

PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS PERMAINAN & DONGENG TRADISIONAL UNTUK ANAK-ANAK DI KOTA DENPASAR

I Putu Adisutanaya Wikanjana¹, I Wayan Yogik Adnyana Putra², Ni Made Sri Wahyuni³

¹²³Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali – Indonesia

e-mail: adisutanaya13@gmail.com¹, yogikadnyana@std-bali.ac.id², why.trisna@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : September, 2020
Accepted : October, 2020
Publish online : October, 2020

A B S T R A C T

The development of a very rapid era makes the digital era develop very quickly. Changes in the mindset of the community make traditionalities begin to be forgotten and abandoned. This has caused the younger generation, especially children, who are not familiar with traditional games and fairy tales. Traditional games and fairy tales must be introduced to children because of this thing teach children about moral value and togetherness so that they can still be enjoyed by the next generations. However, because the game inside the gadget is more interesting and varied, children are reluctant to play outside the home. The use of excessive gadgets has a negative impact on children in the form of moral degeneration, addiction and developmental barriers. In Indonesia, especially in Bali, there are some traditional games and fairy tales, but the lack of supporting facilities has caused many children who are not familiar with traditional Balinese games and fairy tales. Therefore, to support the comfort of children to play and read, a facility is needed to accommodate the activities of traditional games and fairy tales in the interior of the building. In this design facilities are provided according to the needs of traditional games and fairy tales by taking the theme Natural and the concept of Rainbow which will be applied later to the interior and building facades. Then it is expected that the design and theme of the concept will be able to accommodate or facilitate the needs of traditional Balinese games and fairy tales.

Key words: digital era, traditional games & fairy tales, facilities

A B S T R A K

Perkembangan jaman yang sangat pesat membuat era digital berkembang sangat cepat. Perubahan pola pikir masyarakat membuat tradisionalitas mulai dilupakan dan ditinggalkan. Hal ini menyebabkan generasi muda, khususnya anak-anak kurang mengenal permainan dan dongeng tradisional. Permainan dan dongeng tradisional harus diperkenalkan kepada anak-anak karena kedua hal tersebut mengajarkan nilai-nilai moral dan kebersamaan sehingga nantinya dapat tetap dinikmati oleh generasi selanjutnya. Namun karena permainan di dalam gadget yang lebih menarik dan bervariasi, anak-anak enggan untuk bermain di luar rumah. Penggunaan gadget berlebih berdampak negatif pada anak-anak berupa degenerasi moral, adiksi dan hambatan perkembangan. Di Indonesia,

khususnya di Bali memiliki beberapa permainan dan dongeng tradisional, namun kurangnya fasilitas yang menunjang menyebabkan banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan dan dongeng tradisional daerah Bali. Oleh karena itu untuk menunjang kenyamanan anak-anak untuk bermain dan membaca maka dibutuhkan sebuah fasilitas yang mewadahi kegiatan permainan dan dongeng tradisional dalam interior bangunan. Pada perancangan ini disediakan fasilitas sesuai kebutuhan mengenai permainan dan dongeng tradisional dengan mengangkat tema Natural dan konsep Rainbow yang nantinya akan diterapkan pada interior maupun fasad bangunan. Maka diharapkan dengan perancangan dan tema konsep yang diambil mampu mewadahi atau memfasilitasi kebutuhan mengenai permainan dan dongeng anak tradisional Bali.

Kata kunci: era digital, permainan & dongeng tradisional, fasilitas

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi membawa dampak kehidupan kepada seluruh bangsa di dunia, termasuk salah satunya di Indonesia. Era globalisasi berpengaruh kepada kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang saat ini muncul dan banyak digunakan berbagai kalangan salah satunya yaitu berbentuk *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat kecil atau perangkat yang dapat melakukan sesuatu yang berguna¹.

Gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, namun anak-anak usia dini sudah pandai menggunakan gadget. Menurut Cris Rowan, seorang dokter anak asal Amerika Serikat yang dikutip oleh kompas.com menjelaskan bahwa perlu adanya larangan penggunaan *gadget* pada anak usia dini yaitu anak yang masih berada pada usia 4-8 tahun karena hal ini dapat memberikan dampak negatif diantaranya pertumbuhan otak terlalu cepat, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, perilaku agresif, adiksi, pikun digital, dan radiasi.

Melalui kegiatan interaktif berupa permainan tradisional dan mendongeng dapat menjadi solusi sebagai dasar untuk membentuk karakter anak-anak. Permainan tradisional dapat membantu anak untuk melatih fisik dan interaksi sehingga perkembangan otak dan otot anak menjadi optimal. Mendongeng bermanfaat untuk melatih imajinasi anak-anak melalui cerita rakyat yang

memberikan pesan moral, namun kegiatan ini sudah sangat jarang ditemui².

Di Kota Denpasar sudah terdapat wahana permainan umum yang terletak di taman Janggan Renon dan Taman Baca Kesiman yang menyediakan berbagai macam buku serta dapat digunakan oleh masyarakat luas. Adanya wahana tersebut tidak lepas dari kekurangan yang ada seperti, wahana permainan dominan berada di outdoor sehingga ketika cuaca kurang bagus tidak dapat digunakan secara optimal permainan yang disediakan bukan permainan tradisional sehingga kurangnya interaksi antar anak-anak di taman janggan tersebut, taman baca tidak menyediakan fasilitas pembacaan dongeng sehingga kurang menarik minat anak-anak. Kebanyakan yang datang ke Taman baca tersebut merupakan kalangan mahasiswa dan masyarakat umum.

Berdasarkan kekurangan tersebut, perancang menyimpulkan bahwa perlunya sebuah fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan permainan dan dongeng tradisional untuk anak-anak. Fasilitas yang dimaksud tidak hanya bertujuan untuk membangun karakter anak, namun juga mengedukasi orangtua untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sehingga dalam perancangan ini akan membahas dan merancang fasilitas yang menunjang kebutuhan anak-anak yaitu Perancangan Interior Fasilitas Permainan & Dongeng Tradisional di Bali khususnya di Kota Denpasar.

anak di Kota Denpasar ini ada beberapa metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara terhadap bapak Carlos selaku ketua dari Taman Baca Kesiman, Observasi site yang terletak di Jl.

METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam Perancangan Interior Fasilitas Permainan & Dongeng Tradisional untuk Anak-

¹ <http://www.oxfordlearnersdictionaries.com>

² Nova Marina

Diponegoro no.252, dan studi dokumentasi berupa foto-foto data eksisting dari data survey. Pengumpulan data sekunder diperoleh dari proses mencari data berupa teori-teori melalui internet, buku, maupun artikel yang berkaitan dengan perancangan interior ini.

2.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan metode yang digunakan untuk mengolah hasil penelitian untuk mendapatkan kesimpulan. Secara umum, metode ini dapat dibagi menjadi dua bagian, antara lain metode analisis data kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui kondisi site dan tipografi lingkungan site yang akan digunakan, dan metode analisis data kualitatif yaitu data yang berkaitan dengan civitas, aktivitas, serta analisis kebutuhan ruang.

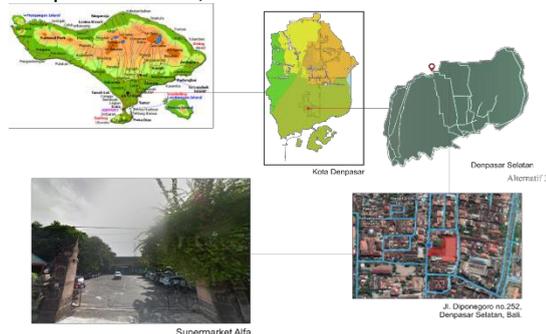
2.3 Metode Desain

Dalam Perancangan Interior Fasilitas Permainan & Dongeng Tradisional untuk Anak-anak di Kota Denpasar akan menggunakan salah satu metode desain yaitu metode Glass Box. Metode Glass Box merupakan metode yang menggunakan parameter-parameter yang terstruktur, sesuai dengan fakta dan telah dianalisis secara mendalam serta sistematis, sehingga desain yang menggunakan metode ini hasilnya diharapkan mampu rasional sehingga memenuhi standar kenyamanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Site

Lokasi site eksisting yang akan digunakan sebagai lokasi Perancangan Interior Fasilitas Permainan & Dongeng Tradisional untuk Anak-anak adalah Supermarket Alfa di Jl. Diponegoro no.252, Denpasar Selatan, Bali.



Gambar 3.1 Lokasi Site Terpilih
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

3.2 Tema dan Konsep

Dalam sebuah perancangan, pemilihan tema dan konsep berdasarkan permasalahan yang

ada sangat penting untuk dibahas karena akan menentukan suasana ruang yang ingin dibangun. Latar belakang tema dari perancangan ini, Pertama, tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan anak-anak mengenai permainan dan dongeng tradisional yang ada di Bali serta bertujuan untuk mengurangi penggunaan *gadget* dan mengajak anak-anak untuk merasakan suasana alam di tengah kota.

Kedua, permainan tradisional merupakan permainan yang menggunakan peralatan sederhana untuk memainkannya yang menggunakan material yang tersedia dari alam seperti kayu, bambu dan karet. Selain itu pada buku dongeng juga menggunakan material kertas yang berasal dari kayu.

Dari dua hal ini dapat disimpulkan bahwa tema yang cocok digunakan untuk perancangan ini adalah tema 'Natural'. Melalui tema natural yang berarti alami ini akan memberikan kesan tenang dan sejuk pada anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan sehingga mengurangi kecenderungan sifat agresif dari anak-anak.

Konsep merupakan hasil visualisasi dari tema atau penjabaran lebih lanjut dari sebuah tema. Konsep dapat dilihat secara langsung karena memiliki bentuk atau visual yang nyata³. Berdasarkan tujuan utama perancangan interior ini yaitu untuk menarik minat pengunjung yang berasal dari kalangan anak-anak, maka psikologis warna pada ruangan sangat mempengaruhi hal tersebut. Penggunaan warna yang tepat dapat memberikan kesan tertentu yang mempengaruhi psikologis anak-anak.

Penentuan konsep tidak lepas dari tema yang telah ditentukan. Berdasarkan tema natural, maka konsep yang akan diangkat pada perancangan ini adalah 'Rainbow'. Dalam Bahasa Indonesia, *Rainbow* berarti pelangi. Pelangi merupakan hasil dari kejadian alam sehingga sangat berkaitan dengan konsep Natural yang akan diangkat. Warna-warni pelangi dapat mempengaruhi psikologis anak karena setiap warna pada pelangi memiliki makna tersendiri.

3.3 Aplikasi Tema dan Konsep

a. Lantai

³ Teori Arsitektur 3, pe1111nerbit Universitas Gunadarma

Pemilihan lantai yang akan digunakan akan berbeda dan disesuaikan pada setiap ruangnya. Pengaplikasian lantai berdasarkan tema konsep yang akan diangkat yaitu menggunakan beberapa jenis lantai seperti parket, keramik bertekstur, teraso, batu alam dan rumput. Pemilihan material ini juga mempertimbangkan keamanan karena perancangan ini ditujukan untuk anak-anak yang aktif bergerak sehingga keamanan dan kenyamanan anak dapat terjaga.



Gambar 3.2 Pemilihan Lantai
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

b. Dinding

Pengaplikasian warna dan dekorasi pada dinding akan disesuaikan dengan fungsi dari ruangan tersebut. Dalam pengaplikasian tema konsepnya, dinding akan dicat dengan warna-warna pelangi sehingga memberikan kesan semangat untuk anak-anak dan bentuk dekorasi dari kayu yang tidak menyudut sehingga tidak membahayakan anak-anak. Dinding pada ruang bermain dan ruang teater akan diberikan lapisan busa (*foam*) sehingga dapat meredam suara dan berfungsi untuk keamanan anak-anak.

PEMILIHAN DINDING



PEMILIHAN WARNA

Gambar 3.3 Pemilihan Dinding
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

c. Plafon

Aplikasi tema konsep pada plafon akan menggunakan material *calci board* sehingga mudah untuk dibentuk dan di cat berbagai macam warna. Selain gypsum akan menggunakan material seperti kayu sehingga

kesan natural dapat dirasakan pada setiap ruangnya.

PEMILIHAN PLAFOND



Gambar 3.4 Pemilihan Plafon
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

d. Furniture & Aksesoris

Berdasarkan tema dan konsep yang telah dijabarkan diatas maka furniture dan aksesoris yang ada di fasilitas ini akan mengaplikasikan warna dan bentuk tersebut. Bentuk furniture dan aksesoris didominasi dengan bentuk melengkung dan bentuk lingkaran sehingga tidak monoton namun tetap tidak membahayakan bagi anak-anak. Material yang akan digunakan berupa kayu solid dan multiplek dengan finishing warna-warna yang

ada pada pelangi.

PEMILIHAN FURNITURE



Gambar 3.5 Pemilihan Furniture & Aksesoris
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

3.4 Visualisasi Tema dan Konsep

1. Fasad



Gambar 0.1 3D Fasad
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Pada bagian depan bangunan memperlihatkan

pasangan kayu secara dinamis yang memberikan kesan natural pada bangunan ini. Di sekitar bangunan utama terdapat tanaman perindang agar kesan natural dan teduh. Penggunaan warna putih pada dinding dengan dekorasi 7 warna memberikan

kesan ceria dengan perpaduan warna pelangi yang menarik hati anak-anak yang akan menjadi civitas utama pada perancangan ini.

2. Siteplan



Gambar 0.2 3D Siteplan
[Sumber: Analisa pribadi, 2020]

Pemilihan cat warna putih pada bagian dak sangat dominan pada siteplan bangunan ini karena terdapat kaca pada bagian atap berwarna warni memberikan kesan penuh warna namun tidak terkesan ramai. Pemilihan *sky light* agar meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan dan juga pemilihan warna pada kaca *sky light* tersebut disesuaikan dengan konsep yang diusung yaitu *rainbow* dimana warna pelangi yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu harus ada di setiap bagian bangunan ini.

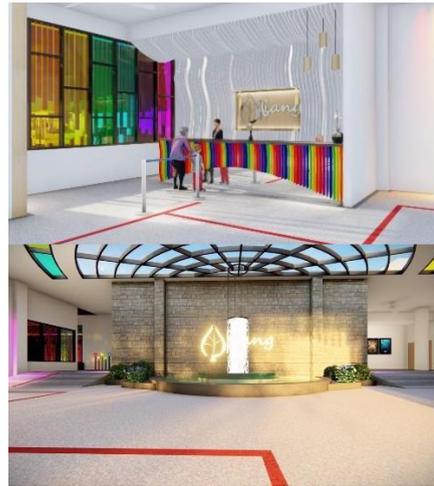
3. Area Parkir Pengunjung



Gambar 0.3 3D Area parkir pengunjung
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Area parkir pengunjung memiliki kapasitas parkir mobil sebanyak 13 buah dan motor sebanyak 63 buah. Terdapat tanaman perindang di bagian area parkir dan pedestrian yang bertujuan sebagai peneduh kendaraan dan civitas yang sedang menuju bangunan utama sehingga mengurangi paparan cahaya matahari.

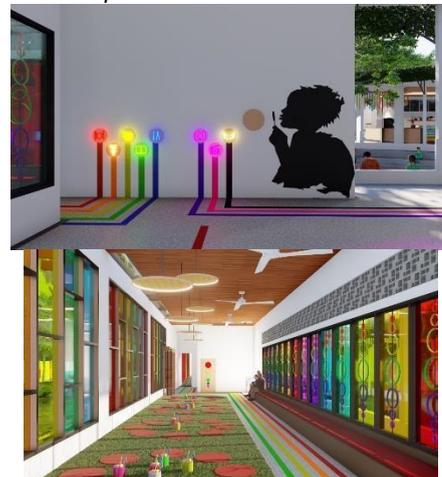
4. Lobby



Gambar 0.4 3D Area Lobby
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Area Lobby merupakan tempat membeli tiket dan pusat informasi mengenai fasilitas interior permainan dan dongeng tradisional ini. Pada bagian lobby terdapat kolam dan *waterfall* buatan dengan logo menyala yang berguna untuk penghawaan dan juga sebagai estetika ruangan yang dapat digunakan sebagai spot berfoto sebelum memasuki area *workshop*. Adapun penggunaan warna pada bagian furniture dan kaca dan bentuknya yang dinamis pada bagian lobby ini disesuaikan dengan tema konsep yang diusung.

5. Area Workshop



Gambar 0.5 3D Ruang Workshop
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Sebelum memasuki area *workshop* dan area lainnya pada bangunan ini, terdapat aksesoris dinding yang menggunakan logo unik bertujuan untuk membantu pengunjung mencari ruangan dengan mengikuti warna garis sesuai dengan aksesoris menyala tersebut. Hal ini juga bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak untuk mengikuti garis ini karena hal itu warna dinding dan lantai dibuat putih sehingga anak-anak lebih fokus ke garis yang telah ditentukan. Adapun pemilihan warna kaca

jendela mati disesuaikan dengan tema konsep dan area *workshop* lesehan terkesan tradisional.

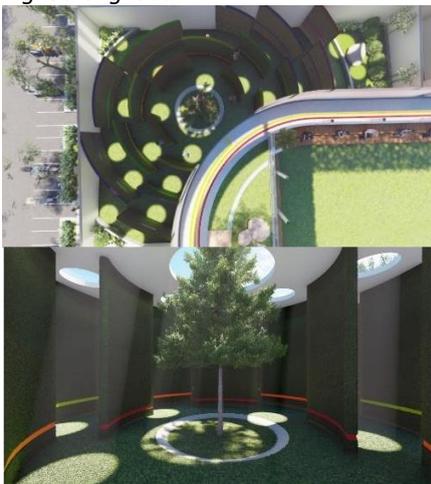
6. Perpustakaan



Gambar 0.6 3D Perpustakaan
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Pada ruang perpustakaan ini menggunakan material lantai rumput sintesis dan terdapat satu pohon cemara yang bagian pinggirnya dapat digunakan sebagai area duduk agar memberikan kesan alami pada interior ini sehingga anak-anak merasa nyaman ketika membaca. Terdapat *stepping* bermaterial beton dengan warna-warni yang bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak menuju rak buku pada perpustakaan ini. Area baca yang lesehan dan kursi single memberikan kebebasan untuk anak-anak memilih tempat yang mereka sukai untuk membaca buku dongeng.

7. Area Engkeb-engkeban



Gambar 0.7 3D Area bermain petak umpet
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Area bermain petak umpet ini didominasi dengan penggunaan warna hijau agar terkesan alami. Terdapat satu pohon di tengah-tengah area ini yang

digunakan sebagai tempat menghitung ketika bermain petak umpet. Dinding-dinding pada area ini dibuat melengkung dan dilapisi rumput sintesis sehingga ketika anak-anak berlari-larian dan terjatuh, mengurangi resiko cedera pada anak-anak. Perbedaan warna garis pada dinding bertujuan untuk membedakan kedalaman dinding dari pohon tengah tersebut dan juga disesuaikan dengan tema konsep yang diusung. Area ini menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami melalui *sky light* dan loster pada bagian dinding paling belakang.

8. Area bermain outdoor



Gambar 0.8 3D Area bermain outdoor
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Area bermain outdoor selain difungsikan sebagai tempat bermain permainan seperti Tarik tambang, *gala-galaan*, *meoak-goakan* dan *terompah*, area ini juga digunakan sebagai tempat untuk mendongeng. Dengan area setengah lingkaran memungkinkan penonton untuk fokus ke seseorang yang akan mendongeng tengah-tengah panggung. Pengunjung akan merasa seperti mendengar cerita dongeng seperti jaman dahulu dengan seorang pendongengnya bercerita di bawah pohon. Selain itu area panggung parket ini juga digunakan sebagai *event workshop outdoor* yang akan diselenggarakan dua kali dalam satu minggu. Terdapat area sungai dangkal, batu besar dan pohon di arah yang berlawanan dari panggung yang memberikan kesan sejuk.

9. Cafeteria

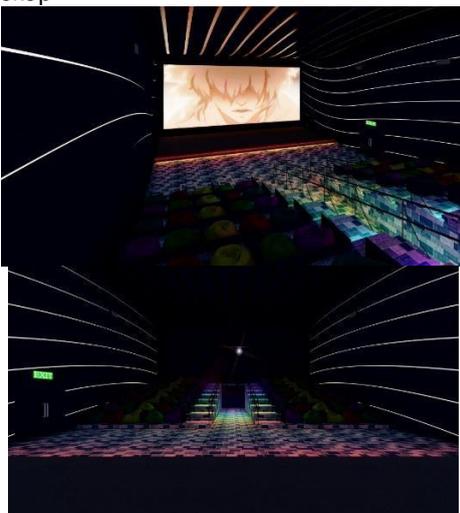


Gambar 0.9 3D Cafeteria

[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Area counter pada cafeteria ini memadukan tekstur kayu HPL dengan warna-warna solid dari HPL memberikan kesan alami namun tetap kental dengan warna dari *rainbow* itu sendiri. Pada area cafeteria ini menjual aneka macam makanan ringan seperti jajan tradisional Bali dan kue-kue lainnya. Dinding dekat counter dipasang papan kapur dengan tujuan agar ketika wali dari anak-anak mengantri ketika memesan makanan, anak-anak tidak bosan menunggu karena papan tersebut memang khusus dipasang untuk digambar oleh anak-anak. Area duduk di cafeteria ini mengarah ke lapangan bertujuan agar ketika wali dari anak-anak dapat menikmati hidangan sembari memperhatikan kegiatan anak-anaknya. Bukaan cahaya pada *skylight* dimaksimalkan untuk mengurangi penggunaan cahaya buatan dan terdapat loster pada bagian dinding untuk memberikan sirkulasi udara pada area ini.

10. Bioskop



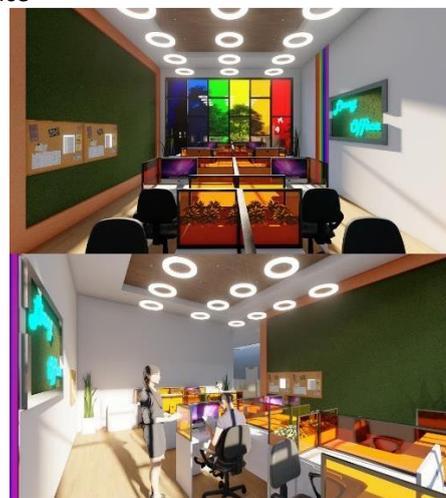
Gambar 0.10 3D Bioskop

[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Ruang bioskop ini memiliki 2 fungsi yaitu untuk menonton animasi yang berkaitan dengan cerita

dongeng untuk anak-anak dan digunakan sebagai panggung pertunjukan mingguan yang diselenggarakan dengan mengundang anak-anak dari salah satu sekolah TK-SD yang berlokasi di daerah Bali. Ruang ini berbentuk dinamis dipadukan dengan *strip light* pada bagian dindingnya. Pada bagian tangga menggunakan *strip light* berwarna yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk warna pelangi. Tempat duduk yang disediakan berupa bean bag warna-warni dan pemilihan bean bag ini karena kebiasaan anak-anak yang tidak suka duduk secara formal sehingga dengan menggunakan bean bag ini memungkinkan anak-anak dapat sesuka hati mengatur posisi duduknya.

11. Office



Gambar 0.11 3D Office Lt.2

[Sumber: Analisa Pribadi]

Office ini akan digunakan oleh Departemen Akunting dan Departemen Operasional yang bertugas untuk mengatur keuangan dan memasarkan *event* yang akan diselenggarakan per minggu ke sekolah-sekolah TK-SD di seluruh Bali. Area office ini memiliki bukaan cahaya berupa jendela mati dengan kaca *rayband* warna-warni yang bertujuan untuk mengurangi intensitas cahaya langsung yang masuk ke ruangan ini. Lantai menggunakan material parket dengan dinding di cat putih dan dekorasi dinding rumput sintesis sehingga memberikan kesan hijau pada ruangan ini.

12. Ruang Santai





Gambar 0.12 3D Ruang Santai
[Sumber: Analisa Pribadi, 2020]

Ruang yang terletak di sebelah *office* ini merupakan ruang privat yang digunakan untuk beristirahat dan hanya dapat diakses oleh karyawan disini. Ruangan ini menggunakan material lantai kayu jati yang disusun menggunakan pola *herringbone*. Terdapat pantry di ruangan ini yang digunakan untuk memasak makanan dan minuman ringan. Terdapat bukaan jendela mati dengan kaca warna-warni yang mengarah ke arah timur dan loster untuk bukaan udaranya. Tempat duduk di area ini menggunakan warna hijau memberikan kesan alami dan tenang. Terdapat rak yang berfungsi untuk menyimpan majalah atau buku yang dapat dibaca sewaktu-waktu oleh civitas disini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Perancangan Interior Fasilitas Permainan & Dongeng Tradisional untuk Anak-anak di Kota Denpasar, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Merancang fasilitas permainan & dongeng tradisional untuk anak-anak sesuai dengan kebutuhan anak dengan tetap mempertimbangkan permainan apa saja yang akan disediakan sesuai umur anak dan menyediakan ruang penunjang lainnya. Ruang yang disediakan dalam memenuhi kebutuhan perancangan ini adalah ruang lobby sebagai pusat informasi, ruang bermain anak sebagai tempat berlangsungnya kegiatan permainan tradisional, selain itu juga menyediakan ruang perpustakaan yang menyediakan berbagai buku dongeng tradisional, ruang *workshop*, *cafeteria* dan ruang teater. Sedangkan ruang untuk pengelola yaitu ruang staff, ruang rapat, ruang MEP, kantor owner dan kantor manager
2. Perancangan Interior Fasilitas Permainan & Dongeng Tradisional untuk Anak-anak di Kota Denpasar mengusung tema natural dengan konsep *rainbow*, dimana lebih banyak menggunakan material kayu dan penambahan pohon perindang sehingga menimbulkan kesan alami dan sejuk. Sedangkan untuk konsep *rainbow* diterapkan pada setiap ruangnya seperti pengaplikasian pada beragamnya warna pada cat dinding, furniture dan dekorasi ruang selain itu

pada fasad bangunan juga mencerminkan konsep *rainbow*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonim. 2019, *Manfaat Permainan Tradisional*. [online], <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>. (diakses pada 02 Oktober 2019 pukul 22:25)
- [2] Anonim. 2011, *World Urbanization Prospects, the 2011 Revision*, Website of the United Nations Population Division [online], https://www.un.org/en/development/desa/population/publications/pdf/urbanization/WUP2011_Report.pdf (diakses pada 02 Oktober 2019 pukul 21:30)
- [3] Anonim. 2019, *Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda* [online], http://paudikmasjateng.kemdikbud.go.id/perpus/index.php?p=show_detail&id=981&keywords= (diakses pada 02 Oktober 2019 pukul 22:40)
- [4] Anonim. 2013, *Organisasi Ruang* [online], <http://seputardunia23.blogspot.com/2013/03/organisasi-ruang.html> (diakses pada 24 oktober 2019 pukul 00:40)
- [5] Anonim. 2017, *Pengertian dan Organisasi Ruang dalam Arsitektur* [online], <https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-dan-organisasi-ruang-dalam.html> (diakses pada 24 oktober 2019 pukul 00:44)
- [6] Anonim. 2017, *Tangga Umum dan Tangga Darurat pada Bangunan* [online], <https://www.arsitur.com/2017/12/tangga-umum-dan-tangga-darurat-pada.html> (diakses pada 25 oktober 2019 pukul 22:50)
- [7] Anonim. 2016. *Utilitas Bangunan* [online], <https://berandaarsitek.blogspot.com/2016/04/utilitas-bangunan.html> (diakses pada 24 oktober 2019 pukul 02:26)
- [8] Anonim. 2019. *18 Permainan Tradisional Bali Ini Jangan Sampai Terlupakan* [online], <https://bali.tribunnews.com/2019/04/09/tribun-wiki-18-permainan-tradisional-bali-ini-jangan-sampai-terlupakan?page=all> (diakses pada 19 Maret 2020 pukul 21:41)
- [9] Anonim. 2020, *Definisi dan Pengertian Workshop*, [online], <https://pengertiandefinisi.com/definisi-dan->

pengertian-workshop/ (diakses pada 10 April 2020 pukul 14:19)

- [10] Capcicip. 2010, Pola Sirkulasi Pada Ruang [online], <http://helena-hapsari.blogspot.com/2010/02/sirkulasi-adalah-elemen-yang-sangat.html> (diakses pada 24 oktober 2019 pukul 00:40)
- [11] Harahap, Siti Mahyuni. 2019, *Pengaruh Permainan Tradisional Tarik Tambang Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Panca Budi Medan*. [online], <http://114.7.97.221/index.php/JMT/article/view/1025> (diakses pada 18 Maret 2020 pukul 16:30)
- [12] Maslow, Abraham. 2019. Pengertian CCTV, Jenis, Serta Fungsinya [online], <http://www.abraham-maslow.com/teknologi/pengertian-cctv-jenis-serta-fungsinya/> (diakses pada 7 november 2019 pukul 00:01)
- [13] Mloto, Dion. 2016. Fire Fighting System – Sistem Pemadam Kebakaran Gedung Bertingkat Tinggi [online], <https://dionmloto.blogspot.com/2016/02/sistem-pemadam-kebakaran-gedung-bertingkat-fire-fighting-system.html> (diakses pada 24 oktober 2019 pukul 03:09)
- [14] PU-net. 2008, Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 26/PRT/M/2008 [online], <http://jdih.pu.go.id/produk-hukum-detail.html?id=925> (diakses pada 26 oktober 2019 pukul 23:05)
- [15] Sari, Sriti Mayang. 2004. Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak [online], <http://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/> (diakses pada 21 april 2020 pukul 13:00)
- [16] Marina, Nova. 2017. Membentuk Karakter lewat Permainan Tradisional [online], <https://mediaindonesia.com/read/detail/123917-membentuk-karakter-lewat-permainan-tradisional> (diakses pada 25 april 2020 pukul 15:50)