

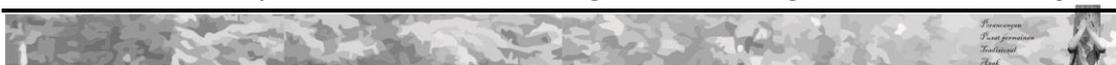
## **BAB VII**

### **KESIMPULAN**

#### 6.1. Penutup

Perancangan ini mengangkat judul perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu yang berlokasi di Kota Batu, Jawa Timur. Bertempat di area pengembangan kawasan kegiatan perdagangan dan jasa modern, kawasan pengembangan kegiatan pariwisata dan jasa penunjang akomodasi wisata serta kawasan pendidikan menengah Kota Batu . Perancangan wisata permainan tradisional anak di latar belakang semakin berkurangnya minat anak tentang permainan tradisional yang diakibatkan oleh semakin berkembangnya permainan modern dimana semakin lama semakin tergeser oleh permainan modern. Wadah yang mendukung untuk melakukan kegiatan permainan tradisional juga menjadi permasalahan yang ada khususnya pada lokasi perkotaan yang semakin lama semakin sedikitnya fasilitas umum .

Perancangan wisata permainan tradisional anak di Batu ini menggunakan tema Arsitektur Perilaku dengan tujuan memberikan kebutuhan kepada para pengguna serta memiliki desain yang memperhatikan perilaku anak yang dapat serta menyesuaikan kebiasaan-kebiasaan yang sering dilakukan oleh pengunjung khususnya anak-anak yang dapat menjadikan wisata permainan tradisional anak tepat sasaran. Perancangan wisata permainan tradisional anak, mengambil prinsip mengenai arsitektur perilaku di kombinasikan dengan nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional, keluarlah poin-poin yang muncul dalam permainan tradisional yaitu: wawasan, ketangkasan, strategi, kreatifitas, kerjasama,



kepemimpinan, sehingga akan menghasilkan kawasan wisata yang memiliki ruang-ruang yang menyesuaikan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional anak disamping itu juga tetap mempertahankan pola-pola permainan yang sesuai. Perancangan ini menghasilkan konsep gasing yang mengambil prinsip dari gasing, dimana gasing memiliki karakteristik perputaran yang mencerminkan perubahan yang mengarah pada kesempurnaan dalam hal ini kesempurnaan dalam bersosial. Konsep perputaran serta mobilitas yang tinggi diwujudkan dengan adanya pengaplikasian sirkulasi yang dapat berpindah pindah sesuai dengan minat pengunjung serta tatanan masa yang menyerupai lingkaran. Untuk mendukung bangunan yang sesuai dengan karakteristik anak Fasade bangunan menggunakan warna warna yang berani yang berfungsi memberikan semangat pada anak ketika bermain serta memberikan daya tarik untuk mencoba permainan tersebut serta pemberian memberikan dokumentasi serta contoh permainan-permainan tradisional yang ada hal ini juga didukung dengan warna yang terkesan berani pada setiap lay out permainan tradisional.

## 6.2. Saran

Dalam pembuatan laporan tugas akhir sebaiknya memahami secara menyeluruh karena tentang objek yang akan di buat terutama mengenai perancangan wisata permainan tradisional karena permainan tradisional memiliki manfaat yang sangat banyak terutama mengenai pengembangan kepribadian anak. anak memiliki perilaku yang sangat berbeda dengan orang dewasa selain itu setiap mereka bersifat unik dalam arti sulit di baca. Maka dari itu perlu adanya kajian khusus secara mendetail tentang perilaku anak.