

# **LAPORAN KEGIATAN**

## **PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**TATA LETAK ALAT PERMAINAN  
ANAK-ANAK SEBAGAI ALAT TERAPI  
DI SEKOLAH BINAR INDONESIA**

**Ketua Tim :**

**Mamiek Nur Utami**

**Anggota Tim :**

- 1. Ir. Achsien Hidayat, M.T.**
- 2. Ir. Meta Riyani, M.T.**
- 3. Ir. Ujianto P, MSP**

**Jurusan Arsitekur**

**Fakultas Arsitektur dan Disain**

**Tahun 2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Tata Letak Alat Permainan Anak-Anak Sebagai Alat Terapi Di Sekolah Binar Indonesia

### Ketua Tim Pengusul

Nama : Mamiek Nur Utami  
NIP : 119870902  
Jabatan/Golongan : Lektor  
Jurusan/Fakultas : Arsitektur/ Fakultas Arsitektur dan Disain  
Bidang Keahlain : Perancangan Arsitektur  
Alamat Kantor : Jl Ph.H. Mustapa No. 23, Bandung  
Alamat Rumah : Jl Karang Tineung Indah I No. 7, Bandung

### Lokasi Kegiatan

Wilayah Mitra : Bandung  
Desa/Kecamatan : Rancasari  
Kota/Kabupaten : Bandung  
Provinsi : Jawa Barat  
Jarak PT ke Mitra : 11 km  
Luaran yang Dihasilkan : Penempatan dan pemasangan alat permainan  
Waktu Pelaksanaan : Februari s.d Juli 2020  
Total Biaya : Rp. 500.000

Bandung, Juli 2020

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain  
  
ftenas  
Fakultas Arsitektur dan Desain

Dr . Andry Masry, M. Sn  
Nip: 119930808

Ketua Tim Pengusul



Mamiek Nur Utami  
Nip: 119870902

Disahkan Oleh Ketua LP2M,



Iwan Juwana, S.T., M.EM., Ph.D.  
NIP: 20010601

## **BUKTI KEGIATAN**

### **Tujuan**

Membantu sekolah dalam menentukan alat permainan sensori integrasi, membantu menentukan warna dari peralatan tsb. dan menempatkannya dihalaman gedung bermain.

### **Deksripsi Pelaksanaan Kegiatan**

Menentukan alat permainan sensori integrasi apa saja yang dipilih, warna yang dipakai pada peralatan tsb. dan juga menempatkannya dihalaman gedung bermain.

Waktu Pelaksanaan : Februari sd Juli 2020

Peserta pertemuan:

- Manajemen sekolah.
- Penjual dan pelaksana pemasangan alat permainan.
- Tim abdimas.

Evaluasi :

- Peralatan permainan sudah terpasang pada bl Juli 2020.
- Kekuatan alat dapat menyangga berat badan anak pada waktu menggunakan alat tsb.
- Alat bisa bekerja sesuai dengan fungsinya.
- Kesimpulan sesuai dengan target waktu, kualitas dan biaya.

## **BUKTI KEGIATAN**

### **PEMILIHAN PERALATAN .**

Pemilihan peralatan dengan mempertimbangkan :

1. Pemakai adalah murid murid Binar Indonesia yang berusia 2,5 th sd 8 th , yang normal maupun yang berkebutuhan khusus. Sehingga bisa dikategorikan anak pada murid playgrup sampai dengan kelas 2 SD.
- 2 Permainan yang dapat memberikan sensasi berputar, ketinggian, kecepatan, kekuatan anggota tubuh seperti tangan dan kaki, keseimbangan badan , melatih konsentrasi, dll.

### **PEMILIHAN JENIS ALAT PERMAINAN.**

FUNGSI	PERALATAN
Sensasi berputar	Carousel 

## BUKTI KEGIATAN

Fungsi	Peralatan
Ketinggi an, Kekuat- an kaki dan tangan	<p>Spider web</p>  <p>Papan panjat mini</p> 

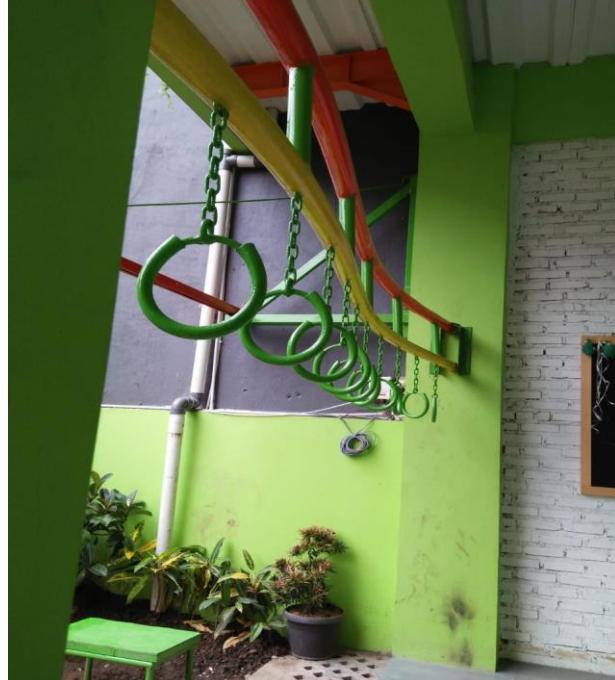
## BUKTI KEGIATAN

Bentuk dari perpaduan spider web dan papan panjat mini	
Kekuat-an kaki	Treadmill 

## BUKTI KEGIATAN

Perbe- daan tinggi	Perosotan dobel	
Ketram pilan meman- jat	Spiral	

## BUKTI KEGIATAN

Kekuat-an tangan	Monkey Bar 
Sensa-si kecepat-an	Flyingfox manual 

## BUKTI KEGIATAN

Kon-sen-trasi



Diskusi dengan direktur Binar Indo - nesia tentang bahan penutup tanah



## **BUKTI KEGIATAN**

### **PEMILIHAN BAHAN DAN WARNA JENIS PERALATAN.**

Peralatan permainan diletakkan diluar bangunan yang terkena panas dan hujan , sehingga bahan yang dipakai adalah besi dan fiberglass yang dicat dengan cat tahan panas dan hujan. Warna cat yang dipilih senada dengan warna dari gedung yaitu hijau, oranye, kuning. Pada peralatan permainan ditambah dengan warna merah, sehingga terlihat lebih menarik segar dan ceria.

### **PEMASANGAN PERALATAN.**

Peralatan yang dihalaman, ditanan dan dicor beton.

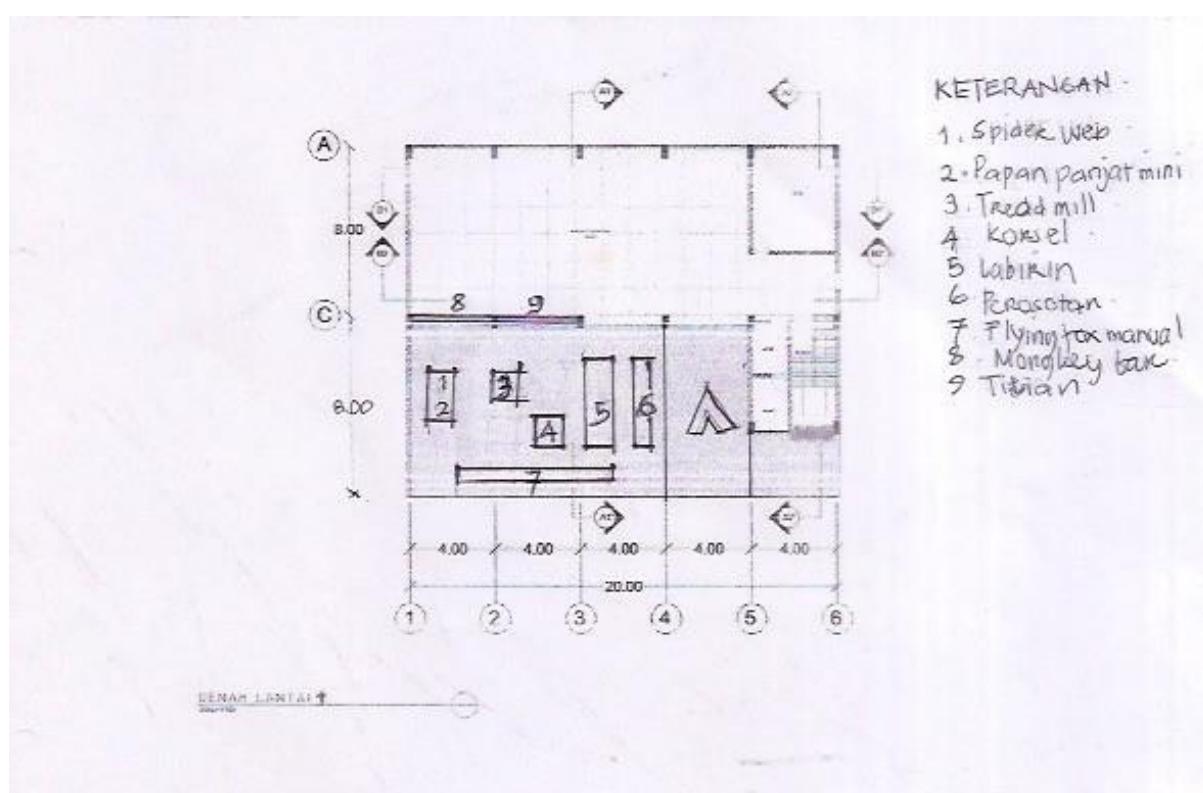
Sedangkan yang dipasang pada kolom dengan dipasang angker pada kolom.

### **BAHAN PENUTUP PERMUKAAN TANAH.**

Permukaan tanah ditutup dengan bahan yang tidak membuat lantai basah bila hujan, air hujan bisa diserap tanah, aman bagi anak-anak. Maka dipilih grass block.

## BUKTI KEGIATAN

### TATA LETAK ALAT PERMAINAN



Permainan perosotan menjadi pagar atau pembatas antara ruang bermain luar dengan ruang masuk.

Permainan monkey bar dan flying fox manual menjadi batas antara gedung dan ruang bermain luar. Kedua alat permainan ini terpasang diantara pada kolom bangunan.

Permainan titian perletakannya didekat pada dinding pagar, sehingga anak yang bermain bisa berpegangan pada pagar tsb.

Agar menghemat luasan maka spider web dijadikan satu dengan papanpanjat mini.