

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan Taman Permainan Tradisional di Pasaman dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Anak

Dwi Aniza Fitri

18660043

Dosen pembimbing 1;

Achmad Gat Gautama, M. T

Dosen pembimbing 2;

Dr. Tarranita Kusumadewi, M.T

Jurusan Teknik Arsitektur

Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

2025



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA



LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Laporan Tugas Akhir ini telah disahkan untuk diujikan pada tanggal 4 Juni 2025.

Malang, 20 Juni 2025.



Achmad Gat Gautama, M. T
NIP. 19760418 200801 1 009

(Dosen Pembimbing 1)



Dr. Tarramta Kusumadewi, M.T
NIP. 19790913 200604 2 001

(Dosen Pembimbing 2)

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh :

Nama : Dwi Aniza Fitri

NIM : 18660043

Judul Tugas Akhir : Perancangan Taman Permainan Tradisional di Pasaman dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Anak

Tanggal Ujian : Rabu, 4 Juni 2025

Disetujui oleh :

1. Dr. Nunik Junara, M.T

(Ketua Penguji)

NIP. 19710426 200501 2 005

2. Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T

(Anggota Penguji 1)

NIP.19770818 200501 1 001

3. Achmad Gat Gautama, M. T

(Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)

NIP. 19760418 200801 1 009

4. Dr. Tarranita Kusumadewi, M.T

(Anggota Penguji 3)

NIP. 19790913 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Dr. Nunik Junara, M.T

NIP. 19710426 200501 2 005



LEMBAR ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Aniza Fitri
NIM : 18660043
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan Ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Laporan Tugas Akhir saya dengan judul"

"Perancangan Taman Permalnan Tradisional di Pasaman dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Anak"

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku,

Malang, 20 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Dwi Aniza Fitri

18660043

LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- 
1. Dr. Nunik Junara, MT (Ketua Penguji)
NIP. 19710426 200501 2 005
- 
2. Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T (Anggota Penguji 1)
NIP.19770818 200501 1 001
- 
3. Achmad Gat Gautama, M. T (Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)
NIP. 19750418 200801 1 009
- 
4. Dr. Tarranta Kusumadewi, M.T (Anggota Penguji 3)
NIP. 19790913 200604 2 001

dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Dwi Aniza Fitri

NIM Mahasiswa : 18660043

Judul Tugas Akhir : Perancangan Taman Permainan Tradisional di Pasaman dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Anak

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi sidang tugas akhir dan dinyatakan LAYAK cetak berkas / laporan Tugas Akhir Tahun 2025.

Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan "Perancangan Taman Permainan Tradisional di Pasaman dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Anak" ini dengan baik dan tepat waktu. Karya ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana arsitektur di Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nunik Junara, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Achmad Gat Gautama, M. T dan Ibu Dr. Tarranita Kusumadewi, M.T, selaku dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, selaku dosen wali yang telah membantu dan memperhatikan perkembangan tugas akhir ini.
4. Orang tua dan para saudara, atas doa dan dukungan moral yang sangat berarti.
5. Terima kasih kepada teman-teman penulis yang selama ini selalu saling menjaga, menyemangati, dan membantu agar bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan.

Dwi Aniza Fitri, 20 Juni 2025



Penulis

PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI PASAMAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR RAMAH ANAK

Nama Mahasiswa : Dwi Aniza Fitri

NIM Mahasiswa : 18660043

Dosen pembimbing 1 : Achmad Gat Gautama, M.T.

Dosen pembimbing 2 : Dr. Tarranita Kusumadewi, M.T

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan urbanisasi yang pesat telah menyebabkan menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional, yang sejatinya memiliki nilai edukatif, sosial, dan budaya yang tinggi. Perancangan taman permainan tradisional dengan pendekatan arsitektur ramah anak bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang mampu mengakomodasi kebutuhan tumbuh kembang anak secara fisik, emosional, dan sosial, sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa. Penelitian ini menggunakan metode perancangan arsitektur dengan pendekatan kualitatif-deskriptif, meliputi studi literatur, observasi lapangan, dan analisis kebutuhan pengguna (anak-anak usia 5–12 tahun). Konsep arsitektur ramah anak diterapkan melalui prinsip keamanan, kenyamanan, edukasi, partisipasi, dan keberlanjutan. Hasil perancangan berupa taman permainan dengan elemen-elemen permainan tradisional seperti engklek, egrang, congklak, dan gobak sodor yang dikemas dalam desain ruang yang interaktif, inklusif, dan estetis. Diharapkan, taman ini dapat menjadi media interaksi antargenerasi serta mendukung pembentukan karakter anak yang kreatif dan berbudaya.

Kata kunci: taman bermain, permainan tradisional, arsitektur ramah anak, ruang publik, pelestarian budaya

ABSTRAK BAHASA INGGRIS

Name : Dwi Aniza Fitri
Student Identification Number : 18660043
Advisor 1 : Achmad Gat Gautama, M.T.
Advisor 2 : Dr. Tarranita Kusumadewi, M.T

ABSTRACT

The rapid development of technology and urbanization has led to a decline in children's interest in traditional games, which inherently carry high educational, social, and cultural value. The design of a traditional playground using a child-friendly architectural approach aims to create a public space that supports children's physical, emotional, and social development, while also preserving the nation's cultural heritage. This study applies an architectural design method with a qualitative-descriptive approach, including literature studies, field observations, and user needs analysis (children aged 5–12 years). The child-friendly architecture concept is implemented through the principles of safety, comfort, education, participation, and sustainability. The design result is a playground featuring traditional game elements such as hopscotch, stilts, congklak, and gobak sodor, presented in an interactive, inclusive, and aesthetic spatial design. This playground is expected to serve as a medium for intergenerational interaction and support the development of creative and culturally aware children.

Keywords: playground, traditional games, child-friendly architecture, public space, cultural preservation

ABSTRAK BAHASA ARAB

الاسم : دوي عنيزة فترى

رقم هوية الطالب : 18660043

المستشار 1 : أحمد جات غوتاما، م.ت

المستشار 2 : د. تارانيتا كوسوماديوي، م.ت

الملخص:

يهدف هذا البحث إلى تصميم حديقة ألعاب تقليدية تعتمد على مفهوم العمارة الصديقة للأطفال، وذلك لتوفير بيئة آمنة، تعليمية، وترفيهية تدعم نمو الأطفال الجسدي والعقلي والاجتماعي. يعتمد التصميم على عناصر الألعاب التقليدية التي تعكس الثقافة المحلية وتعزز التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، في إطار تصميم معماري يراعي احتياجاتهم النفسية والجسدية. كما يأخذ المشروع في الاعتبار معايير السلامة، وتنوع الأعمار، وسهولة الوصول، وتوفير مساحات خضراء مفتوحة تساعد في تحفيز الإبداع والاستكشاف. يهدف التصميم إلى إعادة إحياء الألعاب الشعبية التي بدأت بالاندثار، مع دمجها في بيئة معمارية حديثة تركز على مصلحة الطفل كعنصر محوري في عملية التصميم.

الكلمات المفتاحية:

العمارة الصديقة للأطفال، الألعاب التقليدية، تصميم الحدائق، تنمية الطفل، الثقافة المحلية، السلامة، التفاعل الاجتماعي

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Halaman Judul | |
| Lembar Pengesahan Pembimbing | |
| Lembar Pengesahan Sidang Tugas Akhir | |
| Lembar Orisinalitas Karya | |
| Lembar Pernyataan Layak Cetak | |
| Kata Pengantar..... | i |
| Abstrak B. Indonesia..... | ii |
| Abstrak B. Inggris..... | iii |
| Abstrak B. Arab..... | iv |
| Daftar Isi | v |
| BAB 1 Profil Rancangan | 1 |
| Deskripsi Obje & Fakta Objek Perancangan | |
| Data Tapak | |
| Latar Belakang & Isu Perancangan | |
| Ruang Lingkup | |
| Tujuan & Kriteria | |
| BAB 2 Proses Perancangan..... | 4 |
| Skema Proses Rancangan | |
| Ide Dasar Desain | |
| BAB 3 Konsep Perancangan..... | 7 |
| Konsep Dasar | |
| Konsep Tapak | |
| Konsep Ruang | |
| Konsep Bentuk dan Tampilan | |
| Konsep Stuktur | |
| Konsep Utilitas | |
| BAB 4 Hasil Rancangan..... | 15 |
| BAB 5 Penutup..... | 18 |
| Daftar Pustaka..... | 21 |
| Lampiran..... | 24 |



BAB 1

PROFIL RANCANGAN

PROFIL RANCANGAN

DESKRIPSI OBJEK & FAKTA OBJEK RANCANGAN

Perancangan Taman Bermain Tradisional Anak di Pasaman dengan pendekatan arsitektur ramah anak bertujuan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus mendorong perkembangan holistik anak. Taman ini akan menjadi wadah bagi anak-anak untuk mengenal dan menikmati beragam permainan tradisional khas Pasaman, seperti engklek, egrang, dan congklak. Selain melestarikan budaya, taman ini juga dirancang untuk meningkatkan aktivitas fisik anak dengan menyediakan berbagai fasilitas permainan yang merangsang gerak. Dengan demikian, diharapkan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dan mencegah masalah kesehatan akibat kurang gerak. Lebih dari itu, taman ini juga akan menjadi ruang bagi anak-anak untuk belajar bersosialisasi, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas melalui permainan kelompok. Dalam perancangannya, aspek keamanan dan kenyamanan anak akan menjadi prioritas utama, sehingga taman ini menjadi ruang publik yang ramah anak dan inklusif. Pendekatan arsitektur ramah anak akan diterapkan dalam pemilihan material, penataan ruang, serta pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

DATA TAPAK

• View ke dalam tapak



• View ke luar tapak



Gambar 2.39. View tapak
sumber: dokumentasi 2022



• Vegetasi di dalam tapak

- Pohon pisang
- Pohon kakao
- Pohon pinang

• Kontur tapak

Elevasi lahan cenderung landai walau lebih rendah dari Jalan utama.

• Ukuran Tapak

| | |
|----------|--------------------------|
| Keliling | 453,87 m |
| Luas | 12.696,21 m ² |

LATAR BELAKANG DAN ISU PERANCANGAN

Kabupaten Pasaman berhasil meraih penghargaan Kabupaten Layak Anak (KLA) pertama dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia pada bulan Juli 2021 [1]. Prestasi ini merupakan bukti komitmen pemerintah daerah dalam memenuhi hak-hak anak.

Untuk mencapai status KLA, Kabupaten Pasaman fokus pada lima kluster utama, yaitu hak sipil dan kebebasan, lingkungan keluarga dan pengasuhan alternatif, kesehatan dasar dan kesejahteraan, pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kesejahteraan, serta perlindungan khusus. Salah satu upaya konkret yang dilakukan adalah dengan menyediakan ruang bermain ramah anak.

Melalui ruang bermain ini, diharapkan anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, tetapi juga dapat mengembangkan diri melalui permainan. Selain itu, ruang bermain juga dimanfaatkan untuk melestarikan permainan tradisional yang semakin jarang ditemui, sehingga anak-anak dapat belajar tentang budaya lokal.

Perkembangan teknologi digital membawa manfaat besar dalam mengasah kemampuan motorik dasar anak, seperti koordinasi mata-tangan dan kreativitas. Namun, penggunaan gadget pada anak usia dini (1-5 tahun) perlu diawasi ketat. Kemampuan yang diasah melalui gadget umumnya terbatas pada motorik halus dan kognitif dasar. Minimnya aktivitas fisik akibat terlalu sering bermain gadget dapat memicu masalah kesehatan dan menghambat perkembangan sosial anak.

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sarat dengan permainan tradisional. Permainan ini melibatkan seluruh tubuh dan mendorong interaksi sosial secara langsung, hal yang kurang didapatkan dari permainan digital. Oleh karena itu, penting untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dengan permainan tradisional agar tumbuh kembang anak menjadi optimal.

RUANG LINGKUP DESAIN

Fungsi objek perancangan sebagai sarana rekreasi dan edukasi berdasarkan prinsip-prinsip KLA (Kota/Kabupaten Layak Anak).

Lingkup pengguna kawasan rancangan adalah seluruh masyarakat di wilayah tersebut dan wilayah sekitarnya.

TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN

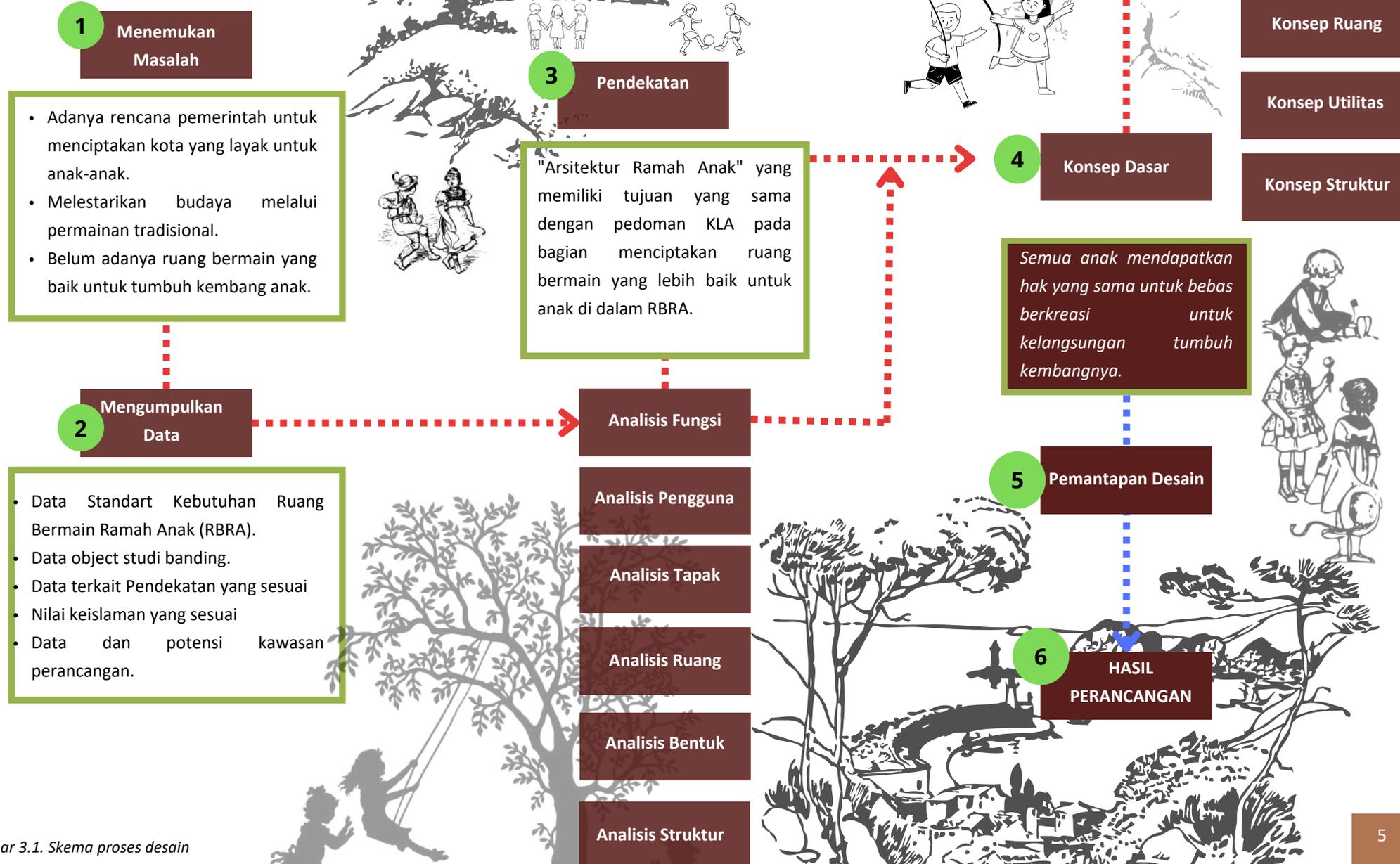
| Tujuan | Kriteria |
|--|---|
| 1. Merespon salah satu program KLA, yaitu Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). | 1. Menggunakan standarisasi ruang bermain ramah anak. |
| 2. Melestarikan permainan budaya setempat. | 2. Mengakomodasikan setiap kegiatan pengguna sesuai fungsinya. |
| 3. Menerapkan pendekatan <i>Arsitektur Ramah Anak</i> yang sesuai dengan program KLA. | 3. Proporsi objek perancangan diutamakan dengan skala ergonomis pengguna anak-anak. |
| 4. Mempertimbangkan aspek tumbuh kembang anak. | 4. Objek perancangan mudah dipantau dengan perabotan yang bebas bakterial atau tidak mudah rusak. |
| <p>Permainan aktif</p> <p>Permainan yang lebih santai dan bisa dilakukan sambil duduk atau hanya menggerakkan anggota tubuh bagian atas saja. Jenis permainan yang melatih motorik halus tergolong ke dalam jenis permainan yang pasif.</p> | 5. Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. |
| <p>Permainan pasif</p> <p>Permainan yang mengharuskan menggerakkan seluruh anggota tubuh hingga harus bergerak cepat seperti berlari atau melompat.</p> | 6. Hak anak. Tidak diskriminatif. |
| <p>Permainan yang membutuhkan pendampingan</p> <p>Suatu permainan yang membutuhkan dampingan dari orang yang lebih tua atau orang yang berpengalaman karena cara memainkan atau cara membuat mainannya yang memiliki resiko terluka.</p> | 7. Interakti. Desain mengajak untuk berinteraksi. |



BAB 2

PROSES RANCANGAN

SKEMA PROSES DESAIN



Gambar 3.1. Skema proses desain
sumber: penulis



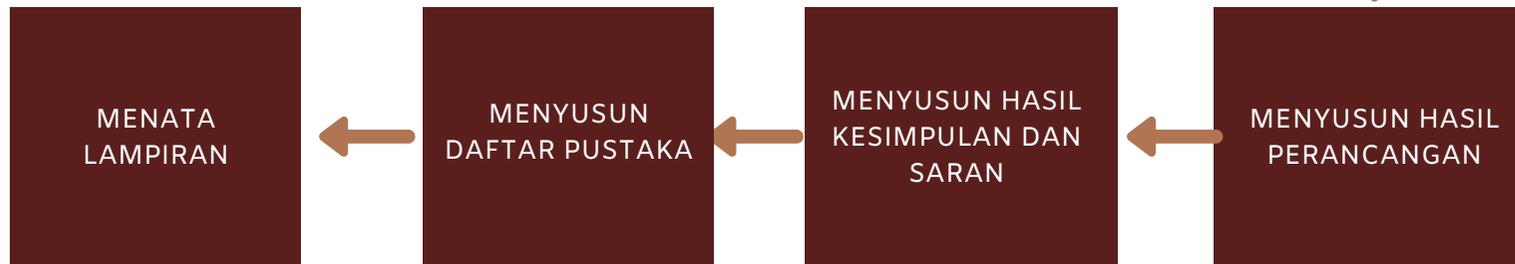
Proyek ini bertujuan untuk membuat taman bermain yang menyenangkan bagi anak-anak sambil mengajarkan mereka tentang budaya Pasaman melalui permainan tradisional. Kita ingin tahu bagaimana cara membuat taman bermain yang seru, edukatif, dan tetap menjaga tradisi Pasaman.

Untuk merancang taman bermain yang baik, kita akan mengumpulkan banyak informasi dari berbagai sumber. Kita akan mempelajari contoh-contoh taman bermain yang sudah ada, membaca buku dan artikel tentang permainan tradisional di Pasaman, serta mempelajari prinsip-prinsip desain yang aman dan nyaman untuk anak-anak. Selain itu, kita akan bertanya kepada para ahli seperti arsitek dan pakar budaya untuk mendapatkan saran yang lebih baik.

Survey lokasi site yang telah di pilih untuk mendata hal-hal terkait tapak kemudian berkonsultasi dengan pembimbing.

Analisis desain bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang berhasil dan kurang berhasil pada desain taman bermain yang sudah ada. Analisis kebutuhan akan membantu dalam menentukan jenis permainan, fasilitas, dan tingkat keamanan yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sementara itu, analisis budaya akan membantu dalam mengintegrasikan nilai-nilai tradisional Pasaman ke dalam desain taman bermain.

Berdasarkan hasil analisis, konsep perancangan taman bermain akan disusun. Konsep utama yang diusung adalah menciptakan ruang edukasi dan rekreasi yang memadukan nilai-nilai tradisional dengan konsep modern dan ramah anak



Untuk memvisualisasikan konsep desain yang telah disusun, berbagai gambar dan visualisasi akan disiapkan. Gambar-gambar tersebut meliputi rencana tata letak, denah, potongan, dan perspektif taman bermain. Selain itu, visualisasi dalam bentuk gambar 3D atau rendering juga akan disajikan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tampilan akhir taman bermain. Seluruh hasil perancangan akan disusun dalam bentuk presentasi yang menarik dan informatif.

Daftar pustaka yang lengkap akan disusun untuk mencantumkan semua sumber yang digunakan sebagai referensi dalam proses perancangan. Daftar pustaka ini akan mencakup buku, jurnal, artikel, dan website yang relevan.

Setelah proses perancangan selesai, hasil kesimpulan dan saran akan disusun. Kesimpulan akan berisi rangkuman dari seluruh hasil analisis dan perancangan, serta penjelasan mengenai keunggulan dari konsep yang diajukan. Saran akan berisi rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dari taman bermain, seperti program-program edukasi, perawatan taman, dan evaluasi terhadap penggunaan taman.

Hasil akhir dari proses perancangan akan disusun dalam bentuk laporan yang lengkap. Laporan ini akan berisi seluruh informasi terkait perancangan, mulai dari konsep awal hingga gambar kerja. Selain itu, laporan ini juga akan menjelaskan perubahan-perubahan yang terjadi selama proses perancangan dan alasannya.



BAB 3

KONSEP RANCANGAN

KONSEP

DASAR

**PLAYFUL
LEARNING**

Tagline

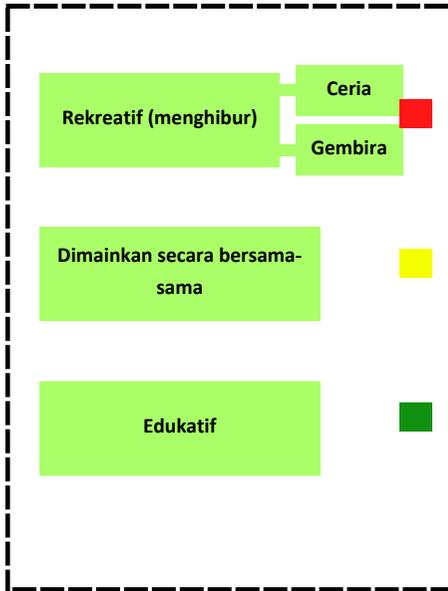
Suatu cara bermain yang menjaga kebugaran tubuh, mengasah kemampuan bersosialisasi, dan mendidik agar memahami serta melestarikan budaya luhur.

Subjek: Anak-anak usia 3 - 18 tahun.

- Permainan yang membantu pertumbuhan fisik (menjaga kebugaran),
- mengasah otak (merangsang berpikir),
- jiwa (menghibur), dan
- memberikan pembelajaran.

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak Kabupaten Pasaman

Karakteristik Permainan Tradisional



Keterangan:
Kode warna menunjukkan ke arah mana penerapan dari pendekatan maupun karakteristik permainan tradisional tersebut di aplikasikan dalam perancangan.

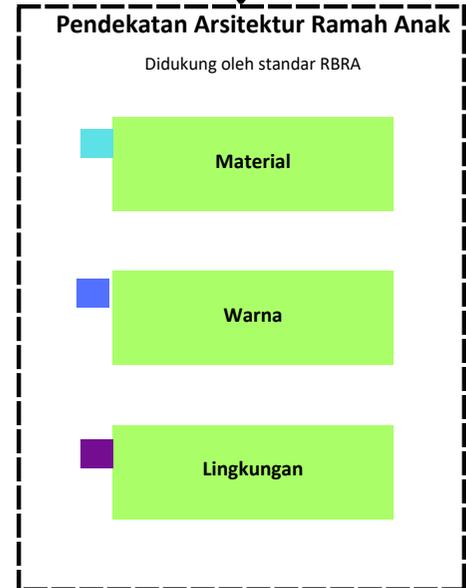


Gunakan waktu senggang untuk beristirahat dan bermain, namun jangan sampai mengganggu orang lain.

“Siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka jangan sakiti tetangganya.”
(Abu Hurairah)

(Q.S al-Mujadilah: 11)
Bermainlah diwaktu luang dan kembali bekerjalah setelahnya.

Mulai dilupakannya permainan tradisional yang memiliki nilai pendidikan agama, moral, dan jasmani.



KONSEP

TAPAK

Area ini diperuntukkan sebagai massa bangunan seperti Gedung Utama, Pusat Informasi, Pusat Kuliner dan Oleh-oleh, Kantor dan P3K, serta bangunan Surau. Area ini mengitari area permainan luar ruangan dan menyesuaikan dari fungsi perbangunannya sendiri.

Area ini diperuntukkan sebagai area permanan luar ruangan yang memanfaatkan kontur lahan serta arah angin dan arah pencahayaan matahari terhadap tapak.

Area ini ada area parkir yang terbagi menjadi 4 parkir, yaitu area parkir bus dan truk, area parkir pengunjung, area parkir staff, lalu area ambulans yang menyambung langsung dengan halaman depan bangunan Kantor dan P3K agar mudah dijangkau sesuai aktivitasnya yang cepat dan emergensi.



LEGENDA

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. Gedung permainan dalam ruangan. | 7. Area tunggu supir. |
| 2. Pusat informasi dan pusat kuliner & oleh-oleh. | 8. Area parkir bus dan truk. |
| 3. Pusat informasi dan TPS. | 9. Area parkir pengunjung. |
| 4. Kantor dan P3K. | 10. Area parkir staff. |
| 5. Musholla. | 11. Jalur ambulance. |
| 6. Teater. | 12. Area permainan luar ruangan. |

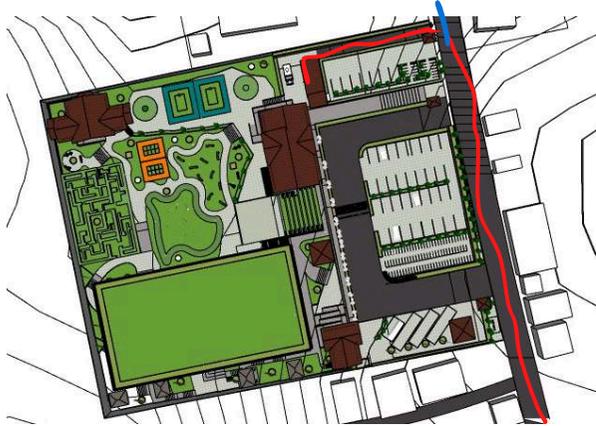
KONSEP TAPAK

VEGETASI



KONSEP TAPAK

SIRKULASI



Jalur Akses Ambulance



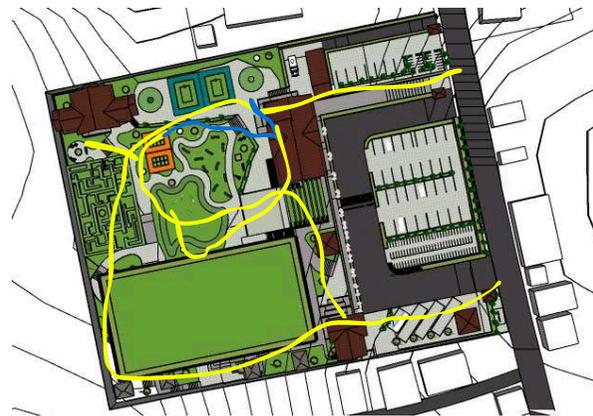
Alur masuk dan keluar pengunjung bermotor



Alur masuk dan keluar pengunjung mobil



Alur masuk dan keluar bus dan truk



Alur masuk dan keluar bus dan truk



Alur drop off penumpang

KONSEP

RUANG

Gedung permainan dalam ruangan.



- LEGENDA**
- | | | | |
|------------------------------------|-----------------------------|---|-----------------------------|
| 1. R. Tari. | 7. Nursing room. | 13. R. Penyimpanan galeri. | 19. Area p. tali dan bakiak |
| 2. R. Musik | 8. Workshop. | 14. Area p. mancik-mancik (3(3 - 6 th). | |
| 3. R. Penyimpanan alat-alat musik. | 9. R. Penyimpanan workshop. | 15. Area p. puzzle (3 - 18 th). | 20. Area p. dore. |
| 4. R. staff. | 10. Galeri. | 16. R. baca. | 21. Area persiapan. |
| 5. Toilet laki-laki. | 11. Ruang ganti laki-laki. | 17. Mini cinema. | |
| 6. Toilet perempuan. | 12. Ruang ganti perempuan. | 18. Area p. pijak bayang (3 - 6 th). | |

Pusat informasi, kuliner, dan oleh-oleh.



- LEGENDA**
1. Area servis kuliner.
 2. Dapur dan gerai makanan ringan.
 3. Pusat oleh-oleh.
 4. Toilet laki-laki.
 5. Toilet perempuan.

P3K dan Kantor.



- LEGENDA**
1. Area servis kuliner.
 2. Dapur dan gerai makanan ringan.
 3. Pusat oleh-oleh.
 4. Toilet laki-laki.
 5. Toilet perempuan.

Pusat Informasi.



- LEGENDA**
1. Pusat informasi.
 2. R. Loker.

Surau.



- LEGENDA**
1. R. sholat.
 2. Toilet laki-laki.
 3. Area whudu laki-laki.
 4. Toilet perempuan.
 5. Area whudu perempuan.
 6. Teras.

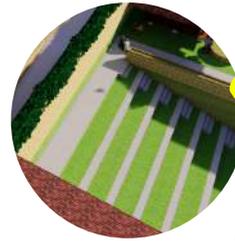
KONSEP

BENTUK DAN TAMPILAN

Penerapan secondary skin lebih banyak pada wilayah bangunan yang menghadap ke arah barat.



Panggung randai berbentuk amphiteater untuk menunjang permainannya. tribun penonton berbentuk retaining wall.



Bentuk mengikuti kontur dengan atap tinggi dan tritisan lebar. pada bangunan tanpa roof top.

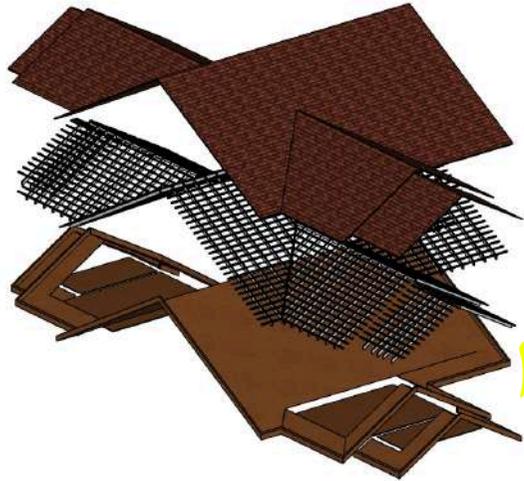


Bentuk bangunan persegi panjang atau persegi untuk memaksimalkan area permainan luar ruangan yang rata-rata berbentuk persegi atau persegi panjang.



KONSEP

STRUKTUR



Jenis atap yang diterapkan adalah varian atap pelana dengan tritisan lebar.



Penggunaan retaining wall pada area tribun penonton teater.



struktur pondasi menggunakan pondasi tiang pancang untuk bangunan bermasa besar dan memotong kontur secara langsung.

KONSEP UTILITAS

AIR BERSIH



SISTEM AIR BERSIH

Sumber air bersih berasal dari PDAM yang dipompa ke tandon yang dialirkan ke seluruh bangunan.



KONSEP UTILITAS

AIR KOTOR



SISTEM AIR KOTOR (SEPTIKTANK)

Sistem pengolahan air limbah menggunakan septictank dengan bak kontrol yang ada setiap 20 meter pada pipa yang satu jalur.

Bak Kontrol

Pipa Air Kotor

Saptick Tank

Sumber air kotor yang di alirkan melalui pipa ke septitank,

Limbah Kotoran



Pipa Air Kotor



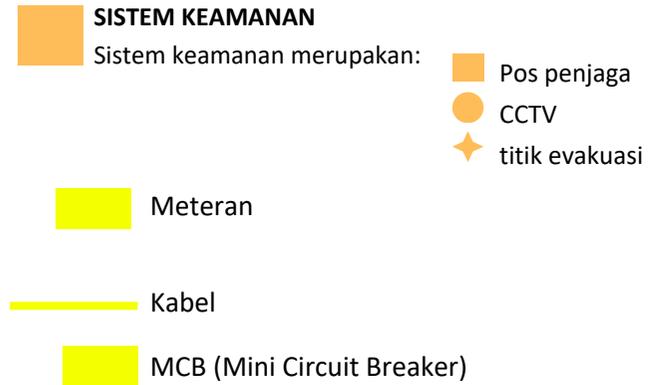
Bak Kontrol



Saptictank

KONSEP UTILITAS

AIR KOTOR



Sumber listrik utama di dapatkan melalui jalur PLN ke meteran listrik dan dialirkan ke seluruh bagian site yang membutuhkan listrik





BAB 4

HASIL RANCANGAN

HASIL RANCANGAN TAPAK

HASIL RANCANGAN TAPAK

GAMBAR BANGUNAN (BEFORE)



GAMBAR BANGUNAN (AFTER)



- Terjadi perubahan tata massa, yang sebelumnya tidak beraturan dan kurang terlihatnya kesinambungan antar bangunan.
- Untuk massa yang baru ditata dengan bentuk persegi atau persegi panjang yang seragam dan diposisikan mengikuti kontur dengan sebagian besar area permainan luar ruangan yang di posisikan di tengah-tengah tapak.

HASIL RANCANGAN BENTUK DAN FASAD

HASIL RANCANGAN BENTUK & FASAD

GAMBAR BANGUNAN (BEFORE)



GAMBAR BANGUNAN (AFTER)



Perbedaan antara sebelum dan sesudah bentuk sebelumnya terlalu sederhana tanpa memperhatikan penerapan pendekatan, baik penerapan material atau lingkungannya. pada perubahan telah menerapkan pendekatan ke dalam perancangan seperti penerapan jenis warna yang sesuai dengan langgam.



BAB 5

PENUTUP

PENUTUP

Dengan demikian, perancangan taman permainan tradisional ini diharapkan mampu menginspirasi dan menarik minat masyarakat luas untuk memahami dan melestarikan permainan-permainan tradisional. Melalui pendekatan arsitektur ramah anak, bangunan ini diharapkan mampu menjadi cerminan adab dan budaya masyarakat Sumatera Barat terkhususnya Kab. Pasaman dan menjadi destinasi wisata baru yang unik.

KESIMPULAN

Perancangan taman permainan tradisional dengan pendekatan arsitektur ramah anak merupakan upaya untuk menciptakan ruang bermain yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik, aman, dan mendukung tumbuh kembang anak secara holistik. Melalui penggabungan elemen permainan tradisional dan prinsip arsitektur yang memperhatikan kebutuhan fisik, psikologis, serta sosial anak, taman ini diharapkan mampu menjadi ruang interaksi yang sehat sekaligus melestarikan budaya lokal.

Dari hasil perancangan, dapat disimpulkan bahwa penerapan elemen permainan tradisional dalam desain ruang terbuka anak memberikan nilai lebih, baik dari sisi edukatif, sosial, maupun budaya. Pendekatan arsitektur ramah anak yang diterapkan melalui pemilihan material aman, skala bangunan yang sesuai, serta ruang yang inklusif dan merangsang kreativitas anak, turut menunjang terciptanya lingkungan bermain yang ideal.

Meskipun demikian, penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki keterbatasan dan memerlukan pengembangan lebih lanjut, baik dalam aspek teknis maupun implementatif. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diperlukan guna menyempurnakan gagasan ini di masa yang akan datang. Semoga karya ini dapat menjadi kontribusi positif dalam pengembangan ruang bermain anak yang aman, edukatif, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.

Saran:

Berdasarkan proses perancangan dan analisis yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam aspek desain maupun implementasi taman permainan tradisional dengan pendekatan arsitektur ramah anak, yaitu:

1. **Pelibatan Anak dalam Proses Perancangan.** Dalam tahap awal desain, disarankan untuk melibatkan anak-anak sebagai pengguna utama melalui metode partisipatif (seperti observasi langsung, wawancara ringan, atau gambar ekspresif), agar desain lebih sesuai dengan kebutuhan, minat, dan cara bermain mereka.
2. **Pemilihan Material yang Aman dan Ramah Lingkungan.** Material yang digunakan sebaiknya memiliki tekstur halus, tidak beracun, serta tahan terhadap cuaca. Penggunaan bahan lokal dan alami seperti kayu, bambu, atau karet daur ulang dapat menjadi pilihan yang baik, sekaligus memperkuat nilai keberlanjutan.
3. **Inklusi Permainan Tradisional sebagai Medium Edukasi Budaya.** Permainan tradisional tidak hanya menjadi alat hiburan, tetapi juga sarana mengenalkan nilai-nilai budaya dan sosial. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikannya secara kontekstual dalam desain agar tetap relevan dan menarik bagi anak-anak masa kini.
4. **Penyediaan Ruang Bermain yang Inklusif dan Fleksibel.** Desain taman sebaiknya mempertimbangkan aksesibilitas untuk semua anak, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus. Area bermain juga harus fleksibel untuk mendukung berbagai jenis aktivitas — mulai dari permainan aktif, kegiatan sosial, hingga eksplorasi sensorik.
5. **Pemeliharaan dan Keterlibatan Komunitas.** Untuk menjaga keberlangsungan taman, perlu adanya partisipasi aktif dari masyarakat setempat, baik dalam pengelolaan, pemeliharaan, maupun kegiatan yang diadakan di dalamnya. Ini juga dapat memperkuat rasa memiliki terhadap ruang publik tersebut.
6. **Kajian dan Pengembangan Lebih Lanjut.** Diharapkan akan ada penelitian lanjutan terkait efektivitas desain taman permainan tradisional terhadap perkembangan anak dan pelestarian budaya lokal, sehingga konsep ini dapat terus dikembangkan dan disesuaikan dengan berbagai konteks wilayah di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemda Pasaman. (2021, Juli 30). *Pasaman Raih Penghargaan Kabupaten Layak Anak 2021*. [online]. Tersedia: <https://www.pasamankab.go.id/berita/pasaman-raih-penghargaan-kabupaten-layak-anak-2021>.
- [2] A, Denny. (2018, Noverber 8). *Pengaruh Gadget terhadap Kebugaran Tubuh* [online]. Tersedia: <https://gmc.ugm.ac.id/2018/11/03/pengaruh-gadget-terhadap-kebugaran-tubuh>.
- [3] Kabar Kota. *Ternyata Gadget Sangat Berguna untuk Tumbuh Kembang Anak* [online]. Tersedia: <https://www.kabarkota.com/ternyata-gadget-sangat-berguna-untuk-tumbuh-kembang-anak/>.
- [4] Hafizhah, Nabila Zahra. (2020, November 17) *27+ Permainan Tradisional Sumatera Barat, Memori Indah Menolak Punah* [online]. Tersedia: <https://www.pinhome.id/blog/27-permainan-tradisional-sumatera-barat-memori-indah-menolak-punah/>.
- [5] Wikipedia Ensiklopedia Bebas. *Permainan Tradisional*. (Online) Tersedia: <https://plantingjustice.org/permaculture-science-agg/basins/>.
- [6] Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2021, Agustus). *Pedoman Standar Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)*.
- [7] Ismail, Andang, 2009. *Education Games*. [online] Yogyakarta: Pro-U Media
- [8] Misbach, Muzamil. (2010). Fasilitas Belajar di Sekolah [online]. Tersedia: <http://economicsjournal.blogspot.com/2010/09/fasilitasbelajar.html>.
- [9] Golife. *Manfaat Permainan Bongkar Pasang untuk Anak*. Tersedia: <https://www.golife.id/manfaat-permainan-bongkar-pasang-untuk-anak/>
- [11] Nurjanatun. N, Devi. (2012). *Hubungan Tingkat Pengetahuan dan Sikap Wisatawan Terhadap Pemanfaatan Klinik Wisata*. Universitas Diponegoro Semarang,
- [12] Neufert, Ernst, Data Arsitek Jilid II. Edisi 33. Jakarta : Terjemahan Sunarto Tjahjadi, PT. Erlangga, 2002.
- [13] Eticon. Standar Tinggi Bangunan. Tersedia: <https://eticon.co.id/standar-tinggi-bangunan/>
- [14] Lancaster Brad. Rainwater Harvesting for Drylands and Beyond, Volume 1. (Online) Tersedia: <https://plantingjustice.org/permaculture-science-agg/basins/>.
- [15] Ummu Nashifa, Isruwanti. Anak dan Dunia Bermain [online]. Tersedia: <https://muslimah.or.id/11918-anak-dan-dunia-bermain.html>.
- [16] ArcDaily. (2019 Juli 15). Dune Playground / Bureau Druzhba. Tersedia: https://www.archdaily.com/921233/dune-square-bureau-druzhba?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

DAFTAR PUSTAKA

- [17] Archello. *Dune Square Playground*. Tersedia: <https://archello.com/project/dune-square-playground>
- [18] Dudek, Mark. *Children's Space*. Oxford: Departemen Sains dan Teknologi Elsevier, 2005.
- [19] Islamqa. (2013 November 30). Hadits Jika Malam Menjelang Tahanlah Anak-Anakmu karena ketika itu Setan sedang Bertebaran. Tersedia: <https://islamqa.info/id/answers/125922/hadits-jika-malam-menjelang-tahanlah-anak-anakmu-karena-ketika-itu-setan-sedang-bertebaran>
- [20] MinangkabauNews. (2022 Maret 5). *Ungkapan Masih Berkembang di Masyarakatnya*. Tersedia: <https://minangkabaunews.com/ungkapan-larangan-di-minangkabau-yang-masih-berkembang-di-masyarakatnya/>
- [21] Wikipedia. Hantu Aru-Aru. Tersedia: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Hantu_Aru-Aru
- Islam. (2022 Agustus 29). Mengganggu Tetangga dengan Kebisingan, Seberapa Batas Kebolehannya. Tersedia: Tersedia: <https://islam.nu.or.id/syariah/mengganggu-tetangga-dengan-kebisingan-seberapa-batas-kebolehannya-8AaDu>
- [22] Institut Desain Yogyakarta. Bab 5 Konsep Perancangan dan Perencanaan Institut Disain Yogyakarta. Irna. (2023 Juli 23). Pentingnya Permainan Anak dalam Kakian Al-qur'an dan Hadits. Universitas
- [23] Muhammadiyah Bogor Raya. Tersedia: <https://stp-mataram.e-journal.id/JRT/article/view/2733/2167>



LAMPIRAN

GAMBAR ASITEKTUR

LEGENDA

- 1. Gedung permainan dalam ruangan.
- 2. Pusat informasi dan pusat kuliner & oleh-oleh.
- 3. Pusat informasi dan TPS.
- 4. Kantor dan P3K.
- 5. Musholla.
- 6. Teater.
- 7. Area tunggu supir.
- 8. Area parkir bus dan truk.
- 9. Area parkir pengunjung.
- 10. Area parkir staff.
- 11. Jalur ambulance.
- 12. Area permainan luar ruangan.



**ARSITEKTUR
UINMALANG**

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

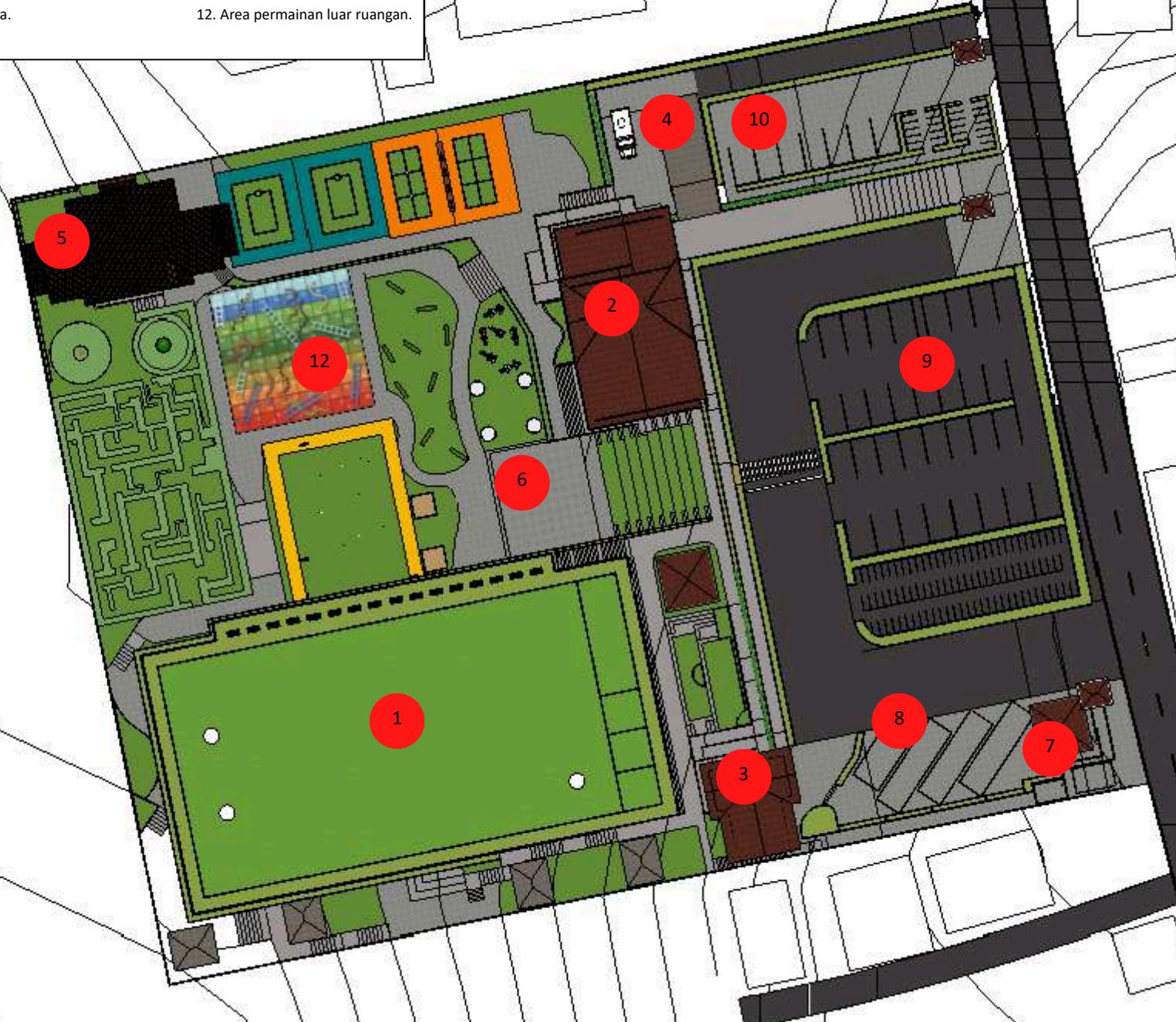
**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
SITEPLAN KAWASAN**

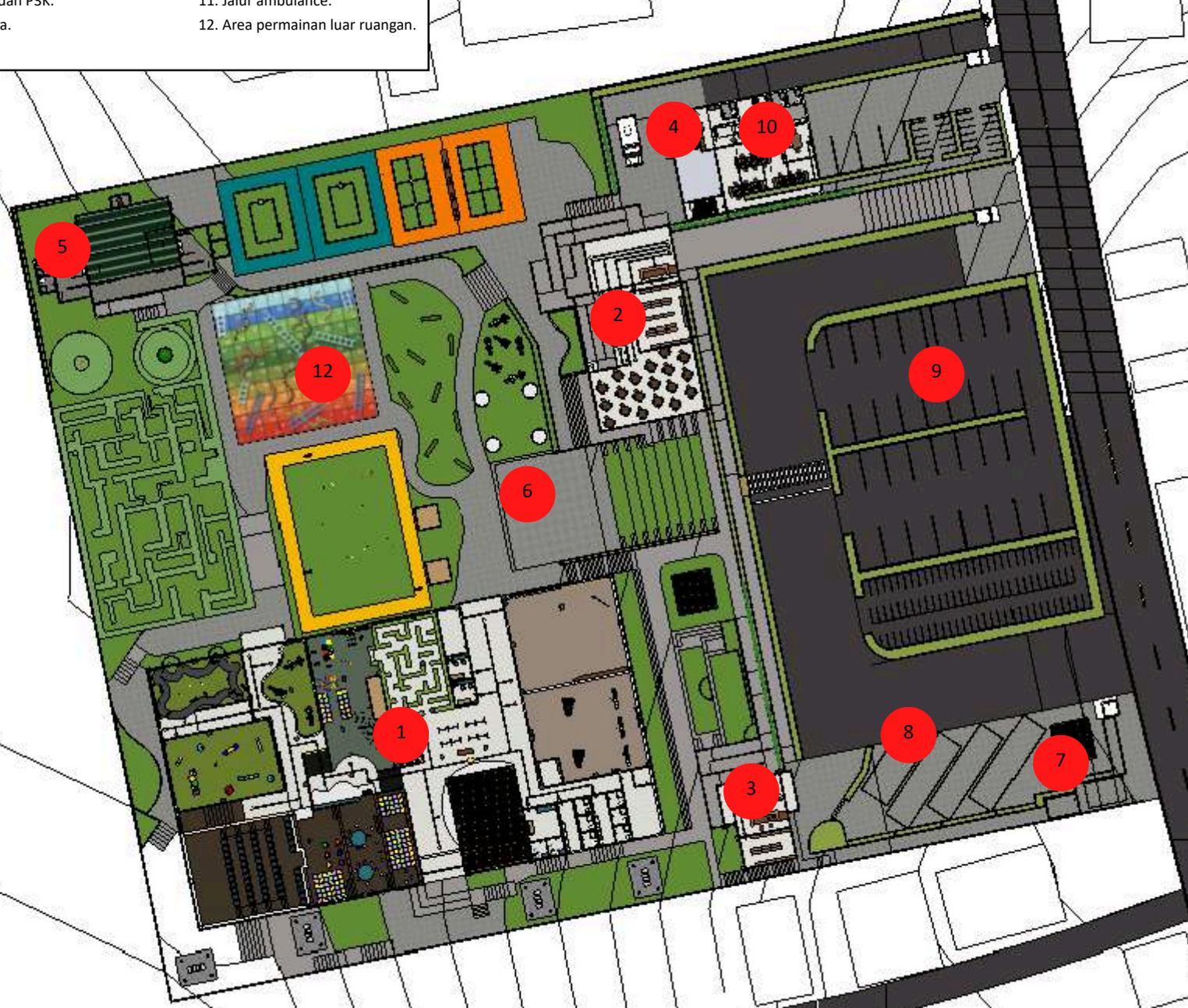
**SKALA
1:750**

NO. GAMBAR



LEGENDA

- 1. Gedung permainan dalam ruangan.
- 2. Pusat informasi dan pusat kuliner & oleh-oleh.
- 3. Pusat informasi dan TPS.
- 4. Kantor dan P3K.
- 5. Musholla.
- 6. Teater.
- 7. Area tunggu supir.
- 8. Area parkir bus dan truk.
- 9. Area parkir pengunjung.
- 10. Area parkir staff.
- 11. Jalur ambulance.
- 12. Area permainan luar ruangan.



**ARSITEKTUR
UIN MALANG**

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
LAYOUT PLAN KAWASAN**

**SKALA
1:750**

NO. GAMBAR

2



ARSITEKTUR
UIN MALANG

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
KAWASAN**

**SKALA
1:750**

NO. GAMBAR



TAMPAK DEPAN KAWASAN

SKALA 1 : 750



TAMPAK BELAKANG KAWASAN

SKALA 1 : 750



ARSITEKTUR
UIN MALANG

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING
KANAN DAN KIRI KAWASAN**

**SKALA
1:750**

NO. GAMBAR



TAMPAK SAMPING KANAN KAWASAN

SKALA 1 : 750



TAMPAK SAMPING KIRI KAWASAN

SKALA 1 : 750



ARSITEKTUR
UIN MALANG

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN
TRADISIONAL DI PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
POTONGAN AA' DAN POTONGAN
B'B KAWASAN**

**SKALA
1:750**

NO. GAMBAR



POTONGAN B'B KAWASAN

SKALA 1 : 750



POTONGAN B'B KAWASAN

SKALA 1 : 750



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

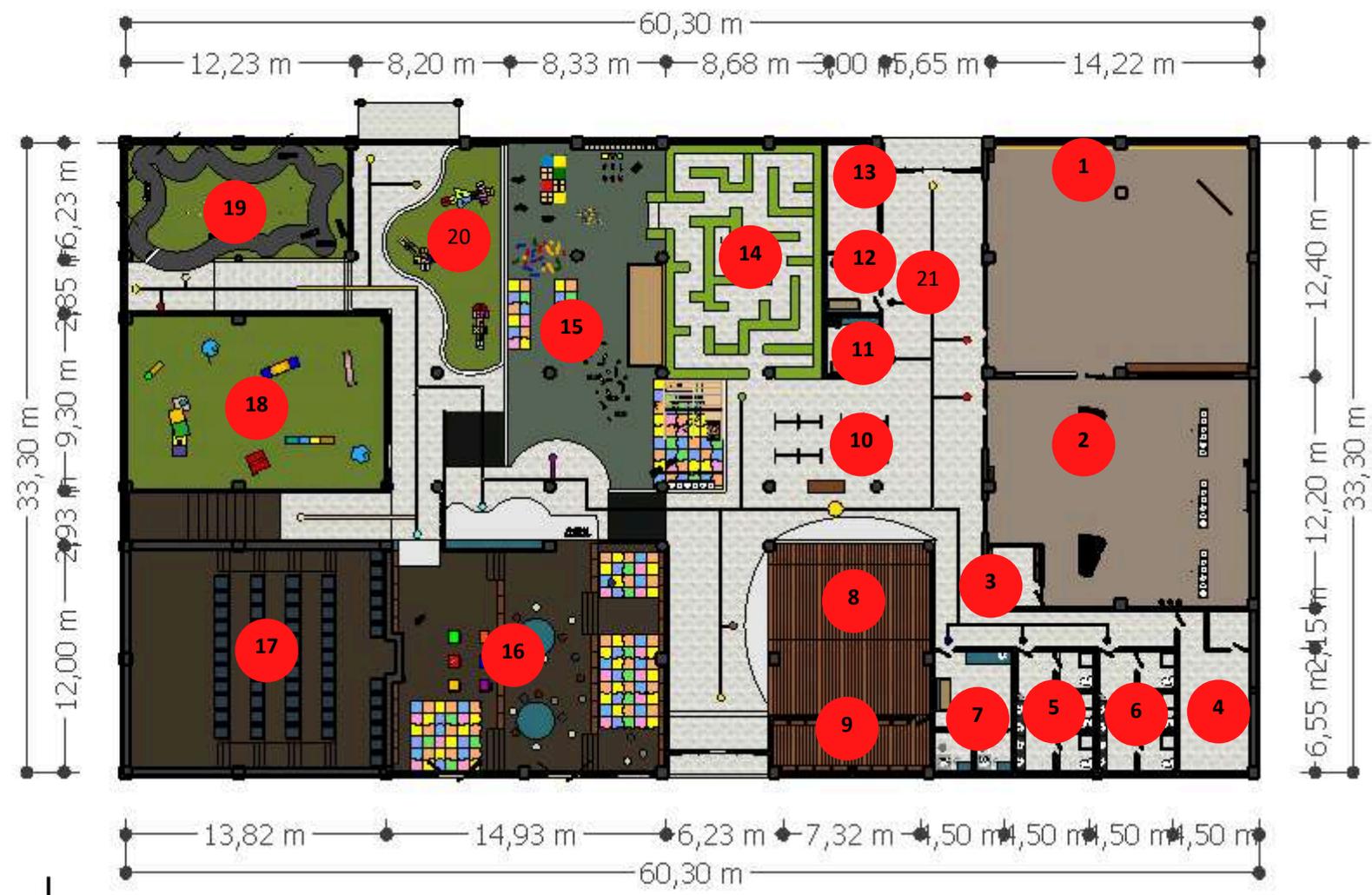
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING
KANAN GEDUNG UTAMA

SKALA
1:350

NO. GAMBAR

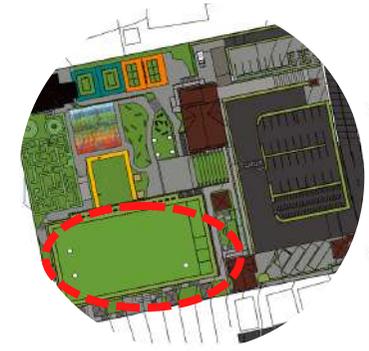


DENAH GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350

LEGENDA

- | | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|---|---|
| 1. Ruang Tari. | 7. Nursing room. | 13. Ruang Penyimpanan galeri. | 19. Area permainan lompat tali dan bakiak (3 - 6 th). |
| 2. Ruang Musik | 8. Workshop. | 14. Area permainan manci-mancik (3 - 6 th). | 20. Area permainan dore. |
| 3. Ruang Penyimpanan alat-alat musik. | 9. Ruang Penyimpanan workshop. | 15. Area permainan puzzle (3 - 18 th). | 21. Area persiapan. |
| 4. Ruang staff. | 10. Galeri. | 16. Ruang baca. | |
| 5. Toilet laki-laki. | 11. Ruang ganti laki-laki. | 17. Mini cinema. | |
| 6. Toilet perempuan. | 12. Ruang ganti perempuan. | 18. Area permainan pijak bayang (3 - 6 th). | |



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

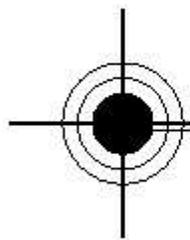
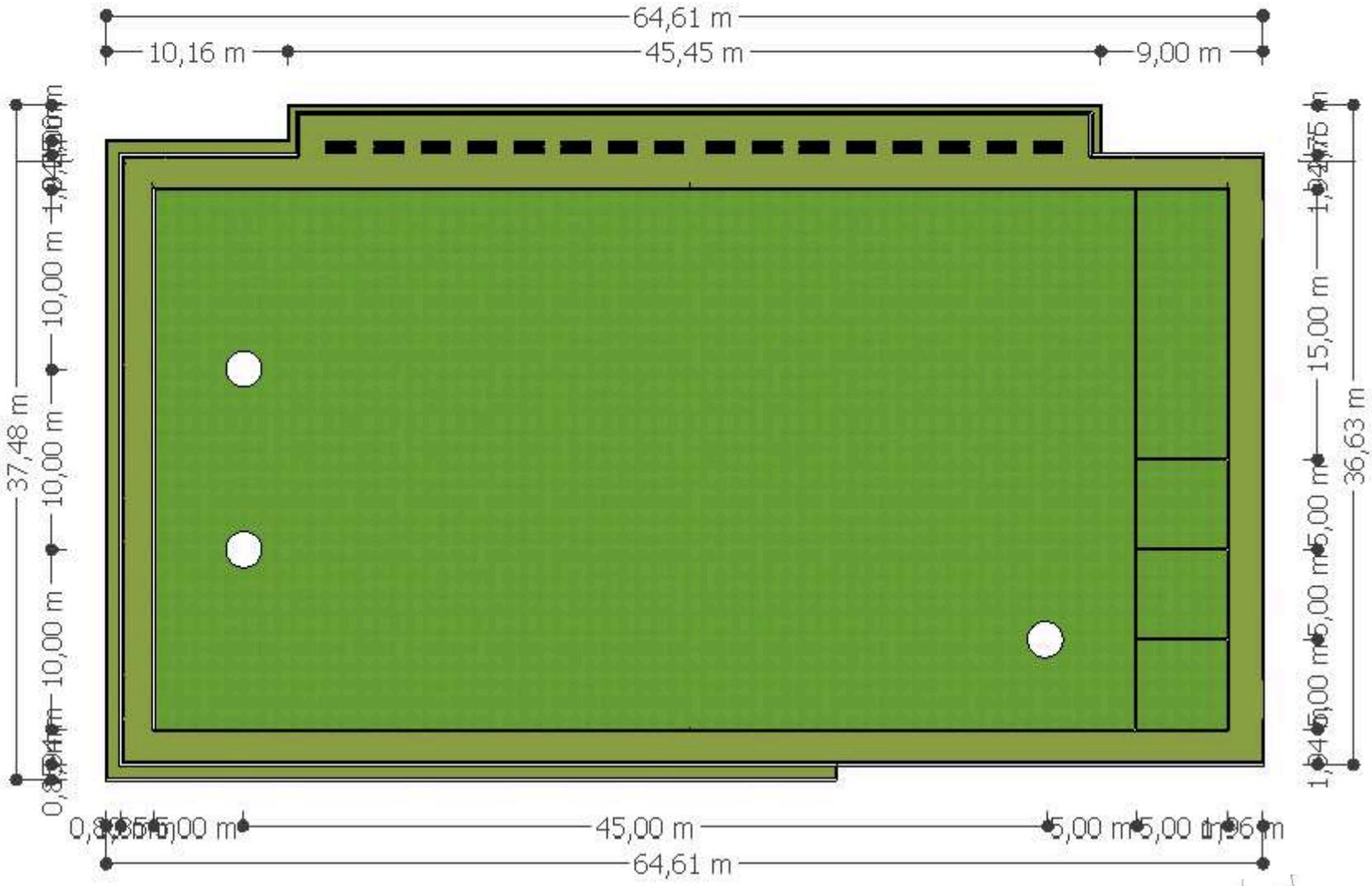
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
ROOFTOP BANGUNAN UTAMA

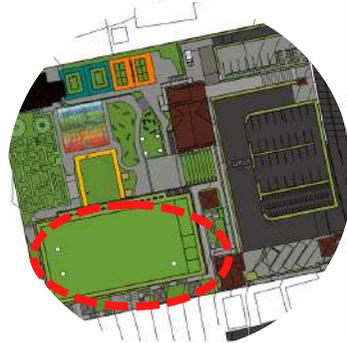
SKALA
1:350

NO. GAMBAR



ROOFTOP GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

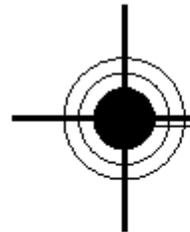
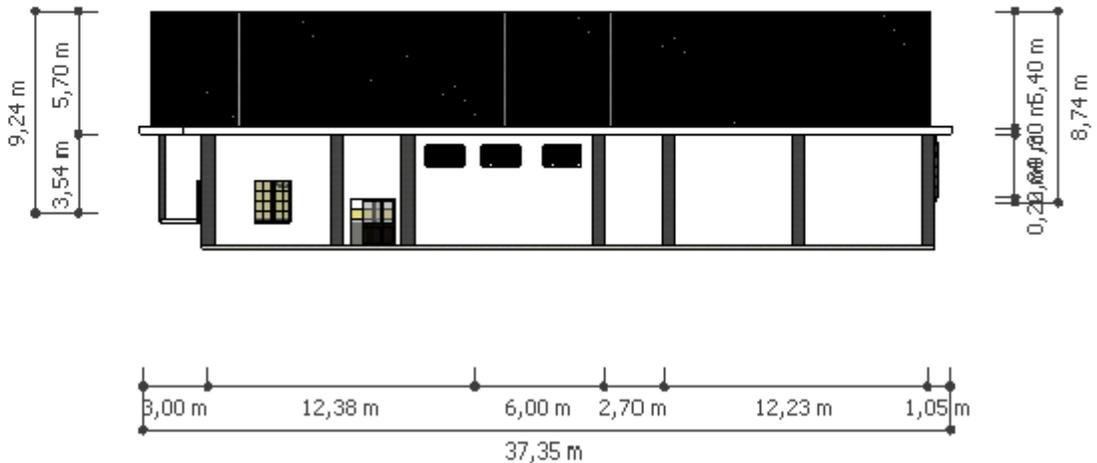
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BELAKANG DAN TAMPAK
DEPAN GEDUNG UTAMA

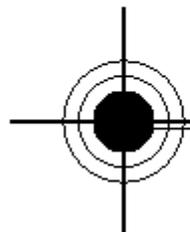
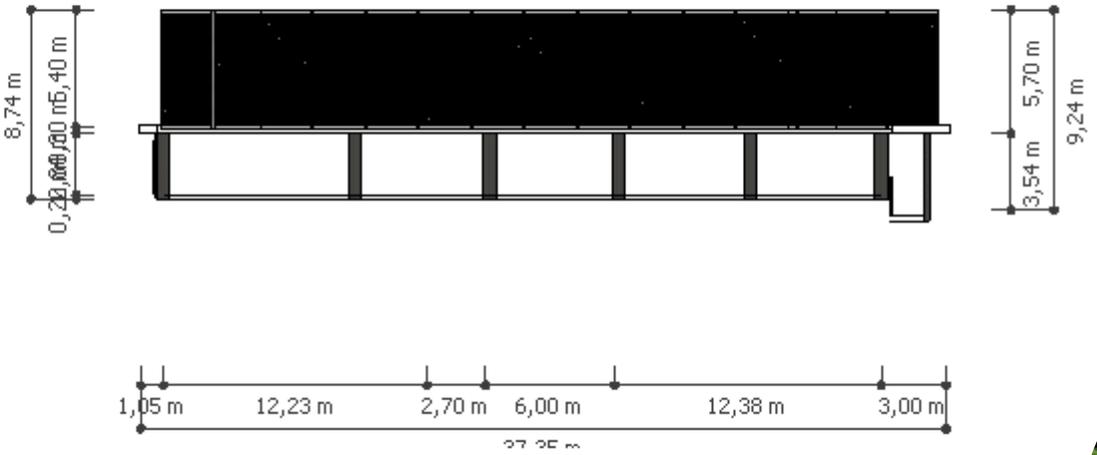
SKALA
1:350

NO. GAMBAR



TAMPAK SAMPIING KANAN GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350



TAMPAK DEPAN GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350



Keyplan



**ARSITEKTUR
UIN MALANG**

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

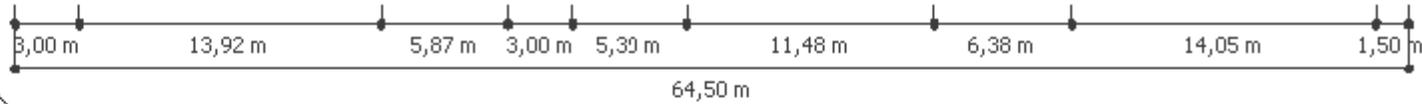
**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING
KANAN DAN TAMPAK SAMPING KIRI
GEDUNG UTAMA**

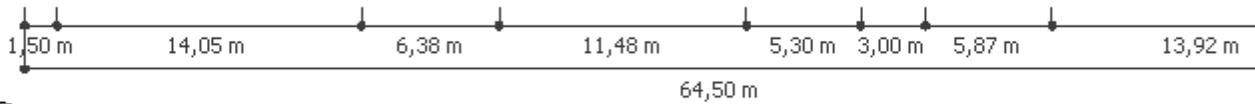
**SKALA
1:350**

NO. GAMBAR



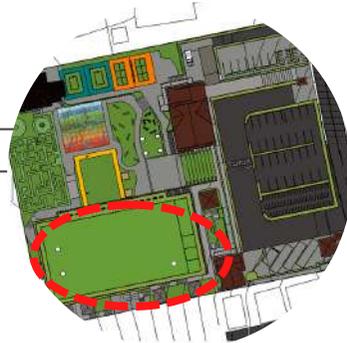
TAMPAK SAMPING KIRI GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350



TAMPAK SAMPING KIRI GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

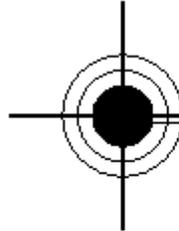
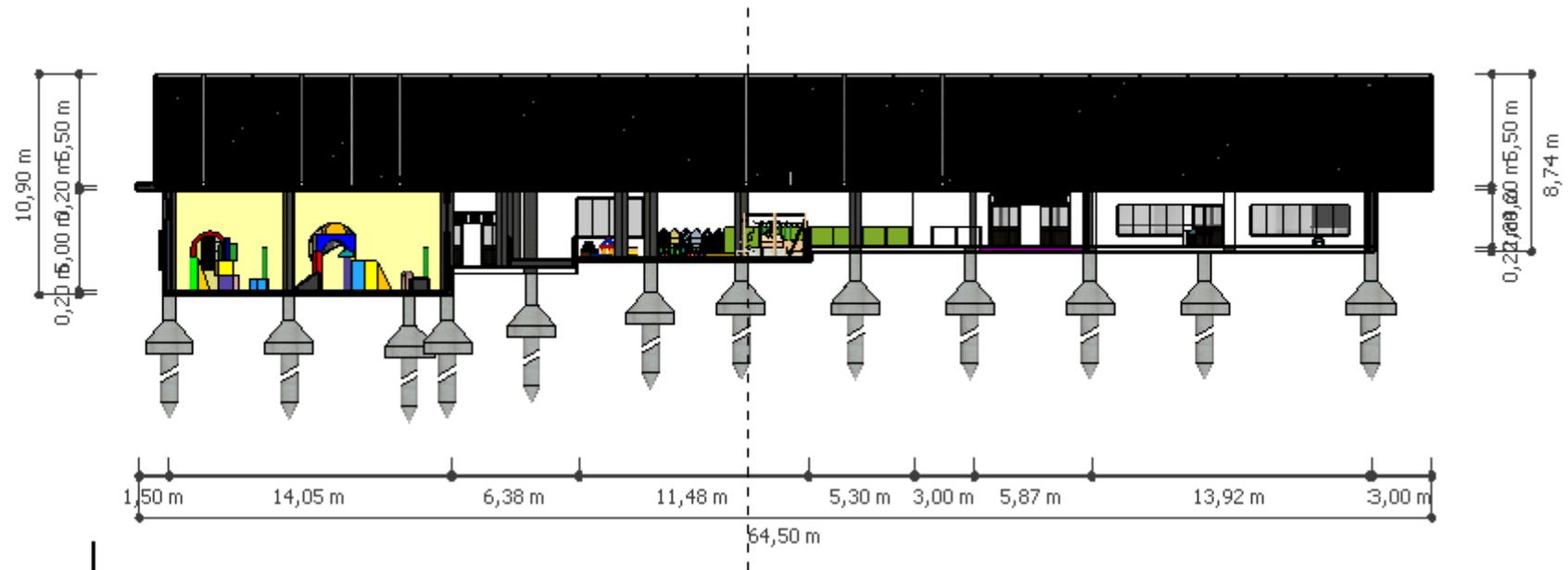
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
POTONGAN AA' GEDUNG UTAMA

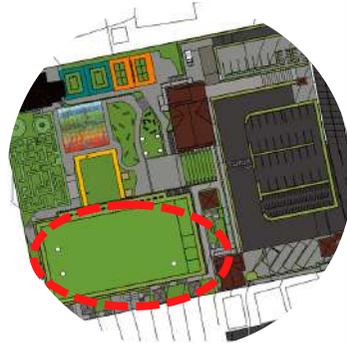
SKALA
1:350

NO. GAMBAR



POTONGAN AA' GEDUNG UTAMA

SKALA 1 : 350



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

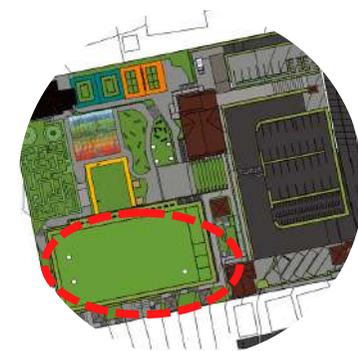
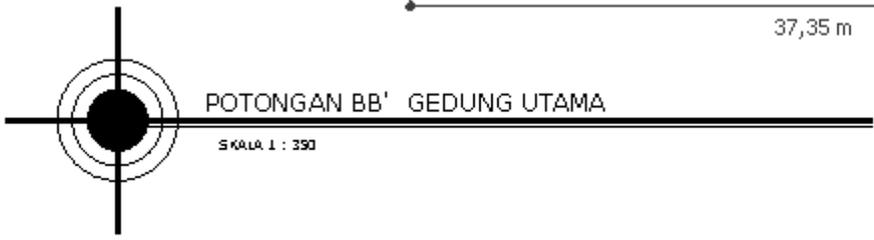
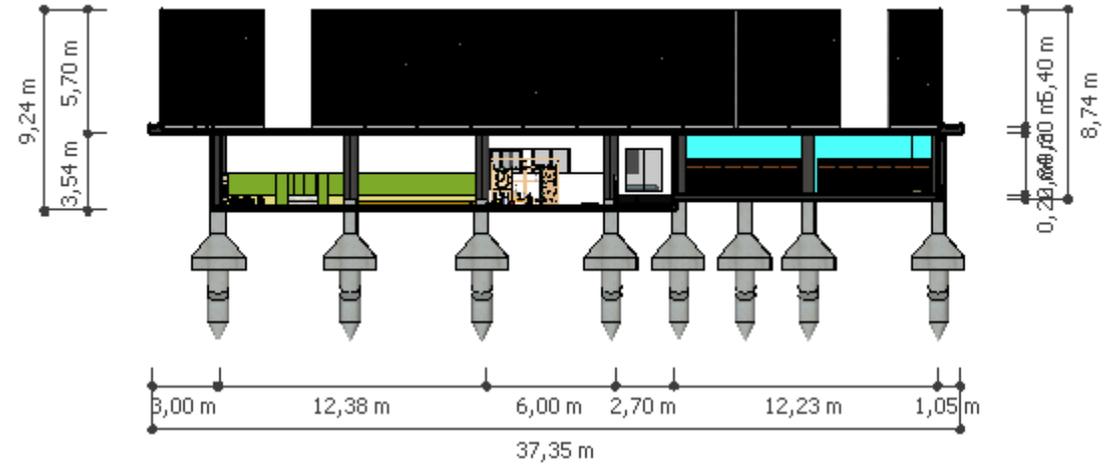
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
POTONGAN BB' GEDUNG UTAMA

SKALA
1:350

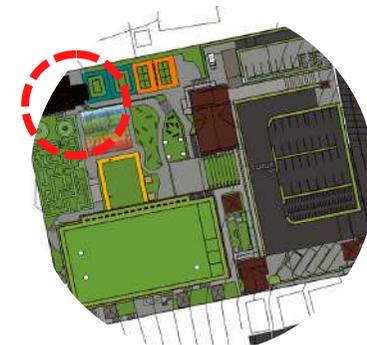
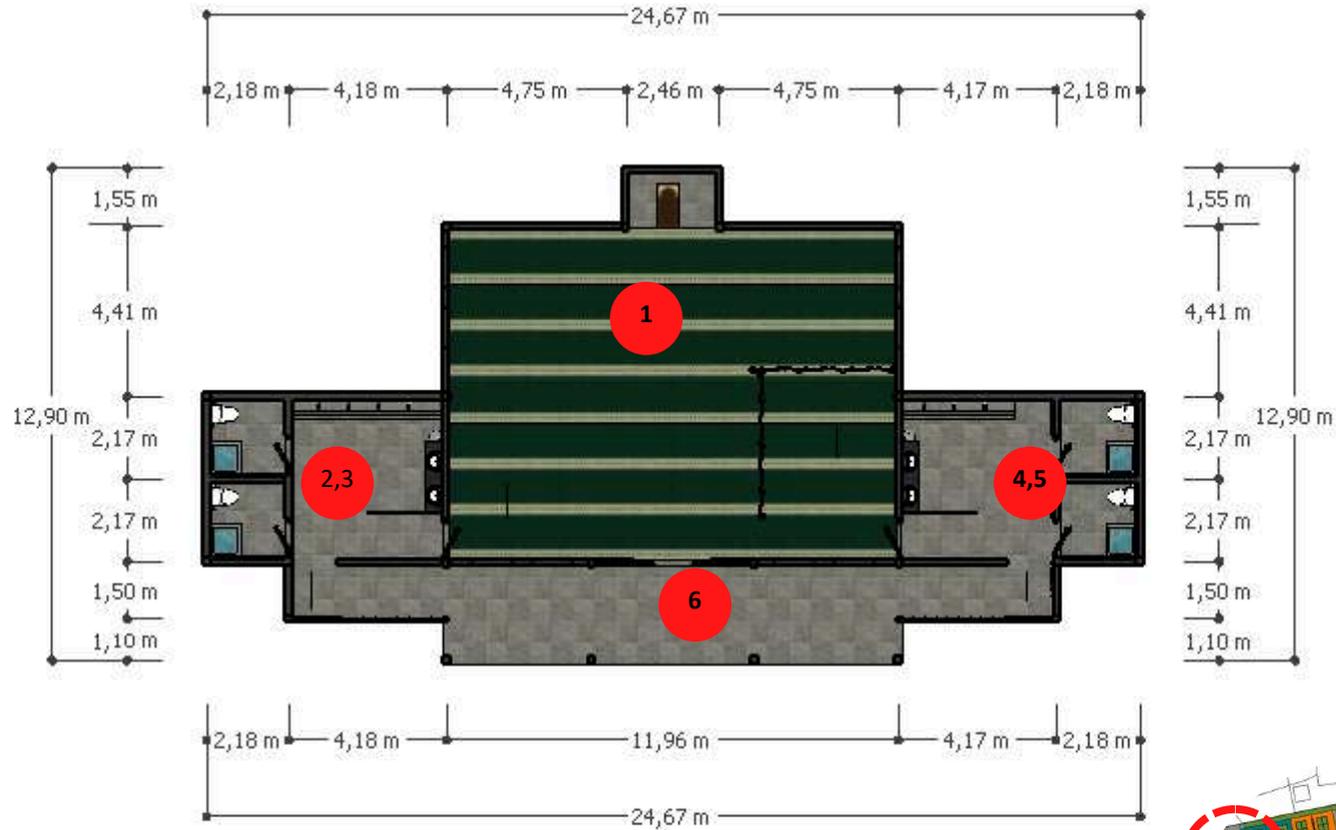
NO. GAMBAR



Keyplan

LEGENDA

- 1. R. sholat.
- 2. Toilet laki-laki.
- 3. Area whudu laki-laki.
- 4. Toilet perempuan.
- 5. Area whudu perempuan.
- 6. Teras.



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
DENAH SURAU

SKALA
1:200

NO. GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

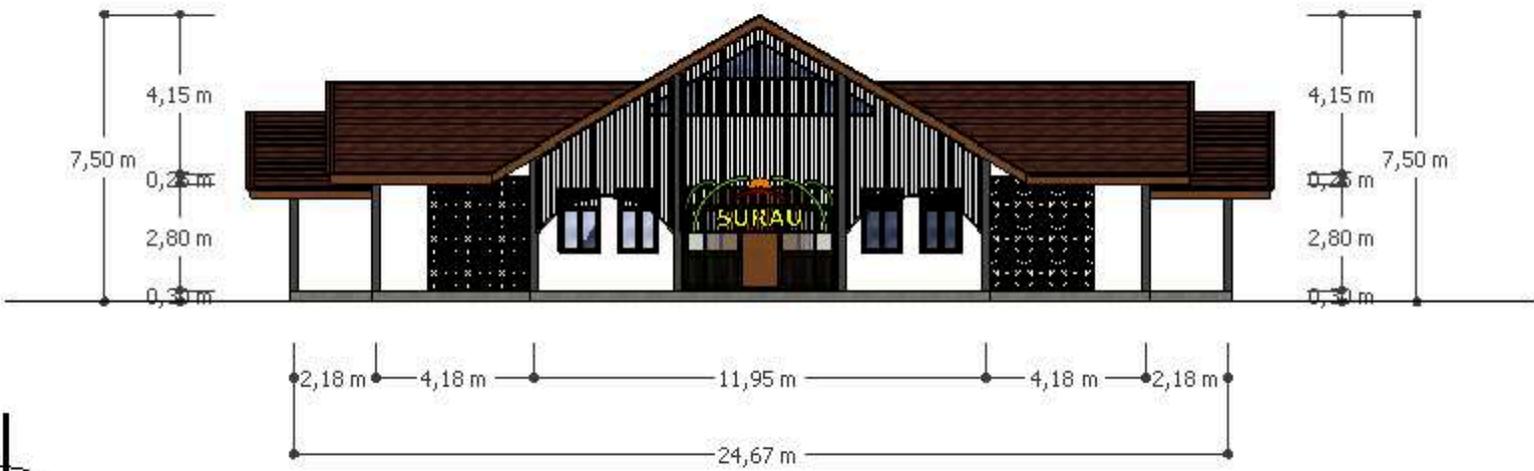
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK
BELAKANG SURAU

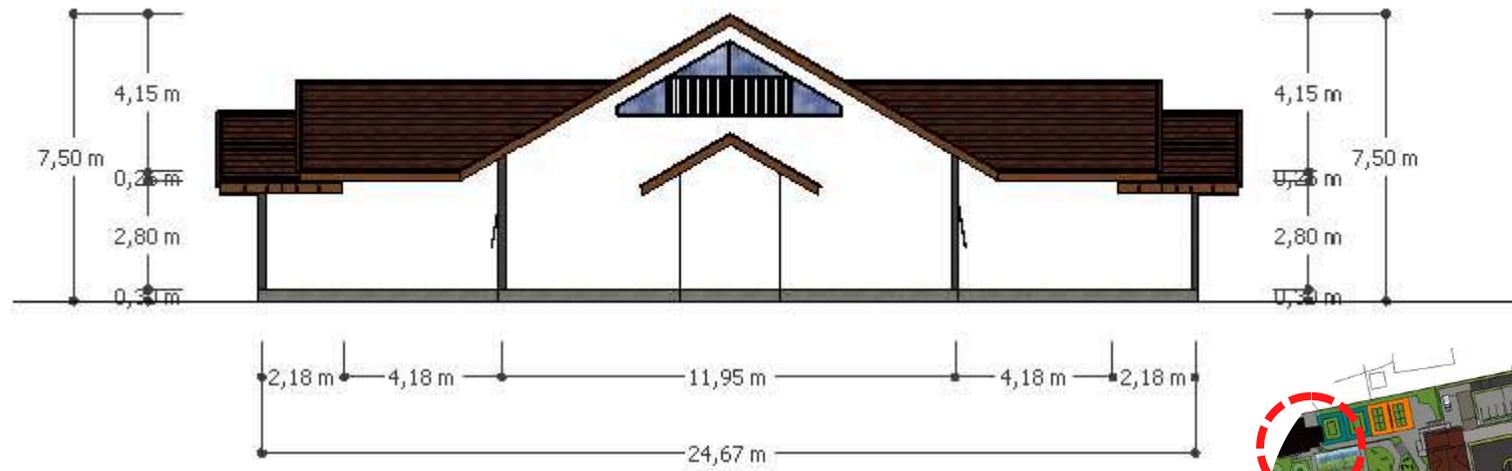
SKALA
1:200

NO. GAMBAR



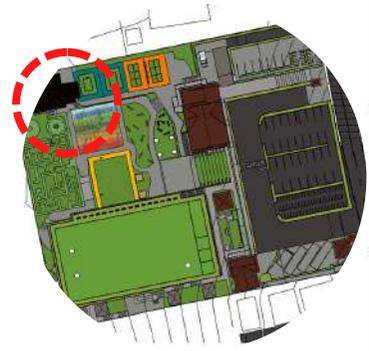
TAMPAK DEPAN SURAU

SKALA 1 : 200



TAMPAK BELAKANG SURAU

SKALA 1 : 200



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

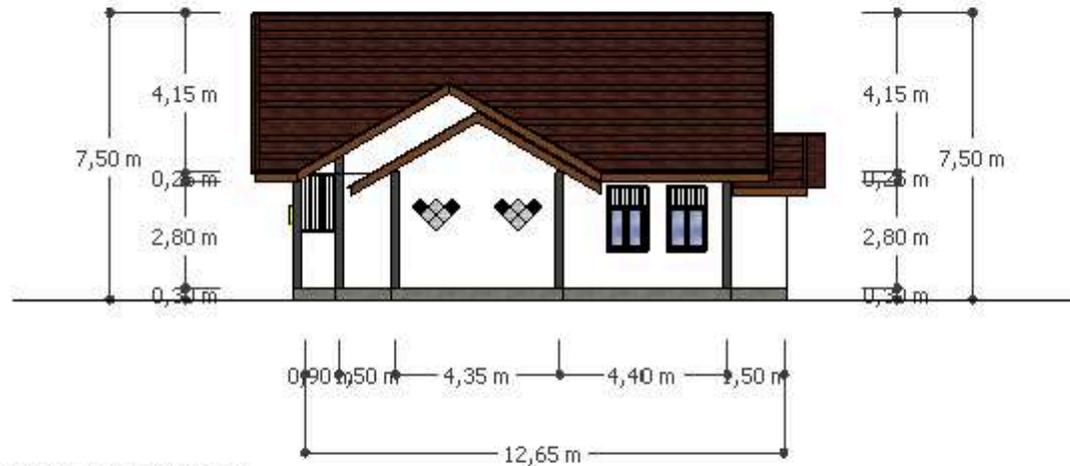
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING
KANAN DAN SAMPING KIRI SURAU

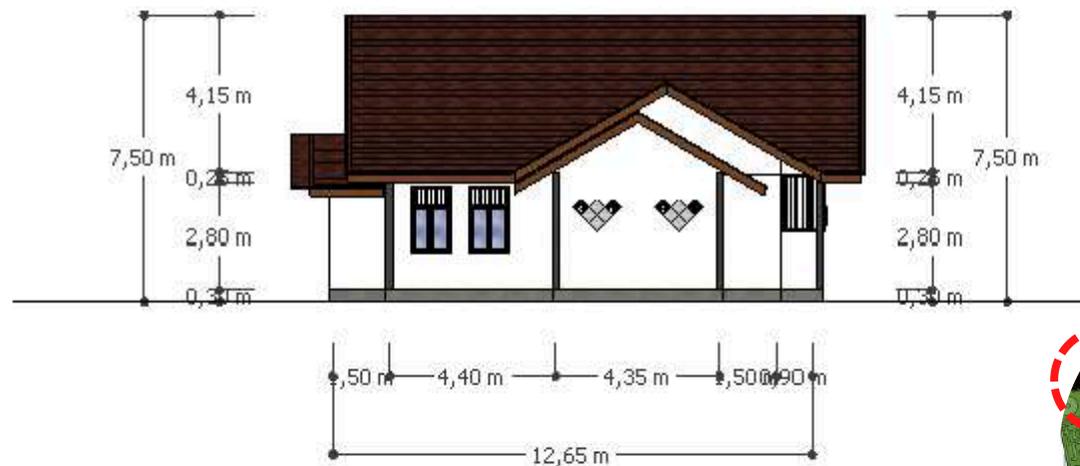
SKALA
1:200

NO. GAMBAR



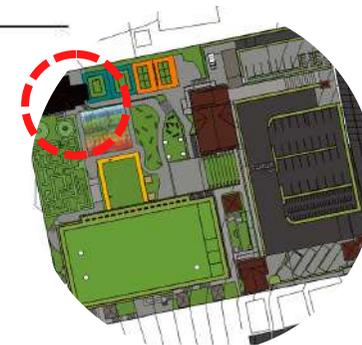
TAMPAK SAMPING KANAN SURAU

SKALA 1 : 200



TAMPAK SAMPING KIRI SURAU

SKALA 1 : 200



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

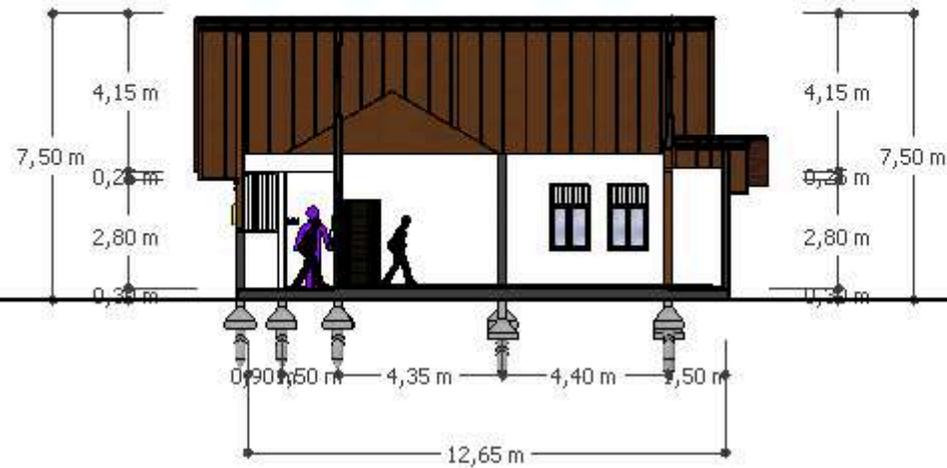
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
POTONGAN AA' DAN POTONGAN
BB' SURAU

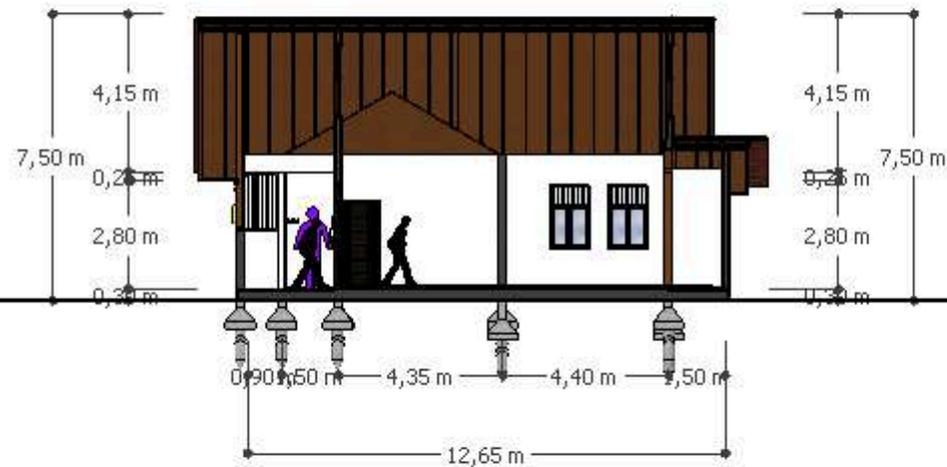
SKALA
1:200

NO. GAMBAR



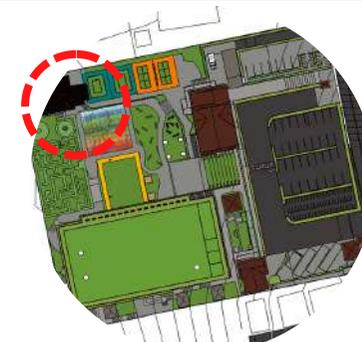
POTONGAN AA' SURAU

SKALA 1 : 200



POTONGAN BB' SURAU

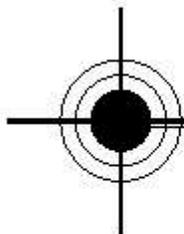
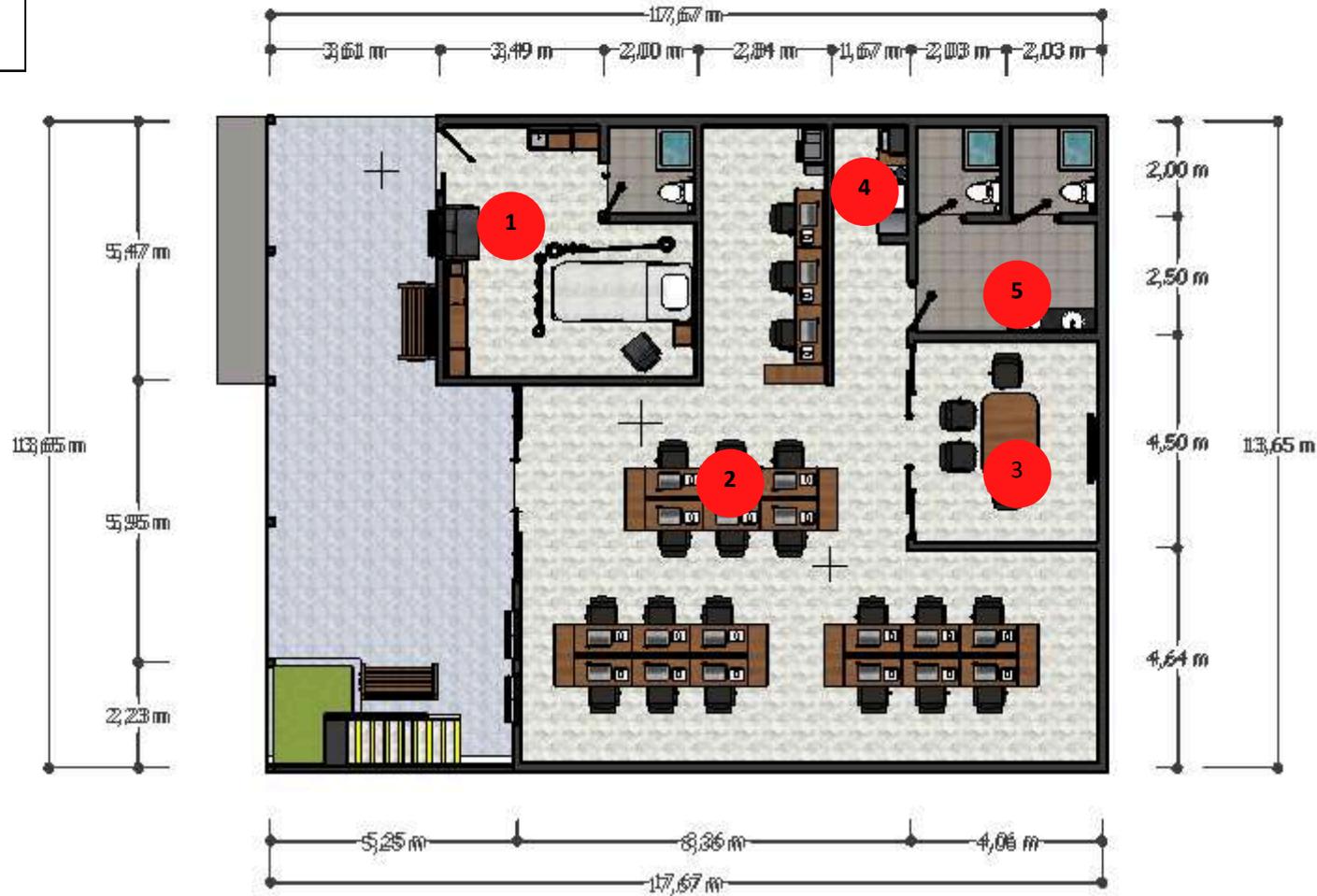
SKALA 1 : 200



Keyplan

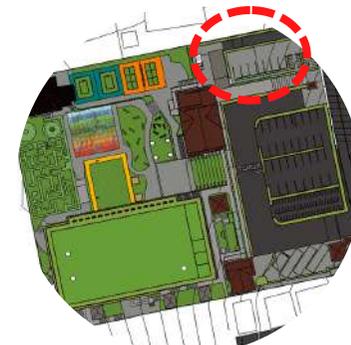
LEGENDA

- 1. R. P3K.
- 2. R. kantor staff.
- 3. r. rapat.
- 4. Dapur.
- 5. toilet.



DENAH P3K DAN KANTOR STAFF

SKALA 1 : 150



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
DENAH KANTOR DAN P3K

SKALA
1:150

NO. GAMBAR



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

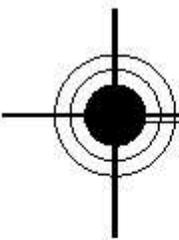
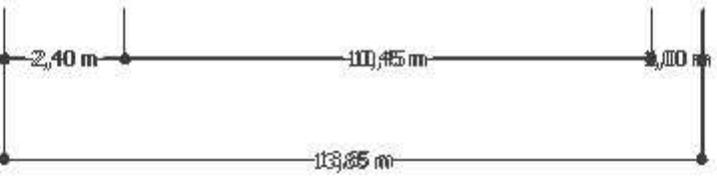
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK DEPAN
KANTOR DAN P3K

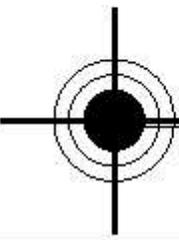
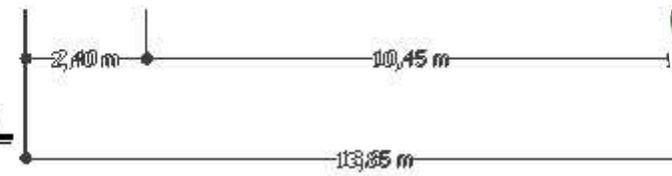
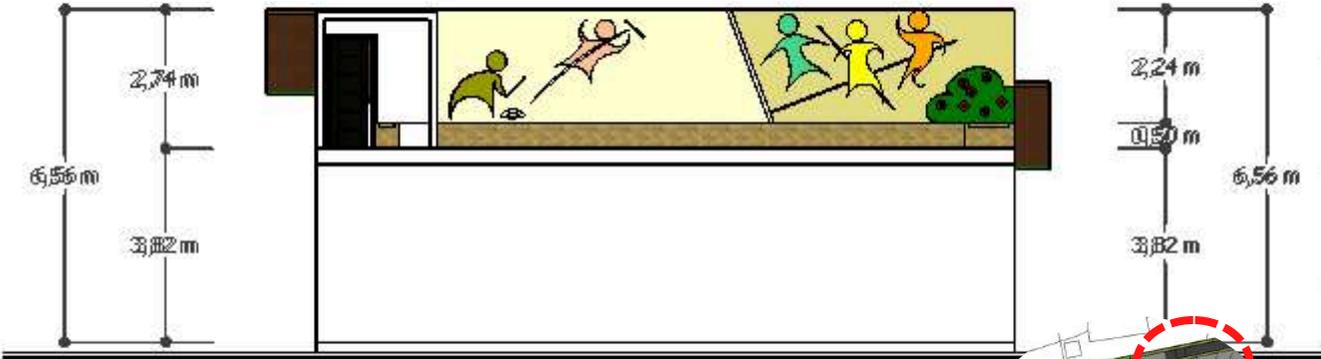
SKALA
1:150

NO. GAMBAR



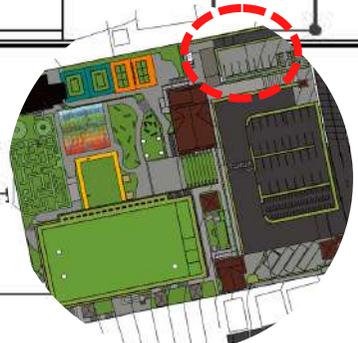
TAMPAK DEPAN P3K DAN KANTOR STAFF

SKALA 1 : 150



TAMPAK DEPAN P3K DAN KANTOR STAFF

SKALA 1 : 150



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

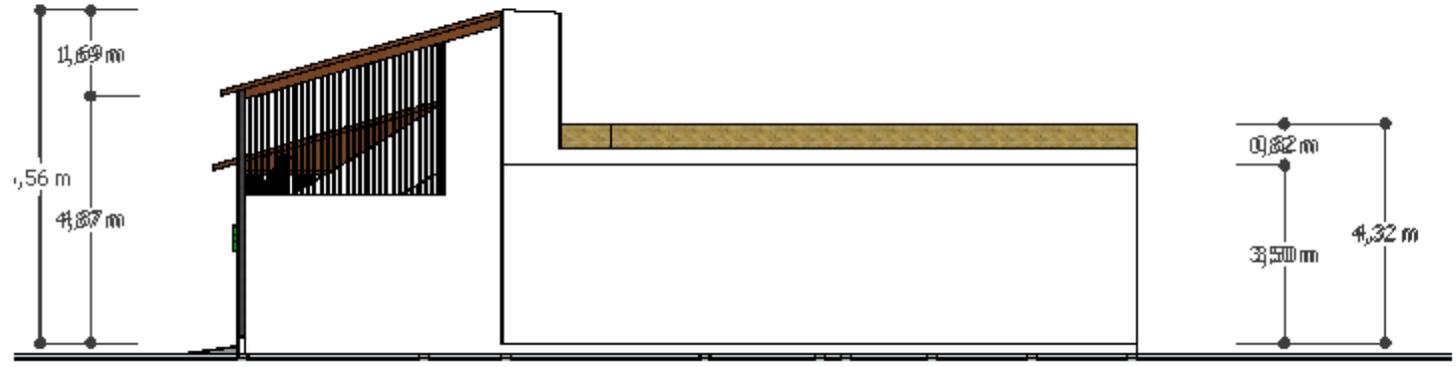
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING KANAN DAN KIRI
KANTOR DAN P3K

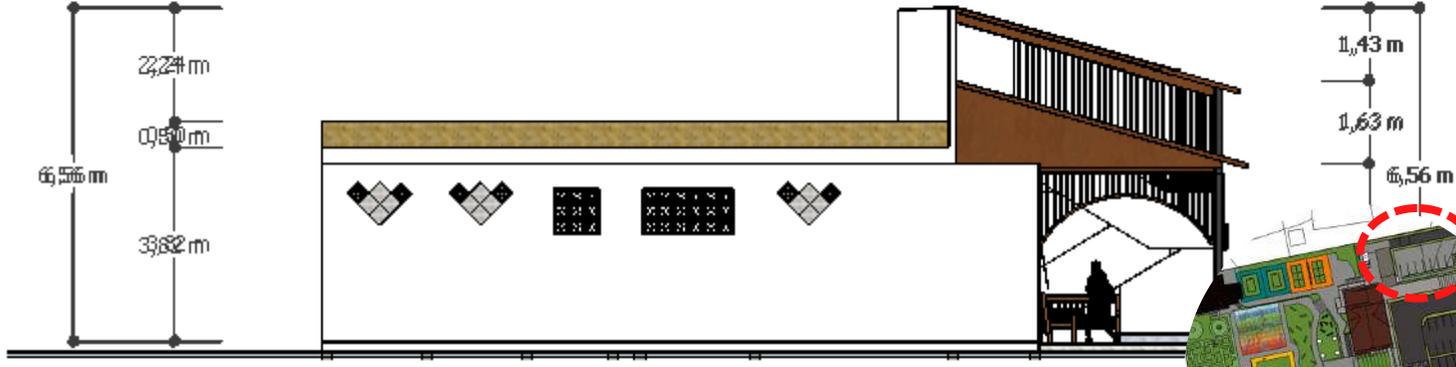
SKALA
1:150

NO. GAMBAR



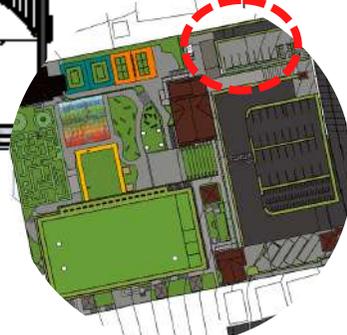
TAMPAK SAMPING KANAN P3K DAN KANTOR STAFF

SKALA 1 : 150



TAMPAK DEPAN P3K DAN KANTOR STAFF

SKALA 1 : 150



Keyplan



ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

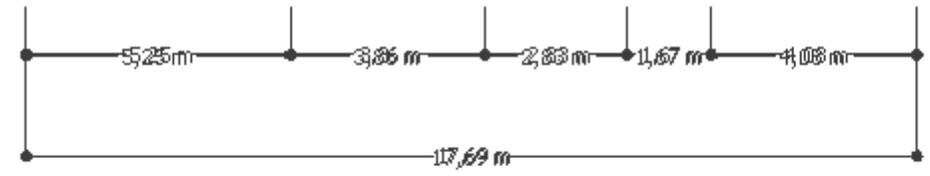
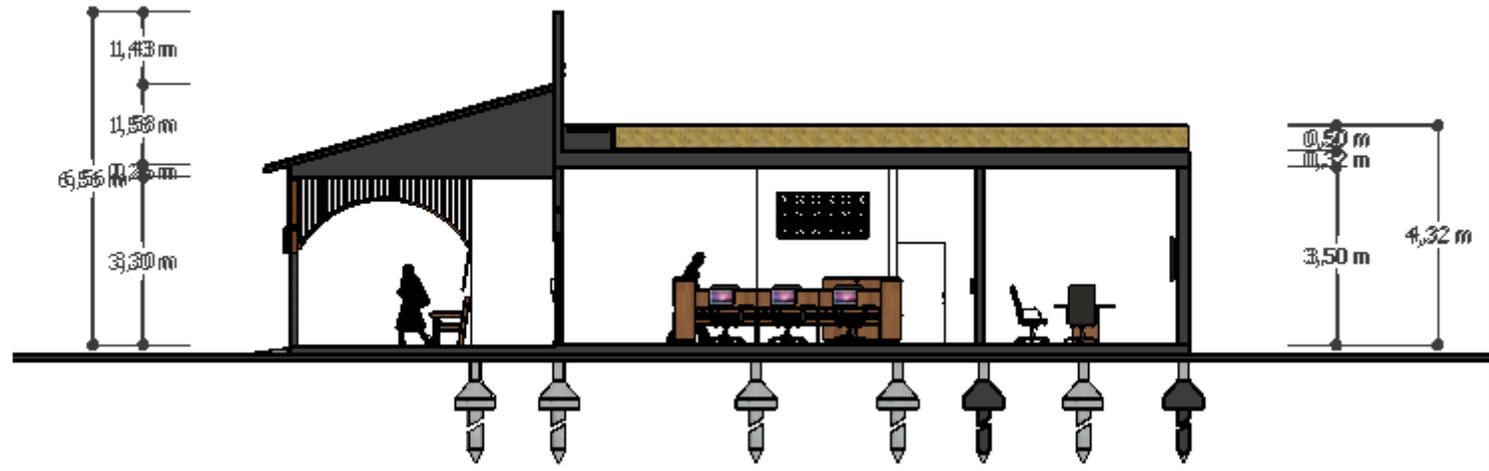
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
POTONGAN AA' DAN POTONGAN BB'
KANTOR DAN P3K

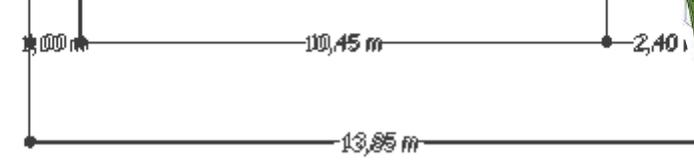
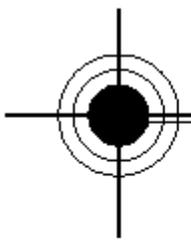
SKALA
1:150

NO. GAMBAR



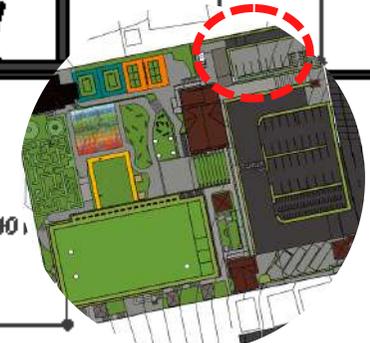
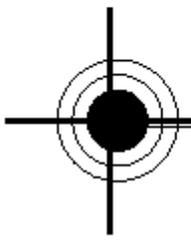
POTONGAN AA' P3K DAN
KANTOR STAFF

SKALA 1 : 150



POTONGAN BB' P3K DAN
KANTOR STAFF

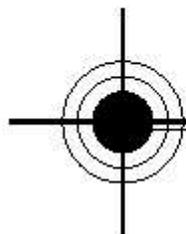
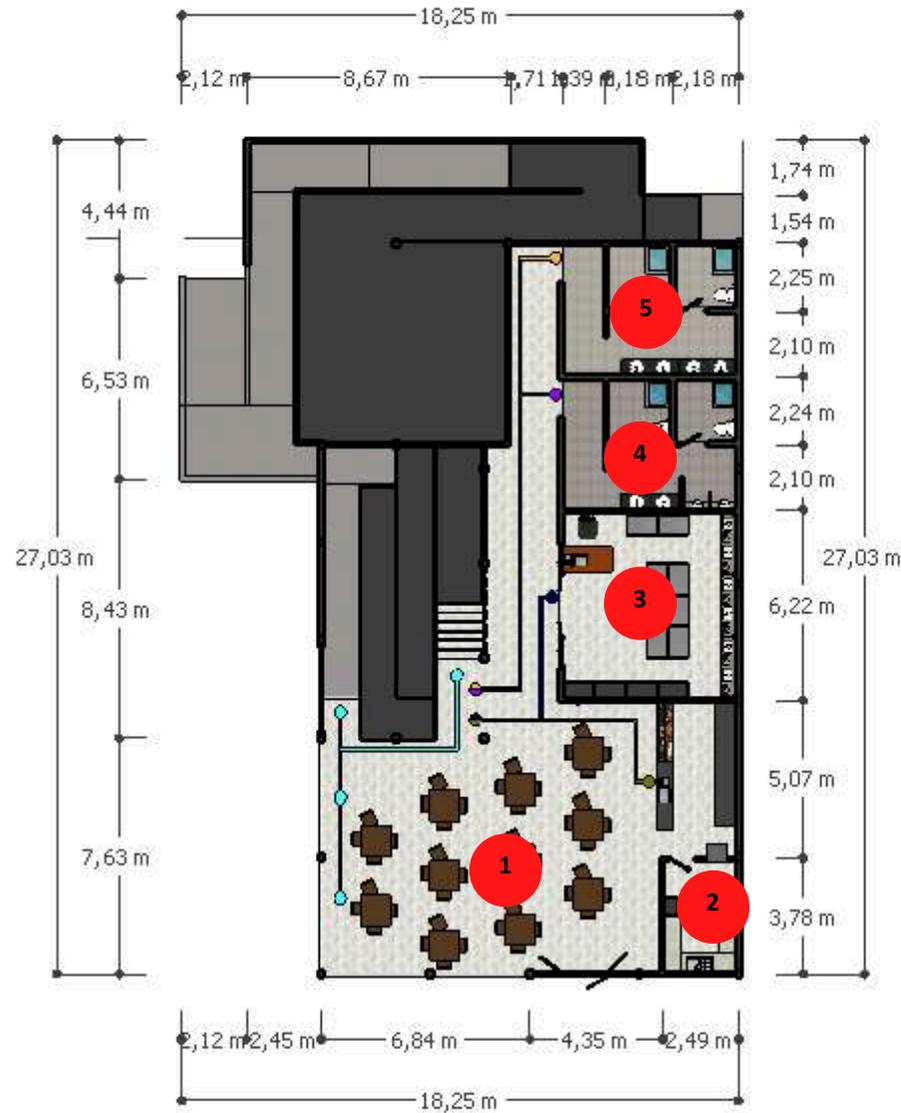
SKALA 1 : 150



Keyplan

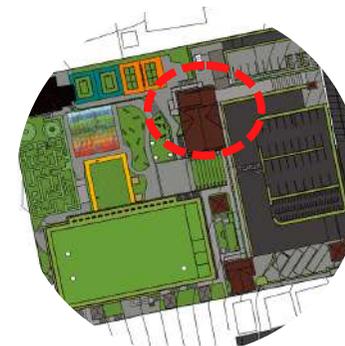
LEGENDA

- 1. Area servis kuliner.
- 2. Dapur dan gerai makanan ringan.
- 3. Pusat oleh-oleh.
- 4. Toilet laki-laki.
- 5. Toilet perempuan.



DENAH LT 1 PUSAT INFORMASI 1,
KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

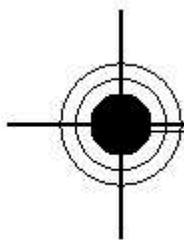
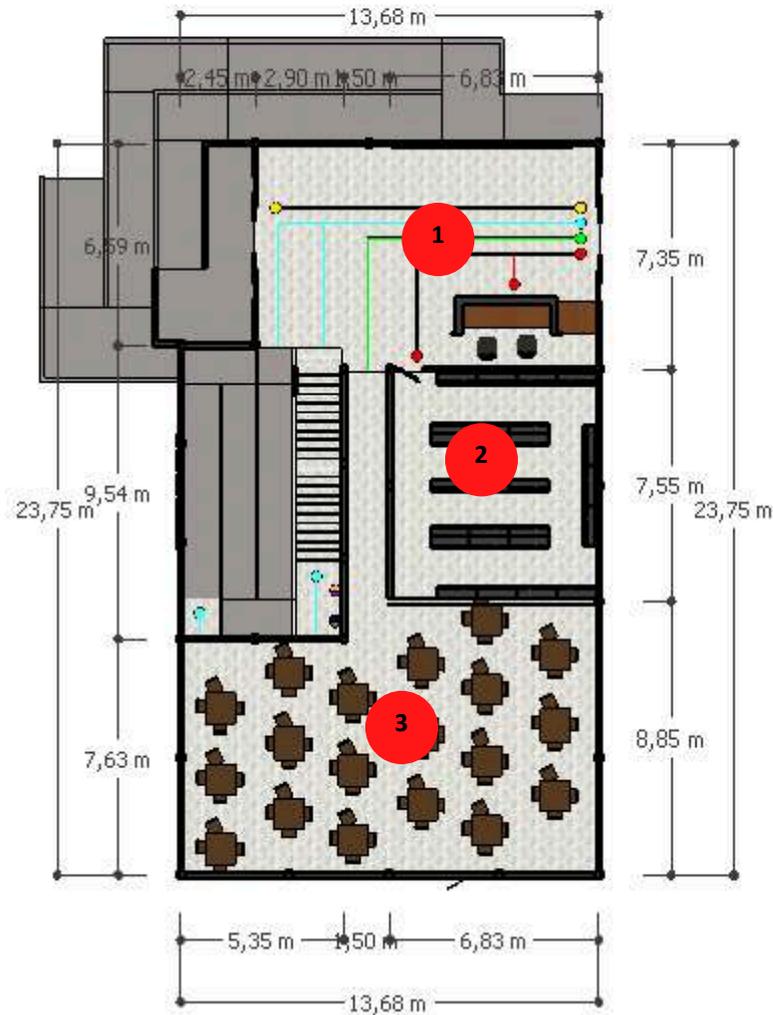
JUDUL GAMBAR
DENAH LT 1 PUSAT INFORMASI 1,
KULINER DAN, OLEH-OLEH

SKALA
1:250

NO. GAMBAR

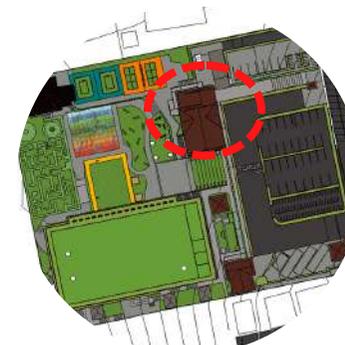
LEGENDA

- 1. Pusat informasi.
- 2. R. Loker.
- 3. Area srvis kuliner



DENAH LT 2 PUSAT INFORMASI 1,
KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
DENAH LT 2 PUSAT INFORMASI 1,
KULINER DAN, OLEH-OLEH

SKALA
1:250

NO. GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK DEPAN DAN BELAKANG
PUSAT INFORMASI 1, KULINER DAN,
OLEH-OLEH

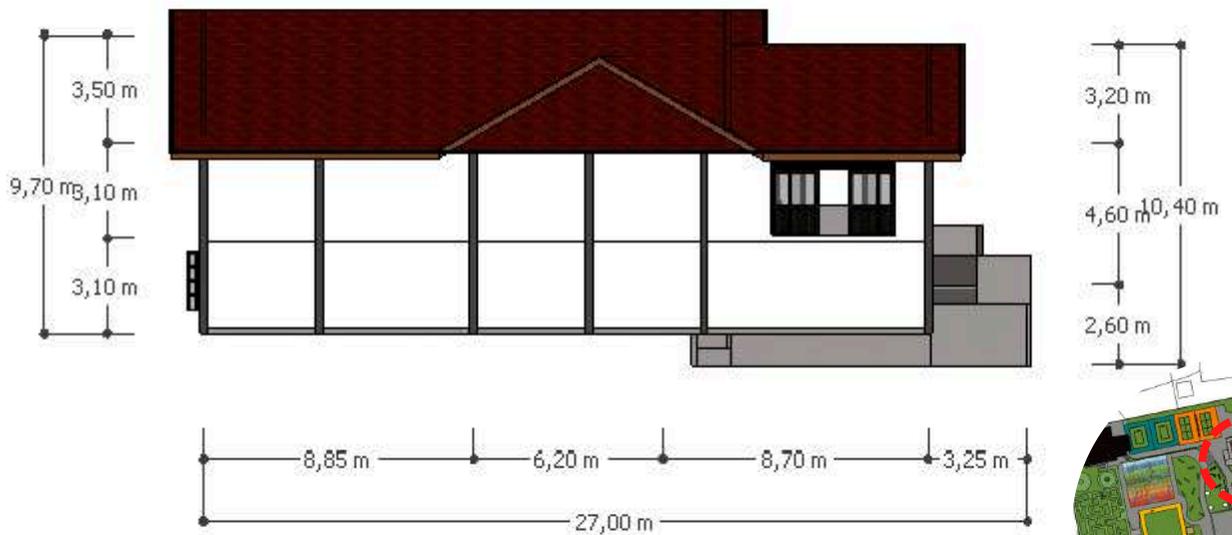
SKALA
1:250

NO. GAMBAR



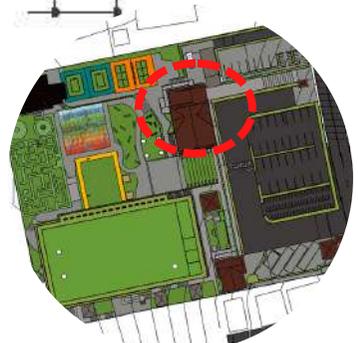
TAMPAK DEPAN PUSAT INFORMASI 1, KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



TAMPAK BELAKANG PUSAT INFORMASI 1, KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

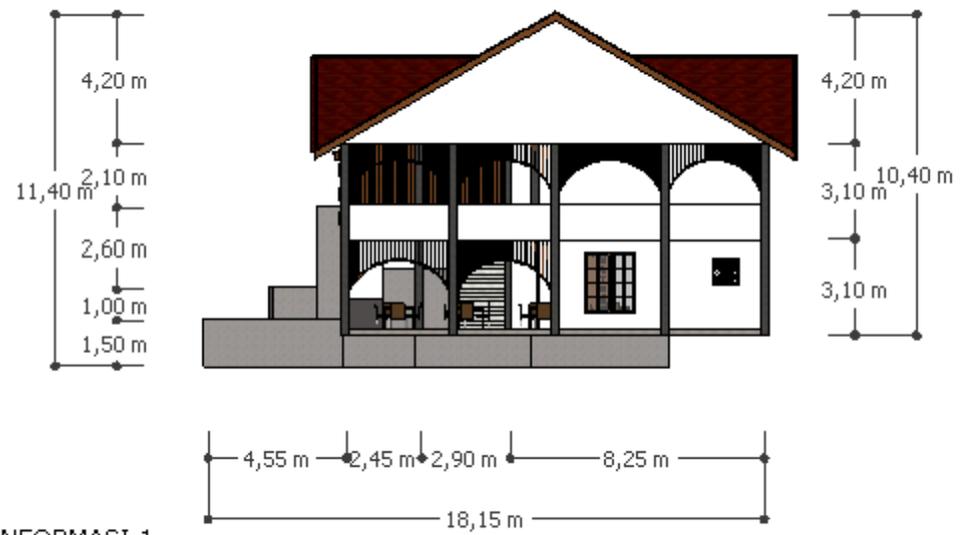
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING KANAN DAN KIRI
PUSAT INFORMASI 1, KULINER DAN,
OLEH-OLEH

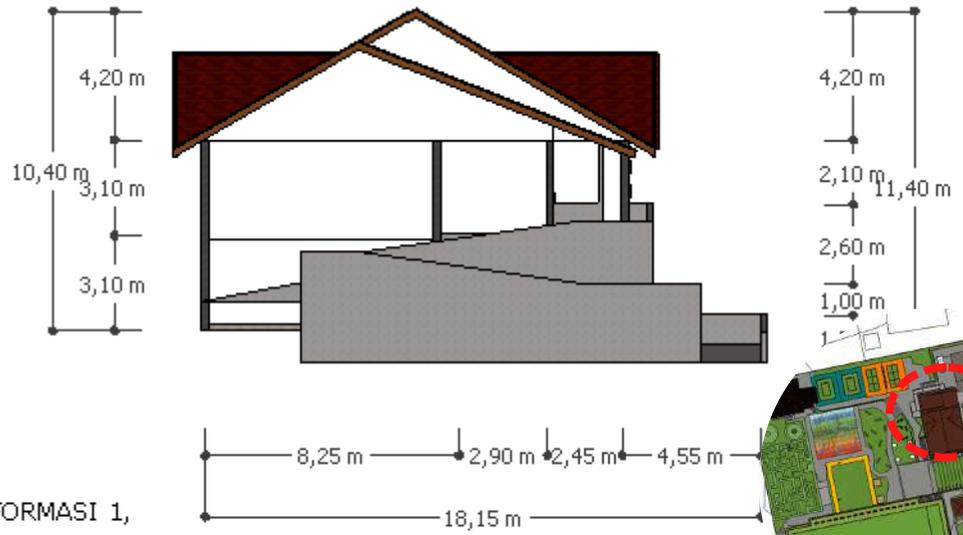
SKALA
1:250

NO. GAMBAR



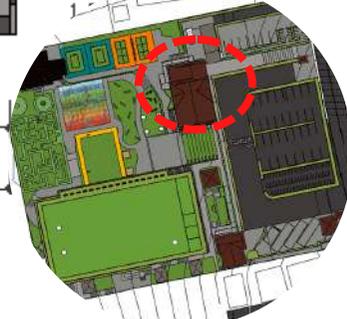
TAMPAK SAMPING KANAN PUSAT INFORMASI 1,
KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



TAMPAK SAMPING KIRI PUSAT INFORMASI 1,
KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

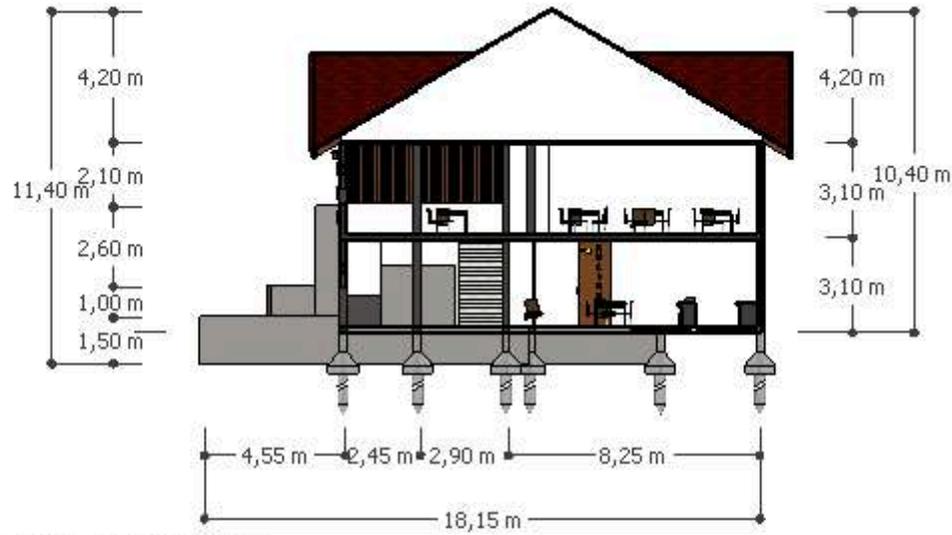
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING
KANAN KAWASAN

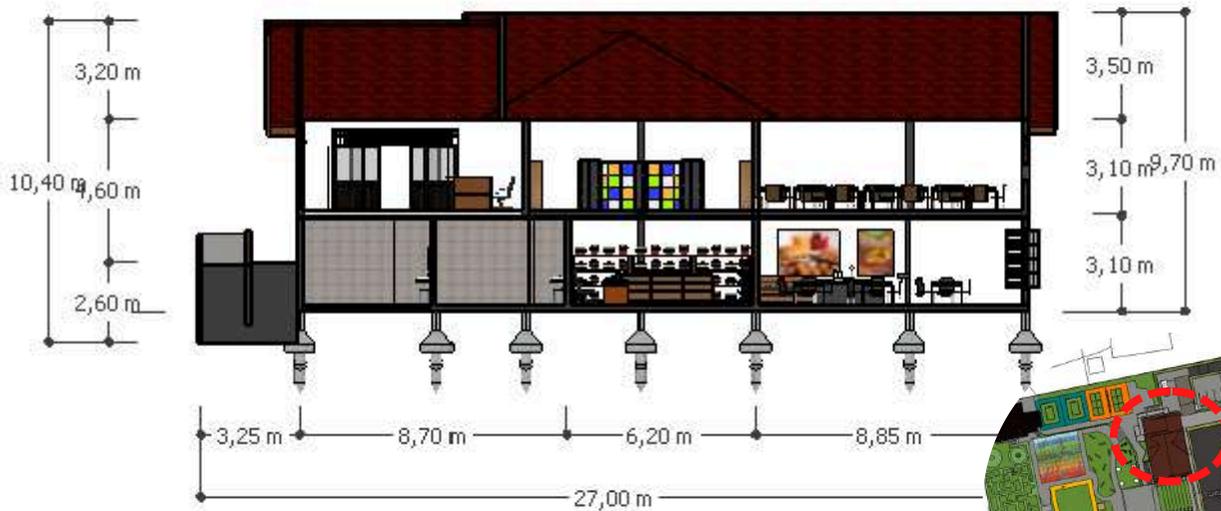
SKALA
1:250

NO. GAMBAR



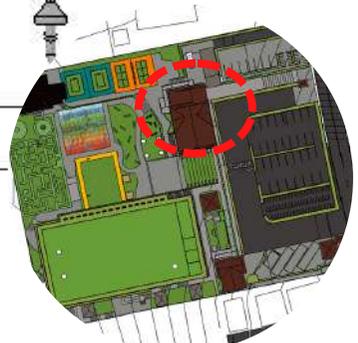
POTONGAN AA' PUSAT INFORMASI 1, KULINER, DAN OLEH-OLEH

SKALA 1 : 250



POTONGAN BB' PUSAT INFORMASI 1, KULINER, DAN OLEH-OLEH

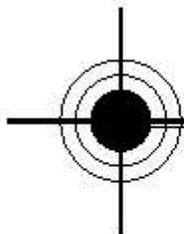
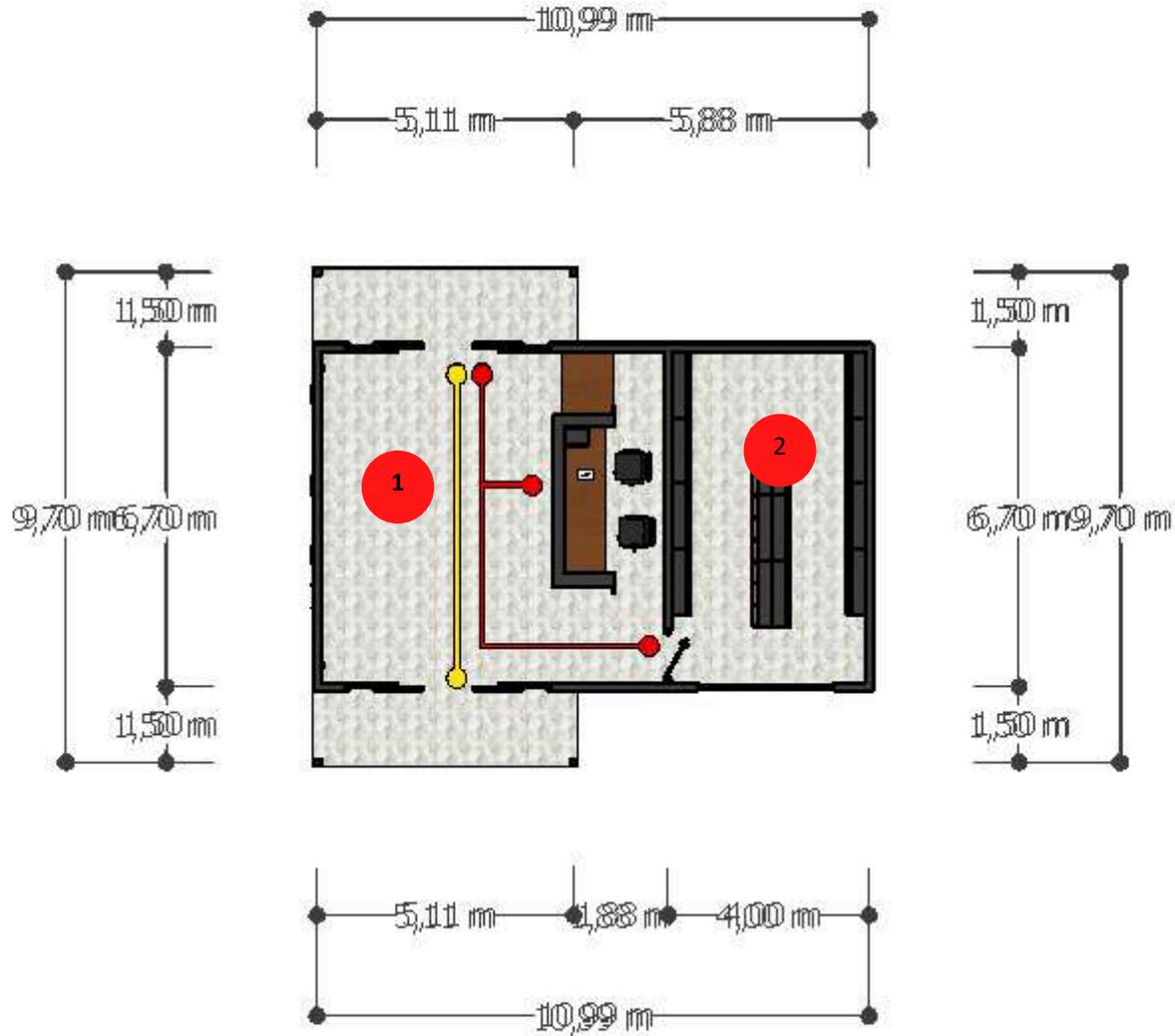
SKALA 1 : 250



Keyplan

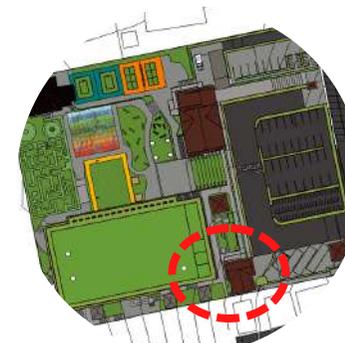
LEGENDA

- 1. Pusat informasi.
- 2. R. Loker.



DENAH PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 350



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

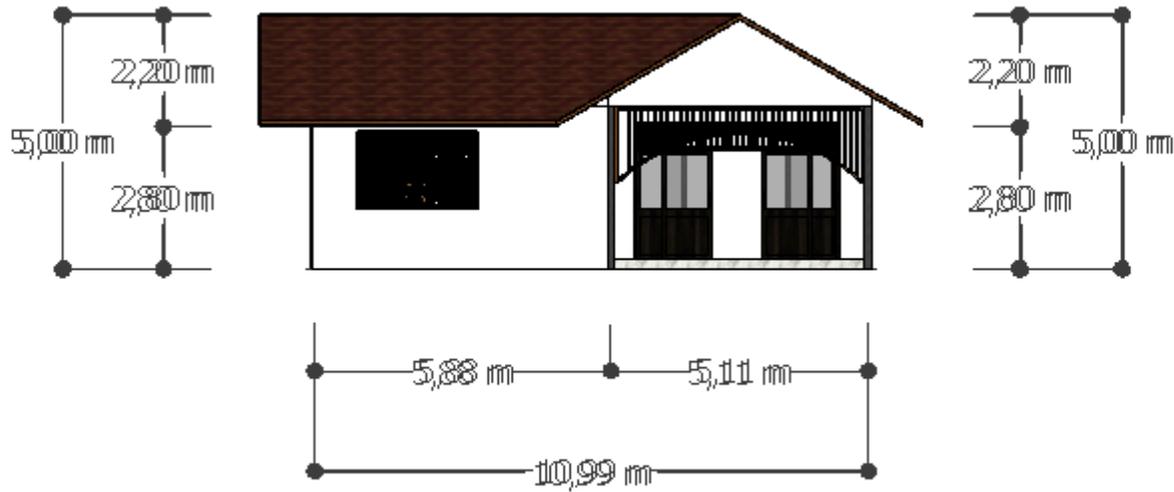
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
DENAH PUSAT INFORMASI 2

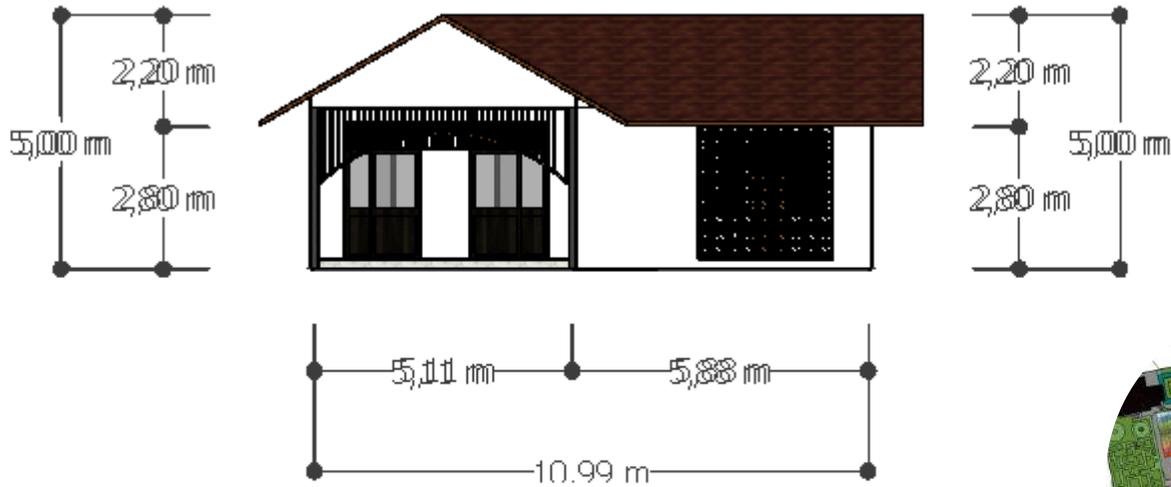
SKALA
1:150

NO. GAMBAR



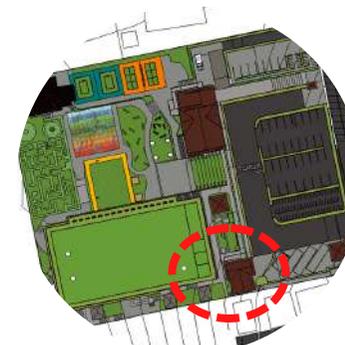
TAMPAK DEPAN PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 350



TAMPAK BELAKANG PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 350



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK
BELAKANG PUSAT INFORMASI 2

SKALA
1:150

NO. GAMBAR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

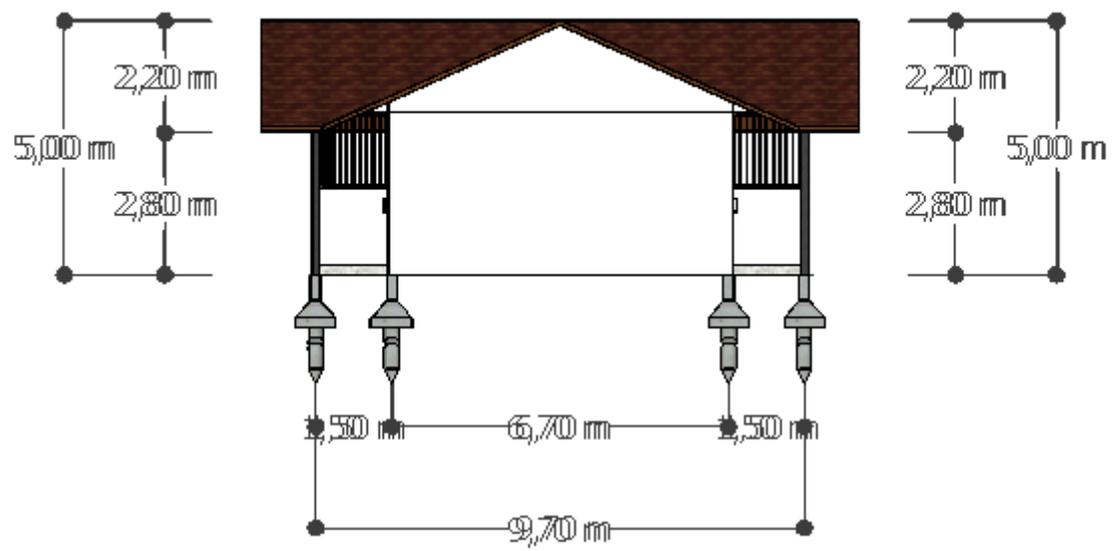
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
TAMPAK SAMPING
KANAN DAN SAMPING KIRI
PUSAT INFORMASI 2

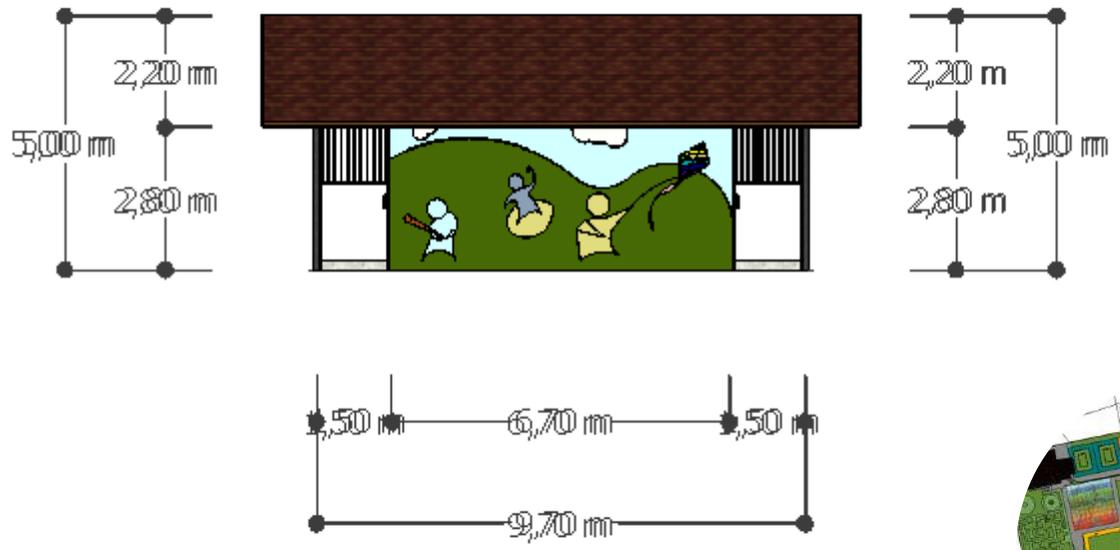
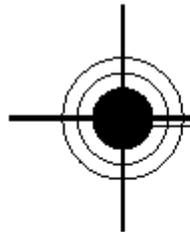
SKALA
1:150

NO. GAMBAR



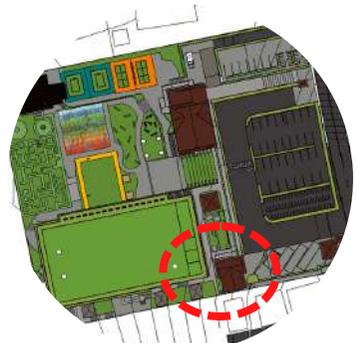
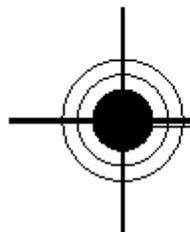
TAMPAK SAMPING KIRI PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 390



TAMPAK SAMPING KIRI PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 390



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

**PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK**

**LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT**

**DWI ANIZA FITRI
18660043**

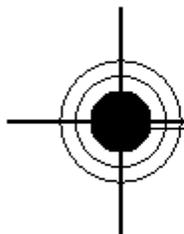
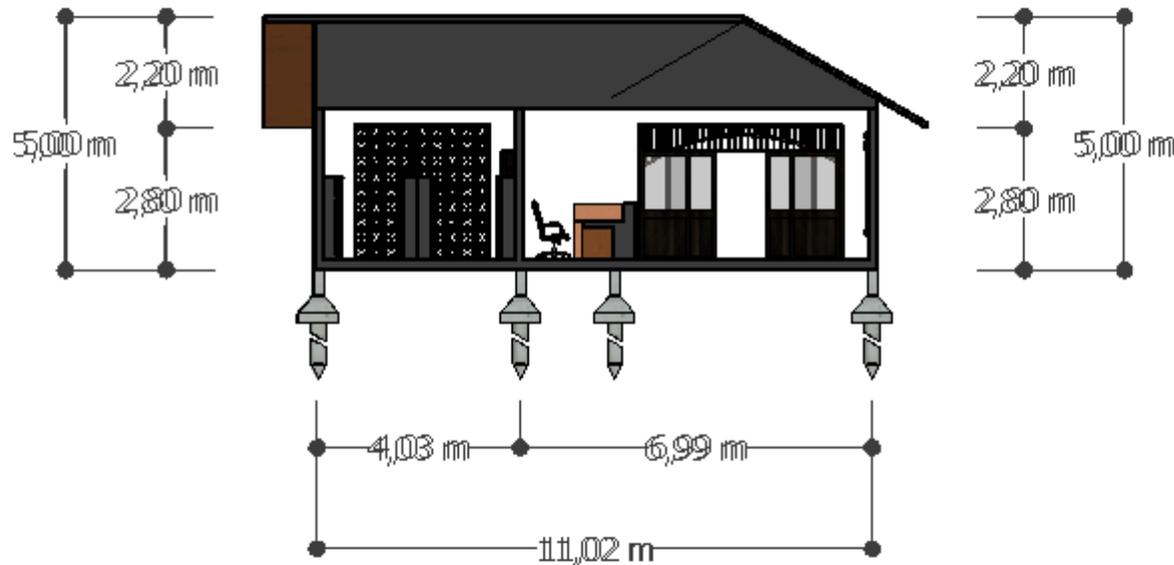
**DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T**

**DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T**

**JUDUL GAMBAR
POTONGAN AA' PUSAT INFORMASI 2**

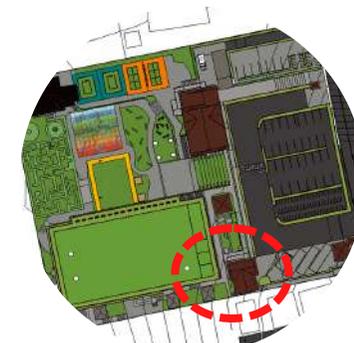
**SKALA
1:150**

NO. GAMBAR



POTONGAN AA' PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 350



Keyplan



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

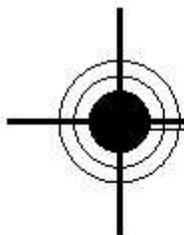
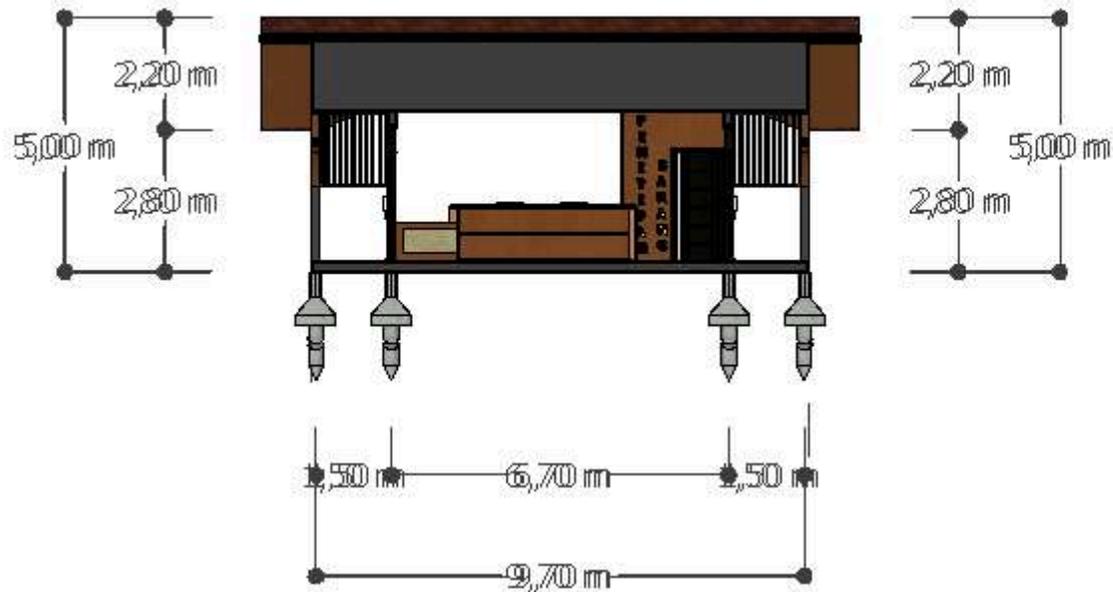
DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
POTONGAN BB' PUSA T INFORMASI
2

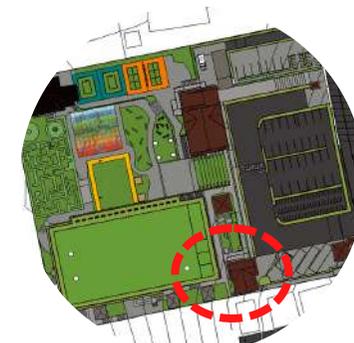
SKALA
1:150

NO. GAMBAR



POTONGAN BB' PUSAT INFORMASI 2

SKALA 1 : 350



Keyplan



PERSPEKTIF EKSTERIOR P3K DAN KANTOR STAFF



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA

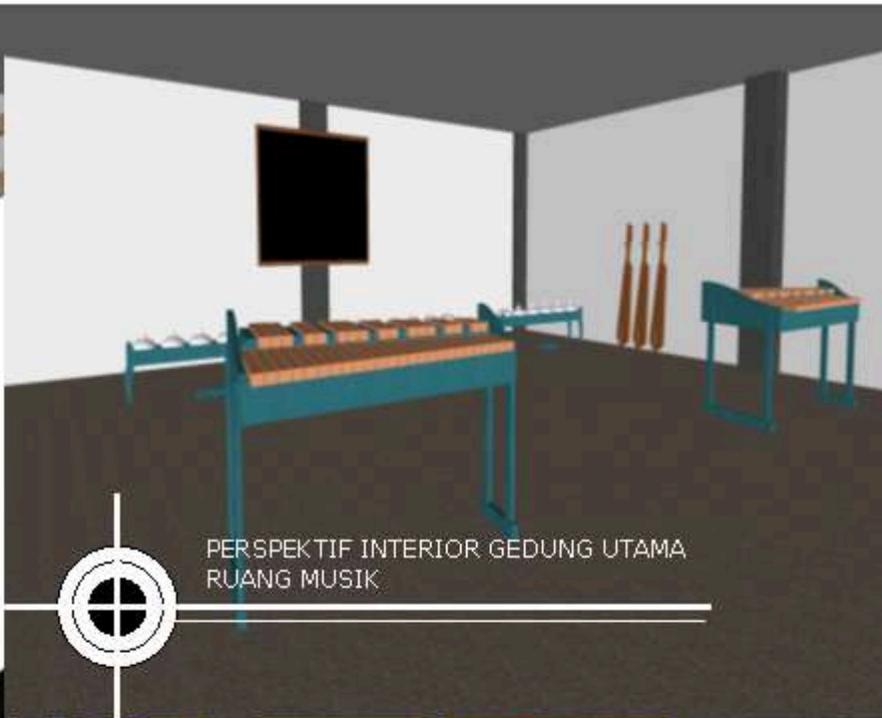
NO. GAMBAR



PERSPEKTIF EKSTERIOR SURAU DAN AREA PERMAINAN LUAR RUANGAN



PERSPEKTIF INTERIOR GEDUNG UTAMA
PERMAINAN BONGKAR PASANG



PERSPEKTIF INTERIOR GEDUNG UTAMA
RUANG MUSIK



PERSPEKTIF INTERIOR GEDUNG UTAMA
RUANG BACA



PERSPEKTIF INTERIOR GEDUNG UTAMA
PERMAINAN BAKIAK DAN LOMPAT TALI



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

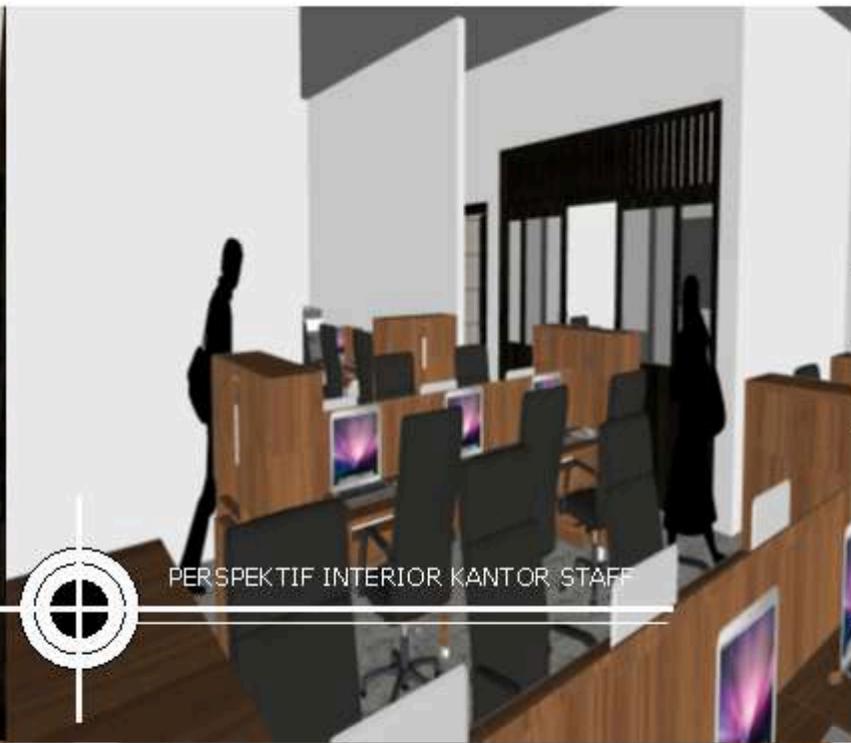
JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR GEDUNG
UTAMA

SKALA

NO. GAMBAR



PERSPEKTIF INTERIOR FBK



PERSPEKTIF INTERIOR KANTOR STAFF



PERSPEKTIF INTERIOR PUSAT INFORMASI



PERSPEKTIF INTERIOR
PUSAT KULINER DAN OLEH OLEH



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL
PERANCANGAN TAMAN
PERMAINAN TRADISIONAL DI
PASAMAN
DENGAN PENDEKATAN
RAMAH ANAK

LOKASI
KECAMATAN LUBUK SIKAPING
KABUPATEN PASAMAN
SUMATERA BARAT

DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACH. GAT GAUTAMA, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2
Dr. TARRANITA KUSUMADEWI, M.T

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR BANGUNAN
PENUNJANG

SKALA

NO. GAMBAR

Perancangan Taman Bermain Tradisional Anak di Pasaman dengan Pendekatan Arsitektur Ramah Anak

NAMA MAHASISWA
DWI ANIZA FITRI
18660043

DOSEN PEMBIMBING 1
ACHMAD GAT GAUTAMAM.T

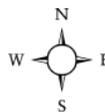
DOSEN PEMBIMBING 2
TARRANITA KUSUMADEWI,M.T

Perancangan Taman Bermain Tradisional Anak di Pasaman dengan pendekatan arsitektur ramah anak bertujuan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus mendorong perkembangan holistik anak. Taman ini akan menjadi wadah bagi anak-anak untuk mengenal dan menikmati beragam permainan tradisional khas Sumatera Barat, seperti engklek, bakiak, dan congklak. Selain melestarikan budaya, taman ini juga dirancang untuk meningkatkan aktivitas fisik anak dengan menyediakan berbagai fasilitas permainan yang merangsang gerak. Dengan demikian, diharapkan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dan mencegah masalah kesehatan akibat kurang gerak. Lebih dari itu, taman ini juga akan menjadi ruang bagi anak-anak untuk belajar bersosialisasi, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas melalui permainan kelompok. Dalam perancangannya, aspek keamanan dan kenyamanan anak akan menjadi prioritas utama, sehingga taman ini menjadi ruang publik yang ramah anak dan inklusif. Pendekatan arsitektur ramah anak akan diterapkan dalam pemilihan material, penataan ruang, serta pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

TUJUAN PERANCANGAN

- Merespon salah satu program KLA, yaitu Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA).
- Melestarikan permainan budaya setempat.
- Menerapkan pendekatan Arsitektur Ramah Anak yang sesuai dengan program KLA.
- Mempertimbangkan aspek tumbuh kembang anak.

PROFIL RANCANGAN



Lokasi

Jl. Prof. Dr. Hamka, Kec. Lubuk Sikaping, Tanjung Baringin, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat.

Luas Wilayah

1,26 ha

View ke dalam tapak



View ke luar tapak



Batas Tapak

| | | | |
|---|---|---|--|
| | | | |
| Utara Kantor dinas Perhubungan dan jalan menuju pusat kota. | Timur Rumah pecel lele dan kantor TVRI. | Selatan Lahan perumahan dan jalan menuju ke luar kabupaten. | Barat Bertasari langsung dengan hutan. |

Pembagian Jenis Permainan

Permainan aktif

Permainan pasif

Permainan yang membutuhkan pendampingan

Permainan yang lebih santai dan bisa dilakukan sambil duduk atau hanya menggerakkan anggota tubuh bagian atas saja. Jenis permainan yang melatih motorik halus tergolong ke dalam jenis permainan yang pasif.

Permainan yang mengharuskan menggerakkan seluruh anggota tubuh hingga harus bergerak cepat seperti berlari atau melompat.

Suatu permainan yang membutuhkan dampingan dari orang yang lebih tua atau orang yang berpengalaman karena cara memainkan atau cara membuat mainannya yang memiliki resiko terluka.

KRITERIA

Aktraktif

Menciptakan ruang dan lingkungan yang tidak hanya mengikuti standarisasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), tetapi juga mampu menampilkan desain yang menarik serta nyaman bagi pengguna. Inklusif

Menciptakan ruang maupun lingkungan yang nyaman dan aman digunakan oleh semua kalangan pengguna. Seperti penyesuaian ukuran furnitur, kemudahan akses, jenis material, dan sebagainya. Edukatif

Mengadakan informasi ruang dan lingkungan dengan baik. Baik dalam bentuk papan tanda maupun penataan ruang dan lingkungan.

INTEGRASI KEISLAMAN

Di dalam islam, sangat penting untuk menyeimbangkan pola hidup. Baik dari keseimbangan kehidupan pekerjaan, ibadah, bahkan waktu bersantai seperti bermain. Keseimbangan tersebut diiringi dengan pentingnya menjaga kenyamanan masing-masing. Dalam Al-qur'an syrat Al-MUJadilah ayat: 11 juga menegaskan bahwa, "Bermainlah diwaktu luang dan kembali bekerjalah setelahnya." Lalu, dilengkapi dengan hadist dari Abu Hurairah yang berbunyi, "Siapa yang bermain kepada Allah dan hari akhir, maka jangan sakiti tetangganya." hal tersebut juga mejuruk kepada desain yang haruslah nyaman dan aman digunakan oleh pengguna nantinya.

KARAKTERISTIK PERMAINAN TRADISIONAL



PENDEKATAN

Asitektur ramah anak dalam arsitektur adalah konsep perancangan ruang yang sangat berpatokan kepada kenyamanan dan keamanan pengguna seperti yang dimuat dalam pedoman Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA). Pendekatan ini menerapkan:

Material

Untuk melindungi dari penyebaran penyakit atau infeksi saat terluka, material pada alat bermain dan lingkungan bermain menggunakan bahan-bahan anti toksik dan anti bakterial yang aman jika disentuh oleh anak.

Warna

Objek yang sama dengan warna yang berbeda lebih menarik di mata anak-anak. Variasi warna objek dapat merangsang anak untuk membuat pilihan yang ingin mereka mainkan dan menghindari dari rasa bosan karena warna yang seragam.

Lingkungan

Lingkungan bermain berfokus kepada merancang untuk area bermain luar ruangan. Lingkungan tersebut harus kaya dan bervariasi.

Tagline

PLAYFUL LEARNING

"Playful Learning"

Tagline ini bermakna, belajar itu tidak hanya dari pendidikan formal. Teruma pembelajaran karakter yang sangat perlu diperhatikan. Kurangnya pendidikan karakter dapat berpengaruh kepada kurangnya kemampuan sosial yang bisa berakibat fatal disamping kurangnya gerak tubuh karena kepadatan aktivitas baik aktivitas sekolah maupun aktifitas kerja. Melalui pendekatan desain berbasis nilai keislaman, lingkungan dirancang untuk menghadirkan area bermain yang menyenangkan, membantu relaksasi dari kepadatan aktivitas sehari-hari, menjaga kebugaran tubuh, mengasah kemampuan bersosialisasi, dan mendidik agar memahami serta melestarikan budaya luhur. Poin tersebut diterapkan dengan memanfaatkan elemen alam seperti bentuk lahan, cahaya, arah angin, dan vegetasi.





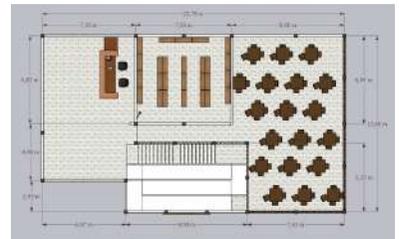
DENAH GEDUNG UTAMA



DENAH KANTOR DAN P3K



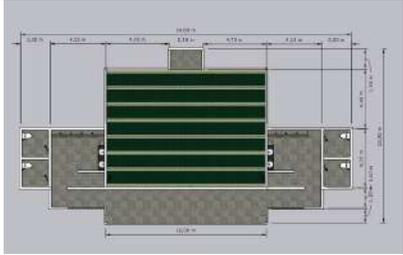
DENAH PUSAT INFORMASI 2



DENAH LT 1 PUSAT INFORMASI 1, KULINER DAN OLEH-OLEH



DENAH LT 2 PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH



DENAH SURAU

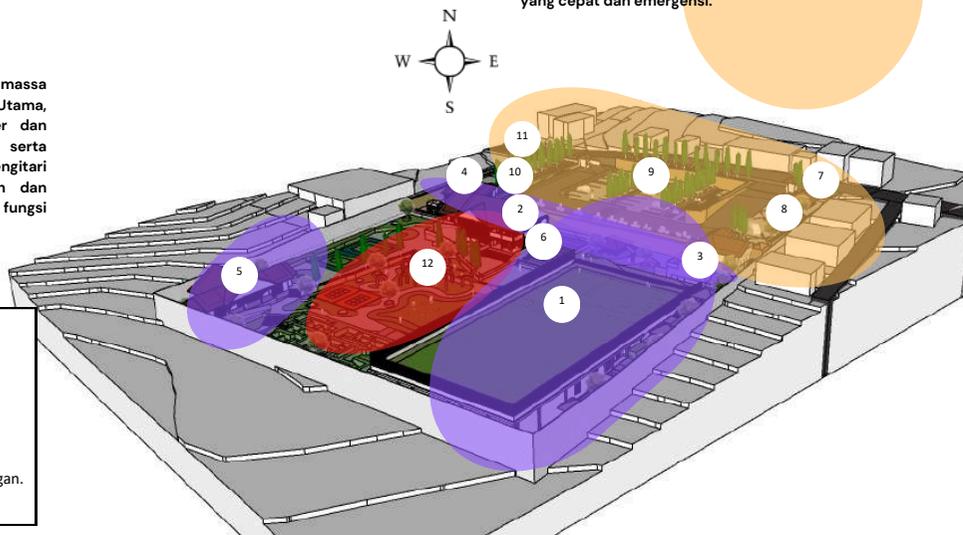


Area ini diperuntukkan sebagai masa bangunan seperti Gedung Utama, Pusat Informasi, Pusat Kuliner dan Oleh-oleh, Kantor dan P3K, serta bangunan Surau. Area ini mengitari area permainan luar ruangan dan menyesuaikan dari fungsi perbangunannya sendiri.

Area ini diperuntukkan sebagai area permanen luar ruangan yang memanfaatkan kontur lahan serta arah angin dan arah pencahayaan matahari terhadap tapak.

Area ini ada area parkir yang terbagi menjadi 4 parkir, yaitu area parkir bus dan truk, area parkir pengunjung, area parkir staff, lalu area ambulans yang menyambung langsung dengan halaman depan bangunan Kantor dan P3K agar mudah dijangkau sesuai aktivitasnya yang cepat dan emergensi.

- LEGENDA**
- | | |
|---|----------------------------------|
| 1. Gedung permainan dalam ruangan. | 7. Area tunggu supir. |
| 2. Pusat informasi dan pusat kuliner & oleh-oleh. | 8. Area parkir bus dan truk. |
| 3. Pusat informasi dan TPS. | 9. Area parkir pengunjung. |
| 4. Kantor dan P3K. | 10. Area parkir staff. |
| 5. Musholla. | 11. Jalur ambulance. |
| 6. Teater. | 12. Area permainan luar ruangan. |



PERANCANGAN TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI PASAMAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR RAMAH ANAK

Nama : Dwi Aniza Fitri
NIM : 18660043
Pembimbing 1 : Achmad Gat Gautama, M. T
Pembimbing 2 : Dr. Tarranita Kusumaderi, M.T
Tipologi Bangunan : Fasilitas rekreasi
Lokasi : Lubuk Sikaping, Tanjung Baringin, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat
Luas Tapak : 1,26 ha

Perancangan Taman Bermain Tradisional Anak di Pasaman dengan pendekatan arsitektur ramah anak bertujuan untuk melestarikan budaya lokal sekaligus mendorong perkembangan holistik anak. Taman ini akan menjadi wadah bagi anak-anak untuk mengenal dan menikmati beragam permainan tradisional khas Sumatera Barat, seperti engklek, bakiak, dan congklak. Selain melestarikan budaya, taman ini juga dirancang untuk meningkatkan aktivitas fisik anak dengan menyediakan berbagai fasilitas permainan yang merangsang gerak.

Dengan demikian, diharapkan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dan mencegah masalah kesehatan akibat kurang gerak. Lebih dari itu, taman ini juga akan menjadi ruang bagi anak-anak untuk belajar bersosialisasi, berkolaborasi, dan mengembangkan kreativitas melalui permainan kelompok. Dalam perancangannya, aspek keamanan dan kenyamanan anak akan menjadi prioritas utama, sehingga taman ini menjadi ruang publik yang ramah anak dan inklusif. Pendekatan arsitektur ramah anak akan diterapkan dalam pemilihan material, penataan ruang, serta pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.



PERSPEKTIF KAWASAN MATA MANUSIA

Konsep perancangan Taman Permainan Tradisional diterapkan pada pemilihan material penutup lantai pada area bermain dalam ruangan berupa karpet yang mampu mengurangi efek benturan dan mengurangi resiko terluka lebih parah. Dan mengadakan area rerumputan pada area bermain luar ruangan. selain area resapan air, rumput mampu meredam benturan lebih baik sekaligus memberdayakan ekosistem yang sejalan dengan konsep ketiga dari Arsitektur Ramah Anak yang merupakan mengadakan alam asli dalam perancangan serta poin dalam kriteria permainan tradisional yang menjaga kondisi alam.

Konsep permainan luar ruangan merupakan area terbuka dengan adanya improvisasi permainan tradisional yang dikombinasikan dengan permainan modern. Target utama perancangan ini memang anak-anak, namun orang dewasa yang sudah pernah merasakan beberapa permainan tradisional. Permainannya juga dipisahkan oleh usia pengunjung sehingga semua usia bisa menggunakan fasilitasnya.



PERSPEKTIF MATA BURUNG KAWASAN

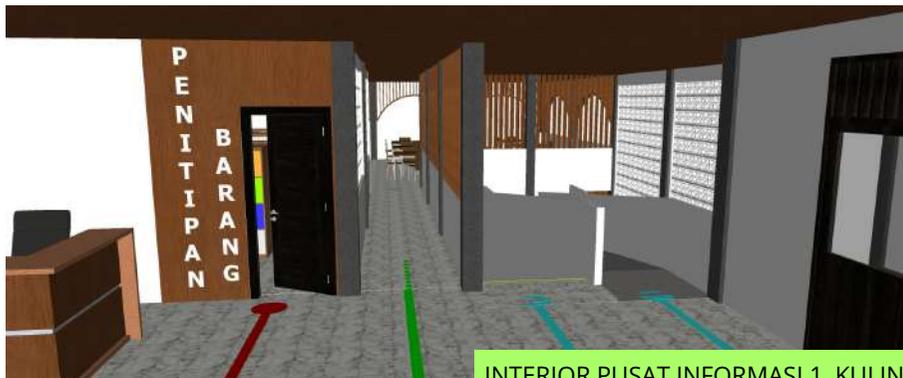


PERSPEKTIF BANGUNAN MATA MANUSIA

Penerapan desain taman permainan ini mengedepankan konsep ruangang luas tanpa sekat pada gedung utama yang merupakan bangunan mentang lebar. Ruang tanpa sekat ini juga untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan dalam gedung. Menerapkan variasi warna untuk menambahkan kesan ceria bagi pengunjung. Lalu menerapkan warna kelam pad aruangan seperti ruang baca yang membutuhkan ketenangan dan konsentrasi. Lalu menerapkan fasad seperti bentukan bangunan tradisional sekitar yang merupakan penerapan dari langgam daerah tersebut.



INTERIOR GEDUNG UTAMA PERMAINAN BONGKAR PASANG



INTERIOR PUSAT INFORMASI 1, KULINER, DAN OLEH-OLEH



AREA PUBLIK YANG MENARIK

Area permainan Mancik-mancik dan sipak tekong atau dikenal juga dengan nama petak umpet diterapkan berupa labirin mini yang luas. Memanfaatkan vegetasi pagar sekaligus aromaterapik yang berfungsi sebagai pengacau orang yang bertugas mencari yang bersembunyi.



LABIRIN MANCIK-MAINCIK

Perancangan ini mengadakan permainan ular tangga gabungan antara permainan tradisional lain seperti permainan sipak rago, bakiak, lompat tali yang bisa berada pada area hukuman (ular) atau tangga.



PINTU BUNGA PIJAK BAYANG



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

MAKET





ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

VIDEO

https://drive.google.com/file/d/1z68a1j6SBcBQeEN-vs46m5xrXEep8TiZ/view?usp=drive_link