

Perancangan Taman Bermain di Rumah Peng'Anggur'an Kota Tangerang Pada Kegiatan PKM 2024

¹Nebula Miladya, ²Kelvin Candra, ³Devid Leonardi, ⁴Nur Sabrina Maharani

¹Arsitektur, Universitas Pradita, Tangerang

²Arsitektur, Universitas Pradita, Tangerang

³Arsitektur, Universitas Pradita, Tangerang

⁴Arsitektur, Universitas Pradita, Tangerang

E-mail: ¹nebula.miladya@student.pradita.ac.id, ²kelvin.candra@student.pradita.ac.id,
³devid.leonardi@student.pradita.ac.id, ⁴nur.sabrina@student.pradita.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) merupakan salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat. Taman bermain anak merupakan suatu tempat yang dirancang khusus agar anak dapat bermain dengan bebas sehingga anak merasa gembira, gembira, dan gembira. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian perancangan taman bermain anak agar dapat meminimalisir dampak negatif taman bermain anak beserta fasilitasnya terhadap keselamatan dan kesehatan anak. Pengendalian perancangan juga penting untuk meyakinkan masyarakat bahwa fungsi taman bermain anak yang telah ditetapkan dapat berjalan dengan baik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan dari warga dan anak-anak Rumah Peng'Anggur'an di daerah Panunggangan Utara, Pinang. Dari hasil PKM diperoleh bahwa GrapeTopia sebagai playground dan juga upaya tempat edukasi anak-anak di Rumah Peng'Anggur'an di daerah Panunggangan Utara, Pinang sangat diminati.

Kata kunci : *PKM, Edukasi, Taman Bermain*

ABSTRACT

Community Service (PKM) is one form of student contribution in overcoming problems in society. A children's playground is a place specifically designed for children to play freely so that children feel happy, happy, and happy. Therefore, it is necessary to control the design of a children's playground in order to minimize the negative impacts of the children's playground and its facilities on the safety and health of children. Design control is also important to convince the public that the function of the children's playground that has been established can run well. The data collection methods used are interviews, observations, and documentation. This interview method aims to explore information about the needs of residents and children of Rumah Peng'Anggur'an in the North Panunggangan area, Pinang. From the results of PKM, it was obtained that GrapeTopia as a playground and also an effort to educate children at Rumah Peng'Anggur'an in the North Panunggangan area, Pinang is in great demand.

Keyword: *PKM, Education, Playgroud*

1. PENDAHULUAN

Rumah Peng'Anggur'an awalnya sebagai ruang aktivitas warga dan anak. sehingga anak-anak tidak punya fasilitas yang cukup memadai dimana anak-anak berebutan ketika sedang bermain. *Playground* di Rumah Peng'Anggur'an terletak di daerah Panunggangan Utara, Pinang, adalah sebuah area bermain yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif bagi anak-anak. *Playground* ini menawarkan berbagai fasilitas yang menarik dan bervariasi untuk mendukung perkembangan fisik dan kreativitas anak. Beberapa fasilitas yang tersedia di *playground* ini antara lain ular-ularan, tempat duduk ban jaring, motor-motoran dari kayu (*Ducati*), dan pagar sempoa. (Smith et al., 2022).

Secara ilmiah aktivitas bermain sangat menunjang bagi perkembangan anak-anak seperti belajar dan beradaptasi dengan perkembangan kemampuan inderanya (Rodger & Ziviani, 2006). Selain itu, anak-anak juga lebih mampu berinteraksi, berhubungan dengan teman sebaya serta memunculkan persahabatan diantaranya yang merupakan perkembangan utama di tahun-tahun pertama (Shonkoff & Phillips, 2000 in Buysee et al., 2002). Berdasarkan hal tersebut aktivitas bermain bagi anak-anak telah menjadi suatu hak yang harus dipenuhi untuk menunjang perkembangan kehidupan sebelum dewasa.

Dengan adanya fasilitas-fasilitas ini, anak-anak dapat bermain dengan aman dan nyaman sambil belajar dan mengembangkan keterampilan motorik mereka. *Playground* ini juga menjadi tempat yang ideal bagi orang tua untuk mengajak anak-anak mereka bermain sambil berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Diharapkan, dengan adanya *playground* ini, dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan

anak-anak di daerah Panunggangan Utara, Pinang.

2. PERMASALAHAN MITRA

Terdapat beberapa permasalahan yang muncul saat pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata di Rumah Peng'Anggur'an yang berada di daerah Panunggangan Utara, salah satunya ialah terkait dengan penggunaan taman bermain yang telah dibangun sebelumnya. Permasalahan ini perlu mendapat perhatian serius untuk memastikan bahwa *playground* dapat digunakan dengan optimal dan memberikan manfaat yang maksimal bagi anak-anak di desa ini. Adapun permasalahan yang ditemukan antara lain:

1) Anak-Anak Berebut Saat Bermain.

Anak-anak sering berebutan saat menggunakan alat-alat bermain di *playground*, yang menyebabkan berpotensi terjadinya konflik. Kurangnya kesadaran akan pentingnya berbagi dan bermain secara bergantian menjadi penyebab utama dari permasalahan ini. Kondisi ini perlu diatasi dengan pendekatan edukatif dan pengawasan lebih ketat saat anak-anak bermain seperti Mengedukasi anak-anak tentang berbagi dan bermain aman, serta meningkatkan pengawasan di *playground*.

2) Keterbatasan Jumlah dan Variasi Alat Bermain.

Playground yang ada memiliki keterbatasan dalam hal jumlah dan variasi alat bermain. Hal ini menyebabkan anak-anak tidak memiliki banyak pilihan aktivitas, sehingga alat-alat yang ada sering kali digunakan secara

bersamaan oleh anak-anak. Sehingga mengurangi kesenangan bermain dan juga meningkatkan risiko kecelakaan karena anak-anak terpaksa menggunakan alat yang sama dalam jumlah yang melebihi kapasitasnya, untuk mengatasi ini perlunya penambahan alat bermain.

3) Kurangnya Perawatan dan Pemeliharaan.

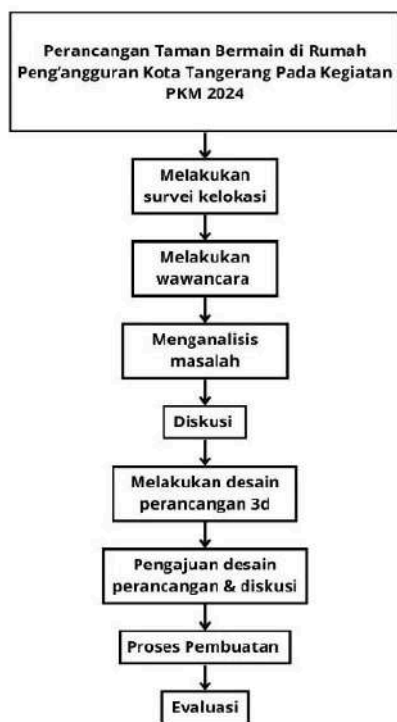
Playground yang sudah dibangun sebelumnya kurang mendapat perawatan dan pemeliharaan yang memadai. Alat-alat bermain mulai mengalami kerusakan, dan kondisi ini jika tidak segera ditangani dapat mengurangi keamanan serta kenyamanan anak-anak saat bermain. Kurangnya perhatian terhadap pemeliharaan juga dapat memperpendek umur pakai alat-alat tersebut. Untuk solusinya adalah membuat program perawatan rutin dengan melibatkan warga setempat untuk menjaga kelestarian *playground*.

3. METODOLOGI

Menurut jenisnya, program PKM ini menggunakan metode lapangan (*field research*). Program PKM tersebut termasuk ke dalam metode deskriptif kualitatif (Moelong, 2011). Adapun objek yang diamati adalah warga dan anak-anak Rumah Peng'Anggur'an di daerah Panunggangan Utara, Pinang. Sedangkan pada data sekunder berupa dokumentasi, catatan pribadi, dan referensi yang berkaitan dengan PKM. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kebutuhan atau keperluan

warga dan anak-anak Rumah Peng'Anggur'an di daerah Panunggangan Utara, Pinang. Adapun yang diwawancarai yaitu warga dan anak-anak Rumah Peng'Anggur'an di daerah Panunggangan Utara, Pinang. Observasi adalah pengamat yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Sedangkan metode dokumentasi digunakan sebagai metode pendukung kegiatan PKM, seperti data peserta PKM, lokasi PKM, kegiatan PKM dan sebagainya.

Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang diawali dengan melakukan survei bersama langsung ke lokasi yang kemudian dilakukan wawancara kepada warga untuk mengetahui permasalahan yang ada, kemudian mahasiswa melakukan pengamatan juga analisis lingkungan dengan tujuan mengetahui kebutuhan yang diperlukan anak-anak Rumah Peng'Anggur'an di daerah Panunggangan Utara, Pinang. Setelah itu dilakukan diskusi kepada pengurus Rumah Peng'Anggur'an untuk mendapatkan solusi setelah mahasiswa mendapatkan solusi dari hasil diskusi bersama mahasiswa mulai melakukan perancangan untuk taman bermain yang dimana perancangan diawali dengan sketsa kasar setelahnya desain 3d yang kemudian diajukan ke pihak pengurus Rumah Peng'angguran untuk penyepakatan desain. Setelah kesepakatan desain dilakukan yang dimana hasilnya adalah pembuatan pagar pembatas *Thematic* berfungsi sebagai *barrier* antara ruang taman bermain dengan kebun, Tempat duduk jaring berfungsi sebagai tempat duduk, Permainan kuda-kudaan (Ducati) sebagai sarana aktivitas interaktif dan Terowongan ular berfungsi untuk meningkatkan Sensorik Tubuh, belajar mengantri dan sabar, koordinasi otot, konsentrasi dan fokus. Selanjutnya adalah tahap proses pembuatan yang dilakukan mahasiswa.



Gambar 1. *Flowchart Dokumentasi Pribadi. 2024*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perencanaan

Anak-anak membutuhkan ruangan yang luas hal ini dikarenakan anak pada usia ini sedang dalam masa *golden age* dimana anak mulai aktif menambah pengetahuan dengan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. (Melani, F., & Sari, S. M. (2015). Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendukung anak dalam bersosialisasi yaitu dengan perancangan permainan yang dapat menambah kecerdasan jamak, diantaranya:

a. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan Kinestetik berfungsi agar anak mampu menggunakan tubuh untuk mengungkapkan ide, pemikiran, dan perasaan. Selain itu juga melatih anak agar terampil dalam fisik terutama dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya

tahan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. (Melani, F., & Sari, S. M. (2015)

b. Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal berfungsi agar anak-anak memahami kekuatan dan kelemahan diri sendiri, selain itu juga melatih anak untuk melakukan disiplin diri. (Melani, F., & Sari, S. M. (2015)

c. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal berfungsi agar anak dapat memahami dan dapat bekerjasama dengan orang lain, serta dapat mengerti perasaan orang lain. (Melani, F., & Sari, S. M. (2015)

4.1.1 Konsep

Anggur menjadi salah satu inspirasi awal konsep Taman Bermain, dikarenakan ciri khas Rumah Peng'Anggur'an yaitu buah 'Anggur'. Taman Bermain konsep tematik yang bertujuan menjadi fasilitas bagi anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosional yang selalu dibutuhkan saat tumbuh menjadi dewasa. Selain itu, ketika bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan eksplorasi lingkungan yang tidak diam di satu tempat saja. Sehingga anak-anak diharapkan menjadi pribadi yang eksploratif, kritis, atraktif.

Adapula konsep nama untuk taman bermain berasal dari gabungan kata 'Anggur' dalam bahasa Inggris yaitu *Grape* dan *Topia* yaitu 'Tempat'. Sehingga diharapkan area baru tidak meninggalkan ciri khas namun membuat ciri khas tersebut semakin dikenal.

4.1.2 Palet Warna

Terdapat 3 warna utama untuk Taman bermain *GrapeTopia* ini yaitu:

a. Ungu #658354 dan #95bb72

Warna utama Anggur yang menjadi ikon Kp. Peng'Anggur'an

diharapkan dapat Bijaksana dan selalu diberi kekuatan.

b. Hijau #7E3285 dan #9F5EA5

Warna Hijau sebagai daun dari Anggur yang diartikan sebagai keadaan alam/vegetasi sekitar site yang masih 'asri' dan selalu terpenuhi oleh pertumbuhan, kesuburan, dan kesehatan.

c. Biru #0C5AB9 dan #51COE2

Warna Biru diambil dari langit sehingga selalu teringat dari mana kita berasal (atas) dan terpenuhi oleh ketenangan dan keceriaan.



Gambar 2. Palet Warna KKN 2024 yang diimplementasikan pada playground
Dokumentasi Pribadi. 2024

Sehingga Taman Bermain Rumah Peng'Anggur'an atau **GrapeTopia** akan menjadi wadah bagi anak-anak yang dienuhi kekuatan, bijaksana, pertumbuhan yang baik, selalu diberi kesehatan, dipenuhi keceriaan ketika bermain, ketenangan, dan selalu mengingat dari mana ia berasal (TYME).

4.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan perancangan Taman Bermain atau **GrapeTopia** dimulai dari sketsa awal dan diskusi dengan Ketua RT, Ketua Rumah Peng'Anggur'an warga sekitar sehingga dapat mengetahui kebutuhan yang diperlukan dan penambahan maupun penggabungan ide menarik dari masyarakat dan tim KKN 2024 di Rumah Peng'Angguran.



Gambar 3. Proses Diskusi Dengan Pihak Rumah Peng'Anggur'an



Gambar 4. Proses Diskusi Dengan Tim KKN 2024



Gambar 5. Proses Sketsa Perancangan Taman Bermain.



Gambar 6. Perancangan 3D Taman Bermain.



Gambar 7. Perancangan 3D Taman Bermain.

4.2.1 Welcoming

Welcoming sebagai pot sambutan pembuka dari taman bermain dan KKN 2024. Penggunaan material bekas seperti botol bekas dan pengait antar botol menggunakan kawat, sebagai alas menggunakan papan kayu, Alas tumbuhan menggunakan karung bekas.



Gambar 8. Pengecatan Botol Bekas



Gambar 9. Proses Pengeringan



Gambar 10. *After*

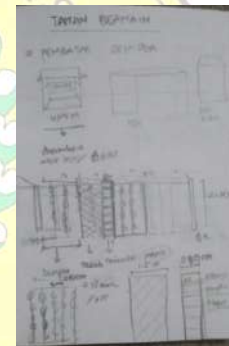
4.2.2 Pagar Pembatas *Thematic*

Pagar pembatas *Thematic* berfungsi sebagai *barrier* antara

ruang taman bermain dengan kebun sehingga masyarakat maupun anak-anak dapat bermain dengan nyaman dan sembari belajar. Elemen yang terdapat di pagar ialah Sempoa dengan material bola mainan plastik berdiameter 6cm dan berwarna Biru, Hijau, Putih, Pink, Ungu, dan Kuning.

Adapula keterkaitannya dengan mata kuliah yang dipelajari, diantara berikut:

- a. Arsitektur dan Perilaku : Sebagai permainan yang dapat melatih konsentrasi, mempelajari huruf, angka serta mempelajari penjumlahan maupun pengurangan dengan pagar sempoa



Gambar 11. Sketsa Perancangan Pagar Pembatas.



Gambar 12. Proses Pengurugan



Gambar 13. Proses Semen Kolom Pagar Pembatas



Gambar 14. Proses Pemotongan Baja Ringan



Gambar 15. Proses Pemotongan Baja Ringan.



Gambar 16. Proses Penataan Rangka Pagar Pembatas Baja Ringan.



Gambar 17. Proses Pengukuran Jarak Antar Tali.



Gambar 18. Proses Pengeboran Pagar Pembatas Baja Ringan.



Gambar 19. Proses Pembersihan Botol Plastik Bekas



Gambar 20. Proses Pemasukan Tali Tambang Plastik ke Bola Plastik



Gambar 21. Proses Pengecatan



Gambar 22. Proses Pemasangan Tali Tambang Sempoa



Gambar 23. *Before*



Gambar 24. *After*

Pemasangan pagar pembatas *Thematic* terdapat beberapa elemen yaitu (dari kiri ke kanan) Pagar Huruf - Pagar Sempoa - Pagar Angka.

4.2.3 Tempat Duduk Jaring

Tempat duduk jaring berfungsi sebagai tempat duduk terbuat dari ban bekas dan tambang plastik berukuran 5mm. Material yang digunakan menimbulkan efek empuk sehingga ketika diduduki dalam waktu yang lama tidak terasa sakit. Tinggi tempat duduk disusun menjadi 2 tumpuk ban.

Adapula keterkaitannya dengan mata kuliah yang dipelajari, diantara berikut:

b. Inovasi Teknologi dan Material : Sebuah area duduk yang berasal dari material sekitar seperti ban bekas dan tali tambang plastik penggunaan material bekas dapat mengurangi kadar polusi sampah maupun menjaga lingkungan.



Gambar 25. Proses Pembolongan Ban Dengan Pola Zig-zag



Gambar 26. Proses Pengayaman Ban Dengan Tali Tambang Plastik



Gambar 27. *After*

4.2.4 Permainan Kuda-Kudaan (*Ducati*)

Permainan kuda-kudaan sebagai sarana aktivitas interaktif, melatih kemampuan motorik halus serta melatih kemampuan koordinasi antara mata dengan tangan. *Ducati* (Kuda-kudaan) bertujuan agar

anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungan dan bergerak bebas, sehingga tidak hanya diam di satu tempat saja. Total Ban bekas yang diperlukan hanya 1, sehingga total *Ducati* ialah 2.

Adapula keterkaitannya dengan mata kuliah yang dipelajari, diantara berikut:

- c. **Arsitektur dan Perilaku** : Sebagai permainan yang dapat melatih pergerakan user dan konsentrasi dalam keseimbangan.
- d. **Arsitektur Kota** : Sebagai permainan yang dapat menjelajahi seluruh ruang dan tidak diam di satu tempat saja.



Gambar 28. Pemotongan Ban Menjadi 2 bagian



Gambar 29. Pemasangan Rangka Kayu Sebagai Penopang Kekuatan Ban



Gambar 26. Pemotongan Alas duduk Ban

Dokumentasi Pribadi. 2024



Gambar 30. Pemasangan Alas Duduk dan Pegangan Pipa



Gambar 31. Pengecatan *Ducati*



Gambar 32. *After*

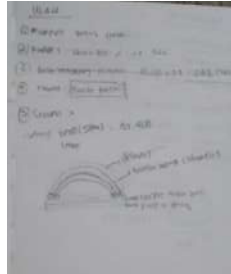
4.2.5 Terowongan Ular

Terowongan ular berfungsi untuk meningkatkan Sensorik Tubuh, belajar mengantri dan sabar, koordinasi otot, konsentrasi dan fokus. Hal tersebut dikarenakan lebarnya untuk 1 orang yaitu 1m dan jarak antara selangnya ialah 20cm, dengan total selang ialah 12.

Adapula keterkaitannya dengan mata kuliah yang dipelajari, diantara berikut:

- a. Pendekatan arsitektur komputasional : Sebagai

perhitungan efektif terhadap jarak antar selang.



Gambar 33. Sketsa Perancangan Terowongan Pagar.



Gambar 34. Render Terowongan Ular



Gambar 35. Render Terowongan Ular



Gambar 36. Pelepasan *Paving Block*



Gambar 37. Pemotongan Besi dan Pemasukan ke Selang Sebagai Rangka



Gambar 38 Pelengkungan Besi dan Selang.



Gambar 39. Penataan Selang



Gambar 40. Proses Semen



Gambar 41. Proses Pengeringan Semen



Gambar 42. Pemasangan Karpet ke Busa Sebagai Alas.



Gambar 43. Pemasangan Tali ke Alas Berpola Zig-Zag



Gambar 44. Pengikatan Tali ke Alas



Gambar 45. After

4.3 Evaluasi

Evaluasi program kerja KKN ini merupakan langkah penting untuk

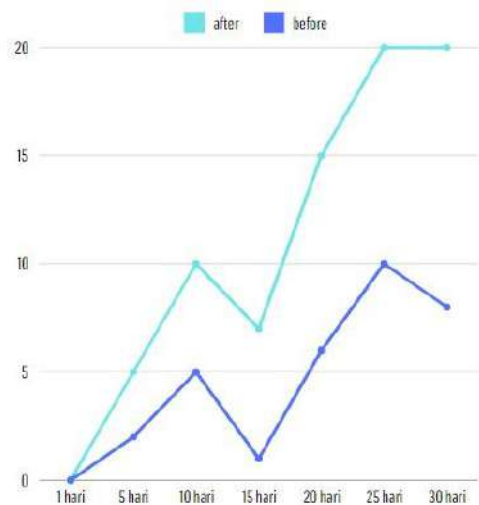
memahami pencapaian hasil, mengukur dampak terhadap masyarakat, serta mengidentifikasi potensi pengembangan untuk kegiatan KKN di masa depan. Oleh karena itu, KKN dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam program-program pembangunan yang dilaksanakan. Sarana dan Prasarana di tempat KKN dapat membangun sikap kemandirian warga desa dalam membangun serta dapat membantu memecahkan permasalahan pembangunan di Rumah Peng'Angguran. Pada tahap evaluasi yang diadakan melibatkan Lurah Panunggaran Utara, Ketua RT, Dosen Pembimbing, Ketua Paguyuban untuk menyelaraskan data yang ada dengan keadaan sebenarnya agar fasilitas yang telah dibangun bertahan dalam jangka waktu yang panjang. Dengan adanya fasilitas yang diberikan oleh tim KKN Arsitektur masyarakat terutama anak-anak menjadi lebih aktif untuk bermain sembari belajar, berbaur bersama teman, dan aktifitas sosial. Hal ini dapat mengurangi kecanduan *gadget*. Selaku dari Tim Kelurahan memberikan partisipasinya dalam membangun taman bermain atau *GrapeTopia* menjadi lebih banyak diminati dan lebih aman ketika bermain dengan menambahkan rumput sintesis.

Berikut merupakan beberapa hambatan ketika pelaksanaan program kerja taman bermain.

- 1) Keterbatasan Anggaran.
- 2) Kesulitan dalam Pengadaan Material Berkualitas.
- 3) Proses dalam pembuatan barang.
- 4) Tantangan dalam Pemeliharaan Pasca Pembangunan.
- 5) Kondisi cuaca yang tidak menentu.

4.4 Analisis Kegiatan

Berikut merupakan data warga yang berkunjung baik sebelum dan sesudah adanya fasilitas tambahan dari Tim KKN 2024.



Gambar 46. Data pengunjung Dokumentasi Pribadi. 2024

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang mengunjungi Rumah Peng'Anggur'an meningkat 20% dalam 1 bulan.

- Pada hari pertama, grafik menunjukkan tidak ada pengunjung yang tertarik.
- Pada hari ke-5, sebelum perubahan taman bermain, pengunjung meningkat 2%. Setelah taman bermain dirubah, peningkatannya menjadi 5%.
- Pada hari ke-10, setelah meningkat di 2%, pengunjung meningkat lagi menjadi 5%. Setelah taman bermain dirubah, peningkatannya menjadi 10%.
- Pada hari ke-15, sebelum taman bermain dirubah, pengunjung menurun drastis menjadi 1%. Namun, setelah taman bermain dirubah, penurunannya menjadi 7%.
- Pada hari ke-20, sebelum taman bermain dirubah, pengunjung meningkat menjadi 6%. Setelah taman bermain dirubah, peningkatannya drastis menjadi 15%.
- Pada hari ke-25, pengunjung meningkat 10% sebelum taman bermain dirubah. Setelah taman

bermain dirubah, peningkatannya menjadi 20%.

- Pada hari ke-30, pengunjung sebelum taman bermain dirubah menurun menjadi 8%, sementara setelah taman bermain dirubah tetap stabil di 20%.

5. KESIMPULAN

Pembangunan Taman Bermain *GrapeTopia* di Rumah Peng'Anggur'an menggabungkan konsep tematik anggur, salah satu produk keluaran utama kabupaten, ke dalam desainnya. Tempat-tempat ini menciptakan ruang yang tidak hanya aman dan menyenangkan bagi anak-anak tetapi juga akan mendukung perkembangan kognitif, sosial, fisik, dan emosional mereka.

Melalui penggunaan palet warna ungu, hijau, dan biru, *GrapeTopia* menggambarkan kekuatan, kesehatan, dan keceriaan yang diharapkan akan menjadi karakter anak-anak saat bermain. Palet warna ini juga menjaga hubungan visual dengan elemen lingkungan setempat, sekaligus menanamkan nilai-nilai kebijaksanaan dan ketenangan.

Pelaksanaan proyek ini melibatkan kolaborasi yang erat antara tim KKN dengan komunitas setempat, termasuk Ketua RT dan warga, memastikan bahwa taman bermain yang dibangun sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Elemen-elemen seperti pagar pembatas thematic, tempat duduk jaring, permainan kuda-kudaan, dan terowongan ular dirancang guna mendukung eksplorasi dan aktivitas fisik anak-anak sambil menciptakan ruang yang edukatif dan interaktif.

Secara keseluruhan, pembangunan *GrapeTopia* telah menciptakan lingkungan bermain yang kreatif dan mendidik, yang dapat mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dan meningkatkan interaksi sosial. Dengan partisipasi aktif dari

semua pemangku kepentingan, GrapeTopia diharapkan akan terus menjadi tempat yang populer dan aman bagi anak-anak.

Berdasarkan laporan program kerja, dapat disimpulkan bahwa program yang telah direncanakan baik program dari proker arsitektur, proker sipil, proker PWK, maupun proker gabungan dapat dilaksanakan dengan baik.

Hal ini didukung oleh antusias masyarakat di Rumah Peng'Anggur'an yang membantu dan ikut serta dalam mengikuti beberapa kegiatan mahasiswa KKN dan dilihat dari dukungan serta arahan warga kepada mahasiswa KKN yang sangat membantu dalam menjalankan program sesuai tujuan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur Kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya. Terima kasih atas dukungan dan bantuan yang telah kami terima dari berbagai pihak, yang sangat berarti bagi masyarakat Rumah Peng'Anggur'an dan sekitarnya. Kami sangat menghargai semua bantuan waktu, tenaga, dan pemikiran yang telah diberikan. Sehubungan dengan itu, maka pada kesempatan ini perkenankanlah peneliti menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Warji, S.IP. selaku Lurah Panunggan Utara yang telah
2. Bapak Bohar selaku Ketua Rumah Peng'Angguran
3. Bapak Emon selaku RT/RW 003/002
4. Bu Marchelia Gupita Sari, S.T., M.Arch. selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN
5. Bapak Hanugrah Adhi Buwono, S.T., MA., IAI. selaku Dosen Koordinator Lapangan

DAFTAR PUSTAKA

Moelong, Lexy L (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya

Melani, F., & Sari, S. M. (2015). Penerapan Standar Fasilitas Ruang Belajar pada Taman Kanak-Kanak Katolik Santa Clara Surabaya. *Intra*, 3(2), 452-458.

Rodger, S. & Ziviani, J (2006). *Occupational Theraphy with Children: Understanding Children's Occupations and Enabling Participation*. B;ackwell Publishing Ltd. Oxford.

Buysee et al (2002). Setting Effects on Friendship Formation Among Young Children With and Without Disabilities. *Exceptional Children* Vol. 68 no. 4.

Smith, P. K., Jones, M., & White, R. (2022). *Designing Play Spaces for Children: Best Practices and Recent Innovations*. *Journal of Play and Recreation*, 18(2), 45-59.