

## ABSTRAK

Zakaria, Rahmad Dedy. 2015. Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Kota Batu. Tugas akhir/Skripsi. Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Luluk Maslucha, ST, MSc. Agus Subaqin, MT

Kata Kunci: Wisata, Permainan Tradisional, Arsitektur Perilaku

Indonesia memiliki keragaman jenis permainan khususnya permainan tradisional dengan khas sesuai dengan budaya di nusantara yang mengandung nilai-nilai sosial dalam permainan tradisional. Kini menjadi permasalahan berkaitan dengan perkembangan permainan yang ada di Indonesia, mulai masuknya permainan modern yang kebanyakan menggunakan media digital. Hal ini dibuktikan dengan semakin maraknya permainan modern yang dilakukan oleh kebanyakan orang di Indonesia, sehingga berdampak semakin berkurangnya minat terhadap permainan tradisional yang bersifat mentradisi, kurangnya kesadaran masyarakat tentang nilai dan norma yang terkandung dalam permainan tradisional serta ketertarikan masyarakat yang mulai pudar terhadap permainan tradisional yang menjadi penyebabnya utama, sehingga masyarakat kurang menyadari bahwasanya permainan tradisional perlu untuk dilestarikan. Untuk mengupayakan adanya keberlanjutan kelestarian mengenai permainan tradisional perlu peran aktif dari kalangan orang tua, anak serta masyarakat yang peduli akan budaya permainan tradisional yang dulu ada.

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak menjadi kelebihan dalam tujuan memunculkan rancangan yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam perancangan wisata permainan tradisional anak selain itu tema arsitektur perilaku dapat menyesuaikan dengan pengguna, utamanya adalah anak-anak, mulai dari perancangan lay out permainan tradisional, tata ruang bangunan sampai dengan *façade* bangunan yang selalu mempertimbangkan beberapa prinsip mengenai perilaku anak. Mengambil prinsip mengenai arsitektur perilaku yang di kombinasikan dengan nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional, maka 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 dengan permainan tradisional yang dulu dimainkan.

Perancangan ini menghasilkan konsep gasing yang mengambil prinsip dari gasing, dimana gasing memiliki karakteristik perputaran yang mencerminkan perubahan dan mobilitas yang mengarah pada kesempurnaan dalam hal ini kesempurnaan dalam bersosial. Konsep perputaran serta mobilitas yang tinggi di wujudkan dengan adanya pengaplikasian sirkulasi yang dapat berpindah pindah sesuai dengan minat pengunjung serta tatanan masa yang menyerupai lingkaran. Disamping itu 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 memberikan dokumentasi serta contoh permainan-permainan tradisional yang ada hal ini juga didukung dengan warna yang terkesan berani pada setiap *lay out* permainan tradisional yang ada.