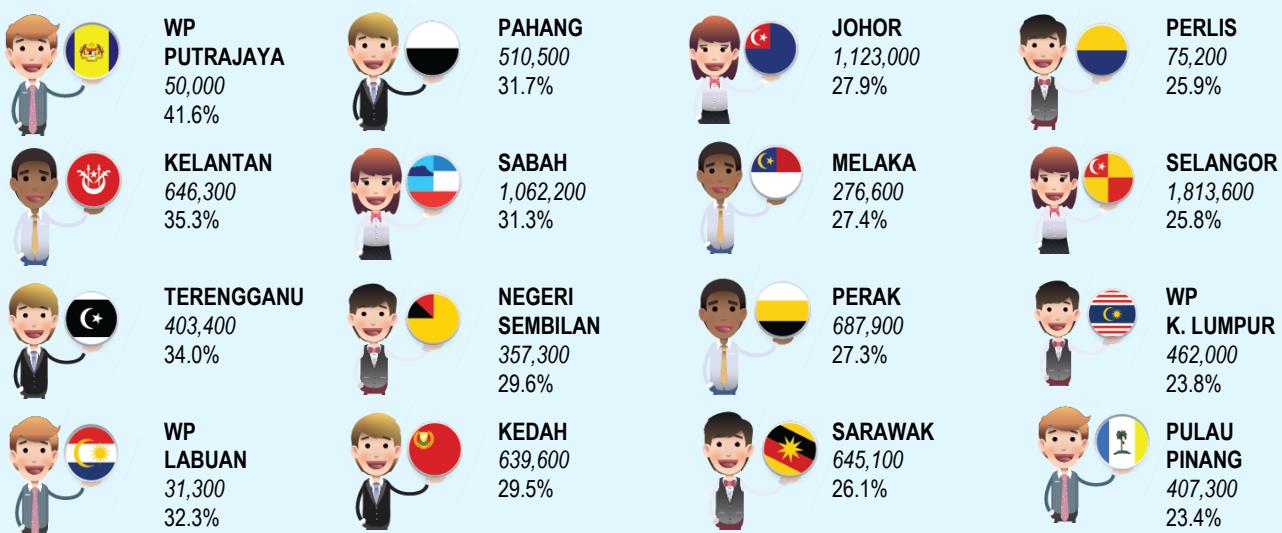
4.0 KENAPA FOKUS KANAK-KANAK?

Kanak-kanak merupakan sebahagian daripada masyarakat yang amat penting, yang menjadi aset negara dan penyambung nadi pembangunan negara pada masa hadapan. Kanak-kanak juga merupakan salah satu kategori pengguna dalam kawasan perbandaran yang tidak boleh dipinggirkan dan harus diberi hak sama rata untuk mendapatkan perkhidmatan dan kemudahan terutama dalam persekitaran bandar.

Bersempena Hari Kanak-kanak Sedunia yang diraikan pada 20 November setiap tahun, tarikh ini melambangkan pengiktirafan masyarakat terhadap sumbangan golongan kanak-kanak ini merentasi pelbagai bidang.

Menurut Laporan Statistik Kanak-kanak Malaysia Tahun 2022 oleh Jabatan Perangkaan Malaysia (DOSM), jumlah penduduk kanak-kanak ialah sebanyak 9.19 juta meliputi 28.1% daripada jumlah keseluruhan penduduk Malaysia di mana 4.75 juta orang merupakan kanak-kanak lelaki dan 4.44 juta orang merupakan kanak-kanak perempuan.

Rajah 1.0 : Menunjukkan pecahan jumlah kanak-kanak dan peratusan kanak-kanak berbanding penduduk mengikut negeri di Malaysia bagi tahun 2022



Sumber : Jabatan Statistik Malaysia, 2022

Mengikut Laporan Statistik didapati peratusan kanak-kanak tertinggi berbanding penduduk mengikut negeri adalah Wilayah Persekutuan Putrajaya sebanyak 41.6%, diikuti Kelantan (35.3%) dan Terengganu (34.0%). Bagi peratusan kanak-kanak terendah mengikut negeri ialah Pulau Pinang sebanyak 23.4% diikuti WP Kuala Lumpur (23.8%) dan Selangor (25.8%).

Berdasarkan rajah di atas, Selangor mencatatkan jumlah kanak-kanak tertinggi iaitu sebanyak 1,813,600 orang diikuti Johor (1,123,000 orang) dan Sabah (1,062,200 orang). Bagi jumlah kanak-kanak terendah dicatatkan oleh WP Labuan sebanyak 31,300 orang diikuti WP Putrajaya (50,000 orang) dan Perlis (75,200 orang).



Lima (5) Faktor Kanak-Kanak

diberi fokus dalam penyediaan panduan inisiatif ini

- 1** Kanak-kanak merupakan salah satu kategori pengguna di kawasan perbandaran yang mempunyai hak yang sama dengan pengguna dewasa.
- 2** Kanak-kanak masih di bawah tanggungjawab ibu bapa atau penjaga dan memerlukan golongan dewasa untuk bimbingan kehidupan sehingga dewasa.
- 3** Tindakan atau keputusan yang dibuat pihak kerajaan, pemaju atau komuniti akan memberi kesan kepada kanak-kanak.
- 4** Kanak-kanak berhak diberi peluang dan ruang untuk sentiasa didengari.
- 5** Perkembangan kanak-kanak yang sihat dari aspek fizikal dan mental adalah penting untuk kesejahteraan masa depan masyarakat dan negara.



5.0 PERKEMBANGAN & CIRI ASAS KANAK - KANAK

Perkembangan ialah satu proses pertumbuhan semulajadi yang berlaku secara berterusan dari peringkat semasa baru lahir hingga ke peringkat kematangan. Perkembangan juga merupakan turutan perubahan yang berlaku melalui fizikal, tutur kata, emosi dan pemikiran yang mana berlaku kepada kanak-kanak seawal usia baru lahir sehingga menjelang awal dewasa.

Kanak-kanak membesar dan berkembang dengan pelbagai kemahiran sama ada kemahiran sedia ada ataupun kemahiran baharu yang dipelajari berdasarkan persekitaran. Perkembangan ini dilihat melalui carta yang dikenali sebagai *developmental milestones*.



Pertumbuhan dan perkembangan kanak-kanak boleh dibahagikan kepada empat (4) peringkat utama iaitu :

- Masa bayi (kurang 12 bulan);
- Kanak-kanak Prasekolah (2-5 tahun);
- Kanak-kanak pertengahan (6-11 tahun); dan
- Zaman remaja (12-17 tahun).

Tahap perkembangan ini penting untuk memastikan setiap perancangan persekitaran sesuai dan memenuhi kehendak mengikut ciri-ciri di setiap tahap perkembangan ini.

A. Bayi (0-12 bulan)



- Bayi mengalami perkembangan fizikal yang pesat. Mereka belajar mengendalikan otot-otot mereka dan mencapai kemahiran seperti mengangkat kepala, mengerakkan tangan, dan berguling.
- Kemahiran sosial awal seperti senyum, mengenal suara ibu bapa, dan menunjukkan minat dalam berinteraksi dengan orang lain.
- Perkembangan kognitif, bayi mula mengeksplorasi persekitaran mereka, menarik perhatian pada objek, suara, dan memahami dan minat kepada konsep seperti objek yang hilang atau bersembunyi.

B. Kanak-Kanak Prasekolah (2-5 tahun)



- Perkembangan peningkatan koordinasi dan keterampilan motorik halus seperti mewarna, memotong, dan memegang pensel.
- Mengalami kemajuan dalam bahasa dan komunikasi. Mereka belajar mengucapkan perkataan dan frasa yang lebih kompleks, dan memahami konsep gramatikal asas.
- Dalam permainan, aspek sosial dan emosi, mereka mulai bermain bersama dengan rakan sebaya, memahami dan mengembangkan kemahiran seperti bekerjasama dan berkongsi permainan bersama.

C. Kanak-Kanak Pertengahan (6-11 tahun)



- Kemahiran membaca, menulis, dan mengira semakin meningkat, dan anak-anak mula belajar tentang dunia di sekitar mereka melalui pendidikan formal.
- Perkembangan sosial yang signifikan dengan membentuk hubungan persahabatan yang lebih mendalam, memahami peraturan sosial yang kompleks, dan mulai mengembangkan identiti mereka sendiri.
- Perkembangan fizikal terus berkembang dengan peningkatan daya tahan dan keterampilan.

D. Zaman Remaja (12-17 tahun)



- Perkembangan kognitif yang penting, termasuk kemampuan berfikir abstrak, menghadapi masalah yang kompleks, dan mengembangkan perspektif yang lebih matang.
- Perubahan sosial dan emosional yang besar, termasuk menjalin hubungan romantik, mengeksplorasi identiti peribadi, dan menghadapi tekanan sosial dan tekanan dari persekitaran.
- Perkembangan fizikal yang signifikan terjadi semasa remaja, termasuk perubahan hormonal, dan perkembangan organ reproduksi.

6.0 DASAR DAN AGENDA ANTARABANGSA

Konvensyen Mengenai Hak Kanak-Kanak Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (PBB) (*United Nations Convention on the Rights of The Child, UNCRC*)

UNCRC merupakan perjanjian antarabangsa yang terikat dari segi undang-undang (*legally-binding international agreement*) yang menetapkan tentang hak awam, politik, ekonomi, sosial dan budaya kanak-kanak, tanpa mengira bangsa, agama dan keupayaan.

Malaysia telah meratifikasi UNCRC pada 17 Februari 1995. Ia merupakan instrumen antarabangsa yang telah diterima pakai pada Perhimpunan Agung Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu pada 20 November 1989 bagi mengiktiraf hak kanak-kanak.

Konvensyen ini mengandungi **54 Artikel** dan memberi tumpuan kepada kebijakan dan kehidupan kanak-kanak seperti berikut :

1 DEFINITION OF A CHILD	2 NO DISCRIMINATION	3 BEST INTERESTS OF THE CHILD	4 MAKING RIGHTS REAL	5 FAMILY GUIDANCE AS CHILDREN DEVELOP	6 LIFE, SURVIVAL AND DEVELOPMENT	7 NAME AND NATIONALITY
8 IDENTITY	9 KEEPING FAMILIES TOGETHER	10 CONTACT WITH PARENTS ACROSS COUNTRIES	11 PROTECTION FROM KIDNAPPING	12 RESPECT FOR CHILDREN'S VIEWS	13 SHARING THOUGHTS FREELY	14 FREEDOM OF THOUGHT AND RELIGION
15 SETTING UP OR JOINING GROUPS	16 PROTECTION OF PRIVACY	17 ACCESS TO INFORMATION	18 RESPONSIBILITY OF PARENTS	19 PROTECTION FROM VIOLENCE	20 CHILDREN WITHOUT FAMILIES	21 CHILDREN WHO ARE ADOPTED
22 REFUGEE CHILDREN	23 CHILDREN WITH DISABILITIES	24 HEALTH, WATER, FOOD, ENVIRONMENT	25 REVIEW OF A CHILD'S PLACEMENT	26 SOCIAL AND ECONOMIC HELP	27 FOOD, CLOTHING, A SAFE HOME	28 ACCESS TO EDUCATION
29 AIMS OF EDUCATION	30 MINORITY, CULTURE, LANGUAGE AND RELIGION	31 REST, PLAY, CULTURE, ARTS	32 PROTECTION FROM HARMFUL WORK	33 PROTECTION FROM HARMFUL DRUGS	34 PROTECTION FROM SEXUAL ABUSE	35 PREVENTION OF SALE AND TRAFFICKING
36 PROTECTION FROM EXPLOITATION	37 CHILDREN IN DETENTION	38 PROTECTION IN WAR	39 RECOVERY AND REINTEGRATION	40 CHILDREN WHO BREAK THE LAW	41 BEST LAW FOR CHILDREN APPLIES	42 EVERYONE MUST KNOW CHILDREN'S RIGHTS
43-54 HOW THE CONVENTION WORKS		CONVENTION ON THE RIGHTS OF THE CHILD				



Antara artikel yang terkait dengan keperluan menyediakan persekitaran yang mesra kanak-kanak adalah **Artikel 24, 27, 28 dan 31**.

24 HEALTH, WATER, FOOD, ENVIRONMENT	27 FOOD, CLOTHING, A SAFE HOME	28 ACCESS TO EDUCATION	31 REST, PLAY, CULTURE, ARTS
---	--	--------------------------------------	--



Child Friendly Cities Initiative (CFCI)

Child Friendly Cities Initiative (CFCI) atau Inisiatif Bandar Mesra Kanak-kanak diperkenalkan oleh Tabung Kanak-Kanak Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu (UNICEF) yang menyokong pihak berkuasa tempatan untuk merealisasikan hak kanak-kanak di peringkat tempatan menggunakan UNCRC sebagai asas.

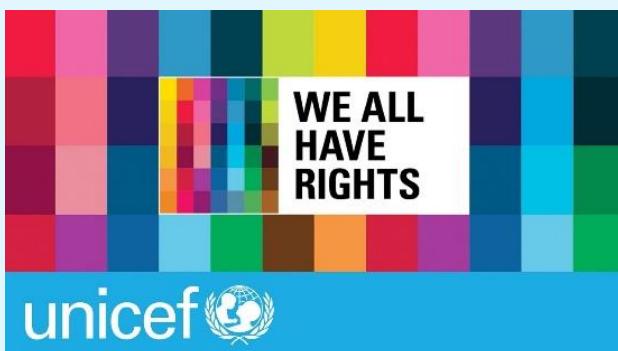
Permohonan inisiatif ini terbuka kepada semua yang berminat untuk melaksanakan sebarang bentuk program dan inisiatif ke arah bandar yang mesra kanak-kanak.

Ia juga merupakan rangkaian yang dapat menghubungkan kerajaan dan lain-lain pemegang taruh yang mengimpikan bandar, persekitaran dan komuniti yang mesra kanak-kanak seperti organisasi komuniti awam, sektor swasta, akademia, media dan yang paling utama, kanak-kanak sendiri.

Kerajaan Malaysia telah menandatangani Perjanjian Kerjasama Asas dengan UNICEF pada 1 Julai 1964. Majlis Bandaraya Petaling Jaya (MBPJ) dan Majlis Bandaraya Kuching Selatan (MBKS) merupakan antara bandar yang telah melaksanakan CFCI dalam lokaliti mereka.

We All Have Rights

Ia merupakan inisiatif UNICEF untuk menerangkan tentang hak kanak-kanak kepada kanak-kanak berumur tiga (3) hingga enam (6) tahun dalam bentuk video animasi.



Matlamat Pembangunan Mampan (*Sustainable Development Goals, SDGs*)

Terdapat 17 Matlamat Pembangunan Mampan (SDGs) yang telah ditetapkan dan hak kanak-kanak boleh diterjemahkan ke dalam keseluruhan SDGs tersebut dengan prinsip *Leave No One Behind* yang menjadi teras utama dalam melaksanakan *SDGs*.



Agenda Perbandaran Baharu (*New Urban Agenda, NUA*)

NUA telah menggariskan komitmen yang tidak berbelah bahagi ke arah bandar yang inklusif dan boleh diakses.

Bandar Inklusif dan Boleh Diakses

Tempat di mana semua orang tanpa mengira latar belakang ekonomi, jantina, etnik, kekurangan upaya, umur, identiti seksual, status penghijrahan atau agama didayakan dan diberi kuasa untuk mengambil bahagian sepenuhnya dalam peluang sosial, ekonomi, budaya dan politik yang wujud di bandar.

Kempen *Cities for All* dalam NUA adalah bagi menggalakkan pembangunan bandar yang inklusif dan boleh diakses kepada semua termasuk kanak-kanak.

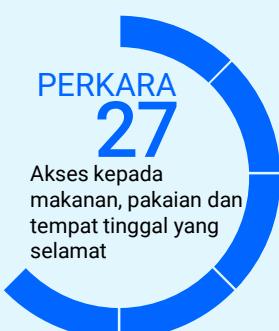


Perkaitan UNCRC Yang Berkaitan Dengan Persekitaran Mesra Kanak-kanak Dengan SDG



- SDG 1 Tiada Kemiskinan
- SDG 2 Kelaparan Sifar
- SDG 3 Kesihatan yang Baik dan Kesejahteraan
- SDG 5 Kesaksamaan Gender
- SDG 6 Air Bersih dan Sanitasi

- SDG 7 Tenaga Mampu Milik dan Bersih
- SDG 8 Pekerjaan yang Sesuai dan Pertumbuhan Ekonomi
- SDG 11 Bandar dan Komuniti yang Mampan
- SDG 12 Penggunaan dan Pengeluaran yang Bertanggungjawab
- SDG 14 Kehidupan di Bawah Air
- SDG 16 Keamanan, Keadilan dan Institusi yang Teguh



- SDG 1 Tiada Kemiskinan
- SDG 2 Kelaparan Sifar
- SDG 3 Kesihatan yang Baik dan Kesejahteraan
- SDG 5 Kesaksamaan Gender

- SDG 6 Air Bersih dan Sanitasi
- SDG 7 Tenaga Mampu Milik dan Bersih
- SDG 10 Mengurangkan Ketidaksamaan
- SDG 11 Bandar dan Komuniti yang Mampan



- SDG 1 Tiada Kemiskinan
- SDG 4 Kualiti Pendidikan
- SDG 5 Kesaksamaan Gender
- SDG 6 Air Bersih dan Sanitasi
- SDG 7 Tenaga Mampu Milik dan Bersih
- SDG 8 Pekerjaan yang Sesuai dan Pertumbuhan Ekonomi

- SDG 9 Industri, Inovasi dan Infrastruktur
- SDG 11 Bandar dan Komuniti yang Mampan
- SDG 12 Penggunaan dan Pengeluaran yang Bertanggungjawab
- SDG 14 Kehidupan di Bawah Air
- SDG 15 Kehidupan di Darat
- SDG 17 Kerjasama Demi Matlamat



- SDG 3 Kesihatan yang Baik dan Kesejahteraan
- SDG 4 Kualiti Pendidikan

- SDG 11 Bandar dan Komuniti yang Mampan
- SDG 16 Keamanan, Keadilan dan Institusi yang Teguh



7.0 DASAR DAN PERUNDANGAN SEMASA NEGARA

Penyediaan persekitaran mesra kanak-kanak telah digariskan dengan jelas dalam Dasar Kanak-kanak Negara dan Dasar Perlindungan Kanak-kanak Negara. Selain itu, akta-akta yang terlibat menjadi punca kuasa untuk melindungi kanak-kanak jika mereka diancam dalam sebarang bentuk aspek keselamatan dalam persekitaran sedia ada. Manakala di peringkat perancangan pembangunan, Rancangan Fizikal Negara Ke-4 (RFN4) dan Dasar Perbandaran Negara Kedua (DPN2) juga telah mengambil kira kepentingan penyediaan persekitaran yang mesra dan inklusif kepada semua peringkat umur, termasuk kanak-kanak.

i) Akta Kanak-Kanak (Akta 611) 2001



Sebelum akta ini diperkenalkan, isu penderaan kanak-kanak diperuntukkan di bawah Akta Perlindungan Kanak-Kanak 1991 yang menggantikan Akta Kanak-Kanak dan Orang Muda 1947. Namun begitu, penggubalan Akta Kanak-Kanak 2001 telah memansuhkan Akta Perlindungan Kanak-Kanak 1991. Akta ini telah diwartakan pada 1 Mac 2001 dan telah dikuatkuasakan pada 1 Ogos 2002.

ii) Akta Kanak-Kanak (Pindaan) 2016



Pada 2016, Akta ini telah dipinda untuk memperbaiki perlindungan terhadap kanak-kanak menerusi penubuhan Majlis Kebangsaan bagi Kanak-Kanak (menggantikan Majlis Penyelaras bagi Perlindungan Kanak-Kanak) dan Pasukan Kebajikan Kanak-Kanak tempatan. Tambahan pula, mahkamah kini boleh mengenakan perintah khidmat komuniti untuk pemulihan terhadap pelaku, dan juga penalti telah dinaikkan di bawah Akta ini.

iii) Dasar Kanak-Kanak Negara



Dasar Kanak-Kanak Negara adalah satu dasar mengenai hak kelangsungan hidup, perlindungan, perkembangan dan penyertaan kanak-kanak agar dapat menikmati peluang dan ruang untuk mencapai perkembangan holistik dalam persekitaran yang kondusif.

Penyediaan persekitaran yang mesra kanak-kanak merupakan salah satu langkah bagi Objektif 3 : Perkembangan.

OBJEKTIF 3 PERKEMBANGAN

Item 2 : Menyediakan kemudahan prasarana dan persekitaran mesra kanak-kanak

iv) Dasar Perlindungan Kanak-Kanak Negara



Dasar ini merupakan satu dasar khusus bagi memastikan setiap kanak-kanak di negara ini mendapat perlindungan daripada pengabaian, penderaan, keganasan dan eksploitasi.

Objektif 2 dalam dasar ini menggariskan kepentingan bagi mewujudkan persekitaran yang selamat dan mesra kanak-kanak.

Sebanyak tujuh (7) objektif yang digariskan perlu dicapai menerusi 11 strategi berdasarkan empat (4) aspek utama iaitu advokasi, pencegahan, khidmat sokongan dan penyelidikan dan pembangunan.

Di bawah aspek Advokasi, antara strategi yang diambil kira ialah menggalakkan penyediaan persekitaran yang sihat dan selamat untuk kanak-kanak.



v) **Akta Kesalahan-Kesalahan Seksual Terhadap Kanak-Kanak 2017 (Akta 792), Akta Keterangan Saksi Kanak-Kanak 2007 (Akta 676) dan Akta Keterangan 1950 (Akta 56)**

Pada Mac 2023, tiga akta tersebut dicadangkan untuk dipinda bagi menambahbaik perlindungan terhadap kanak-kanak yang menjadi mangsa jenayah seksual dan menjamin keadilan kepada mangsa. Antara cadangan pindaan yang akan dibuat adalah memperkenalkan langkah tambahan mesra kanak-kanak untuk melindungi mangsa kanak-kanak, mewujudkan kesalahan baharu dan memperuntukkan pampasan kepada mangsa kanak-kanak. Pindaan ini juga diharap dapat memastikan proses perbicaraan di mahkamah dapat diselesaikan secepat mungkin bagi memelihara aib kanak-kanak dan mengelak mangsa masih perlu berulang-alik ke mahkamah walaupun sudah dewasa.

Pengurusan kes membabitkan mangsa jenayah seksual dalam kalangan kanak-kanak berbeza berbanding orang dewasa, dan memerlukan pendekatan tersendiri, termasuk peranan hakim bagi mendapatkan keterangan daripada kanak-kanak.

vi) **Pesuruhjaya Kanak-Kanak**

Pada 18 Januari 2023, pelantikan Pesuruhjaya Kanak-Kanak bagi menganggotai Suruhanjaya Hak Asasi Manusia (SUHAKAM) berkuat kuasa serta merta bagi menangani masalah penderaan dan sosial melibatkan kanak-kanak.

vii) **Rancangan Fizikal Negara Ke-4 (RFN4)**

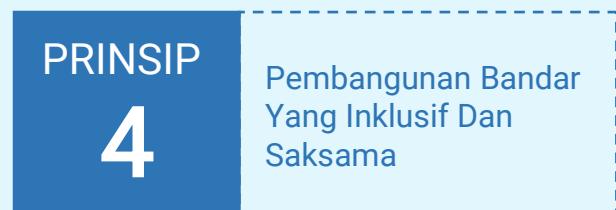
Pembangunan persekitaran yang mesra dan inklusif individu/komuniti kanak-kanak telah diambil kira di bawah Teras 3, RFN 4 iaitu :



Di bawah Teras 3 RFN 4 menekankan tentang perancangan komprehensif yang mengambil kira keperluan fizikal bagi persekitaran kehidupan manusia untuk semua peringkat umur penduduk menerusi kebersamaan komuniti dalam pembangunan ke arah mencapai kesejahteraan sejagat.

viii) **Dasar Perbandaran Negara Kedua (DPN2)**

Persekutuan yang mesra untuk semua juga telah diambil kira di bawah Prinsip 4, DPN2 seperti berikut :



Di bawah prinsip ini, semua kumpulan dan lapisan masyarakat mempunyai hak, peluang dan faedah yang sama dalam mendapatkan kemudahan pendidikan, kesihatan dan lain-lain kemudahan sosial.

8.0 CABARAN DAN ISU PERBANDARAN BERKAITAN KANAK-KANAK

Secara umumnya, perkembangan seseorang kanak-kanak itu dipengaruhi pelbagai faktor. Antara yang utama, adalah bermula dari kawasan persekitaran tempat tinggal yang seterusnya berangkai dan terkait dengan aspek kesihatan, pembentukan tingkah laku dan perkembangan kanak-kanak. Ini bukan sahaja mempengaruhi zaman kanak-kanak mereka sahaja tetapi mempengaruhi seluruh kehidupan mereka sehingga meningkat dewasa.

Asasnya, aktiviti harian yang menggalakkan pergerakan fizikal seperti berjalan kaki, berbasikal dan bermain boleh menyokong masyarakat yang aktif dan sihat. Namun demikian, perancangan yang tidak mementingkan manusia sebagai fokus (*people centric*) seperti ketiadaan ruang rekreasi, reka bentuk jalan tidak mesra pengguna, rangkaian laluan pejalan kaki yang tidak bersambung dan kelemahan pengangkutan awam telah menjelaskan orang ramai termasuk kanak-kanak daripada bergiat aktif.

Aliran trafik yang tinggi dan sesak di kawasan bandar, mahupun di kawasan kejiranan, ditambah dengan reka bentuk jalan yang tidak selamat untuk orang awam merupakan salah satu daripada halangan utama bagi mewujudkan persekitaran mesra kanak-kanak. Faktor ini juga turut menyumbang kepada sudut pandang ibu bapa yang bimbang dan risau untuk melepaskan anak-anak mereka bermain di luar rumah. Keadaan ini akan menyebabkan pertumbuhan kanak-kanak tidak sihat dan selamat serta membataskan pergaulan dan interaksi sosial dalam dunia sebenar.



70 %

dari penduduk bandar akan tinggal di bandar menjelang tahun 2050.

UNICEF Data, 2018

1 billion+

kanak-kanak tinggal di bandar di seluruh dunia.

UNICEF Data, 2018

70 juta

kanak-kanak berumur bawah lima (5) tahun dijangka akan mengalami obesiti menjelang tahun 2050.

UNICEF Data, 2018

9.19 juta

kanak-kanak berbanding dengan 32.65 juta penduduk Malaysia pada tahun 2022.

DOSM, 2022

“ We are living in an ever increasingly urban world, with more children growing up in cities than ever before. It is therefore imperative that we design and build cities that meet the needs of children: seeking their input during the design process, providing them with access to play and education, and facilitating their social and cultural interactions.

”

Prof. Klaus Schwab, founder and Executive Chairman, World Economic Forum

8.1 Cabaran Umum Pembangunan Kanak – Kanak



Kemiskinan

Anak-anak dari keluarga miskin sering menghadapi masalah seperti kurang gizi, kurang akses kepada pendidikan yang berkualiti, tempat tinggal yang tidak selesa dan berisiko serta terdedah kepada jenayah.

Kadar kekurangan zat makanan yang berterusan mengakibatkan 20.7% kanak-kanak berumur bawah 5 tahun terbantut.

Kementerian Kesihatan Malaysia, 2020



Pencemaran dan Penyakit

Pencemaran adalah cabaran global yang menjelaskan perkembangan fizikal dan mental kanak-kanak dan menjurus kepada masalah penyakit serta menghalang kebebasan untuk bergerak.

Pencemaran udara dan air di Malaysia menyebabkan penyakit seperti Denggi dan demam kuning di kalangan kanak-kanak.

Kementerian Kesihatan Malaysia



Pembangunan Pesat Di Kawasan Bandar

Perbandaran yang tidak dirancang dengan baik mengakibatkan peningkatan trafik dan isu pencemaran. Sementara itu, pembangunan yang berdensiti tinggi yang direka dengan baik memudahkan masyarakat dalam aspek aksesibiliti dan penggunaan ruang awam yang efisien.

Pembangunan pesat yang tidak terkawal di Malaysia menyebabkan kehilangan habitat semula jadi seperti hutan dan sungai.



Keselamatan Jalan Raya dan Jenayah Sosial

Persepsi ibu bapa terhadap risiko kemalangan, jenayah, orang asing dan keadaan lalu lintas telah menyebabkan ibu bapa khuatir untuk melepaskan anak-anak mereka bebas bergerak.

Kemalangan jalan raya di Malaysia: Lebih 1,000 kematian babitkan kanak-kanak dari tahun 2019 hingga tahun 2022.

Institut Keselamatan Jalan Raya Malaysia (MIROS), 2022



Kemudahan Awam dan Aksesibiliti

Kekurangan penyediaan ruang awam dan aksesibiliti yang tidak selamat menyebabkan ketidaksamaan sosial di sesebuah bandar. Ruang awam yang inklusif dapat menggalakkan penggunaan untuk semua kumpulan masyarakat secara adil dan saksama.

Kanak-kanak di kawasan luar bandar menghadapi masalah aksesibiliti kepada kemudahan seperti pendidikan, kesihatan dan keperluan asas seperti air bersih.



Pengasingan dan Tiada Kebebasan

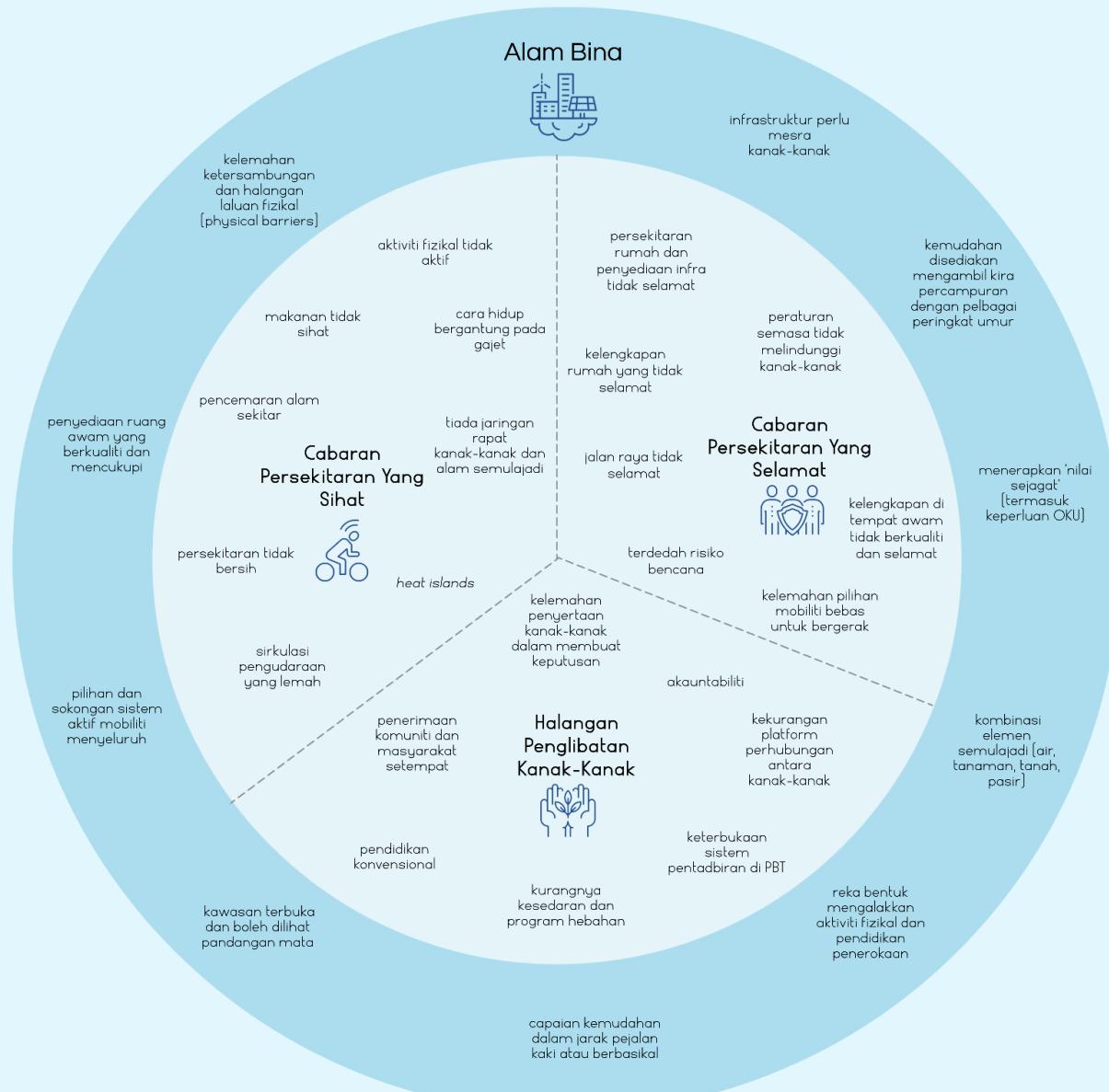
Kanak-kanak memerlukan ruang (*space*) untuk beriadah dan berinteraksi. Reka bentuk jalan dan ruang awam yang efisien boleh menggalakkan lebih banyak interaksi dan pergaularan sosial di antara semua lapisan masyarakat.

Kanak-kanak di Malaysia menghadapi risiko terdedah kepada kekerasan dan penyalahgunaan, termasuk penderaan fizikal, seksual dan emosi.

8.2 ISU PEMBANGUNAN KANAK – KANAK

Pembangunan kanak-kanak alaf ini merupakan satu cabaran besar yang bukan sahaja dipikul oleh ibu bapa tetapi semua lapisan masyarakat setempat serta pembuat keputusan. Tidak hanya melibatkan penyediaan persekitaran fizikal, tetapi merangkumi semua sektor seperti pendidikan, perkembangan tumbesaran, kerohanian dan sahsiah. Rajah 2.0 dibawah menunjukkan isu kanak-kanak yang dikenal pasti melibatkan tiga (3) aspek utama seperti sosial, polisi/ peraturan dan persekitaran.

Rajah 2.0 : Perincian faktor yang mempengaruhi perkembangan kanak-kanak daripada aspek persekitaran yang selamat, penglibatan kanak-kanak dan persekitaran yang sihat.



9.0 APA ITU INISIATIF CHILD-FRIENDLY CITY?

Perbincangan khusus berkaitan kesihatan, keselamatan dan persekitaran bebas bermain kanak-kanak dan belia telah lama diperkatakan dan dibahaskan oleh UNICEF bermula tahun 1990 lagi. Berikut itu, atas keperluan yang mendesak pada tahun 1996, pihak UNICEF telah mengeluarkan kenyataan berikut :

“The needs of children and youth, particularly with regards to their living environment have to be taken fully into account. Special attention needs to be paid to the participatory process dealing with the shaping of cities, towns and neighborhoods; this is in order to secure the living conditions of children and of youth and to make use of their insight, creativity and thoughts on the environment. ”

Konsep Bandar Mesra Kanak-Kanak (*Child-friendly City*) telah mula diperkenalkan oleh salah seorang deligasi yang hadir di Persidangan UNICEF's Habitat II Agenda di Istanbul pada tahun 1996. Setelah beberapa kali mesyuarat di *Convention on the Right of the Child* (CRC) yang menumpukan permasalahan penyediaan persekitaran dan tempat tinggal kanak-kanak yang berlaku di serata dunia, pada tahun 2004, UNICEF telah memperkenalkan inisiatif *Child-friendly City* dengan tafsiran berikut :

“A Child-friendly City (CFC) is a city where children and young people have the opportunity to fully develop and to actively and genuinely participate in public life, taking decisions on matters concerning them. It is a city in which there is no discrimination based on gender, health status, social status, nationality or religion.



“Bandar mesra kanak-kanak adalah sebuah bandar, komuniti dan sebarang komitmen dari sistem kerajaan tempatan bagi membantu meningkatkan kualiti hidup kanak-kanak berdasarkan bidang kuasa yang telah ditetapkan seperti mana yang termaktub dalam Conventions on the Right of the Children ”

Cork Healthy Cities

“This is a crucial and much-neglected topic. If children are not designed into our cities, they are designed out. This means that they are deprived of contact with the material world, with nature, with civic life and with their own capacities”

M.George

“Bandar mesra kanak-kanak juga harus mempunyai ruang kawasan khusus yang bukan sahaja mencukupi mengikut garis panduan perancangan tetapi mudah akses dan selamat untuk kanak-kanak bermain walaupun tanpa kehadiran ibu bapa”

Dr. Yong Adilah Shamsul Harumain,UM

“Playful exploration contributes to children’s resourcefulness”

Stead and Kelly, 2015

Secara asasnya, CFC dapat diterangkan melalui keperluan setiap kanak-kanak seperti berikut :



Terlibat dalam membuat keputusan dalam sesbuah bandar.



Bergerak bebas dan selamat di jalan raya yang menghubungkan kediaman.



Memberi kan pandangan persekitaran bandar yang diperlukan.



Bebas bermain dan berjumpa kawan.



Terlibat dalam institusi keluarga, komuniti dan sosial.



Mempunyai kawasan hijau semulajadi.



Akses perkhidmatan asas seperti penjagaan kesihatan, pendidikan dan tempat tinggal.



Persekutaran bebas pencemaran.



Air minum yang bersih dan akses pada pembentungan yang sempurna.



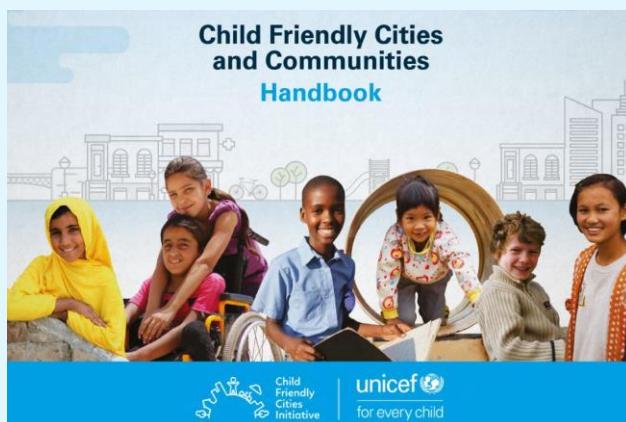
Terlibat dalam aktiviti kebudayaan dan program sosial.



Dilindungi dari eksplotasi, penderaan dan pecabulan.



Menjadi sebahagian rakyat yang diberi hak sama rata untuk mendapatkan perkhidmatan tanpa mengira agama, jantina, bangsa, kumpulan pendapatan, taraf hidup, kekurangan upaya.





KELEBIHAN PELAKSANAAN PERSEKITARAN MESRA KANAK-KANAK



1 KESELAMATAN & KESELESAAN

Kanak-kanak perlu berada dalam persekitaran yang selamat. Ini termasuk rumah yang bebas daripada bahaya fizikal, seperti barang-barang tajam, bahan berbahaya, dan akses terhadap peralatan yang berpotensi membahayakan mereka. Mewujudkan jalan raya yang selamat, zon penjagaan kanak-kanak di sekolah dan taman rekreasi dengan kehadiran petugas keselamatan yang memantau kawasan yang sering dilalui kanak-kanak.



2 INTERAKSI SOSIAL

Kanak-kanak memerlukan peluang untuk berinteraksi dengan kanak-kanak lain dan orang dewasa. Persekitaran yang menyokong interaksi sosial melalui taman, pusat komuniti dan ruang awam membantu kanak-kanak membina kemahiran sosial, seperti berkomunikasi, berkongsi, bekerjasama, dan memahami emosi orang lain. Ini dapat dicapai melalui program persekolahan, aktiviti berkumpulan, atau melalui penglibatan dalam komuniti tempatan.



3 PENEROKAAN DAN PEMBELAJARAN

Persekitaran yang memberi peluang pembelajaran dan rangsangan intelektual adalah penting untuk perkembangan kognitif kanak-kanak. Kanak-kanak perlu digalakkan untuk mengeksplorasi, mencuba bahan baru, dan menghadapi cabaran yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Penyediaan kemudahan seperti sekolah, perpustakaan, muzium dan pusat sains dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berkreativiti dan berimajinasi.



4 SOKONGAN EMOSI

Persekitaran yang menyokong emosi kanak-kanak adalah penting untuk kesejahteraan mereka. Kanak-kanak perlu merasa selamat, dihargai, dan dihormati. Sokongan emosi boleh datang daripada keluarga, guru, atau penjaga yang memberi perhatian, kasih sayang, dan mendengar keperluan dan perasaan kanak-kanak. Mereka juga perlu diajar cara mengendalikan emosi mereka sendiri dan berinteraksi dengan cara yang sihat.



5 AKSES KEPADA ALAM SEMULAJADI

Mempunyai akses kepada alam semulajadi dan ruang luar yang selamat adalah penting untuk kesihatan fizikal dan perkembangan kanak-kanak. Alam semulajadi memberi peluang untuk bermain bebas, menjelajah, dan menyelami alam sekitar. Aktiviti di alam semulajadi juga boleh membantu mengurangkan tekanan dan meningkatkan kesihatan mental kanak-kanak.



6 AKSES KEPADA PERKHIDMATAN PENTING

Persekitaran yang mesra kanak-kanak menyediakan akses yang mudah kepada perkhidmatan penting seperti kesihatan, pendidikan dan rekreasi. Persekitaran tersebut akan mempunyai sistem pengangkutan awam yang baik dan berdaya saing, hospital atau klinik yang berhampiran, sekolah yang berkualiti tinggi dan kemudahan rekreasi yang menyeronokkan seperti taman tema dan akuarium.



7 KESEJAHTERAAN YANG LEBIH BAIK

Persekutuan yang mementingkan kesejahteraan fizikal, mental dan emosi kanak-kanak penting untuk kesihatan dan kebahagiaan kanak-kanak. Ini termasuklah kejiranan yang selamat, akses kepada kawasan hijau, taman permainan yang berkualiti, kawasan pejalan kaki yang selamat serta kemudahan awam yang sesuai untuk keperluan kanak-kanak.



8 PEMERKASAAN KANAK-KANAK

Pemerkasaan kanak-kanak termasuklah tindakan melibatkan mereka dalam proses membuat keputusan melalui pengwujudan platform untuk golongan ini menyuarakan pendapat, mengambil bahagian dalam inisiatif komuniti sekaligus menyumbang kepada pembangunan tempatan. Penglibatan ini akan dapat memupuk semangat kekitaan serta memperkasa generasi akan datang dan penting untuk kanak-kanak melihat contoh teladan yang baik dalam persekitaran mereka.



9 MENGURANGKAN RISIKO DAN KEMALANGAN

Tumpuan pada langkah keselamatan seperti langkah *traffic calming*, pencahayaan yang lebih baik dan infrastruktur pejalan kaki yang selamat akan mengurangkan risiko insiden kematian, kemalangan dan kecederaan kepada kanak-kanak sekaligus meningkatkan keselamatan setempat.



10 PERANCANGAN BANDAR MAMPAH

Persekutuan yang mengutamakan perancangan bandar mampah yang menggabungkan ruang hijau, lorong basikal dan reka bentuk mesra pejalan kaki akan memberi manfaat bukan sahaja kepada kanak-kanak malahan merentasi batasan umur. Selain itu, ia turut menggalakkan persekitaran yang lebih sihat untuk semua lapisan masyarakat yang membawa kepada pengurangan pencemaran dan kualiti persekitaran yang lebih baik.



11 PERKEMBANGAN FIZIKAL

Persekutuan yang mesra kanak-kanak menggalakkan aktiviti fizikal dan sukan yang menyeronokkan untuk kanak-kanak. Perbandaran dengan taman dan ruang terbuka yang luas membolehkan kanak-kanak bermain dan bergerak bebas. Kemudahan-kemudahan seperti padang bola, lapangan permainan dan kolam renang akan menggalakkan aktiviti fizikal yang sihat.



12 KEBERSIHAN

Kebersihan persekitaran juga penting untuk mengelakkan penyakit dan menjaga kesihatan kanak-kanak. Perkara ini perlu diambil perhatian kerana kanak-kanak merupakan individu yang paling berisiko dan mudah untuk dijangkiti penyakit berjangkit juga penyakit yang disebabkan faktor kesihatan seperti penyakit bepuncu daripada udara yang tidak bersih.

10.0 KONSEP UMUM PERANCANGAN MESRA KANAK-KANAK

Merujuk kajian oleh pihak UNICEF di dalam bukunya bertajuk *Shaping Urbanization for Children : A Handbook On Child-responsive Urban Planning* dan hasil dapatan FGD, telah mengenal pasti konsep umum perancangan mesra kanak-kanak yang boleh dibahagikan kepada tiga (3) skala petempatan iaitu di peringkat jalan atau lorong, kejiranan dan bandar. Setiap peringkat petempatan perlulah dirancang mengikut keperluan dan keupayaan kategori kanak-kanak bermula seawal mula berjalan, jalan berpimpin tangan, boleh berjalan, berbasikal sehingga mampu untuk bergerak sendiri menggunakan perkhidmatan awam.

Perancangan juga perlu mengenal pasti jenis kemudahan awam, taman awam dan jarak capaian yang bersesuaian untuk memastikan keperluan yang sesuai dan dapat dimanfaatkan sebaiknya di setiap peringkat kanak-kanak. Rajah konsep umum perancangan mesra kanak-kanak di bawah ini boleh menjadi rujukan asas bagi cadangan pembangunan baharu ataupun sedia ada.

Rajah 3.0 : Konsep umum perancangan mesra kanak-kanak.

Skala	jalan/lorong	kejiranan	bandar
Pembangunan bercampur pendidikan	tadika/taska	kawasan pembelajaran awam	sekolah rendah
kesihatan	klinik kesihatan	pusat kesihatan	hospital
rekreasi & taman permainan	taman permainan	pusat sukan	taman rekreasi dan istirahat
sokongan sosial	pusat jagaan harian	pusat komuniti kejiranan	pusat aktiviti sivil
kawasan hijau	halaman rumah	taman kejiranan	taman negeri/wilayah
pengangkutan	tempat meletak basikal	tempat menunggu bas	hentian transit rapid
makanan	kedai runcit	pasar segar	pusat agihan barangan harian
sampah	tong kitar semula	pusat kompos	kebun bandar
Kemudahan awam			
Umur	 bertaktih 2 tahun jalan berpimpin 6 tahun berjalan 9 tahun berbasikal 12 tahun	 50 meter 200 m 7km/h 10km/h	 20-25km/h 35km/h 20,000 m 5 minit berjalan kaki 400 m 5 minit berbasikal 5 minit berbasikal 5 minit bas
Jarak (meter)			
Anggaran tempoh capaian			

Sumber : *Shaping Urbanization for Children : a Handbook on Child-responsive Urban Planning*, UNICEF dan olahan mengikut dapatan FGD.



10.1 Tujuh (7) Perkara Asas Dalam Merancang Persekutaran Mesra Kanak-kanak

i) Pemakanan Sihat

1 daripada 5 kanak-kanak bawah lima tahun mengalami masalah bantut (21.8%).



Sumber : Tinjauan Kesihatan dan Morbiditi Kebangsaan (NHMS), 2019

Bagi menggalakkan pemakanan yang sihat dalam kalangan kanak-kanak, jarak gerai-gerai jualan makanan ringan terutama di sekitar sekolah perlu dikawal. Hal ini boleh membantu menyelesaikan isu bantut dalam kalangan kanak-kanak. Kanak-kanak dikategorikan sebagai bantut apabila tidak mencapai ketinggian sepatutnya untuk usia mereka, berdasarkan carta pertumbuhan panjang atau tinggi untuk usia. Keadaan ini berlaku apabila seseorang kanak-kanak tidak mendapat makanan yang berkualiti dan cukup dalam suatu tempoh masa lama. Perkara ini juga selaras dengan Dasar Pemakanan Kebangsaan Malaysia (DPKM) 2.0. Pihak KKM perlu menyarankan kawalan kepada jualan makanan tidak sihat oleh peniaga atau gerai bergerak bukan sahaja di kawasan sekolah tetapi di sekitar kawasan taman permainan kanak-kanak.

ii) Persekutaran Sekolah

Kawasan perumahan bandar besar seperti Bukit Raja dengan lebih 20,000 penduduk masih belum ada sekolah menengah. SMK Kota Kemuning pula menampung lebih 3,600 pelajar berbanding 1,500 kapasiti asal.



Sumber : Sinar Harian, 2023.

Sekolah merupakan komponen utama yang berkait dengan kanak-kanak. Reka bentuk dan persekitaran kawasan sekolah boleh ditambah baik untuk perkembangan kognitif, mental dan sosial kanak-kanak dengan mewujudkan lebih banyak kawasan terbuka dan kawasan untuk beriadah. Ruang terbuka ini bukan sahaja menjadi lokasi bermain dan beriadah, malah meningkatkan aliran kualiti pengudaraan yang dapat meningkatkan tahap kesihatan dan kecergasan kanak-kanak. Kawasan hijau dan susunan landskap juga digalakkan agar dapat menjadi *neutraliser* kepada pencemaran di sekitar sekolah.

iii) Hubungan Sekolah Dengan Perumahan



Kanak-kanak di bawah umur lima tahun menanggung 88% beban penyakit akibat perubahan iklim, kemerosotan persekitaran dan pencemaran.

Sumber : Kesan Perubahan Iklim Terhadap Kanak-Kanak : Perspektif Malaysia, UNICEF, 2014

Perancangan lokasi sekolah perlulah dirancang supaya peletakannya berdekatan dengan kawasan perumahan dan mengalakkan berjalan kaki dan berbasikal. Satu unit sekolah sewajarnya boleh diakses oleh beberapa kawasan perumahan dan memudahkan kanak-kanak ke sekolah dengan berjalan kaki. Lokasi sekolah yang dekat dengan rumah akan menjamin keselamatan kanak-kanak ke sekolah, meningkatkan tahap kesihatan dan menggalakkan gaya hidup sihat melatih kanak-kanak berdikari, mengurangkan beban ibu bapa untuk menghantar dan mengambil anak-anak dari sekolah dan seterusnya mengurangkan kesesakan lalu lintas.

Selain itu, penyediaan sekolah perlulah berbalik kepada nisbah penduduk di sesuatu kawasan agar tidak berlaku kekurangan jumlah sekolah, sekolah yang terlalu jauh mahupun jumlah pelajar yang melebihi kapasiti asal sesuatu sekolah tersebut.

iv) Kawasan Hijau dan Rekreasi



Kajian RTPI UK menunjukkan penduduk yang tinggal dalam bandar yang mempunyai kawasan hijau kurang merasa tekanan mental, *anxiety, depression* dan hidup lebih ceria.

Sumber : RTPI, Children and town planning, July 2022.

Penyediaan kawasan hijau dan rekreasi sangat penting bagi sesebuah pembangunan terutama berkepadatan tinggi. Kanak-kanak secara fitrahnya suka bermain dan bebas bergerak. Kawasan hijau dan rekreasi yang direka bentuk dan dirancang dengan sempurna dapat dimanfaatkan kanak-kanak sepenuhnya dan membina generasi yang berkeyakinan, bersosial, bijak dan sihat.



v) Mobiliti

Secara puratanya, rakyat Malaysia berjalan kaki setiap hari sebanyak 3,963 langkah. Keadaan ini mencatatkan Malaysia pada kedudukan ketiga negara paling kurang berjalan kaki di dunia. Purata 5,000 langkah sehari saranan oleh WHO.



Sumber : Kajian Universiti Stanford, 2017

Perancangan bandar perlu mengurangkan kebergantungan terhadap kenderaan bermotor bagi mewujudkan persekitaran yang lebih mesra kanak-kanak. Antara konsep yang boleh dipertimbangkan adalah *15-Minute City* dan *Compact City* di mana kemudahan harian boleh diakses dalam jarak yang dekat dengan berjalan kaki atau menunggang basikal. Hal ini dapat mengurangkan jumlah kenderaan di atas jalan raya seterusnya meningkatkan keselamatan bagi pergerakan dan aktiviti kanak-kanak. Program `Hari Tanpa Kenderaan` adalah langkah terbaik untuk mengalakkan masyarakat termasuk kanak-kanak untuk bebas bergerak dan menikmati kawasan bandar tanpa risau keselamatan dan udara yang tercemar dari asap kenderaan.

vi) Kediaman Asas Perlindungan

Terdapat peningkatan pada peratusan individu yang berusia di antara 13 hingga 17 tahun daripada perspektif tingkah laku bunuh diri.



Sumber : Kaji Selidik Kesihatan dan Morbiditi Kebangsaan (NMHS) 2017

Kediaman merupakan komponen asas yang akan mempengaruhi perkembangan kanak-kanak, semuanya bermula dari rumah. Sesebuah keluarga memerlukan kediaman yang mampu milik, selesa dan berkualiti terutama mereka yang mempunyai anak yang ramai. Ruang yang sempit dan terhad akan mengundang kesihatan mental dan masalah sosial dalam keluarga. Bagi pembangunan perumahan berkepadatan tinggi dengan keluasan yang sangat terhad, persekitaran perumahan perlu mengambil kira penyediaan kemudahan dan ruang yang mencukupi dan berfungsi dengan baik serta selamat.

vii) Kemudahan Awam

Perpustakaan Raja Tun Uda, Shah Alam telah menyediakan Zon Kreatif yang menjadi ruang eksplorasi dan imaginasi kanak-kanak yang bebas bergerak, bermain, belajar serta menggunakan kemudahan komputer disediakan. Masjid An-Nur Temasya Glenmarie mewujudkan taman permainan dalam masjid pada tahun 2019, di mana kanak-kanak bermain dengan diawasi penjaga sementara ibu bapa mereka beribadah.



Sumber : Laman sesawang PPAS, 2023.

Kemudahan awam perlu direka bentuk dan dirancang untuk menarik perhatian kanak-kanak untuk hadir. Kemudahan awam yang terlalu formal dengan fungsi yang sangat terhad akan menjauhkan kanak-kanak untuk menggunakanannya. Fungsi kemudahan awam boleh diintegrasikan dengan menerapkan komponen bermain dan penerokaan bagi tujuan pembelajaran dan interaksi serta bergerak bebas.

Perancangan kemudahan awam yang mengambil kira elemen pejalan kaki, jejantas, laluan tanpa kenderaan, kawalan keselamatan keluar masuk akan menambah baik keyakinan ibu bapa untuk melepaskan anak mereka bergerak sendiri bagi menggunakan fasiliti kemudahan awam yang disediakan.



Malaysia telah meratifikasi Konvensyen Mengenai Hak Kanak-Kanak atau Convention on the Rights of the Child (CRC) pada 17 Februari 1995. Konvensyen mengenai Hak Kanak-kanak merupakan instrumen antarabangsa yang telah diterima pakai pada Perhimpunan Agung Pertubuhan Bangsa-bangsa Bersatu pada 20 November 1989 bagi mengiktiraf hak kanak-kanak. Konvensyen ini memberi tumpuan terhadap kebijakan dan kehidupan kanak-kanak yang menjurus kepada aspek kelangsungan hidup (survival), perlindungan (protection), perkembangan (development) dan penyertaan (participation).



Let children be children
**PERSEKITARAN MESRA
KANAK-KANAK**



Bahagian II



8 Prinsip Persekutaran
Inisiatif Mesra
Kanak-Kanak

40 Inisiatif Persekutaran
Fizikal (iPF)

11 Inisiatif Program (iP)

Tindakan dan Strategi
Pelaksanaan

Rumusan

INSP

“Children are a kind of indicator species. If we can build a successful city for children, we will have a successful city for all people”

Enrique Penalosa

DESIGN



11.0 PRINSIP PERSEKITARAN MESRA KANAK-KANAK

Terdapat lapan (8) prinsip yang telah dikenal pasti bagi merancang dan melaksanakan persekitaran mesra kanak-kanak. Prinsip ini akan menjadi panduan asas yang perlu diambil kira dan diterapkan semasa peringkat perancangan dan reka bentuk. Pemilihan prinsip juga perlu disesuaikan dengan keadaan kawasan sedia ada, persekitaran serta lokaliti. Lapan (8) prinsip persekitaran mesra kanak-kanak adalah seperti berikut:

1



Keterhubungan Penyediaan keperluan mobiliti yang selamat dan bersepadu dapat memudahkan dan meningkatkan akses ke tempat tumpuan. Penyediaan mobiliti yang berkesan juga dapat membantu perkembangan kanak-kanak untuk berdikari, bebas dan berkeyakinan.

2



Bebas & Bermain: Kebebasan dan bermain adalah prinsip yang sangat penting dalam pertumbuhan kanak-kanak yang sihat dan bahagia. Prinsip ini menekankan kepentingan memberikan ruang kepada kanak-kanak untuk mengeksplorasi dunia mereka sendiri, belajar melalui permainan, dan membangunkan kecerdasan dan kemahiran mereka secara semula jadi.

3



Aksesibiliti: Penyediaan kemudahan di lokasi strategik dan mudah diakses oleh kanak-kanak serta dalam lingkungan jarak pejalan kaki dan berbasikal.

4



Daya Cipta, Belajar dan Penerokaan: Kelengkapan dan kemudahan disediakan harus membuka peluang kepada kanak-kanak untuk menggunakan imaginasi dan kreativiti mereka. Contohnya, permainan yang membina keupayaan minda menyelesaikan masalah dan berfikir kreatif boleh menggalakkan kanak-kanak untuk belajar dengan lebih efektif.

5



Interaksi dan Penyertaan: Kemudahan disediakan perlu mampu menggalakkan interaksi sosial dan pergaulan di antara kanak-kanak, ibu bapa dan generasi pelbagai umur tanpa mengira status dan latar belakang. Di samping memberi peluang dan penyertaan dalam cadangan pembangunan setempat.

6



Nilai Sejagat: Kelengkapan atau kemudahan yang disediakan perlu direka bentuk pelbagai guna (*multi purposed*) dan mempunyai nilai sejagat yang dapat juga digunakan oleh golongan lain seperti pelbagai peringkat umur, warga emas dan OKU.

7



Indah dan Ceria: Mewujudkan persekitaran yang indah dan ceria dengan susunan landskap atau komponen lain yang mampu menarik kanak-kanak untuk datang dan merasai keseronokan bermain. Disepadukan dengan alam semulajadi.

8



Selamat dan Berkualiti: Kelengkapan dan persekitaran perlu memenuhi piawaian keselamatan untuk mengurangkan risiko kecederaan serta berkualiti. Perletakkan kemudahan juga tidak terdedah dengan risiko kemalangan, kawasan bebas bencana dan mudah dilihat dari pandangan orang ramai.



11.1 Konsep Lingkungan Perumahan Dan Kawasan Bermain Yang Boleh Diakses Dan Bermain Oleh Kanak-kanak (*Childhood Home Ranges Dan Take Play Everywhere*)

Lingkungan rumah kanak-kanak merujuk kepada ruang yang melibatkan kanak-kanak dalam persekitaran mereka.

STRATEGIK

- 1 ✓ Menyediakan persekitaran kanak-kanak berkualiti tinggi dalam lingkungan perumahan kanak-kanak;
- 2 ✓ Pendekatan inisiatif untuk bermain di semua kawasan terbuka di bandar;
- 3 ✓ Sediakan persekitaran kanak-kanak dengan kualiti yang ditetapkan;
- 4 ✓ Reka bentuk kawasan bermain kanak-kanak yang mesra di semua ruang bandar.

SASARAN

Lingkungan Kebiasaan (*Habitual Range*)

Ruang bermain yang berhampiran dengan kawasan perumahan bermula daripada ruang persendirian berdekatan dengan tempat tinggal kanak-kanak hingga ke kawasan awam, taman permainan dan kawasan lapang yang lain.

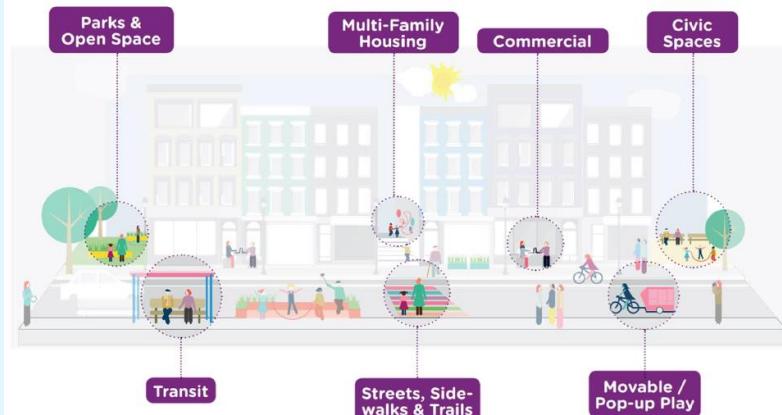
Lingkungan yang Sering Dilakukan (*Frequented Range*)

Kawasan yang kerap dikunjungi pada hujung minggu atau semasa cuti.

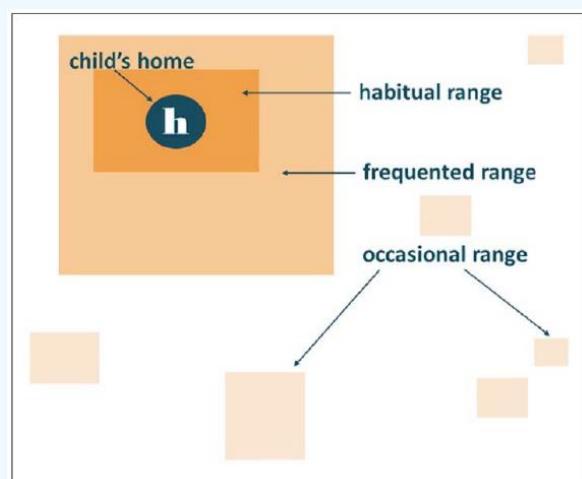
Lingkungan yang Sesekali (*Occasional Range*)

Diakses atau dikunjungi secara tidak berkala atau sekali-sekala yang mungkin melibatkan kawasan yang dihubungkan melalui pengangkutan awam.

7 types of city spaces



Source: Gehl, J. (2022). KABOOM Play Everywhere: Understand Impact Report. URL: [Play-Everywhere-Understanding-Impact-Gehl-Evaluation.pdf (kaboom.org)]



Model bagi aktiviti linkungan kawasan kejiranan kanak-kanak
Sumber : Adapted from Moore (1986)

12.0 KATEGORI INISIATIF PERSEKITARAN FIZIKAL (iPF)

Kategori inisiatif persekitaran fizikal yang dikenal pasti ini merupakan rangkuman perkara asas di peringkat awal yang boleh difokuskan untuk mewujudkan persekitaran mesra kanak-kanak dalam mewujudkan ruang yang lebih inklusif mengikut keperluan dan keselesaan mereka. Empat (4) kategori iaitu aksesibiliti, persekitaran, interaksi dan keselamatan.

4 Kategori Umum Inisiatif Persekitaran Fizikal (iPF)



40 Inisiatif Persekitaran Fizikal (iPF)

iPF 1	iPF 3	iPF 5	iPF 7		
iPF 2	iPF 4	iPF 6			
iPF 8	iPF 10	iPF 12	iPF 14	iPF 16	
iPF 9	iPF 11	iPF 13	iPF 15	iPF 17	
iPF 18	iPF 21	iPF 24	iPF 27	iPF 30	iPF 33
iPF 19	iPF 22	iPF 25	iPF 28	iPF 31	iPF 34
iPF 20	iPF 23	iPF 26	iPF 29	iPF 32	
iPF 35	iPF 36	iPF 37	iPF 38	iPF 39	iPF 40

13.0 PERKAITAN ANTARA PRINSIP PERSEKITARAN KANAK-KANAK DENGAN KATEGORI PERSEKITARAN INISIATIF FIZIKAL (iPF)

Perkaitan antara prinsip persekitaran kanak-kanak dengan kategori inisiatif persekitaran fizikal ditunjukkan melalui jadual matriks sebagaimana di bawah:





Inisiatif Persekutaran Fizikal (iPF) Mesra Kanak-Kanak



iPF 1 Pemisah Antara Jalan Raya Dan Laluan Pejalan Kaki

Mengasingkan jalan raya utama dan laluan pejalan kaki dengan penyediaan landskap lembut dan perabot jalan dapat mewujudkan persekitaran yang selamat dan menyeronokkan untuk kanak-kanak. Ia juga boleh membantu mewujudkan semangat kepunyaan (*self of belonging*) dan menggalakkan interaksi sosial.



iPF 2 Laluan Pejalan Kaki Menjadi Penghubung Utama Antara Kediaman Dan Sekolah

Kediaman dan sekolah merupakan dua (2) komponen utama yang sinonim dengan kegunaan harian kanak-kanak.

Sekolah perlu berada di dalam radius berjalan kaki dari kawasan perumahan. Kajian menunjukkan bahawa kanak-kanak akan berjalan atau berbasikal jika mereka tinggal dalam lingkungan 800 meter dari sekolah mereka.

Infrastruktur laluan pejalan kaki yang disediakan perlulah direka bentuk dengan baik dan selamat digunakan. Ianya hendaklah diasingkan daripada laluan lalu lintas kenderaan untuk memastikan keselamatan pejalan kaki, terutamanya kanak-kanak.

iPF 3 Memetakan Laluan Perjalanan Kanak-kanak

Satu kajian awal boleh dijalankan dengan menanda dan memetakan laluan yang biasa digunakan majoriti kanak-kanak ke sekolah. Maklumat ini penting untuk membolehkan pihak PBT mengenal pasti laluan yang tepat dan digunakan secara kerap oleh kanak-kanak. Seterusnya, ianya boleh ditambah baik untuk memastikan keselamatan dan kualiti laluan yang disediakan.

Laluan tersebut juga boleh disediakan papan maklumat, mercu tanda atau *landmark* sebagai asas penting untuk memandu arah kanak-kanak.



iPF 4 Mengutamakan Pejalan Kaki

Pejalan kaki adalah antara pengguna jalan raya yang banyak terdedah dengan bahaya, terutama kanak-kanak kerana ketinggian kanak-kanak sukar dilihat oleh pengguna kenderaan. Penyediaan infrastruktur jejantas atau kemudahan *zebra crossing* adalah penting untuk memastikan keselamatan kanak-kanak terjamin.

Penggunaan teknologi seperti memasang sistem pintar pengesanan pejalan kaki (*sensor*) boleh membantu meningkatkan keselamatan pejalan kaki.



iPF 5 Laluan Basikal Kanak-kanak

Pastikan lebar laluan basikal yang mencukupi untuk membolehkan kanak-kanak membawa basikal dengan selamat. Secara umum, lebar minimum yang membolehkan kanak-kanak berbasikal dengan selamat adalah sekitar 1.5 meter. Laluan berbasikal boleh ditandakan dengan warna atau bahan turapan yang sesuai untuk mengurangkan risiko kemalangan.



iPF 6 Playful Journey

Jaringan laluan jalan khas yang disediakan dengan permainan yang menarik dan menyeronokkan dapat membantu kanak-kanak dalam mempelajari maklumat, meneroka dan belajar tentang persekitaran kejiranannya mereka dan juga menggalakkan mobiliti aktif.

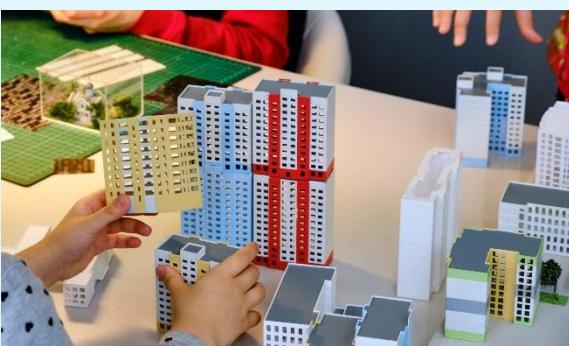


iPF 7 Teknologi Pintar Mesra Kanak-Kanak



Bandar pintar bukan sekadar suatu konsep yang berasaskan teknologi semata-mata, tetapi turut mengutamakan pembangunan yang inklusif termasuk mesra kanak-kanak. Penyediaan pelbagai aplikasi dengan liputan wifi yang menyeluruh di kawasan perbandaran telah memudahkan aktiviti harian kanak-kanak dan ibu bapa terutama melibatkan aktiviti keselamatan, kesihatan, pembelajaran dan keseronokan bermain.

Sebagai contoh, aplikasi dan *hardware* jejak laluan kanak-kanak mampu untuk membantu ibu bapa mengesan dan memantau kedudukan anak-anak mereka pada waktu sebenar. Sistem pengawasan bandar yang dilengkapi dengan CCTV di kawasan tumpuan penduduk dengan kemudahan bilik kawalan juga dapat membantu mengurangkan kes jenayah terutama melibatkan kanak-kanak. Begitu juga dari aspek kesihatan dan pembelajaran dapat memudahkan kanak-kanak dan ibu bapa untuk memantau rekod kesihatan dan membantu pembelajaran dalam suasana yang menyeronokan. Di samping itu, dengan penggunaan permainan seperti *Sim City* atau *Minecraft* dapat mengalakkan penyertaan kanak-kanak dalam merancang dan menyusun komponen pembangunan bagi sebuah kawasan.



Penyediaan papan informasi sesentuh dan infografik menarik dapat menarik kanak-kanak untuk mendapatkan maklumat di kawasan perbandaran. Penggunaan *Virtual Reality*(VR) juga boleh meningkatkan daya imaginasi dan penerokaan pembelajaran yang menarik.

iPF 8

Koridor Hadapan Jalan Yang Aktif (*Active Street Frontage*)



Laluan perjalanan kanak-kanak khusus perlu ditetapkan di jalan-jalan yang berhadapan dengan bangunan. Laluan khusus adalah untuk membolehkan pengawasan pasif. Dalam perancangan bandar, bahagian hadapan jalan yang aktif adalah penting untuk mewujudkan komuniti yang inklusif dan mesra kepada pejalan kaki.

iPF 9 Institusi Sekolah Dengan Susunan Lanskap

Sekolah merupakan institusi utama yang dilawati oleh kanak-kanak di mana kebanyakan masa dihabiskan di sini bagi proses pembelajaran. Justeru, bagi menyokong perkembangan kesihatan dan mental serta mewujudkan persekitaran yang seronok bagi belajar dan bermain. Elemen tumbuhan, lanskap lembut dan mercu tanda ini perlu digalakkan bagi mewujudkan kesan “welcoming” dan mampu menarik minat kanak-kanak untuk hadir dan mengikuti aktiviti pembelajaran dengan selesa dan seronok.



iPF 10 Galeri Khas Hasil Kerja Kanak-Kanak di Ruang Awam



Antara contoh terbaik di *Hudson Square, New York*, telah mewujudkan Muzium Kesenian Kanak-Kanak dengan menempatkan hasil karya dan seni kanak-kanak dan turut menyediakan ruang aktiviti dan belajar asas melukis.

Terdapat kanak-kanak yang sangat kreatif dan mempunyai hasil seni atau ciptaan produk yang boleh dipamer atau dikomersilkan. Hasil kerja pelajar dan kanak-kanak ini boleh dipamerkan di ruang awam dan dapat memberi motivasi, semangat daya cipta atau bekarya kanak-kanak tersebut. Hasil karya kanak-kanak ini juga dapat dijadikan hiasan dan nilai keindahan di kawasan bandar. Ruang ini boleh disediakan di laluan pejalan kaki, terminal pengangkutan awam atau tempat tumpuan penduduk.

iPF 11 Ruangan Sudut Informasi Komuniti Dihadarkan Kanak-Kanak



Ruang atau sudut informasi merupakan antara komponen penting terutama bagi komuniti di kediaman bertingkat dan berkepadatan tinggi. Sudut ini penting untuk membolehkan pihak pengurusan menyampaikan maklumat dan perkara penting lain. Penglibatan aktif kanak-kanak dalam menghasilkan sudut informasi ini dapat memupuk rasa kebersamaan kanak-kanak bersama komuniti yang berkesan. Sudut informasi ini juga boleh diadakan bersekali dengan sudut bacaan untuk mengalakkan generasi yang membaca dan berilmu.

Inisiatif kanak-kanak bersama komuniti yang membantu menghasilkan sebaran dan hebahan dengan mereka bentuk poster di papan notis komuniti adalah usaha baik untuk mengalakkan penyertaan kanak-kanak dalam komuniti.

Antara contoh reka bentuk poster kesedaran awam yang disediakan kanak-kanak yang diletakkan di sudut informasi komuniti. Di samping rasa kebersamaan dalam komuniti, kanak-kanak dapat belajar dan meneroka maklumat untuk menyediakan bahan dalam poster.

iPF 12 Ruang Poket Luaran Yang Boleh Diakses & Dikongsi Secara Terus

Mewujudkan atau menambahbaik ruang poket luaran antara bangunan kediaman yang dapat digunakan secara optimum sebagai kawasan riadah yang berfungsi bagi meningkatkan penerokaan bebas dan memudahkan pengawasan keselamatan pada kanak-kanak.



Akses ke kawasan ruang poket ini boleh dihubungkan tanpa halangan dan mudah dilihat oleh masyarakat sekitar. Perletakan ruang ini sewajarnya tidak memerlukan kanak-kanak untuk melintas jalan bagi capaiannya.

Selain ruang poket sedia ada, kawasan *accidental* atau lebihan yang tidak digunakan juga boleh dimanfaatkan untuk ruang bermain bagi kanak-kanak.



iPF 13

Bermain Di Ruang Tidak Digunakan atau Usang (*Under utilized*)

Walaupun suatu persekitaran itu telah dirancang dengan baik sebagai tempat tinggal, berkerja dan bermain (*live, work and play*), namun masih terdapat ruang-ruang yang tidak digunakan sepenuhnya (*under utilized spaces*) seperti tempat letak kereta, jalan yang ditutup lama, laluan bawah tanah, terowong, bangunan tinggal, ruang antara bangunan, lot kosong serta *rooftop* yang boleh dijadikan sebagai ruang untuk bermain dan beraktiviti.

Penggunaan semula ruang ini secara membina baharu, menambah baik atau *retrofitting* akan menjadikan kanak-kanak lebih kreatif dan dapat merasai keseronokan bermain melalui penerokaan di kawasan tersebut. Kaedah ini sesuai di kawasan bandar yang padat atau kediaman berkepadatan tinggi di mana ruang tanah yang sangat terhad.



Contoh ruang *under utilized* yang telah ditransformasi kepada ruang bermain di Kakinada, India.

iPF 14

Mewujudkan Rasa Kepunyaan dan Menghargai (*Sense of belonging/ownership*)

Kanak-kanak harus didik untuk mempunyai rasa kepunyaan dan meghargai kemudahan yang disediakan. Ini merupakan prinsip asas supaya setiap kemudahan yang disediakan tidak dirosakan, disalah guna atau vandalism. Justeru penglibatan dan penyertaan kanak-kanak dalam proses awal perancangan atau reka bentuk adalah sangat penting untuk mereka rasa kebersamaan dan pandangan mereka dihargai. Ikatan masyarakat dalam komuniti juga boleh mewujudkan rasa keprihatinan, saling menegur, ambil cakna dan nasihat menasihati untuk mengelakkan daripada kerosakan harta benda awam.

Jadual berikut menunjukkan proses perancangan dan pembinaan yang melibatkan kanak-kanak sebagaimana yang telah dilaksanakan oleh sebuah NGO di Singapura; *Hack Our Play* seperti di bawah.



Peringkat	Proses Pembinaan Taman Permainan Konvensional	Proses Pembinaan Taman Permainan "Hop Play Space"
Proses Penciptaan	<p>Pereka bentuk dan pakar memilih <i>outcome</i> projek.</p> <p>Kanak-kanak sebagai pengguna utama, bukanlah sebahagian daripada pasukan yang mereka bentuk.</p>	<p>Taman permainan direka bentuk bersama dengan kanak-kanak, pendidik dan ibu bapa menunjukkan setiap kanak-kanak mempunyai sesuatu yang positif untuk disumbangkan dalam proses tersebut sekaligus menjadikan kanak-kanak, pendidik dan ibu bapa berkongsi pemilikan ke atas ruang tersebut.</p>
Struktur	<p>Struktur permainan telah ditentukan terlebih dahulu yang akan menghadkan kreativiti dan imaginasi dalam permainan.</p>	<p>Struktur permainan direka bentuk secara bersama yang akan menjadikannya dinamik dan sentiasa boleh berubah mengikut keperluan dan kehendak kanak-kanak sebagai pengguna.</p>
Bahan	<p>Hanya dibina daripada bahan mentah baharu.</p>	<p>Boleh dibina daripada bahan kitar semula atau barang terpakai.</p>
Pembelajaran Kepada Kanak-kanak, Pendidik, Ibu Bapa	<p>Reka bentuk yang boleh diramal menawarkan sedikit ruang untuk berkreativiti sekaligus akan menghadkan pemikiran kreatif dan kritis kanak-kanak dalam bermain.</p>	<p>Membawa pembelajaran ke tahap yang lebih luas dan mendalam untuk kanak-kanak, pendidik dan ibu bapa.</p>

iPF 15 Playful Courtyards

Playful courtyard merupakan laman berpagar yang disediakan untuk memberi inspirasi bagi mewujudkan perasaan kegembiraan, mencabar kreativiti dan menggalakkan perasaan seronok. Ia biasanya menggabungkan unsur-unsur yang melibatkan deria, menggalakkan penerokaan dan memberi peluang untuk bersantai dan bermain. Berikut ialah beberapa idea untuk mencipta laman yang menyeronokkan:



Warna dan Corak



Ciri Air Interaktif



Hammock



Struktur Memanjang



Alat Muzik



Sensory Lane



Kotak Pasir



Taman & Tumbuhan Boleh dimakan



Seni Luar Arca



Direka bentuk dengan memberi fokus kepada permainan sorok-sorok.



Direka bentuk dengan bayangan permainan bola sepak di kawasan taman berteres.



Direka bentuk untuk aktiviti lasak seperti berbasikal dan memanjal tali.



Direka untuk bermain sorok-sorok selain pelbagai aktiviti lain yang menggalakkan kanak-kanak berfikiran kreatif.

iPF16 Kemudahan Awam Mesra Kanak-Kanak (*Baharu, Retrofit & Perkongsian*)

Kemudahan awam yang disediakan perlulah menerapkan komponen dan elemen mesra kanak-kanak untuk membolehkan kemudahan ini digunakan secara optimum. Kaedah ini dapat memberi ruang dan peluang untuk kanak-kanak merasai kewujudan mereka dan memberi hak sewajarnya.

01 TAMAN PERMAINAN



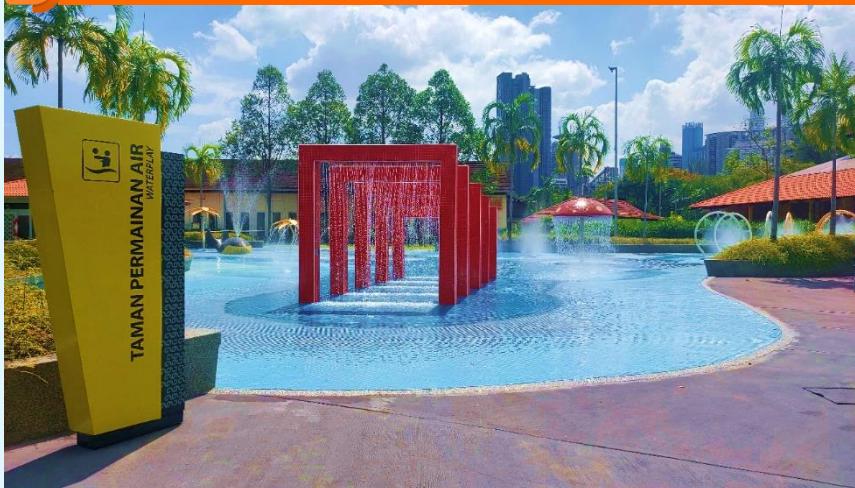
Taman permainan yang serba lengkap dengan struktur permainan yang sesuai dengan umur, buaian, gelongsor dan kotak pasir boleh menyediakan ruang yang selamat dan menyeronokkan untuk kanak-kanak melibatkan diri dalam aktiviti fizikal dan bersosial dengan rakan sebaya mereka.

03 KOLAM KANAK-KANAK



Kolam cetek khusus untuk kanak-kanak bermain dan berenang dalam air dengan selamat dan menyeronokkan.

02 PAD PERCIKAN (SPLASH PAD)



Pad percikan ialah kawasan permainan air yang menyembur, menyiram dan memancutkan air dalam persekitaran terkawal. Ia menawarkan cara yang menyeronokkan dan selamat untuk kanak-kanak menyejukkan badan semasa cuaca panas sambil bermain air.

04 GELANGGANG SUKAN



Gelanggang sukan seperti gelanggang bola keranjang, futsal, badminton serta gelanggang pelbagai guna akan membenarkan kanak-kanak menjalani aktiviti fizikal dan sukan berpasukan akan membantu mereka dalam membentuk persahabatan serta menguji keupayaan menyelesaikan masalah.

05 TAPAK BERKELAH



Kawasan berkelah khusus dengan bangku, meja dan tempat teduh boleh menjadi ruang yang baik untuk keluarga berasah dan menikmati hidangan di luar bersama-sama. Ia juga memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menikmati alam semula jadi.

06 KEBUN KOMUNITI



Kebun komuniti boleh menjadi ruang pendidikan dan interaktif untuk kanak-kanak belajar tentang tumbuhan, berkebun dan alam sekitar. Ia memberi peluang kepada mereka untuk mendapatkan pengalaman dengan menanam buah-buahan, sayur-sayuran dan bunga.

07 PERALATAN KECERGASAN LUAR



Memasang peralatan kecergasan luar yang mesra kanak-kanak seperti basikal senaman mini, palang imbang atau struktur memanjang boleh menggalakkan kanak-kanak untuk kekal aktif dan mengembangkan kemahiran motor mereka dengan cara yang menyeronokkan dan menarik.

08 RUANG/SUDUT BACAAN



Mencipta ruang khusus dalam kawasan umum, seperti perpustakaan atau sudut bacaan, dengan buku yang sesuai dengan umur, tempat duduk yang selesa dan sumber pendidikan boleh menggalakkan kanak-kanak mengembangkan minat membaca dan belajar.

09 SUDUT SENI



Menyediakan sudut seni dengan kuda-kuda, cat, berus dan bekalan kraf boleh memberi inspirasi kepada kreativiti kanak-kanak. Ia menawarkan ruang untuk mereka mengekspresikan diri melalui pelbagai bentuk seni dan menggalakkan imaginasi mereka.

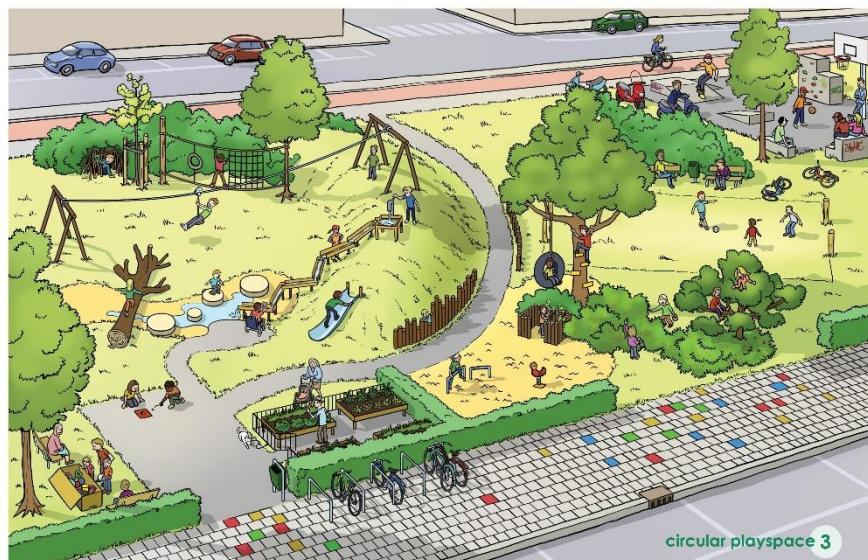
10 JEJAK ALAM SEMULA JADI

Jejak alam semula jadi dengan papan tanda interpretatif yang mesra kanak-kanak boleh memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meneroka persekitaran semula jadi, belajar mengenai flora dan fauna tempatan serta melibatkan diri dalam pengembaraan dunia luar.



circular playspaces

traditional playground > playlandscape > circular playspace



Contoh kaedah Circular Playspaces. 1. Kawasan lapang asal yang tidak berfungsi secara optimum dan membosankan. 2. Dilah dengan tambahan elemen asas. 3. Lebih berfungsi dengan penggunaan kepada pelbagai peringkat umur kanak-kanak serta penggunaan bahan guna semula dan idea permainan asas yang menyeronokan.

Sumber : <https://www.obb-ingénieurs.nl/circular-play/>

Selaras dengan agenda di peringkat KPKT iaitu memperkenalkan Ekonomi Kitaran (*Circular Economy*) sebagai platform peralihan pengurusan sisa pepejal daripada ekonomi linear kepada ekonomi kitaran secara holistik. Di dalam panduan ini juga mencadangkan kaedah yang sama boleh digunakan untuk membangunkan kawasan lapang atau taman permainan kanak-kanak yang konvensional kepada bentuk kitaran taman permainan. Idea ini telah diperkenalkan oleh *OBB spelmakers + ruimtedenkers* di German.

Dengan menggunakan konsep 9R seperti berikut dapat membangunkan sebuah kawasan lapang yang biasa kepada bentuk yang lebih berfungsi dengan penggunaan bahan yang minima dan diguna semula dalam tempoh yang lama.

Rethink : bahan kelengkapan mainan boleh pelbagai guna dan bentuk.

Reduce : bahan dibuat daripada bahan semulajadi.

Re-use : kelengkapan atau alat yang masih elok boleh digunakan semula pengguna lain.

Repair : membaik pulih dan menyelenggara supaya berfungsi dan ketahanan yang lebih lama.

Refurbish : memperbaiki kelengkapan lama dan diubah suai untuk kegunaan terkini.

Remanufacture : menggunakan bahagian produk luar yang terbuang untuk kegunaan yang sama.

Repurpose : menggunakan bahagian produk luar yang terbuang untuk kegunaan yang baru.

Recycle : menggunakan bahan terbuang untuk diguna semula.

Recover : pembakaran bahan tidak lagi sesuai diguna semula dan ditukar dalam bentuk tenaga lain.



iPF 18 Ruang Kanak-kanak Dan Ibu Bapa (Parents And Babies Salon)

Ruang ini merupakan ruang interaksi sosial dan ruang berkumpul di kejiranan bagi ibu bapa bersama anak-anak untuk bermain, beraktiviti dan mengalakkkan hubungan erat antara keluarga dan kejiranan. Ruang disediakan boleh berbentuk *indoors* atau *outdoors*. Penyediaan ruang ini sesuai terutama bagi pembangunan berkepadatan tinggi. Dengan cara begini, ia menggalakkan kebersamaan komuniti untuk membesarlukan kanak-kanak dengan harmoni dan sejahtera.

iPF 20 Taman Sukan Lasak (*Extreme Park*)

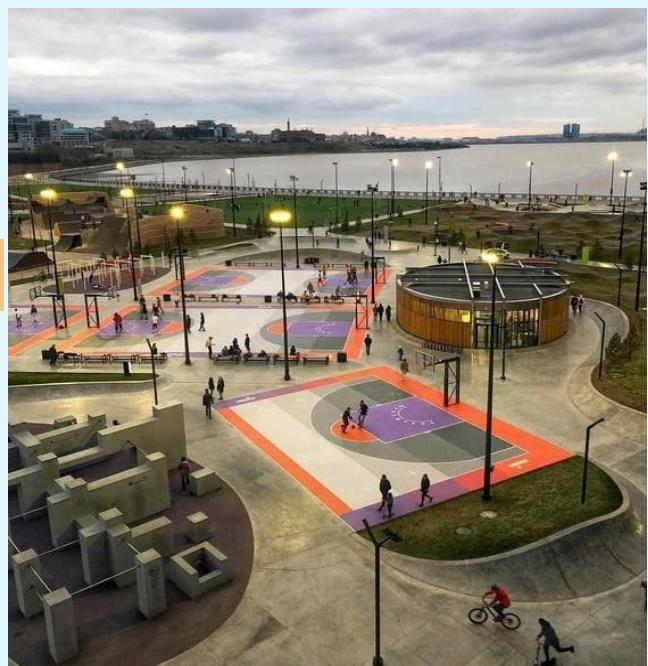
Perancangan taman ekstrem yang dinamik dan direka dengan baik boleh menawarkan aktiviti riadah yang lebih mencabar terutama melibatkan kanak-kanak berumur 13 tahun hingga 17 tahun. Aktiviti yang sesuai dan memenuhi *standard* keselamatan dapat membantu perkembangan dan kenyakinan diri kanak-kanak untuk berusaha dan mencuba sesuatu yang baru.



iPF 19 Kebun Komuniti Dan Kanak-Kanak

Kebun komuniti boleh menjadi tempat yang efektif untuk belajar, bermain dan meneroka tumbuhan semulajadi.

Ruang pendidikan di dalam taman, seperti papan maklumat, poster dan juga sesi bengkel boleh membantu kanak-kanak dan komuniti setempat mengetahui lebih lanjut tentang pertanian dan seterusnya kearah pembangunan yang lestari di sesebuah kawasan perumahan.





iPF 21 Tempat Simpanan dan Perkongsian Alat Mainan (*Communal Toy Box*)

Tempat simpanan dan perkongsian alat mainan menggalakkan perkongsian sumber di kawasan kejiran terutama di pembangunan berkepadatan tinggi. Keluarga boleh menyumbangkan mainan yang masih boleh berfungsi dan tidak digunakan lagi untuk ditempatkan dalam *toy box* disediakan untuk membolehkan orang lain mendapat manfaat daripadanya. Ini membantu mengurangkan pembaziran dan menggalakkan rasa kebersamaan dalam masyarakat.

Inisiatif ini juga dapat mengukuhkan semangat kemasyarakatan dalam kejiran. Ia menggalakkan jiran untuk berinteraksi, bekerjasama, dan menyokong satu sama lain. Ibu bapa boleh bertemu semasa anak-anak mereka bermain dan mewujudkan semangat kekitaan.

iPF 22 Berkongsi Kemudahan Awam



iPF 23

Adaptasi Tempat Tertentu Sebagai Ruang Bersama Kanak-Kanak

Sistem pembelajaran bagi kanak-kanak bukan hanya tertumpu secara formal di ruang bilik darjah atau ruang khas tertutup sahaja. Ruang-ruang di tempat awam boleh diadaptasikan secara kreatif dan menyeronokkan (*playful learning landscapes*), di mana keluarga dapat menghabiskan masa dengan maksimum secara bersama dan dalam masa yang sama membuat kerja harian mereka.



(A) Contoh : Ruangan di pusat dobi di mana keluarga dapat membaca, bermain dan belajar (*read, play & learn*) di ruangan yang ada sambil ibu bapa menunggu urusan dobi. Boleh juga dipanjangkan di institusi kaunter perkhidmatan kerajaan, bank atau tempat berurusan yang memerlukan masa yang lama untuk menunggu.



Bagi kawasan pembangunan yang sangat terhad terutama di kawasan berkepadatan tinggi, penyediaan kemudahan khas untuk kanak-kanak sahaja adalah tidak ekonomik dan tidak relevan. Antara kaedah yang digalakkan adalah melalui cara perkongsian dan membenarkan penggunaan pelbagai fungsi dengan cara menyusun jadual penggunaan dan pengurusan yang sistematis.

Kaedah ini akan meningkatkan keberkesanan dalam penggunaan kemudahan fasiliti yang kurang dimanfaatkan (ruangan bertutup atau ruangan bermain terbuka). Ia juga dapat memupuk nilai empati dan kebertanggungjawaban dalam komuniti.



iPF 24 Mengoptimumkan Ruang Atau Bangunan Yang Tidak Digunakan
(Underutilized)



Contoh ruang bawah *flyover* dan antara bangunan yang telah diubah suai menjadi ruang berfungsi untuk kanak-kanak dan komuniti. Malahan turut ada elemen sukan air untuk remaja dan belia.

Ruangan atau bangunan yang kurang digunakan atau terbiar atau telah usang terutama di kawasan bandar boleh digunakan semula dengan menambah baik atau membaik pulih secara bina semula atau *retrofitting* untuk tujuan kegunaan lain secara optimum terutama ruang bermain untuk kanak-kanak dan ruang sosial untuk komuniti. Kaedah ini boleh mengatasi isu kekurangan tanah untuk membina kemudahan yang memerlukan ruang khas dan mengembalikan rasa kebertanggungjawaban dalam individu (*sense of belonging*).



iPF 25 Perkongsian & Kolaborasi Antara Perniagaan Tempatan dan Sekolah



- i) Melibatkan hubungan antara sekolah dan individu masyarakat, organisasi dan peniaga atau pengusaha yang dijalin untuk **menggalakkan perkembangan sosial, emosi, fizikal dan intelek pelajar** (*Saunders, 2001*).
- ii) Membantu menyediakan kurikulum yang lebih ketat **dan berasaskan kemahiran, menonjolkan kemahiran keboleh pasaran** seperti kerja berpasukan, komunikasi, etika kerja serta kemahiran menyampaikan maklumat dan informasi dengan tepat.
- iii) Memupuk motivasi pelajar melalui pelbagai kemahiran yang dipelajari selain aspek teoritikal yang dipelajari di sekolah serta **menjadikan pembelajaran lebih relevan melalui penglibatan langsung pelajar dengan contoh dunia sebenar**.



iPF 26 Penglibatan Pelajar Dalam Aktiviti Kebun Sekolah

Meneroka aspek pembelajaran yang lebih luas dan holistik dapat dicapai dengan turut melibatkan pelajar dalam aktiviti kebun sekolah. Inisiatif pihak sekolah bersama PIBG dan ibu bapa boleh menyediakan ruang untuk menjalankan aktiviti berkebun yang diusahakan oleh pelajar.

Aktiviti berkebun mempunyai peranan yang sama pentingnya dengan kurikulum lain, kerana ianya bukan sahaja hobi tetapi merupakan kemahiran hidup dan mengajar pelajar mengenai kemampunan alam sekitar. Secara tidak langsung, kanak-kanak juga diajar menghormati sumber jaya seperti tanah yang perlu dijaga dan dipelihara.



Ruang Lobi Dan Koridor Sediada Yang Menggalakkan Permainan Pasif

iPF27 Melalui integrasi ruang sedia ada, boleh disediakan aktiviti permainan pasif kanak-kanak yang bertindak sebagai ruang untuk bermain dan bersosial antara mereka.

Penggunaan dan reka bentuk komponen multi-fungsi dalam dan luar bangunan yang unik dan kreatif terutama di kawasan kediaman bertingkat dapat meningkatkan impak positif kepada kanak-kanak.





iPF 28 Rekreasi Antara Generasi (Pelbagai peringkat umur)

Penyediaan taman atau lot permainan untuk kegunaan pelbagai generasi merupakan satu bentuk kemudahan riadah secara perkongsian bersama dengan mengambil kira semua peringkat umur. Peralatan permainan dan riadah yang disediakan perlu sesuai dengan keperluan pelbagai umur, di mana berbeza dengan taman permainan sedia ada yang hanya menjurus keperluan kategori pengguna tertentu sahaja.

Melalui pendekatan ini, iaanya dapat memberi peluang kebersamaan dalam mewujudkan ruang interaksi antara semua golongan dan peringkat umur untuk bermain dalam satu kawasan yang sama. Kemudahan ini juga dapat mengalakkan ibu bapa untuk beriadah bersama-sama sambil mengiringgi dan menemani anak-anak mereka.

iPF 29 Kotak Penjana (*Catalyst Cube*)

Kotak penjana adalah salah satu kaedah mudah dalam bentuk kotak mudah alih untuk menjadi *focal point* tempat pertemuan kanak-kanak untuk menjalankan pelbagai aktiviti terutama di kawasan perumahan yang kepadatan tinggi dengan keluasan kawasan lapang yang terhad. Kotak penjana ini boleh digunakan untuk tujuan bermain, sebagai pentas budaya, wayang pacak, bengkel aktiviti, tempat pameran dan aktiviti sukan.

Penggunaan kotak penjana ini dapat memberi peluang yang lebih baik untuk mengalakan penglibatan komuniti dan mengaktifkan semula sesuatu kawasan yang tidak digunakan dengan menggadakan pelbagai program yang lebih menarik di kawasan mereka. Keluasan cadangan yang sesuai bagi sebuah kotak penjana minimum adalah 6 meter persegi.

Pembinaan kotak penjana ini menggunakan kontena atau bahan lain yang tahan dan ringan untuk memudahkan disimpan, fleksibel dan mudah untuk di pasang atau di buka bagi penggunaannya.





iPF 30

Set Kelengkapan Permainan Mudah Alih

Set kelengkapan permainan mudah alih ialah satu set permainan yang mudah disediakan dan dibawa untuk dipasang atau diangkut ke sesuatu tempat.

Sesuai digunakan untuk sebarang acara, program dan pesta keramaian dimana satu set permainan berkonsepkan *drop-and-play* dan sesuai dipasang di kawasan lapang atau taman terbuka.

Set permainan mudah alih ini mudah dipasang dalam masa 15 minit dan mudah untuk disimpan. Dapat menarik perhatian kanak-kanak untuk berkunjung di set kelengkapan ini dapat bermain dengan kenalan baru dalam keadaan yang lebih selamat dan dipantau dengan mudah oleh penjaga.



iPF 31

Ruang Menunggu Yang Menggalakkan Kanak-kanak Untuk Bermain

Ruang menunggu boleh ditemui di pelbagai tempat yang mempunyai tujuan yang berbeza. Di antara lokasi yang mempunyai ruang menunggu termasuklah di lapangan terbang, hospital atau klinik, perhentian bas, restoran, stesen keretapi, bank, bengkel kenderaan, lobi hotel, pejabat kerajaan serta pusat membeli-belah.

Di ruang-ruang menunggu tersebut boleh disediakan peluang untuk kanak-kanak beraktiviti secara aktif mahupun pasif seperti bermain buaian, bermain muzik, perpustakaan kecil, *indoor game* dan sebagainya.



Kawasan kejiranan di Colombia telah mula disediakan dengan perpustakaan kecil yang dikenali sebagai *"Los Paraderos Paralibros Paraparques (PPP)"* yang dikendalikan oleh para sukarelawan bertujuan untuk menggalakkan budaya membaca di kalangan penduduk khususnya kanak-kanak. Terdapat juga, penyediaan alat muzik tertentu mampu mengalakkan penerokaan pembelajaran yang menarik.

Buaian di hentian bas : Beberapa bandar telah memperkenalkan buaian sebagai salah satu elemen reka bentuk bandar mesra kanak-kanak.



Permainan catur disediakan di *Washington Square Park* untuk menggalakkan lebih interaktif antara pengunjung.



iPF 32 *Wild Nature "Pockets"*

Wild nature "pockets" di kawasan bandar, juga dikenali sebagai hutan bandar atau kawasan hijau yang dipelihara dan dibiarkan secara semulajadi untuk tumbuhan tumbuh sendiri.

Pengwujudan *wild nature "pockets"* dalam persekitaran mesra kanak-kanak merupakan komponen yang penting untuk memperkenalkan kepada kanak-kanak kepada alam semula jadi (flora dan fauna) dan memberikan pengalaman pembelajaran yang unik.

Di antara contoh kaedah pelaksanaan *wild nature "pockets"* ialah melalui taman bandar, rizab alam semula jadi, taman komuniti, taman atas bumbung, *green roof*, tapak *brownfield*, tebing sungai dan tanah lembap (wetlands).

3 kebaikan kanak-kanak diperkenalkan dengan alam semula jadi



Taman Frédéric-Back ialah sebuah taman bandar berkeluasan 153 hektar (378 ekar) yang terletak di bandar Montreal, Quebec, Kanada. Taman ini terletak di tapak bekas tapak pelupusan sampah dan kuari, yang telah diubah menjadi ruang hijau sebagai sebahagian daripada projek pemulihan ekologi utama.

Taman ini merupakan contoh pemulihan ekologi bandar yang luar biasa, mengubah bekas tapak perindustrian menjadi ruang hijau yang memberi manfaat kepada penduduk dan hidupan liar. Ia menawarkan pelbagai aktiviti rekreasi, peluang pendidikan dan peluang untuk berhubung dengan alam semula jadi di tengah-tengah Bandar Montreal.



iPF 33 Hub Digital e-Sport

Sukan elektronik atau *e-Sport* bukanlah perkara baharu di abad ini, ianya menjadi suatu keperluan terutama di kalangan kanak-kanak dan belia bermain dan membantu penerokaan pembelajaran secara *informal*. Hub digital *e-Sport* merupakan platform atau kemudahan setempat untuk kanak-kanak mengasah bakat dan membangunkan kemahiran berprestasi tinggi dalam bidang sukan elektronik. Hub ini dicadangkan secara *indoor* dan boleh diwujudkan satu hub bagi satu kejiranian.

Hub ini perlu dilengkapi dengan kemudahan internet berkelajuan tinggi serta kelengkapan infrastruktur IT lain bagi menyokong penggunaan hub ini secara optimum.

Peralatan yang disediakan bukan sahaja untuk digunakan sebagai medium sukan elektronik semata-mata, tetapi boleh digunakan untuk kegunaan pendidikan dan pembelajaran.



Contoh *Spacerubix* di Puchong, bukan sahaja berfungsi sebagai Hub *E-Sport*, tetapi sebagai tempat *events, networking* dan juga pusat sukan fizikal.

iPF 34 Halaman Kebudayaan & Teater Terbuka



Halaman kebudayaan dan teater terbuka merupakan kemudahan awam secara terbuka yang berfungsi untuk tujuan hiburan, kebudayaan, senaman dan persembahan. Ianya boleh diintegrasikan dengan taman rekreasi bagi membolehkan kanak-kanak, ibu bapa dan komuniti beraktiviti bersama. Antara kemudahan sokongan yang boleh disediakan seperti bangku, pentas, gazebo, pencahayaan dan sistem bunyi yang bersesuaian.

Pesembahan kebudayaan dan juga tayangan wayang boleh dijalankan di kawasan ini bagi mewujudkan suasana interaksi antara komuniti setempat.

Di halaman ini juga, mereka boleh menonjolkan bakat-bakat seni mereka dengan lebih berani. Ruangan ini menjadi satu ruangan mengekspresikan perasaan mereka dengan lebih bebas dan terbuka.



iPF 35

Kaedah Pengawasan Keselamatan Pasif Kanak-Kanak

Perancangan dan reka bentuk sekolah atau kediaman perlu mengalakkan penggunaan tingkap yang lebih banyak dan mengadap ke kawasan terbuka bagi pengawasan kepada ruang luar bangunan.

Memastikan penyediaan kawasan ruang terbuka boleh dilihat secara terus daripada bangunan atau kediaman tanpa halangan bagi meningkatkan faktor pengawasan keselamatan kanak-kanak sewaktu bermain atau semasa melakukan aktiviti luar.

Pengawasan pasif ini dapat membantu penjaga dan kanak-kanak bermain dengan lebih selamat dan bebas serta dapat membantu kenyakinan dan perkembangan diri untuk berasa selesa dengan persekitaran setempat.



iPF 36

Papan Tanda

Papan tanda yang menunjukkan laluan mesra kanak-kanak boleh menjadi cara yang berkesan untuk menyampaikan maklumat kepada masyarakat setempat bahawa laluan tertentu adalah selamat dan sesuai untuk kanak-kanak bermain.

Papan tanda hendaklah diletakkan di lokasi yang mudah dilihat dan jelas untuk dibaca.



iPF 37

Traffic Calming Street Design

Kaedah pelaksanaan untuk mengurangkan kelajuan dan *volume* trafik di jalan adalah dengan mereka bentuk jalan yang selamat digunakan. Ini adalah penting untuk meningkatkan aspek keselamatan semua pengguna jalan raya iaitu pejalan kaki, penunggang basikal dan motorsikal serta pemandu.

Penyediaan bonggol laju di lokasi yang tertentu akan mengalakkan pemandu untuk memperlambangkan kenderaan. Ia biasanya digunakan di kawasan perumahan dan zon sekolah.



iPF 38

Belajar dan Bermain Di Ruang Awam



Ruang awam boleh dipelbagaikan dan dimaksimumkan penggunaannya dengan menerapkan komponen semulajadi untuk keseronokan bermain dan belajar. Penggunaan elemen pasir, air dan tanah adalah pilihan terbaik untuk mendekatkan kanak-kanak dengan alam semulajadi bagi merasa, sentuh dan bau.

Ruang awam yang terbuka seperti jalan-jalan merupakan ruang pembelajaran yang aktif dan berada pada tahap optimum sebagai ruang untuk belajar kanak-kanak dikenali sebagai *playstreet*. Kawasan ini juga menjadi titik pertemuan untuk komuniti yang terdiri daripada ibu bapa di kawasan kejiranan untuk berinteraksi dan saling mengenal satu sama lain.



Membina bandar yang lebih baik untuk kanak-kanak (*building better cities for children*) – memerlukan penyelarasan dalam dan merentas peranan pelbagai agensi untuk menerapkan elemen pembelajaran dan keseronokan bermain (*harnessing the power of playful learning*).

Education Plus Development, Elen Shwe Hadani & Shwetha Parvathy, Julai 2021



iPF 39 Pengawasan Keselamatan di Taman Rekreasi dan Badan Air



CONTOH KAWASAN REKREASI YANG SELAMAT



Lokasi taman permainan tidak boleh berdekatan dengan :



Tempat Berisiko Bahaya



Cerun Tinggi



Badan Air Yang Terbuka



Berdekatan Pencawang Elektrik



Walaupun taman permainan atau rekreasi disediakan untuk tempat bergembira, bersenam dan beriadah tetapi kawasan permainan kanak-kanak ini boleh menjadi suatu tempat yang berbahaya jika keselamatan tidak di ambil kira. Setiap tahun, anggaran 2,500 kanak-kanak berumur 15 tahun ke bawah di Malaysia mengalami kemalangan di taman permainan dan kawasan rekreasi terutamanya rekreasi air dan memerlukan rawatan kecemasan dan ada yang membawa kepada maut. Kanak-kanak dan remaja adalah golongan mangsa paling ramai iaitu hampir 50% daripada jumlah kematian sepanjang tahun.

Namun begitu, ramai yang tidak mengetahui bahawa di taman permainan juga boleh mendatangkan bahaya kepada kanak-kanak terutamanya jika kemudahan yang disediakan tidak dijaga dan diselenggara dengan baik. Di taman permainan juga, harus disediakan pagar yang mempunyai ketinggian yang sesuai. Hal ini bagi mengelakkan sesuatu bahaya yang tidak dijangka dan dapat dan penyediaan papan tanda perlu dilengkapi di kawasan-kawasan rekreasi tersebut bagi tujuan amaran.



Penyediaan Papan Tanda Peringatan



Pemasangan Pagar di Badan Air Terbuka

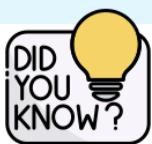
Contoh papan informasi bagi langkah pencegahan dan keselamatan.

CHILD SAFETY TIPS DURING WATER ACTIVITIES



Source: www.ipppn.gov.my

Bernama Infographics



Kira-kira 500 kanak-kanak mati lemas di negara ini setiap tahun'

Penyelidikan daripada Datuk Dr. Amar Singh,
Hospital Raja Permaisuri Bainun, Perak, 2017

Program kelas renang percuma untuk 1,600 kanak-kanak berusia antara tiga hingga 12 tahun dari golongan B40
YB Menteri Belia Dan Sukan, 2023



iPF 40 Kemudahcapaian Laluan Keselamatan

Keperluan bagi mengambil kira penyediaan laluan secara terus tanpa sebarang halangan bagi memastikan kebolehcapaian pihak bomba atau pihak berkuasa apabila berlaku apa-apa kemalangan di taman rekreasi atau kawasan tumpuan kanak-kanak akan memudahkan bantuan kecemasan sampai dengan cepat.



Contoh Ilustrasi kawasan perjalanan kaki yang tidak mempunyai halangan dan selamat bagi memudahkan pihak berkuasa mengakses kawasan tersebut.



Pemasangan butang kecemasan & CCTV di kawasan taman rekreasi.



Laluan kecemasan di kawasan taman rekreasi.



Kemalangan yang sering berlaku di kawasan taman permainan kanak-kanak yang memerlukan bantuan kecemasan dari pihak bomba.

Langkah-Langkah mendapatkan bantuan kecemasan di kawasan taman permainan



Inisiatif Program (iP) Mesra Kanak-Kanak



8 Prinsip Asas Panduan Penyertaan Kanak-Kanak

Secara asasnya, panduan inisiatif ini telah mengenal pasti lapan (8) prinsip bagi panduan penyertaan dan penglibatan kanak-kanak di dalam sebarang program mahupun aktiviti yang perlu dipertimbangkan sebelum diadakan program tersebut. Lapan (8) prinsip asas tersebut adalah :



IP 1 : Sekretariat Majlis Perwakilan Kanak-Kanak *(Children Representative Council)*

Perwakilan ini bertujuan untuk membincangkan isu-isu semasa generasi kanak-kanak pada masa kini. Selain memainkan peranan sebagai penasihat dalam penglibatan penduduk yang melibatkan urus tadbir dan juga pembangunan sesuatu kawasan. Tambahan pula, melahirkan kanak-kanak yang mempunyai sikap kepimpinan yang dapat mewakili suara kanak-kanak lain dalam mencorak keperluan mereka.

Selaras dengan hasrat Kementerian Pembangunan Wanita, Keluarga dan Masyarakat telah menukuhkan Majlis Kebangsaan bagi Kanak-Kanak sepermata termaktub dalam Akta Kanak-Kanak (Pindaan) 2016 [Akta 1511] di bawah Seksyen 3.

Keanggotaan majlis perwakilan ini terdiri daripada dua (2) orang wakil dalam kalangan kanak-kanak yang hendaklah dilantik oleh Menteri, atas syor Ketua Pengarah Kebajikan Masyarakat; dan tidak lebih daripada lima orang yang mempunyai pengalaman, pengetahuan dan kepakaran yang sesuai.

Persidangan Perdana Majlis Perwakilan Kanak-Kanak akan diadakan sekali setahun bagi memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengemukakan isu serta cadangan kepada agensi yang berkaitan untuk tindakan selanjutnya



Peranan MPKK



- 1 Menasihati dan membuat syor kepada kerajaan mengenai isu semasa;
- 2 Membangunkan program dan strategi yang bertujuan untuk mendidik masyarakat;
- 3 Membangunkan program yang bertujuan mendidik masyarakat dalam usaha mencegah penderaan dan pengabaian kanak-kanak;
- 4 Menyelaraskan pelbagai sumber daripada semua pihak;
- 5 Menyelaraskan dan memantau pelaksanaan dasar negara dan pelan tindakan negara yang berhubungan dengan kanak-kanak;
- 6 Mengumpul dan menyemak data dan maklumat, dan menjalankan serta menggalakkan kajian perkembangan kanak-kanak;
- 7 Mereka bentuk suatu sistem pengurusan yang cekap dan berkesan di seluruh Malaysia;
- 8 Menggalakkan penyertaan kanak-kanak dalam proses membuat keputusan;
- 9 Memantau aktiviti dan pelaksanaan fungsi Pasukan Perlindungan Kanak-Kanak dan Pasukan Kebajikan Kanak-Kanak.

iP 2 : Forum Kebangsaan Kanak-Kanak

Forum Kebangsaan Kanak-kanak adalah satu medium dimana kumpulan kanak-kanak daripada pelbagai latar belakang yang diberi kepercayaan dari perwakilan mereka untuk membawa suara dan pandangan mereka dari negeri yang berbeza.

Melalui forum ini kanak-kanak bebas berbincangkan isu-isu yang berkaitan dengan hak dan advokasi mereka dan dapat membawa isu-isu yang dibangkitkan untuk perhatian kepada peringkat atasan untuk didengari dan diambil tindakan.

Forum Kebangsaan Kanak-kanak ini akan diselarasakan dengan program di bawah Majlis Perwakilan Kanak-Kanak agar seiring dengan matlamat diperingkat kebangsaan.

Melalui forum ini juga kanak-kanak lebih dapat menonjolkan diri dan berkenalan dengan ramai orang agar mereka lebih berani dan bersifat terbuka.

iP 3 : Sambutan Hari Kanak-kanak Sedunia

Hari Kanak-Kanak adalah acara tahunan yang disambut bagi menggalakkan kesedaran tentang isu-isu yang dihadapi oleh kanak-kanak di seluruh dunia. Pengisytiharaan Hari Kanak-Kanak ini bermula daripada Persidangan Dunia Untuk Kesejahteraan Kanak-Kanak di Geneva, Switzerland pada tahun 1925.

Pertubuhan Bangsa-Bangsa Bersatu dan UNESCO mula mengisytiharkan 20 November sebagai Hari Kanak-kanak Sedunia. Majlis Kebajikan Kanak-Kanak Malaysia (MKKM) telah diamanahkan untuk menganjurkan majlis sambutan ini mulai tahun 1960 sehingga tahun 1994.





IP 4 : Program Sukarelawan Kanak-Kanak

Sukarelawan bertujuan untuk menggalakkan penglibatan masyarakat dalam kerja kemasyarakatan dan memupuk semangat tolong-menolong dan budaya ikram sejarah dengan Dasar Kebajikan Masyarakat.

Pelbagai aktiviti sukarelawan seperti:

- i. Perkhidmatan Sokongan Sosial, Bimbingan & Kaunseling;
- ii. Khidmat Pemulihan dan Kesihatan, Pendidikan Moral dan Akademik;
- iii. Program Keagamaan, Sukan, Kebudayaan & Kesenian;
- iv. Penempatan Pekerjaan;
- v. Program Khidmat Bantu Di Rumah (*Home Help Services*); dan
- vi. Pengurusan Bencana.

IP 5 : Kem Kepimpinan Antarabangsa Kanak-Kanak (*International Youth Leadership Camp*)

Kem Kepimpinan Antarabangsa Kanak-Kanak ini bertujuan bagi mengasah kemahiran bahasa agar peserta dapat mengembangkan keupayaan pengucapan awam mereka. Peserta berpeluang untuk membangunkan kemahiran kepimpinan mereka serta memperoleh pengetahuan mengenai kesedaran kepelbagaiannya budaya lain.

Melalui kem kepimpinan ini mereka dapat membincangkan hal-hal persekitaran, cara hidup dan pembelajaran yang lebih selamat dari pandangan mereka. Penglibatan mereka di dalam kem ini dapat melatih dan melahirkan wakil ahli Majlis Kanak-Kanak Malaysia ke persidangan PBB dengan mempelajari perkara yang diperlukan untuk menjadi pemimpin di peringkat global.

iP 6 : Tabung Program Pendidikan “My Tabung” untuk Kanak-Kanak

Tabung Program Pendidikan Kanak-Kanak merupakan satu inisiatif bagi membantu keluarga atau penjaga kepada kanak-kanak bagi memberi bantuan kemanusiaan dan perkembangan kepada kanak-kanak kepada seluruh Malaysia. Pihak kerajaan perlu menubuhkan satu Skim “My Tabung” dimana kanak-kanak yang baru lahir perlu membuka akaun ini bagi menjamin keperluan mereka pada masa depan.

Tabung ini bergantung juga kepada sumbangan kewangan daripada badan-badan kerajaan dan juga NGO yang mempertahankan hak-hak asasi kanak-kanak. Program yang disediakan dalam tabung pendidikan ini seperti menekankan perkhidmatan menjaga kesihatan, kebajikan dan pendidikan kanak-kanak di peringkat tempatan.

Manakala, dana ini juga akan meberi fokus terutamanya kepada kanak-kanak yang cemerlang dalam pelbagai bidang bagi membantu mereka dalam memilih bidang pendidikan mereka. Menjadi satu keperluan kepada ibu bapa menyediakan satu akaun pendidikan dalam skim ini bagi menjamin masa depan anak-anak mereka.



iP 7 : Program Keselamatan dan Kesedaran Kanak-Kanak

Program kempen keselamatan kanak-kanak memberi pendedahan dan kesedaran kepada mereka dalam aspek keselamatan diri, disiplin, bencana kebakaran, pertolongan cemas dan pematuhan kepada undang-undang jalanraya.

Matlamat Utama Program Kempen Keselamatan Kanak-Kanak Sahabat B.I.J.A.K “*SAFE AND PROTECT*” ialah memupuk budaya selamat di kalangan pelajar sekolah sejak dari awal lagi supaya mereka akan menjadi sumber tenaga manusia yang prihatin terhadap semua aspek keselamatan.



iP 8 : Program *Kids and Nature*

Program *Kids and Nature* ini menekankan kepada akses alam semulajadi yang juga dapat membantu untuk kanak-kanak untuk menguatkan rasa kerbersamaan dan *place attachment* terhadap tempat tinggal.

Banyak kajian menunjukkan semangat kekitaan, kepunyaan serta ikatan tempat meningkatkan kesejahteraan dan kesihatan mental, sosial dan sahsiah kanak-kanak.

Selalunya program seperti ini di laksanakan diperingkat Pihak Berkuasa Tempatan atau kejiranannya yang berdekatan dengan alam semulajadi seperti sungai, tasik dan sebagainya (biodiversiti) yang mana kanak - kanak cuba mengenali pelbagai spesis fauna dan flora di kawasan berhampiran sekolah dan kejiranannya mereka bagi memupuk semangat kekitaan dan kepunyaan di tempat tinggal sendiri.

iP 9 : Program *Survival Skills*

Ramai ibu bapa kini lebih fokus untuk mengajar anak kemahiran membaca, menulis dan mengira dengan cepat. Kebanyakannya lebih bersifat *education-orientated* namun mereka terlupa bahawa kemahiran asas lain dalam kehidupan sama penting.

Program *Survival Skills* diperingkat kejiranannya / komuniti perlu diterapkan yang mana kemahiran asas hidup ini sangat penting untuk kanak-kanak menguasainya sebelum melalui proses dewasa seperti berenang, berbasikal dan sebagainya.

Sekiranya berlaku kejadian seperti bencana, kanak-kanak ini sekurang-kurang mempunyai pengetahuan dan kemahiran ini untuk menyelamat diri mereka. Kanak-kanak perlu diasuh dari mereka kecil lagi bagi memastikan mereka boleh berdikari pada masa akan datang.



iP 10 : Program Van / Bas Sekolah Transit (MySchoolBus)

Perkhidmatan bas percuma yang disediakan untuk menghantar anak-anak mereka ke sekolah bukan sahaja dapat mengurangkan kos sara hidup bahkan membantu merancang perbelanjaan keluarga bagi golongan yang tinggal di bandar.

Selain itu, program ini dapat diterapkan bukan sahaja di kawasan bandar yang berkepadatan tinggi tetapi boleh disediakan di kawasan luar bandar bagi menjaga keselamatan kanak-kanak sewaktu pergi dan pulang dari sekolah.

Program ini dapat memantau pergerakan kanak-kanak dalam sesbuah kawasan kejiranan sambil mengeratkan siraturahim antara ibu bapa dan anak-anak mereka dalam bergaul dengan komuniti setempat.

Penyediaan van/bas sekolah transit yang selesa, kondusif dan selamat untuk kanak-kanak perlu disediakan bagi menjaga keselamatan dan kesihatan tumbesaran mereka.



iP 11 : Program *Self Love*

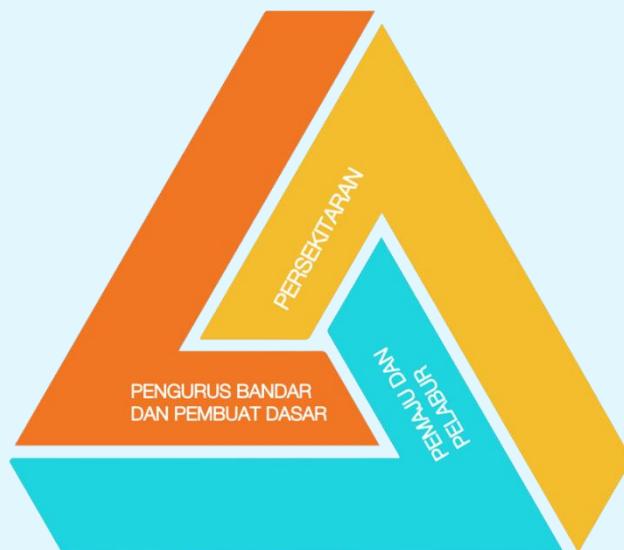
"Program *Self Love*" di peringkat kejiranan / sekolah amatlah penting pada masa kini dan generasi sekarang yang mempunyai kanak-kanak dari pelbagai latar belakang berbeza seperti ibu bapa yang berpisah, penderaan dan sebagainya.

Program ini sangat penting dalam memasukkan kefahaman sebenar kepada kanak-kanak dari segi nilai diri dan hidup bukan dari aspek luaran dan pencapaian akademik semata-mata tapi melalui kepada nilai hidup yang tinggi seperti bercakap benar, menutup aurat dengan baik, anak yang taat, membantu orang dan sebagainya.



12.0 TINDAKAN DAN STRATEGI PELAKSANAAN

Rajah 4.0 : Cadangan Tindakan Pelaksanaan Inisiatif Persekutuan Mesra Kanak-Kanak



AGENSI & KOMUNITI

- Mencadangkan polisi atau dasar berasaskan fakta dan isu sebenar yang bersesuaian dengan persekitaran mesra kanak-kanak;
- Mereka bentuk persekitaran pintar dan hijau yang mesra pejalan kaki, berbasikal atau mikro mobiliti;
- Meneroka pendekatan yang kreatif dan inovatif terhadap *playable space*;
- Transformasi kepada pengukuhan institusi; dan
- Menambah baik atau *retrofit* kemudahan dan ruang yang tidak berfungsi sebagai mesra kanak-kanak.



PENGURUS BANDAR

- Mengenal pasti dan melantik 'champion' mesra kanak-kanak;
- Bekerjasama dengan komuniti dan NGO bagi menyediakan persekitaran mesra kanak-kanak;
- Permudahkan peraturan/arahan/dasar sedia ada ke arah mesra kanak-kanak;
- Menyediakan bajet khas tahunan bagi projek fizikal atau program kanak-kanak;
- Memantau dan menilai keberkesanan persekitaran; dan
- Menggalakan penyertaan kanak-kanak dalam proses perancangan dan pembangunan setempat.



PEMAJU DAN PELABUR

- Mempelbagaikan pembiayaan projek melalui kolaborasi dan tanggungjawab sosial korporat (CSR);
- Menerima pakai strategi dan pengurusan pentadbiran yang fleksibel dan inklusif; dan
- Menerapkan reka bentuk mesra kanak-kanak dalam pembangunan semasa bermula di institusi awam berkaitan.



Kaedah tindakan :

Langkah pertama



Quick wins



Tambahbaik



Sem48sem
ula



PENGURUS BANDAR



Mengenal pasti dan melantik 'champion' mesra kanak-kanak yang dapat menjadi perintis dalam menjalankan projek dan program berorientasikan matlamat persekitaran mesra kanak-kanak.



Bekerjasama dengan komuniti dan NGO bagi menyediakan persekitaran mesra kanak-kanak di mana konsep ini dapat diintegrasikan dalam proses perancangan, rekabentuk dan pembangunan.



Permudahkan peraturan/arahan/dasar sedia ada ke arah mesra kanak-kanak untuk menyokong inisiatif baru dan sedia ada berkaitan persekitaran mesra kanak-kanak.



Menyediakan bajet khas tahunan bagi projek fizikal atau program kanak-kanak bagi memberi penekanan terhadap komponen dan elemen yang menyokong penyediaan persekitaran mesra kanak-kanak.



Memantau dan menilai keberkesanannya persekitaran bagi pelaksanaan yang efektif dan mencapai matlamat kepada golongan sasaran yang betul.



Menggalakan penyertaan kanak-kanak dalam proses perancangan dan pembangunan setempat sebagai contoh melantik pewakilan ahli majlis kanak-kanak seperti yang dijalankan oleh Majlis Bandaraya Petaling Jaya.

PEMAJU DAN PELABUR



Mempelbagaikan pembiayaan projek melalui kolaborasi dan tanggung jawab sosial korporat (CSR) supaya elemen *shared responsibility* dapat dicapai dalam mencapai persekitaran mesra kanak-kanak untuk setiap golongan masyarakat.

Kaedah tindakan :



Langkah pertama

Quick wins Tambahbaik

Semak semula

AGENSI & PEMBUAT DASAR



Mencadangkan polisi atau dasar berdasarkan fakta dan isu sebenar yang bersesuaian dengan persekitaran mesra kanak-kanak. Sebagai contoh Petaling Jaya mewujudkan Pelan Tindakan Bandaraya Mesra Kanak-Kanak Petaling Jaya yang menggariskan pelan jangka masa pendek, sederhana dan panjang ke arah membentuk persekitaran mesra kanak-kanak.



Mereka bentuk persekitaran pintar dan hijau yang mesra pejalan kaki, berbasikal atau mikro mobiliti supaya suatu perancangan dan pembangunan yang inklusif dapat dicapai.



Meneroka pendekatan yang kreatif dan inovatif terhadap playable space yang dapat memberi nilai tambah kepada elemen pembangunan serta meningkatkan *user's experience* yang positif.



Transformasi kepada pengukuhan institusi adalah penting sebagai sokongan utama yang menggariskan hak-hak penjagaan, perlindungan, program serta *way forward* dalam penglibatan dan pemerksaan kanak-kanak.



Menambah baik atau retrofit kemudahan dan ruang yang tidak berfungsi sebagai mesra kanak-kanak. Sebagai contoh, Majlis Daerah Kampar telah menjalankan retrofitting dan analisis permainan taman kanak-kanak dalam kawasan pentadbirannya bagi memastikan peralatan permainan sedia ada adalah disesuaikan dengan perkembangan demografi komuniti setempat.



Menerima pakai strategi dan pengurusan pentadbiran yang fleksibel dan inklusif yang menerapkan perancangan aktiviti dan program yang komprehensif.



Menerapkan reka bentuk mesra kanak-kanak dalam pembangunan semasa bermula di institusi awam berkaitan serta menekankan isu dan cabaran serta solusi di peringkat lokaliti setempat dapat diambil perhatian.

Contoh Amalan Terbaik Persekitaran Mesra Kanak-Kanak



Amalan Terbaik : Kebun Komuniti , Bandar Elmina , Selangor

Sime Darby Property Bhd melancarkan inisiatif baharu di Bandar Elmina iaitu *Community Edible Gardens* yang berkeluasan 5,000 ekar. Pembangunan perbandaran yang berdedikasi untuk kesejahteraan komuniti ini telah menyediakan sebanyak lebih daripada 100 plot untuk kebun komuniti untuk kesejahteraan komuniti setempat ke arah pembangunan dan kehidupan dan mampan dan inklusif.



Amalan Terbaik : Kebun Komuniti , Natividad Creek Park, Salinas, California

Di bandar Salinas, California, mengalami kadar jenayah yang tinggi. Untuk membantu mengurangkan perkara ini, masyarakat tempatan telah melaksanakan projek bagi memulihkan Taman Natividad Creek yang berkeluasan 64 ekar.

Taman ini diubah menjadi tempat bagi komuniti dan kanak-kanak melakukan pelbagai aktiviti termasuk pertanian bagi mengelakkan pengaruh dari kumpulan samseng dan keganasan di kawasan tersebut. Kanak-kanak mempunyai peluang untuk belajar tentang ekologi dan mengambil bahagian dalam aktiviti pembelajaran untuk menjaga alam sekitar dan perhubungan masyarakat.





Amalan Terbaik : Taman Komuniti Pengetahuan dan Inovasi (Taman KIC), Shanghai, China

Taman Komuniti Pengetahuan dan Inovasi (Taman KIC), terletak di antara kejiraninan berpagar sedia ada dan taman kejiraninan yang baharu. Taman ini mempunyai pelbagai komponen yang terdiri daripada kawasan aktiviti awam, taman permakultur, taman tumbuh-tumbuhan dan kawasan interaksi. Selain itu kemudahan lain yang termasuk kemudahan kitar semula tenaga lestari seperti tong sampah kitar semula sampah, kawasan kompos juga dan rumah hijau disediakan di Taman KIC ini.



Universiti yang berhampiran dengan KIC Garden menyediakan sumber intelektual seperti menganjurkan bengkel akademik, pendidikan alam semula jadi dan konsert komuniti.



Agensi pengurusan harta tanah dan pertubuhan bukan kerajaan telah mengambil bahagian dalam pengurusan dan operasi taman dengan melibatkan penduduk dalam penyelenggaraan, memberikan pendidikan sains awam serta aktiviti pemerkasaan komuniti yang lain.



Amalan Terbaik : Penutupan Jalan Di Bandar Tirana , Albania

Penutupan jalan secara berkala di Dataran Skanderbeg, Bandar Tirana, Albania dijadikan tempat untuk bermain dan beriadah. Perkara ini telah menyakinkan penduduk untuk menerima dataran tersebut sebagai ruang bebas kereta yang kekal hingga sekarang.

Disamping itu , amalan ini dikembangkan setiap tiga bulan dengan menutup sementara jalan kepada zon pejalan kaki - sehingga keseluruhan pusat bandar menjadi bebas kereta sepenuhnya.



Dataran Skanderbeg yang bebas kenderaan



Bazar Tirana selepas pembaikpulihan kepada ruang untuk bermain untuk kanak-kanak



Kanak – kanak bermain basikal di jalan yang ditutup sementara di Tirana, Albania



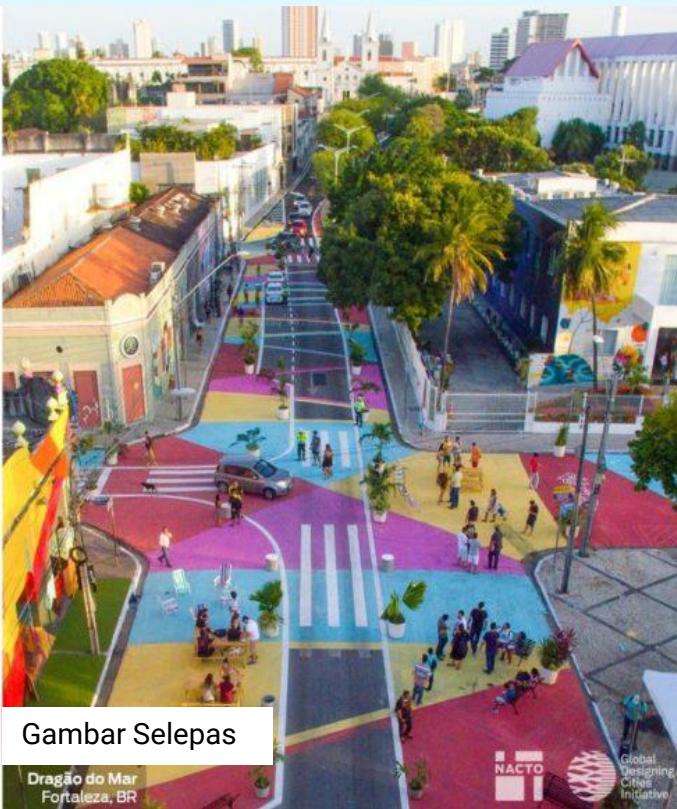
Amalan Terbaik : Program *City of People* Fortaleza, Brazil

Bandar Fortaleza, Brazil, melancarkan projek Cidade da Gente (*City of People*) baharu di Dragão do Mar pada Ogos 2018. Para kontraktor dan sukarelawan tempatan telah menggunakan warna-warna cerah dan pelbagai jenis corak pada tapak seluas 5,000 meter persegi. Kerja-kerja penambahbaikan ini telah dijalankan selama tiga hari, dengan menggunakan 1,000 liter cat .

Menambahbaikan reka bentuk dengan menggaunakan warna kontras ini menjadikan jalan lebih cantik, selamat dan memberikan elemen ceria dalam kehidupan serta menghidupkan semula kawasan kejiranan.



Gambar Sebelum



Gambar Selepas

Sebelum ini, hanya 32% penduduk berasa selamat daripada kesesakan lalu lintas. Selepas program City of People , perkadarannya telah meningkat kepada 86%.



Amalan Terbaik : Pay Around The City , Boston USA

Matlamat utama projek *Play around the city* adalah untuk membina kawasan permainan berdasarkan ruang sedia ada seperti taman permainan dan taman-taman. Fokusnya adalah untuk mencipta sebuah bandar di mana semua lapisan masyarakat dapat berinteraksi dan bersosial antara satu sama lain.



Play and Yay: Menamaibaik laluan kaki lima dengan mengecat menggunakan pelbagai warna pada kira-kira 520 kaki persegi di hadapan Taman Permainan Sekolah Trotter.



EcoSonic Playground. Projek yang mencipta struktur alat muzik berskala besar, berbilang jenis instrumen yang berorientasikan sosial dengan menggunakan paip PVC dan bahan kitar semula. Projek ini menggalakkan ketreangkuman dan kesederhan teknologi di kalangan kanak-kanak di Bandar Boston.

Mystery Map: Mystery map diperbuat daripada empat set garisan berwarna yang diselingi oleh bulatan, permainan ini menggalakkan lebih daripada seorang peserta pada satu masa untuk memikirkan cara terbaik untuk mengikuti peta atau mencipta permainan mereka sendiri menggunakanannya sebagai grafik rujukan.



When we add playfulness to untraditional spaces, we increase learning and resilience habits across the City.

Mayor of Boston , USA

Amalan Terbaik : Komponen kawalan kelajuan trafik di bandar – bandar di United Kingdom

Lebih daripada 15 juta orang di UK tinggal di kawasan yang telah menerima pakai atau sedang mengamalkan had laju. Data ini datang daripada Plenty for Us 20-an, sebuah organisasi di UK yang khusus untuk menurunkan had laju untuk jalan di kawasan kediaman dan meningkatkan keselamatan pejalan kaki dan penunggang basikal. Organisasi ini, kini mempunyai lebih daripada 270 kempen tempatan di UK dan banyak bandar utama telah komited pada had laju maksimum 20mph (30kmj) di jalan di bandar masing-masing.



Bulatan menggalakkan aliran trafik yang stabil dan boleh merangkumi ciri kemudahan seperti patung, air pancut dan taman komuniti.

Penambahbaikan laluan kaki lima memberikan keselamatan kepada pejalan kaki serta menambah ruang bagi perabot jalan.



Penambahan *chicanes* dan median kecil di laluan jalan raya agar pemandu sentiasa berwaspada dan membawa kenderaan dalam kelajuan yang rendah.



Pengalih arah berguna sebagai penghalang struktur di kawasan perumahan untuk menempatkan pejalan kaki dan penunggang basikal.



Median yang berfungsi sebagai laluan keselamatan bagi pejalan kaki di tengah-tengah jalan berbilang lorong.



Had laju 20mph (30kmj) di sekitar jalan di bandar – bandar di UK.



Amalan Terbaik : Penambahbaikan Laluan Pejalan Kaki di Albert Sabin Children's Hospital, Fortaleza, Brazil

Pada tahun 2017, pasukan Global Designing Cities Initiatives (GDCI) bekerjasama dengan pihak berkuasa tempatan, Hospital Kanak-kanak Albert Sabin dan Institut Sumber Dunia (WRI) melalui Inisiatif Bloomberg untuk Keselamatan Jalan Raya Global (BIGRS), untuk menaiktaraf keselamatan jalan-jalan di sekitar hospital. Kawasan persekitaran di Fortaleza, Brazil, kini dilengkapi dengan infrastruktur pejalan kaki yang selamat dan effisen yang telah meningkatkan kebolehcapaian ke hospital.

Menerapkan amalan terbaik global, projek itu bertujuan untuk mengubah konfigurasi jalan secara drastik untuk mengutamakan pejalan kaki. Lebih daripada 1,000 meter persegi ruang jalan yang kurang digunakan telah digunakan semula dan ditukar kepada laluan pejalan kaki yang berterusan dan boleh diakses.

Gambar Sebelum



Gambar Selepas





Amalan Terbaik : Menggunakan Reka Bentuk Bandar untuk Meningkatkan Keselamatan Di Korea Selatan

Menurut laporan Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) 2008, 21 peratus daripada semua kematian berkaitan lalu lintas jalan raya di seluruh dunia adalah dalam kalangan kanak-kanak di bawah umur 18 tahun.

Reka bentuk bandar dan sistem jalan boleh membantu menjadikan bandar lebih selamat. Langkah "menenangkan lalu lintas" (seperti bonggol laju) dan ciri reka bentuk bandar (seperti panjang blok yang lebih pendek dan jalan yang lebih sempit) boleh memperlakukan kenderaan serta memberikan manfaat kepada pejalan kaki dan penunggang basikal dari semua peringkat umur.

Dengan 32 peratus lebih sedikit kemalangan jalan raya yang melibatkan kanak-kanak, Seoul, Korea Selatan merupakan salah satu contoh bagaimana mengubah reka bentuk jalan boleh meningkatkan keselamatan jalan raya.



Jalan sempit di zon sekolah di Seoul ini mempunyai jalan yang ditanda dengan jelas ("zon sekolah - perlahan - 30kmj") dan pagar perlindungan kaki lima, mewujudkan persekitaran berjalan kaki yang selamat untuk kanak-kanak

Amalan Terbaik : *Maternity Badges (Ninshin Baaji)* bagi Ibu Mengandung di Jepun

Melalui Kementerian Kesihatan, Pekerja dan Kebajikan Negara Jepun, telah melancarkan program bagi mengenal pasti ibu mengandung di kalangan masyarakat dan komuniti (*maternity mark program*) bagi meningkatkan kesedaran sosial kepada golongan ini supaya lebih mengambil berat kepada keperluan bakal-bakal ibu ini dalam menggunakan kemudahan sehari-hari di bandar.

Pada pemulaan fasa mengandung, seseorang wanita perlu mengambil masa dalam menyesuaikan diri dalam fasa tersebut. Jadi dengan penggunaan penanda *badges* yang dikenali sebagai Ninshin Baaji ini menjadikan mereka lebih diberi keutamaan dalam penggunaan kemudahan awam sehari-hari. Pengenalan program ini bermula pada tahun 2006 yang mana merupakan salah satu program bagi mempromosikan kesihatan kehamilan yang memberi keutamaan kepada golongan mereka. Termasuklah penyediaan poster-poster di sekitar kawasan stesen keretapi, restoran dan tempat-tempat awam lain telah diletakkan bagi kesedaran kepada orang awam tentang program ini. Ninshin Baaji ini boleh didapati di Dewan Bandaraya (*City Hall*) atau semasa mendaftar buku kemahiran di fasiliti kesihatan yang disediakan di Negara Jepun.



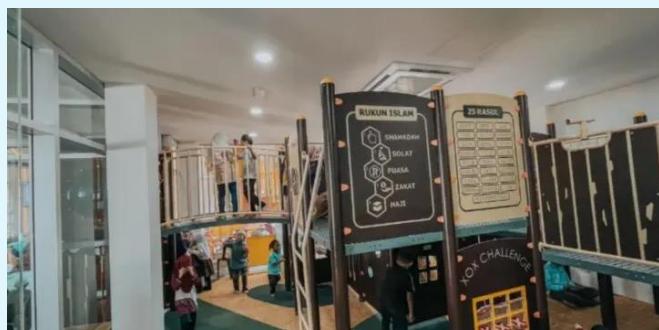
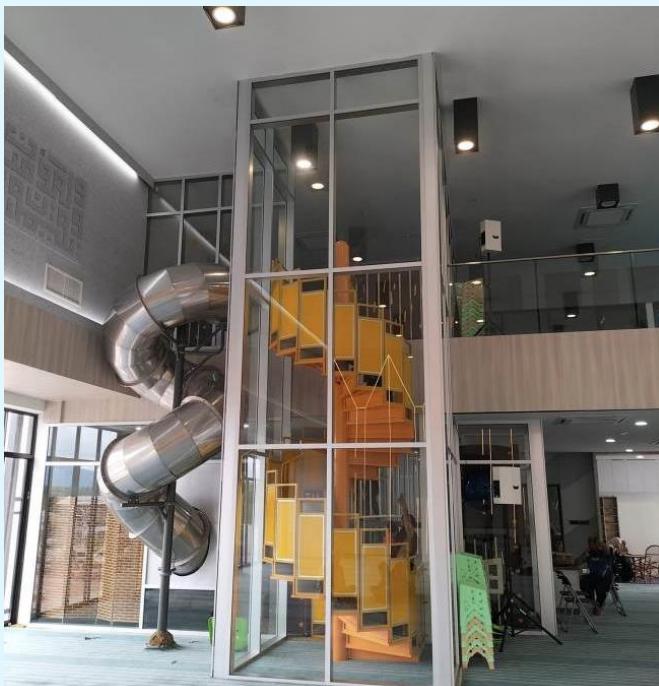
Tanda ibu mengandung ini bermaksud “Kami sedang membawa bayi bersama kami” (“There’s a baby inside me”)





Amalan Terbaik : Integrasi Komponen Taman Permainan Kanak-Kanak Di Masjid Murtadha Dakwah Centre (MADAD), Sungai Petani, Kedah

Masjid Masjid Murtadha Dakwah Centre (MADAD) di Sungai Petani, Kedah telah mengambil inisiatif untuk menyediakan suatu ruang permainan kanak-kanak khas bertutup, kedap bunyi dan mudah dilihat di dalam kawasan solat utama untuk membolehkan ibu bapa yang membawa anak-anak boleh melepaskan anak mereka bermain sambil diperhatikan ibu bapa.



Masjid ini juga turut menyediakan taman kucing dengan penjagaan rapi daripada komuniti setempat.

Turut dilengkapkan dengan aktiviti pembelajaran jawi.

Amalan Terbaik : Program Mini Zon Bersih Di Kawasan Kejiranan Shah Alam

Mewujudkan satu standard baharu kawasan kejiranan berfungsi yang dibangunkan sepenuhnya komuniti tempatan bersama sokongan ahli majlis dan pihak berkuasa tempatan, turut menerapkan mesra kanak-kanak.



Amalan Terbaik : Projek Al Fusat CAIRO

Retrofit dengan sumber minima yang ada. Direka bentuk dan dibangunkan komuniti tempatan (*community driven approach*).





Amalan Terbaik : Projek Zeeburg Montessori Kind Centrum, Amsterdam

Tambah baik ruang *under utilized* untuk taman permainan mesra kanak-kanak.



Amalan Terbaik : Neighbourhood playspace center of Amsterdam

Tambah baik taman kejiranana sedia ada dengan elemen 'bermain' dan 'keseronokan'.



Amalan Terbaik : Songjeong Dong, Korea

Projek taman moden dengan komponen mesra kanak-kanak di pembangunan baharu.

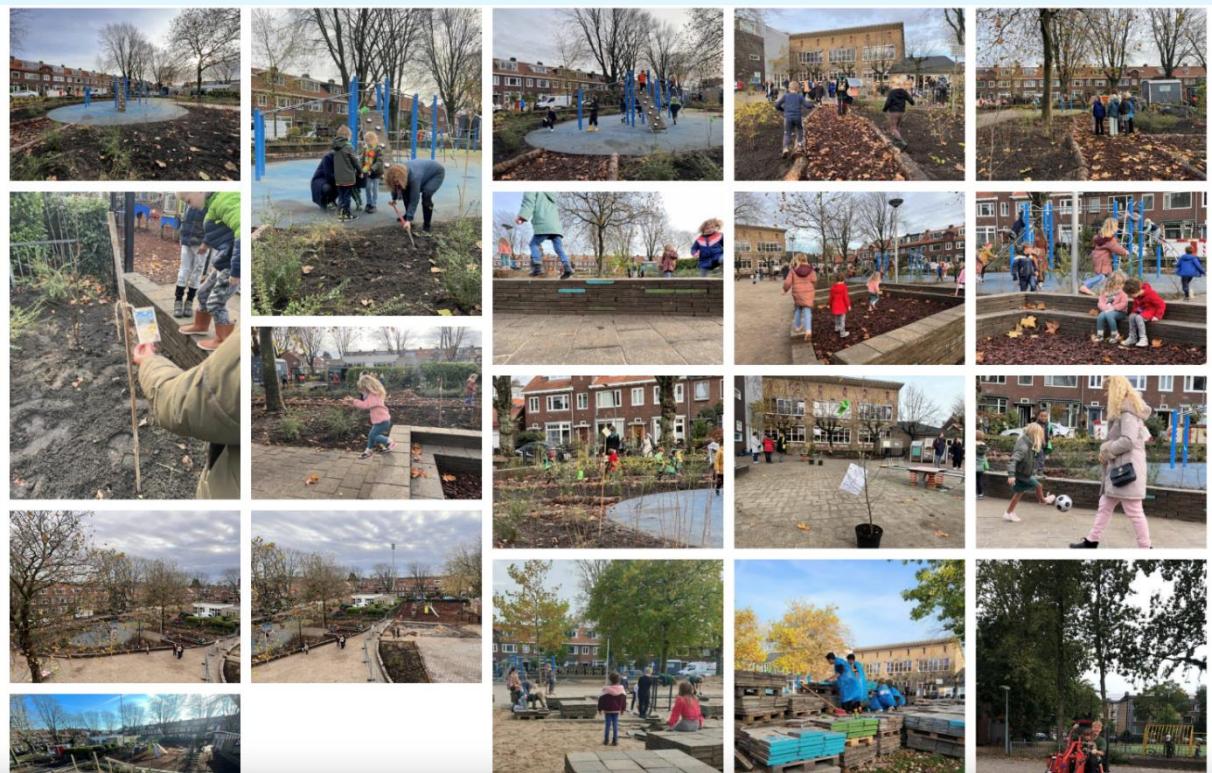




Amalan Terbaik : De Dolfjin Schoolyard, Haarlem, Netherlands

Projek ubah suai taman dalam kawasan sekolah dengan menerapkan elemen ‘bermain dengan alam’ dan ‘penerokaan’ sebagai elemen pembelajaran semulajadi.

Turut dijalankan kempen ‘**JOM BERMAIN DI LUAR!**’



Amalan Terbaik : Temporary places for play, Amsterdam

Projek taman sementara di kawasan lapang sekolah.



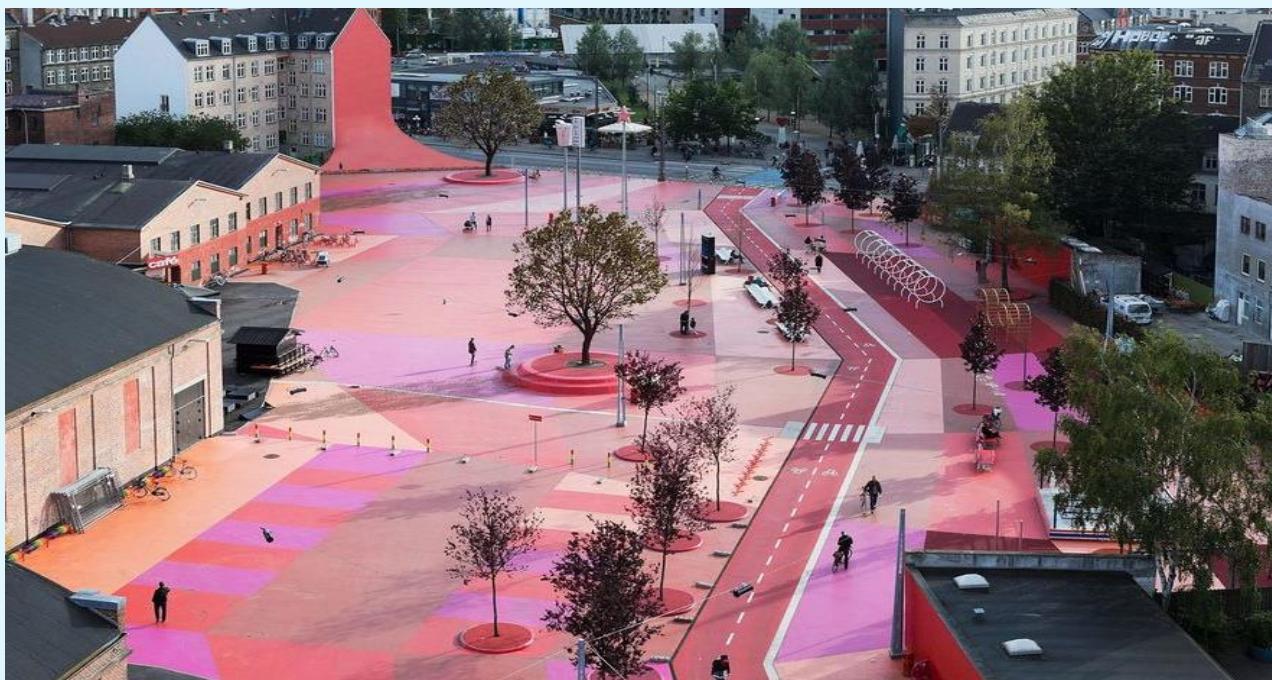
Amalan Terbaik : Projek Pocket Park Di Ruang Tidak Berfungsi di Shang Hai, China

Pembangunan semula ruang awam yang tidak berfungsi di kawasan bandar untuk kegunaan awam dan kanak-kanak.



Amalan Terbaik : Projek Retrofit Kawasan Warisan Sebagai Ruang Awam Berfungsi, Copenhagen, Denmark

Retrofit kawasan terbuka di bandar warisan dan menutup laluan daripada kendaraan sebagai kawasan awam yang ceria dan berfungsi untuk pelbagai peringkat umur termasuk kanak-kanak.



Amalan Terbaik : Sistem Pengesanan Laluan Kenderaan Bas Sekolah Dan Kaedah Keselamatan Semasa Ambil – Hantar Kanak-Kanak Ke Sekolah.



SCHOOL BUSES WITH OVERHEAD

Red and Yellow Lights

(With or Without Bus Stop Signs)

- ▶ Yellow lights are flashing:
Prepare to stop
- ▶ Red lights are flashing:
Stop no closer than 20 feet
from the bus
- ▶ Red lights turned off:
Proceed



SCHOOL BUSES WITH OVERHEAD

Red Lights

(With or Without Bus Stop Signs)

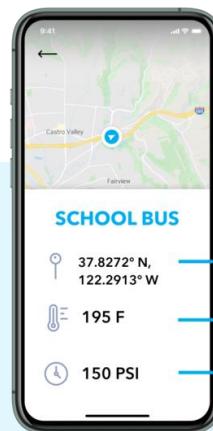
- ▶ Red lights are flashing and bus is stopped:
Stop no closer than 20 feet
from the bus
- ▶ When red lights are turned off:
Proceed



ALL SCHOOL BUSES

Yellow Lights

- ▶ Yellow hazard warning lights are flashing:
Proceed with caution



Sistem pengesanan pergerakan bas sekolah turut dilengkapi dengan sensor bagi memaklumkan tahap suhu kenderaan, angin tayar dan kelajuan pemanduan untuk membolehkan anak ke sekolah menaiki bas dengan selamat.



Ruang Pelbagai Peringkat Umur *Intergenerational spaces*

Berfungsi juga sebagai hub komuniti untuk mengalakkan interaksi sosial antara kanak-kanak dan warga dewasa



Keutamaan Pejalan Kaki *Pedestrian priority*

Kurangkan trafik dan tingkatkan kemudahan pejalan kaki untuk persekitaran selamat dan ruang bermain di jalanan



Kawalan Kelajuan Trafik *Traffic measures*

Lintasan jalan yang berwarna-warni dan penadaan kawasan yang berkongsi fungsi dapat mengawal kelajuan trafik



Pemetaan Kejiraninan *Neighbourhood mapping*

Memberi peluang kanak-kanak untuk menyediakan persekitaran yang dikehendaki mengikut isu yang dihadapi





Kebun Komuniti *Community gardens*

Menyediakan peluang untuk semua peringkat umur beraktiviti dan sosial melalui bercucuk tanam



Ruang Bermain Di Jalanan *Play streets*

Jalan yang sesuai ditutup sebahagian atau ditutup keseluruhan secara sementara untuk aktiviti fizikal komuniti



Persekutuan Rasa Kepunyaaan *Sense of ownership*

Reka bentuk ruang awam yang kreatif dan menarik akan membantu meningkatkan rasa kepunyaan dan mengurangkan vandalisme dan kos penyelenggaraan



Ruang Bermain *Playable spaces*

Ruang dengan kelengkapan asas untuk komuniti dan keluarga meluangkan masa bersama



Ruang Budaya dan Warisan

Cultural and heritage spaces

Integrasi aset warisan dan kebudayaan untuk kanak-kanak lebih menghargai dan seronok bermain



Infrastruktur Hijau Pelbagai Fungsi

Multifunctional green infrastructure

Pelbagai fungsi sebagai contoh kawasan kolam takungan hujan boleh dijadikan taman untuk bermain masa kering



Ruang Semulajadi

Natural spaces

Ruang yang tidak aktif, terbiar atau tidak berfungsi lagi boleh diubah suai untuk ruang bermain yang dekat dengan alam semulajadi



Ruang Pertemuan Menyeronokan

Playful encounters

Kreatif ruang awam yang menjadi tempat pertemuan seperti hentian bas yang direka bentuk mesra kanak-kanak sebagai pengalaman yang menyeronokan setiap hari





Ruang Komuniti Pelbagai Fungsi *Multi-use community spaces*

Menggunakan ruang secara bijak dan maksimum di pusat komuniti atau ruang awam





Rumusan

Panduan Inisiatif Persekutaran Mesra Kanak-Kanak ini merupakan ikhtiar bagi menyediakan satu instrumen rujukan dan kesedaran awam kepada semua pihak kerajaan, swasta, badan bukan kerajaan (NGO), pemimpin tempatan dan komuniti setempat dalam membangunkan persekitaran sama ada di peringkat kejiranian maupun perbandaran yang mesra kanak-kanak.

Kanak-kanak merupakan salah satu kategori pengguna dalam masyarakat yang berhak mendapat dan menikmati kemudahan dan perkhidmatan yang disediakan. Persekutaran yang berkualiti mampu membantu perkembangan kanak-kanak yang sihat, ceria dan bijak dan seterusnya dapat melahirkan masyarakat yang berdaya tahan di masa hadapan.

Senarai Rujukan

1. 1 Dari Padah 5 Budak Bantut, Harian Metro, retrieved from www.hmetro.com.my
2. 3 Perkara Utama Akibatkan Janin Tidak Berkembang, Hello Doktor, retrieved from www.heliodoktor.com
3. Asia Society.org (2013). *How Schools Can Successfully Partner with Local Businesses.*
4. Bahaya Ibu Hamil Stres, Hello Doktor, retrieved from www.heliodoktor.com
5. Bandar Besar Tapi Tiada Sekolah, Sinar Harian (2023), retrieved from www.sinarharian.com.my
6. Child Friendly Cities Initiative, retrieved from www.chidlfriendlycities.org
7. Children and Town Planning : Creating Places to Grow, Royal Town Planning Institute (RTPI) (2021), retrieved from www.rtpi.org.uk
8. Cities For All : Global Campaign on Inclusive and Accessible Cities, retrieved from www.cities4all.org
9. Centre for Universal Education. (2020). *Scaling playful learning: How cities can reimagine public spaces to support children and families.*
10. Dempster, Beth. (2008, Januari). *Planning for health through the built environment: an introduction.* Environments, vol. 35, no. 3.
11. Dasar Kanak-Kanak Negara, retrieved from www.jkm.gov.my
12. Dasar Perbandaran Negara Kedua. DPN2, retrieved from www.planmalaysia.gov.my
13. Ellis, Geraint & Monaghan, Jonna & McDonald, Laura. (2015). *Listening to "Generation Jacobs": A Case Study in Participatory Engagement for a Child-Friendly City. Children, Youth and Environments.* Retrieved from: <http://www.jstor.org/action/showPublication?journalCode=chilyoutenvi>. pada 10 Mei 2023.



Senarai Rujukan

14. Every Child Has The Right To Survival, Protection And Education, Save the Children, retrieved from www.savethechildren.org.uk
15. Greater London Authority. (2012). *Shaping Neighbourhoods: Play And Informal Recreation Supplementary Planning Guidance*.
16. Independent.co.uk. (2021). *Schools find ways to keep gardening lessons blooming*.
17. Jabatan Perangkaan Malaysia. (2022, November 28). *Kenyataan Media Statistik Kanak-Kanak, Malaysia*.
18. Jansson, M., Herbert, E., Zalar, A., & Johansson, M. (2022). *Child-Friendly Environments—What, How and by Whom? Sustainability*, 14(8), 4852. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su14084852>
19. Kajian Khusus Tentang Akta Kanak-Kanak 2001, retrieved from www.studentsrepo.um.edu.my
20. Kementerian Kesihatan Malaysia. (2020). *Tinjauan Kebangsaan Kesihatan dan Morbiditi 2019*, retrieved from https://iptk.moh.gov.my/images/technical_report/2020/4_Infographic_Booklet_NHMS_2019 - BM.pdf pada 16 Mei 2023
21. Kou, H., Zhang, S., & Liu, Y. (2019). *Community-Engaged Research for the Promotion of Healthy Urban Environments: A Case Study of Community Garden Initiative in Shanghai, China*. International journal of environmental research and public health, 16(21), 4145.
22. Krysiak, Natalia. (2018). Where do the Children Play? Designing Child-Friendly Compact Cities.
23. Krysiak, Natalia. (2019). *Child-Friendly High-Density Neighbourhoods*. Winston Churchill Foundation.



Senarai Rujukan

24. Every Child Has The Right To Survival, Protection And Education, Save the Children, retrieved from www.savethechildren.org.uk
25. Greater London Authority. (2012). *Shaping Neighbourhoods: Play And Informal Recreation Supplementary Planning Guidance*.
26. Hampir 0.5 Juta Warga Malaysia Kemurungan, Harian Metro (2020), retrieved from www.hmetro.com.my
27. Independent.co.uk. (2021). *Schools find ways to keep gardening lessons blooming*.
28. Jabatan Perangkaan Malaysia. (2022, November 28). *Kenyataan Media Statistik Kanak-Kanak, Malaysia*.
29. Jansson, M., Herbert, E., Zalar, A., & Johansson, M. (2022). *Child-Friendly Environments—What, How and by Whom? Sustainability*, 14(8), 4852. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su14084852>
30. Kajian Khusus Tentang Akta Kanak-Kanak 2001, retrieved from www.studentsrepo.um.edu.my
31. Kementerian Kesihatan Malaysia. (2020). *Tinjauan Kebangsaan Kesihatan dan Morbiditi 2019*, retrieved from https://iptk.moh.gov.my/images/technical_report/2020/4_Infographic_Booklet_NHMS_2019_-BM.pdf pada 16 Mei 2023
32. Kou, H., Zhang, S., & Liu, Y. (2019). *Community-Engaged Research for the Promotion of Healthy Urban Environments: A Case Study of Community Garden Initiative in Shanghai, China*. International journal of environmental research and public health, 16(21), 4145.
33. Krysiak, Natalia. (2018). Where do the Children Play? Designing Child-Friendly Compact Cities.
34. Krysiak, Natalia. (2019). *Child-Friendly High-Density Neighbourhoods*. Winston Churchill Foundation.



Senarai Rujukan

35. Identifying Urban Built Environment Factors in Pregnancy Care and Maternal Health Outcomes, Zhang et al. (2021), retrieved from www.bmcpregnancychildbirth.biomedcentral.com
36. Jaga Pemakanan Ketika Hamil, Harian Metro, retrieved from www.hmetro.com.my
37. Kecil Dari Usia Kandungan, My Health, retrieved from www.myhealth.gov.my
38. Kesan Karbon Monoksida Terhadap Janin, My Health, retrieved from www.myhealth.gov.my
39. Kesan Perubahan Iklim Terhadap Kanak-Kanak : Perspektif Malaysia, UNICEF (2014)
40. Konvensyen Mengenai Hak Kanak-Kanak, retrieved from www.kpwkm.gov.my
41. Malaysia Negara Ketiga Tertinggi Di Dunia Malas Jalan Kaki, Kosmo (2022), retrieved from www.kosmo.com.my
42. Mapping the Global Goals for Sustainable Development and the Convention on the Rights of the Child, UNICEF, retrieved from www.unicef.org
43. Naik Pengangkutan Awam Ketika Hamil?, The Asian Parent, retrieved from www.my.theasianparent.com
44. Penderaan Kanak-Kanak, retrieved from www.dewan.selangor.gov.my
45. Pesuruhajaya Kanak-Kanak Dilantik Anggota Suhakam – PM Anwar, retrieved from www.pmo.gov.my
46. Poor Quality Built Environments Hurt Moms and Babies, National Partnership for Women and Families (2021), retrieved from www.nationalpartnership.org



Senarai Rujukan

22. Scheinkman, B. (2020) – *Creating Child Friendly Smart Cities*.
48. Rancangan Fizikal Negara ke-4, RFN4, retrieved from www.planmalaysia.gov.my
49. Ruang Eksplorasi dan Imaginasi, Perbadanan Perpustakaan Awam Selangor (PPAS), retrieved from www.ppas.gov.my
50. Shaping Urbanization for Children : A Handbook on Child-Responsive Urban Planning, UNICEF (2018)
51. Taman Mainan Dalam Masjid Ketika Ibu Bapa Beribadah, Berita Harian (2023), retrieved from www.bharian.com.my
52. The 17 Goals : Sustainable Development. retrieved from www.sdgs.un.org
53. Tiga akta dipinda tambah baik perlindungan kanak-kanak mangsa jenayah seksual, Berita Harian, retrieved from www.bharian.com.my
54. Undang-undang berkaitan dengan penderaan seksual kanak-kanak, retrieved from www.wccpenang.org
55. UNSDG : Leave No One Behind, retrieved from www.sdgs.un.org
56. United Nation, *Convention on the Rights of the Child*. Translated by Kementerian Pembangunan Wanita, Keluarga dan Masyarakat (KPWKM), retrieved from <https://www.kpwkm.gov.my/kpwkm/uploads/files/Dokumen/Dokumen%20CRC/Booklet%20Konvensyen%20CRC%20-%20BM.pdf> pada 6 April 2023.
57. We all have rights, UNICEF, retrieved from www.youtube.com.my



KEMENTERIAN PEMBANGUNAN
KERAJAAN TEMPATAN

PLANMalaysia

Perancangan Melangkaui Kelaziman
Planning : Beyond Conventional

‘let children be children’



Untuk makluman lanjut, sila hubungi :



Unit Inovasi Bandar

Bahagian Penyelidikan dan Pembangunan
Jabatan Perancangan Bandar dan Desa (PLANMalaysia)
Blok F5, Kompleks F, Presint 1, PUTRAJAYA

03-8091 0000



TPr Mohd Zainuddin Jumaat (03-80910148)
zainuddin.jumaat@planmalaysia.gov.my

Nurul Hanisah binti Ramli (03-80910139)
nurul.hanisah@planmalaysia.gov.my

Panduan ini boleh dimuat turun melalui
<https://mytownnet.planmalaysia.gov.my>