

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**REDESAIN TAMAN NOSTALGIA: PUSAT
PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI
INTERPRETASI MAKNA NOSTALGIA**



DISUSUN OLEH:

**NAMA : AULIA SALSABILA PUTRI PRADESTY
NPM : 210118787**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

TAHUN 2024/2025

LEMBAR PENGESAHAN
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**REDESAIN TAMAN NOSTALGIA:
PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL
SEBAGAI INTERPRETASI MAKNA NOSTALGIA**

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

AULIA SALSABILA PUTRI PRADESTY

NPM: 210118787

Telah Diperiksa, Dievaluasi, dan dinyatakan lulus dalam penyusunan

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

Pada Program Studi Sarjana Arsitektur – Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 17 Juli 2025

Pembimbing



Frengky Benediktus Ola, S.T., M.T.

Mengetahui

Ketua Departemen Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

REDESAIN TAMAN NOSTALGIA: PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI INTERPRETASI MAKNA NOSTALGIA

Benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi dari karya orang lain. Ide, data hasil penelitian maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini. Apabila terbukti dikemudian hari bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil plagiasi, maka ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Rektor Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 17 Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Aulia Salsabila Putri Pradesty

ABSTRAK

Permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya memiliki nilai edukatif dan sosial yang tinggi, namun keberadaannya semakin terpinggirkan seiring perkembangan zaman. Taman Nostalgia di Kota Kupang, yang awalnya memiliki identitas kuat sebagai ruang bermain dan ruang ingatan kolektif, kini mengalami degradasi fungsi dan visual. Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang ulang Taman Nostalgia dengan menjadikannya sebagai pusat permainan tradisional yang tidak hanya merevitalisasi fungsinya sebagai ruang publik, tetapi juga mengangkat kembali makna nostalgia dan pelestarian budaya lokal. Pendekatan desain dilakukan dengan metode kualitatif-deskriptif melalui studi literatur, observasi lapangan, serta wawancara. Konsep utama yang diusung adalah "ruang nostalgia hidup," yang memadukan elemen permainan tradisional, interaksi sosial, dan elemen arsitektur yang membangkitkan kenangan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa pengintegrasian nilai budaya ke dalam ruang publik dapat memperkuat identitas tempat sekaligus meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelestarian budaya.

Kata Kunci: Nostalgia, Taman kota, permainan tradisional, ruang publik, pelestarian budaya, flobamora, arsitektur vernakular.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul *“Redesain Taman Nostalgia: Pusat Permainan Tradisional Sebagai Interpretasi Makna Nostalgia.”* Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam proses perancangannya, penulis memperoleh banyak pembelajaran berharga dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak **Frengky Benediktus Ola, S.T., M.T.**, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, atas segala ilmu, masukan konstruktif, serta pendampingan yang konsisten sejak awal hingga akhir proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak **Soesilo Boedi Leksono, Ir., M.T.** dan Bapak **Andi Prasetyo Wibowo, S.T., M.Eng.**, selaku dosen penguji, atas pandangan dan evaluasi yang tajam, serta wawasan yang memperkaya hasil akhir dari perancangan ini.
3. Kedua orang tua tercinta, Bunda **Dessy Purwito Sari** dan Ayah **Yuli Antoni**, yang selalu menjadi sumber semangat dan kekuatan. Terima kasih atas cinta, doa, dukungan moril maupun materil, serta segala bentuk masukan yang tidak ternilai selama proses ini.
4. Sahabat-sahabat terdekat, yaitu **Umi Chanifah, Maria Levina, Galih Swasty, dan Valencya Gafrilla**, yang senantiasa memberikan semangat, tempat berbagi cerita, dan tawa di tengah tekanan studio. Terima kasih atas kebersamaan, kehadiran, dan dukungan yang telah menjadi penguat yang tak tergantikan sepanjang perjalanan ini.

5. Tak lupa, apresiasi penuh untuk “**penjaga kewarasan**” selama proses pengerjaan ini:

- **Joss Way-ar, Gawin Caskey** dan juga para bujang Thailand lainnya yang setiap hari hadir dengan konten yang menyenangkan, serta
- **Seventeen, Jeff Satur, Joe of Cup** dan **New Jeans** yang lagu-lagunya telah menjadi teman setia saat lembur dan mendesain.

6. Seluruh pihak lainnya yang turut membantu dan mendukung proses penyusunan Tugas Akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Dengan terselesaikannya karya ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun pihak-pihak yang terkait, khususnya dalam konteks pelestarian budaya dan pengembangan ruang publik di Kota Kupang, serta menjadi kontribusi kecil dalam dunia arsitektur.

Yogyakarta, 17 Juli 2025



Aulia Salsabila Putri Pradesty

DAFTAR ISI

SURAT PERYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	5
1.3 TUJUAN PERANCANGAN	5
1.4 SASARAN PERANCANGAN	6
1.5 MANFAAT PERANCANGAN	6
1.5.1 Bagi Penulis	6
1.5.2 Bagi Pemerintah Kota Kupang	7
1.5.3 Bagi Masyarakat Kota Kupang	7
1.6 RUANG LINGKUP PERANCANGAN	7
1.6.1 Ruang Lingkup Substansial	7
1.6.2 Ruang Lingkup Spasial	7
1.7 BAGAN ALUR PERANCANGAN	8
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN PERANCANGAN	9
BAB II	10
TINJAUAN TEORI	10
2.1 REDESAIN	10
2.1.1 Definisi Redesain	10
2.1.2 Prosedur Redesain	11
2.1.3 Peraturan Redesain	12
2.2 DESAIN LANSEKAP	13
2.2.1 Definisi Desain Lansekap	13
2.2.2 Prinsip Perancangan Desain Lansekap	13
2.2.3 Unsur-Unsur Desain Lansekap	15
2.3 NOSTALGIA	16

2.3.1	Definisi Nostalgia	16
2.3.2	Jenis Nostalgia	17
2.3.3	Mengolah Memori Nostalgia dalam Otak Manusia	17
2.3.4	Cara Membangkitkan Memori Nostalgia	18
2.3.5	Aspek yang Membangkitkan Memori Nostalgia.....	18
2.3.6	Wadah dalam Membangkitkan Memori Nostalgia	19
2.3.7	Strategi Membangkitkan Nostalgia – Permainan Tradisional ...	20
2.4	FASILITAS PENDUKUNG	22
2.4.1	Definisi Fasilitas Pendukung	22
2.4.2	Fasilitas Pendukung Taman.....	22
2.4.3	Fungsi Fasilitas Pendukung Taman	23
2.4.4	Jenis Fasilitas Pendukung Taman.....	23
2.5	FASILITAS PENDUKUNG BERBASIS KEBUDAYAAN LOKAL	24
2.5.1	Definisi Fasilitas Pendukung Berbasis Kebudayaan Lokal	24
2.5.2	Fasilitas Pendukung Pendorong Interaksi Kebudayaan	25
2.5.3	Permainan Tradisional	25
2.6	STUDI PRESEDEN TIPOLOGI.....	32
2.6.1	People’s Park – Chengdu, China.....	32
2.6.2	Jardin Majorelle – Marrakesh, Maroko	34
2.6.3	Table Kesimpulan Preseden Tipologi	35
2.7	STUDI PRESEDEN PEDEKATAN.....	37
2.7.1	Taman Pintar, Yogyakarta.....	37
2.7.2	Parque Guell – Barcelona, Spanyol.....	38
2.7.3	Table Kesimpulan Preseden Pendekatan	39
BAB III		42
TINJAUAN OBJEK		42
3.1	TINJAUAN KOTA KUPANG	42
3.2.1	Kondisi Geografis dan Administratif Kota Kupang	42
3.2.2	Demografi Penduduk.....	43
3.2.3	Tata Ruang Wilayah Kota Kupang.....	45
3.2.4	Klimatologi Kota Kupang	45
3.2.5	Topografi Kota Kupang	47

3.2.6	Geologi Kota Kupang	47
3.2	TAMAN	50
3.1.1	Definisi Taman	50
3.1.2	Taman Kota	51
3.1.3	Taman Kota Sebagai Ruang Publik dan Ruang Terbuka Hijau	53
BAB IV		56
METODE DAN ANALISIS		56
4.1	METODE PENDEKATAN	56
4.2	ANALISIS PERENCANAAN	56
4.2.1	Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak	56
4.2.2	Analisis Perencanaan Tapak	59
4.2.3	Analisis Sistematika Lingkungan	65
4.2.4	Analisis Sistem Pelaku dan Kegiatan	73
4.2.5	Analisis Kebutuhan Ruang	78
4.2.6	Analisis Perencanaan Tata Tapak	103
4.2.7	Analisis Penekanan Studi	108
4.3	ANALISIS PERANCANGAN	113
4.3.1	Analisis Fungsional	113
4.3.2	Analisis Perancangan Tapak	115
4.3.3	Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang	118
4.3.4	Analisis Perancangan Permainan & Kelengkapan Bangunan	121
4.3.5	Analisis Maintenance Vegetasi dan Infrastruktur	125
4.3.6	Analisis Penekanan Studi	126
4.3.7	Sintesis Desain	130
BAB V		132
KONSEP		132
5.1	DESAIN GUIDELINE	132
5.2	KONSEP DASAR	135
5.2.1	Konsep Interpretasi Nostalgia	135
5.2.2	Pusat Permainan Tradisional	135
5.2.3	Arsitektur Vernakular	137
5.2.4	Penerapan Teknologi	139
5.3	KONSEP LANSEKAP	141

5.3.1	Karang Sosial	141
5.3.2	Sirkulasi	142
5.3.3	Alokasi Fungsi	142
5.3.4	RTH dan Vegetasi	143
BAB VI		144
DESAIN SKEMATIK		144
6.1	SITUASI	144
6.2	SITEPLAN	144
6.3	DENAH HEKA NATU [MAIN BUILDING]	146
6.4	DENAH SERVICE BUILDING	148
6.4.1	Denah Toilet Taman	148
6.4.2	Denah Bangunan Maintenance	148
6.5	POTONGAN	149
6.5.1	Potongan Keseluruhan	149
6.5.2	Potongan Bangunan Utama	149
6.5.3	Potongan Toilet Taman	150
6.5.4	Potongan Bangunan Maintenance	150
6.6	TAMPAK	151
6.6.1	Tampak Keseluruhan [Lansekap]	151
6.6.2	Tampak Bangunan Utama	151
6.6.3	Tampak Toilet Taman	152
6.6.4	Tampak Bangunan Maintenance	152
6.6.5	Tampak Lopo [Mbaru Niang]	153
6.6.6	Tampak Lopo [Takpala]	153
6.7	INTERIOR HEKA NATU	154
6.8	LANSEKAP TAMAN	156
BAB VII		159
KESIMPULAN DAN SARAN		159
7.1	KESIMPULAN	159
7.2	SARAN	160
DAFTAR PUSTAKA		161
LAMPIRAN TURNITIN		166
LAMPIRAN PAPER STAA		167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Taman Nostalgia dengan ukuran.....	2
Gambar 1. 2 Bagan Alur Perancangan	8
Gambar 1. 3 Bagan Sistematika Penulisan Perancangan	9
Gambar 2. 1 Peta People's Park – Chengdu, China.....	32
Gambar 2. 2 People's Park – Chengdu, China	33
Gambar 2. 3 Peta Jardin Majorelle – Marrakesh, Maroko.....	34
Gambar 2. 4 Jardin Majorelle – Marrakesh, Maroko	34
Gambar 2. 5 Peta Taman Pintar.....	37
Gambar 2. 6 Entrance Taman Pintar, Yogyakarta	37
Gambar 2. 7 Peta Parque Guell – Barcelona, Spanyol	38
Gambar 2. 8 Parque Guell – Barcelona, Spanyol.....	39
Gambar 3. 1 Peta RTRW Kota Kupang	42
Gambar 3. 2 Bagan Luasan Wilayah Kota Kupang.....	43
Gambar 3. 3 Diagram Batanng Proyeksi Penduduk Kota Kupang	44
Gambar 3. 4 Diagram Lingkaran Distribusi [%] Penduduk Kupang, 2023 ...	44
Gambar 3. 5 Peta BWK II Kota Kupang	45
Gambar 3. 6 Table Klimatologi Kota Kupang	47
Gambar 3. 7 Table Skala Intensitas Gempa Bumi BMKG	49
Gambar 4. 1 Letak Makro Lokasi Tapak	56
Gambar 4. 2 Letak Tapak Terpilih (Utama)	57
Gambar 4. 3 Letak Tapak Terpilih (Utama)	59
Gambar 4. 4 Analisis Matahari dan Pencahayaan	60
Gambar 4. 5 Analisis Kebisingan Tapak.....	61
Gambar 4. 6 Analisis Penghawaan Tapak	62
Gambar 4. 7 Analisis Vegetasi Tapak	62
Gambar 4. 8 Analisis View to Site	63
Gambar 4. 9 Analisis View From Site	64
Gambar 4. 10 Analisis Sirkulasi Aksesibilitas Tapak.....	65
Gambar 4. 11 Masyarakat Kupang yang Gemar Berkumpul	66
Gambar 4. 12 Masyarakat Kupang Bermain Permainan Tradisional	67
Gambar 4. 13 Contoh Permainan Sensorik Menggunakan Teknologi	68
Gambar 4. 14 motif ukiran kayu flores dan motif tenun ikat (futus).....	70
Gambar 4. 15 Analisis Konteks Fisikal [Eksisting Taman].....	71
Gambar 4. 16 Analisis Konteks Fisikal [Land Use].....	72
Gambar 4. 17 Table Jumlah Penduduk Dari Usia & Jenis Kelamin	74
Gambar 4. 18 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengunjung Anak-Anak.....	85
Gambar 4. 19 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengunjung Remaja.....	85
Gambar 4. 20 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengunjung Dewasa	85
Gambar 4. 21 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengunjung Lansia	86
Gambar 4. 22 Diagram Alur Ruang Aktivitas Instruktur Pengenalan Awal ..	86
Gambar 4. 23 Diagram Alur Ruang Aktivitas Instruktur Perm. Tradisional..	86
Gambar 4. 24 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengelola Administrasi.....	87
Gambar 4. 25 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengelola Keuangan.....	87
Gambar 4. 26 Diagram Alur Ruang Aktivitas Pengelola General Manager ..	87
Gambar 4. 27 Diagram Alur Ruang Aktivitas Operasional MEP.....	87
Gambar 4. 28 Diagram Alur Ruang Aktivitas Operasional CS	88
Gambar 4. 29 Diagram Alur Ruang Aktivitas Operasional Keamanan	88

Gambar 4. 30 Matrix Diagram Makro Taman Nostalgia	103
Gambar 4. 31 matrix diagram Mikro Zona Indoor Taman Nostalgia	104
Gambar 4. 32 Matrix Diagram Taman Nostalgia.....	104
Gambar 4. 33 Analisis Zoning Makro Taman Nostalgia.....	105
Gambar 4. 34 Analisis Zoning Mikro Zona Indoor	106
Gambar 4. 35 Analisis Blokplan Main Building.....	107
Gambar 4. 36 Analisis Zoning Mikro Zona Outdoor Taman Nostalgia	108
Gambar 4. 37 Struktur Dalam Rumah Mbaru Niang Wae Rebo, Flores	109
Gambar 4. 38 Ilustrasi Respon Pengaruh Bentuk Terhadap Angin	109
Gambar 4. 39 Bagian Dalam Uma Mbatangu Katoda Katakua.....	111
Gambar 4. 40 Bentuk dan Denah Uim Lopo.....	112
Gambar 4. 41 Potongan Tampak Rumah Fala Kampung Takpala, Alor.....	113
Gambar 4. 42 Blokplan Tatanan Dari Analisis Keb. Ruang & Hub. Ruang.	113
Gambar 4. 43 Blokplan Tatanan Menunjukkan Organisasi Ruang	114
Gambar 4. 44 Bagan Alur Utilitas - Air Kotor Taman	122
Gambar 4. 45 Bagan Alur Utilitas - Air Bersih Taman.....	123
Gambar 4. 46 Bagan Alur Utilitas Drainase Taman.....	123
Gambar 4. 47 Bagan Alur Utilitas Proteksi Kebakaran.....	124
Gambar 4. 48 Bagan Alur Utilitas Kelistrikan Taman.....	124
Gambar 4. 49 Rumah Adat Sumba Uma Mbatangu	126
Gambar 4. 50 Struktur Atap Rumah Adat Uma Mbatangu, Sumba	127
Gambar 4. 51 Denah Rumah Adat Uma Mbatangu, Sumba.....	128
Gambar 4. 52 Detail Bagian Rumah Uma Mbatangu, Sumba.....	128
Gambar 4. 53 Material Rumah Uma Mbatangu, Sumba.....	129
Gambar 4. 54 Sintesis Desain	130
Gambar 5. 1 Nostalgia Kolektif	135
Gambar 5. 2 Tujuan Penerapan Permainan Tradisional	135
Gambar 5. 3 Implementasi Flobamora [Mengalami Transformasi].....	137
Gambar 5. 4 Implementasi Flobamora [Tidak Mengalami Transformasi]...	138
Gambar 5. 5 Penerapan Rainwater Harvesting Pada Desain	139
Gambar 5. 6 Penerapan Material Lokal Pada Desain.....	139
Gambar 5. 7 Detail Sumur Resapan Pada Desain.....	140
Gambar 5. 8 Transformasi Konsep Lansekap.....	141
Gambar 5. 9 Transformasi Lansekap [Karang Sosial].....	141
Gambar 5. 10 Transformasi Lansekap [Karang Sosial ke Sirkulasi]	142
Gambar 5. 11 Transformasi Lansekap [Sirkulasi ke Alokasi Fungsi]	142
Gambar 5. 12 Transformasi Lansekap [RTH & Vegetasi]	143
Gambar 6. 1 Situasi Redesain Taman Nostalgia	144
Gambar 6. 2 Siteplan Redesain Taman Nostalgia.....	144
Gambar 6. 3 Denah Heka Natu [Main Building].....	146
Gambar 6. 4 Denah Toilet Taman Nostalgia	148
Gambar 6. 5 Denah Bangunan Maintenance.....	148
Gambar 6. 6 Potongan Keseluruhan Lansekap	149
Gambar 6. 7 Potongan Bangunan Utama.....	149
Gambar 6. 8 Potongan Toilet Taman.....	150
Gambar 6. 9 Potongan Bangunan Maintenance	150
Gambar 6. 10 Tampak Lansekap Keseluruhan	151
Gambar 6. 11 Tampak Heka Natu [Bangunan Utama].....	151
Gambar 6. 12 Tampak Toilet Taman.....	152

Gambar 6. 13 Tampak Bangunan Maintenance	152
Gambar 6. 14 Tampak Lopo [Mbaru Niang].....	153
Gambar 6. 15 Tampak Lopo [Takpala]	153
Gambar 6. 16 Interior Ruang Balita dan Ruang Laktasi.....	154
Gambar 6. 17 Ruang Permainan Indoor [Zona Pertarungan].....	154
Gambar 6. 18 Lobby - Area Resepsionis dan Ruang Loker	155
Gambar 6. 19 Lobby - Area Display dan Pameran	155
Gambar 6. 20 Area Lapangan Takraw dan Eksterior Toilet Taman	156
Gambar 6. 21 Eksterior Lopo Mbaru Niang dan Zona Permainan Besar ...	156
Gambar 6. 22 Area Bersantai Nostalgia dan Eksterior Lopo Takpala	157
Gambar 6. 23 Zona Balap dan Zona Kejar.....	157
Gambar 6. 24 Area Amphitheater.....	158
Gambar 6. 25 Area Lapangan Basket, Ekst B. Maintenance & B. Utama ...	158

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Prinsip Perancangan Desain Lansekap.....	13
Tabel 2. 2 Permainan Tradisional Luar Ruang Kota Kupang	27
Tabel 2. 3 Permainan Tradisional Dalam Ruang Kota Kupang	30
Tabel 2. 4 Kesimpulan Preseden Tipologi.....	35
Tabel 2. 5 Kesimpulan Preseden Pendekatan.....	39
Tabel 3. 1 Luas Daerah Kota Kupang Menurut Kecamatan (%), 2023	43
Tabel 4. 1 Batasan Wilayah Pada Tapak	58
Tabel 4. 2 Persebaran Vegetasi Tapak Berdasarkan Jenis.....	63
Tabel 4. 3 Konteks Kultural [Sosial]	66
Tabel 4. 4 Konteks Kultural [Historikal].....	67
Tabel 4. 5 Konteks Kultural [Teknologi]	69
Tabel 4. 6 Konteks Kultural [Estetikal]	70
Tabel 4. 7 Konteks Fisikal [Eksisting Taman]	71
Tabel 4. 8 Konteks Fisikal [Land Use]	72
Tabel 4. 9 Jenis Pengunjung Taman.....	73
Tabel 4. 10 Analisis Jumlah Pengunjung Taman	74
Tabel 4. 11 Analisis Kegiatan Pelaku	75
Tabel 4. 12 Pelaku Berdasarkan Kegiatan.....	78
Tabel 4. 13 Klasifikasi Permainan Tradisional Dari Lokasi	78
Tabel 4. 14 Klasifikasi Zona Permainan Indoor Dari Luasan	79
Tabel 4. 15 Klasifikasi Zona Permainan Outdoor Dari Luasan.....	79
Tabel 4. 16 Analisis Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	80
Tabel 4. 17 Diagram Alur Aktifitas Pelaku	85
Tabel 4. 18 Jenis dan Fungsi Ruang.....	88
Tabel 4. 19 Besaran Ruang.....	90
Tabel 4. 20 Rekapitulasi Besaran Ruang.....	102
Tabel 4. 21 Analisis Perancangan Tapak	115
Tabel 4. 22 Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang.....	118
Tabel 4. 23 Perlengkapan Alat Permainan Tradisional [Outdoor]	121
Tabel 4. 24 Perlengkapan Permainan Tradisional [Indoor]	122
Tabel 5. 1 Desain Guideline.....	132