

## BAB IV

### GAGASAN PERANCANGAN

Gagasan perancangan pada Sanggar Kreativitas Anak dibuat sesuai dengan permasalahannya yaitu sebagai wadah mengembangkan kreativitas anak dengan suasana yang rekreatif dan edukatif dan semua ruang baik ruang dalam maupun ruang luar merupakan tempat bermain. Perancangan dengan memadukan idiom-idiom perancangan Michael Graves dan permainan anak sebagai ungkapan karakter ruang baik ruang dalam maupun ruang luar sehingga anak dapat menikmati bermain dalam bangunan tersebut. Permainan anak langsung diterapkan dalam bangunan sehingga menjadikan bangunan sebagai tempat bermain karena bangunan merupakan bangunan untuk anak.

Dalam perancangan ini lebih menekankan permainan anak sebagai acuan utama dan idiom-idiom Michael Graves sebagai acuan pendukung karena lebih didominasi fungsi sanggar sebagai bangunan untuk anak.

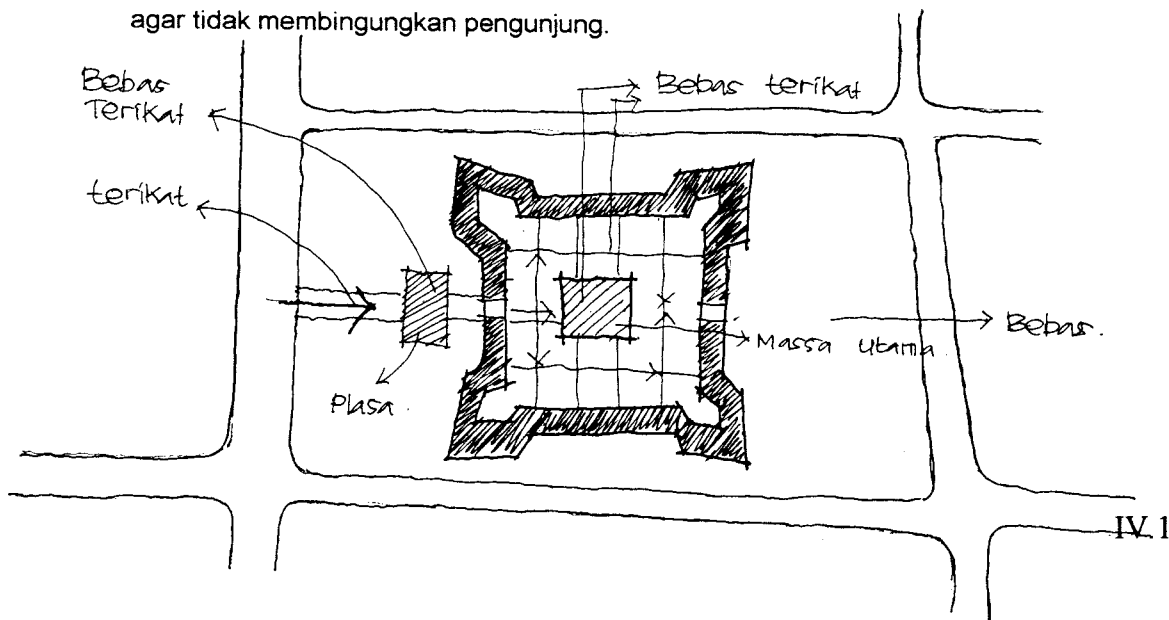
Sedangkan batasan-batasan yang digunakan yaitu:

- Tataran Seluruh Site
- Tataran Bangunan
- Tataran Ruang
- Tataran Detail

#### Tataran Seluruh Site

##### a. Sirkulasi

Anak dalam bermain cepat bosan dan mudah berganti-ganti permainan dari permainan satu ke permainan yang lain. Sehingga pola sirkulasi menggunakan sirkulasi yang variatif dan tidak monoton dengan mengembangkan gerakan permainan fungsi yang terdiri dari **terikat**, **bebas terikat** dan **bebas**. Pola sirkulasi dalam site yang digunakan pertama kali yaitu diarahkan kemudian bebas memilih agar tidak membingungkan pengunjung.

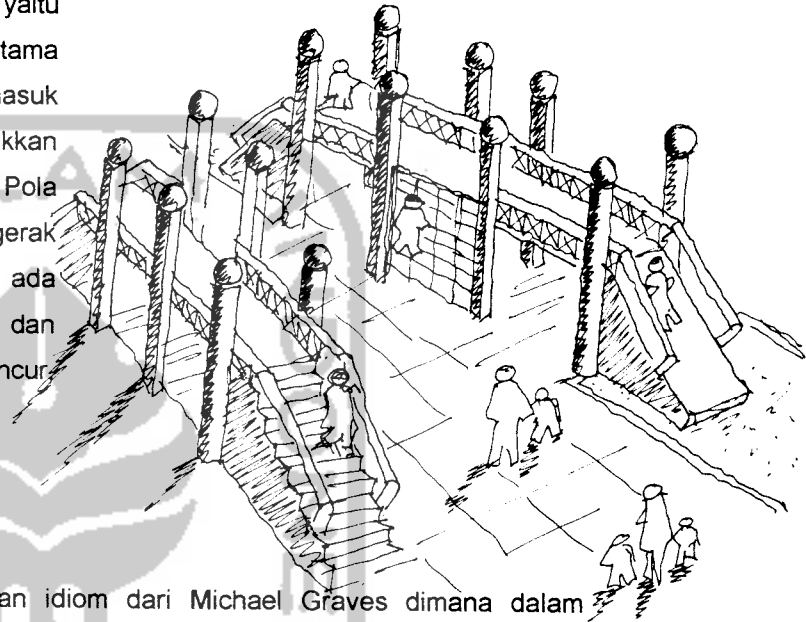


Pola sirkulasi dikembangkan dari:

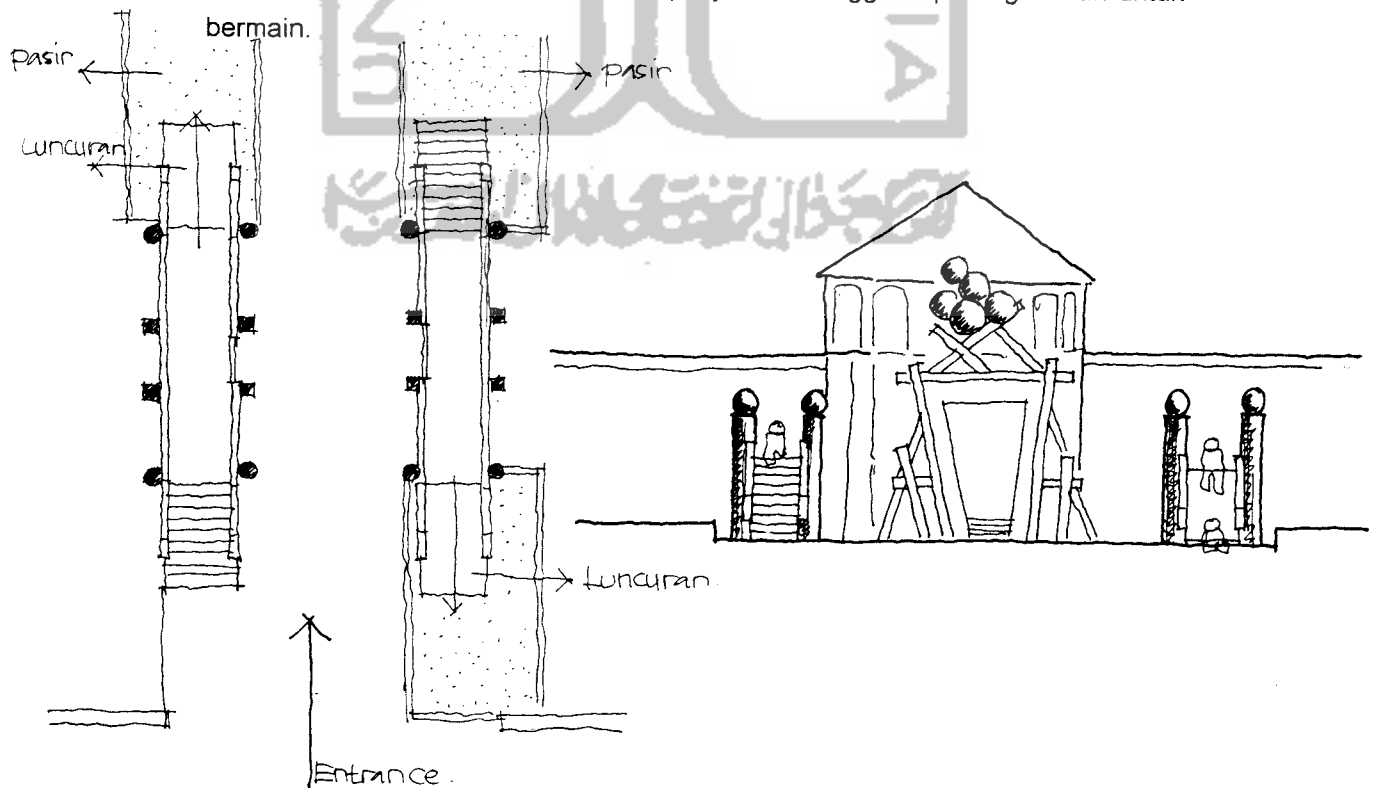
### 1) Terikat

Gerak permainan anak yang terikat diambil dari pola permainan anak seperti ayunan, panjatan, luncuran dan jungkat-jungkit dimana gerak anak bermain mengikuti bentuk alat permainan. Dalam hal ini permainan yang diambil hanya permainan panjatan dan luncuran.

Tujuan dari pola sirkulasi ini yaitu mengarahkan pengunjung terutama anak, bagaimana pertama kali masuk kawasan sanggar ditunjukkan dengan adanya permainan. Pola sirkulasi menggunakan gerak panjatan dan luncuran yaitu ada gerakan naik dengan tangga dan turun dengan batang untuk meluncur tangga dan papan luncur.

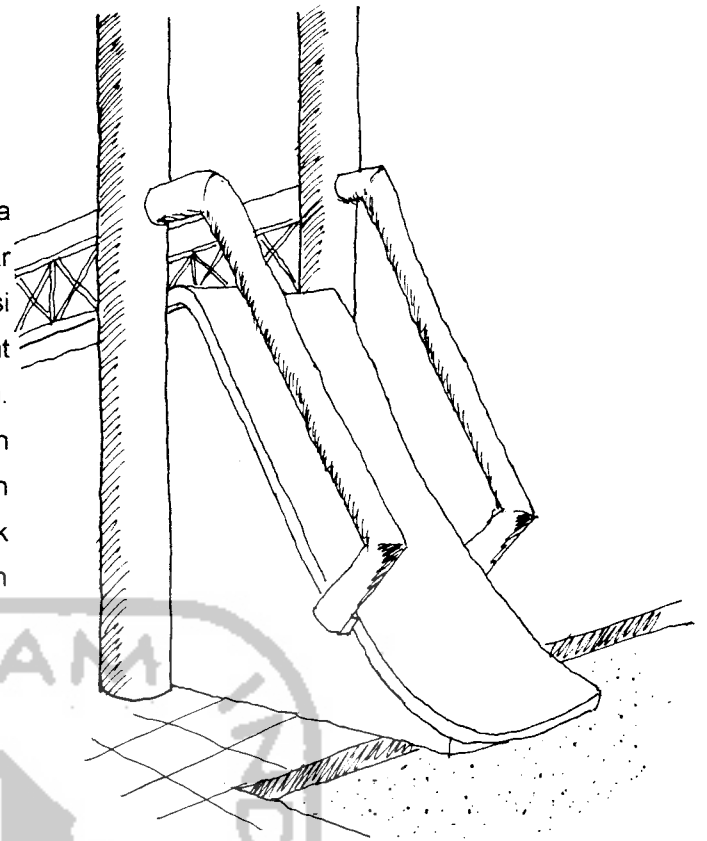


Dalam hal ini juga memasukkan idiom dari Michael Graves dimana dalam perancangannya menggunakan pergola yang didukung dengan kolom-kolomnya. Kolom dipadukan dengan permainan panjatan sehingga dapat digunakan untuk bermain.



Sistem kontrol:

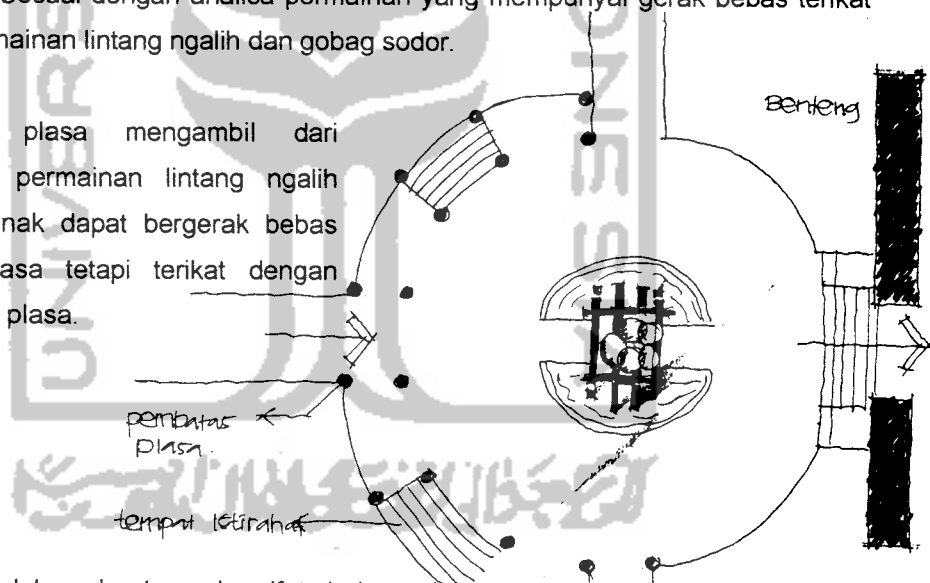
Sirkulasi harus memberikan rasa aman dengan memberi pagar pengaman pada tepi-tepi sirkulasi yang terbuat dari bahan yang kuat dan tidak membahayakan. Permukaan tangga tidak licin dan bertekstur. Landasan dibawah papan luncur diberi material yang lunak seperti pasir agar ketika anak jatuh tidak berbahaya.



## 2) Bebas terikat

Gerak bebas terikat pola sirkulasi dimulai dari plaza hingga sirkulasi site dalam benteng. Sesuai dengan analisa permainan yang mempunyai gerak bebas terikat yaitu permainan lintang ngalih dan gobag sodor.

Sirkulasi plaza mengambil dari analogi permainan lintang ngalih dimana anak dapat bergerak bebas dalam plaza tetapi terikat dengan pembatas plaza.



Sirkulasi dalam benteng bersifat bebas dengan tujuan pengunjung bebas menentukan pilihan melalui sirkulasi yaitu bebas dari pengunjung dapat memilih sirkulasi ruang luar atau ruang dalam sedang terikatnya yaitu diarahkan.

Permainan anak yang dikembangkan dalam sirkulasi bebas terikat dengan mengambil permainan gobag sodor. Sirkulasi terikat diambil dari gerakan gobag sodor yang dibatasi dengan area permainan yaitu segi empat yang terdiri dari grid-grid kotak. Sedang sirkulasi bebasnya yaitu dari kebebasan pengunjung memilih sirkulasi untuk menuju ke area permainan.

- Alternatif 1  
Bentuk grid kotak mengikuti bentuk benteng

Benteng  
Vastenburg

- Alternatif 2  
Bentuk grid dimiringkan 45° dari benteng dengan tujuan mendapatkan bentuk yang variatif

### 3) Bebas

Sesuai dengan karakter anak yang senang akan kebebasan maka pola sirkulasi yang digunakan untuk area bermain luar ruang di sebelah timur benteng menggunakan sirkulasi bebas dimana anak bebas menentukan pilihan dalam bermain. Dari analisis, sirkulasi bebas diambil dari gerak permainan petak umpet.

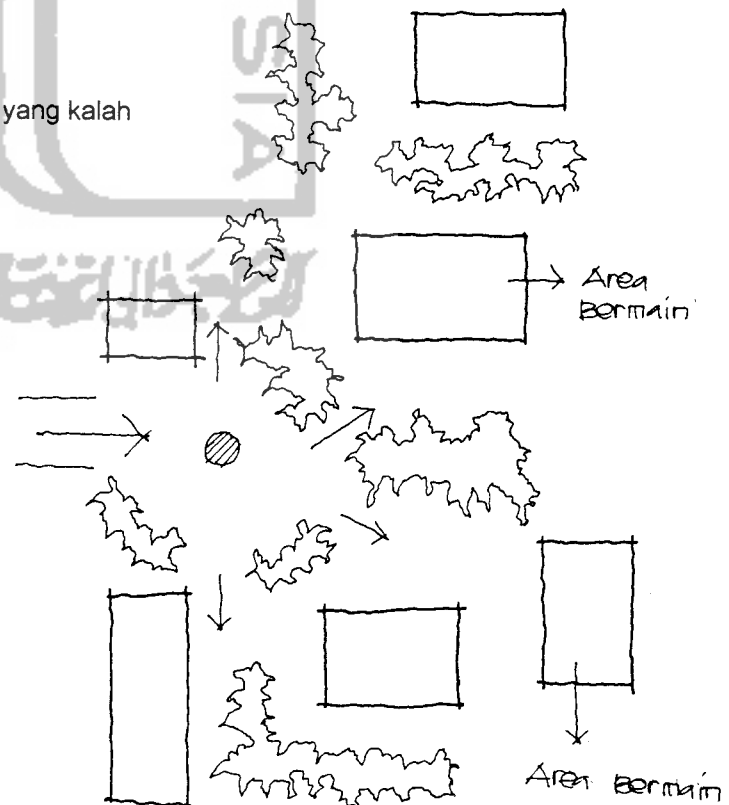
Dalam permainan petak umpet terdiri dari:

- tempat sembunyi
- tiang sebagai acuan permainan
- pemain : penjaga sebagai pemain yang kalah
- pemain yang sembunyi

Dari hal tersebut permainan petak umpet dianalogikan sebagai:

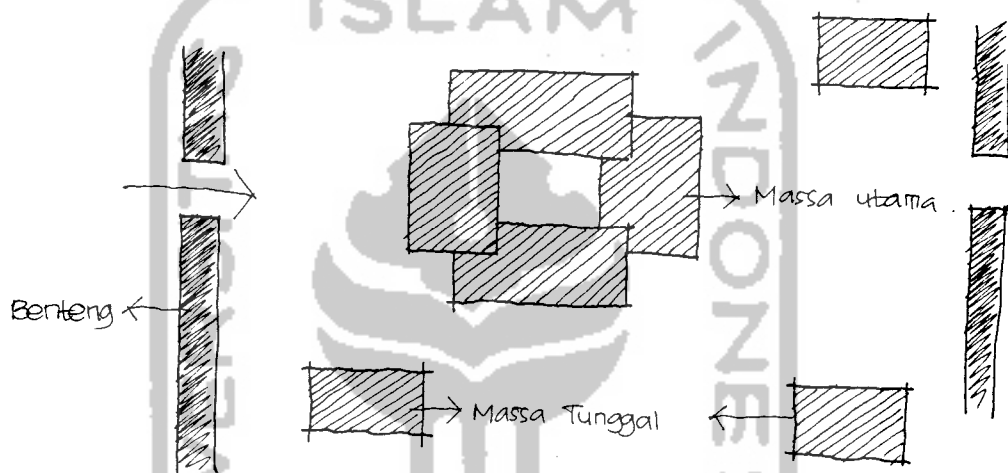
- tempat sembunyi sebagai kelompok permainan
- Tiang sebagai pusat atau center sebelum ke area bermain.

Sirkulasi terbentuk dari jarak kelompok permainan yang letaknya acak sehingga anak disini bebas menentukan pilihan ke area permainan.



## b. Tata Massa

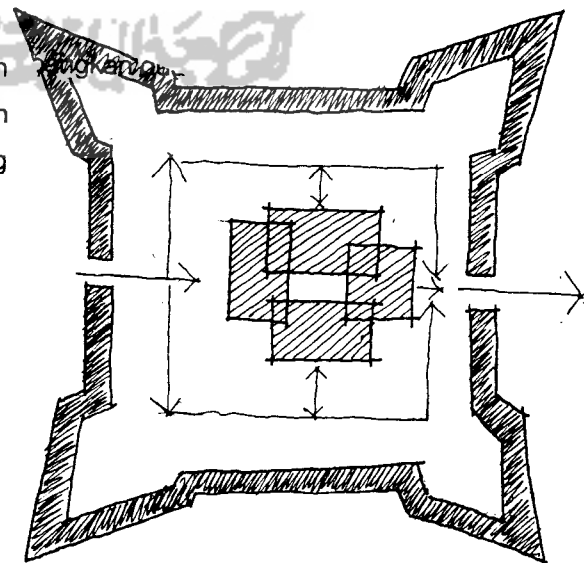
Dalam permainan terdiri dari dua jenis pemain yaitu individu dan sosial. Bermain secara individu menunjukkan anak bermain secara mandiri sedangkan secara sosial menggambarkan adanya interaksi antar anak. Tata massa bangunan mengambil analogi dari pemain permainan yaitu pada massa yang berkelompok sebagai massa utama dan massa sendiri-sendiri yang terletak menyebar sebagai massa pendukung. Massa bangunan sanggar kreativitas anak difokuskan didalam kawasan benteng dengan pertimbangan tidak menghalangi pandangan visual benteng sebagai bangunan konservasi.



Dalam perancangan ini ada dua tata massa sebagai alternatif untuk penyusunan massa bangunan:

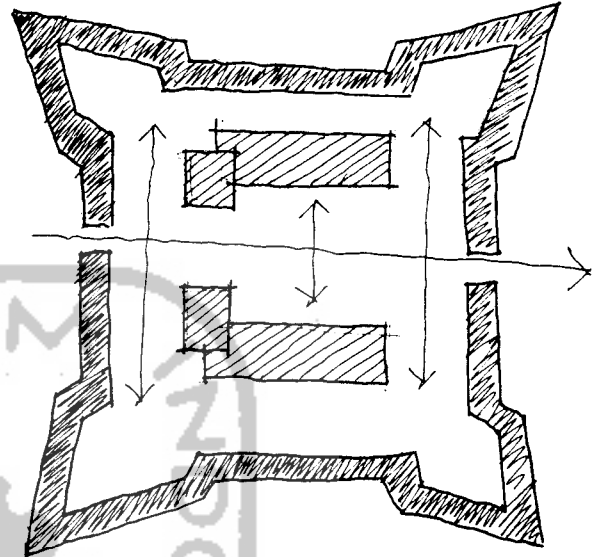
### - Alternatif 1

Perletakkan massa utama ditengah kawasan dan massa pendukung dibagian tepi, dengan pencapaian ke ruang luar dan ruang dalam menyebar.



- Alternatif 2

Perletakan massa utama dan massa pendukung ditepi, dengan pencapaian dipusatkan ditengah kemudian menyebar.



Dari dua alternatif tersebut, dipilih alternatif pertama sebagai tata massa bangunan dengan pertimbangan bahwa fungsi sanggar sebagai area bermain sehingga semua area dapat terjangkau baik secara visual maupun fisik.

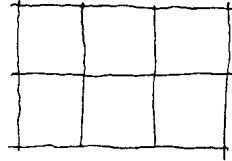
## Tataran bangunan

### a. Bentuk Bangunan

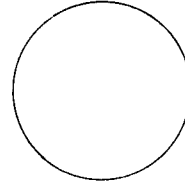
Bentuk-bentuk massa diambil dari analogi pola bidang permainan yaitu:

- a. Pola bentuk kotak atau segiempat.

Pola segiempat terdiri dari grid-grid kotak yang diambil dari permainan gobag sodor.

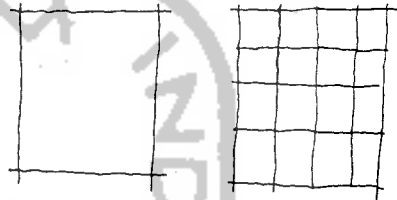


- b. Pola lingkaran yang diambil dari permainan lintang ngalih



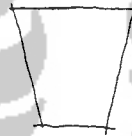
Bentuk bangunan juga diambil dari idiom bangunan Michael Graves:

- a. Bentuk segi empat atau kotak dengan pola grid kotak

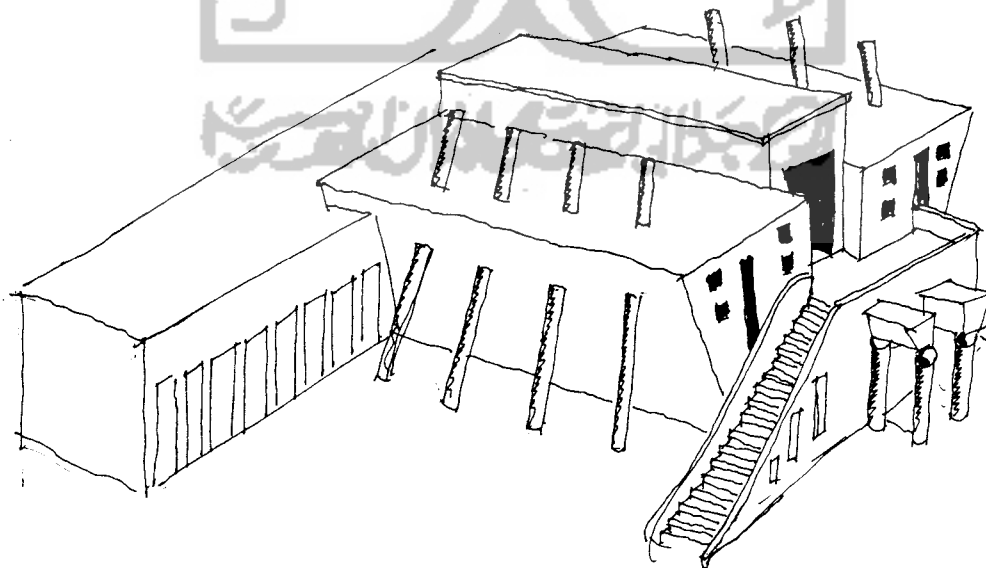


- b. Bentuk Keystone

Keystone mempunyai bentuk trapesium dimana Graves sering menggunakan bentuk keystone dalam perancangannya.

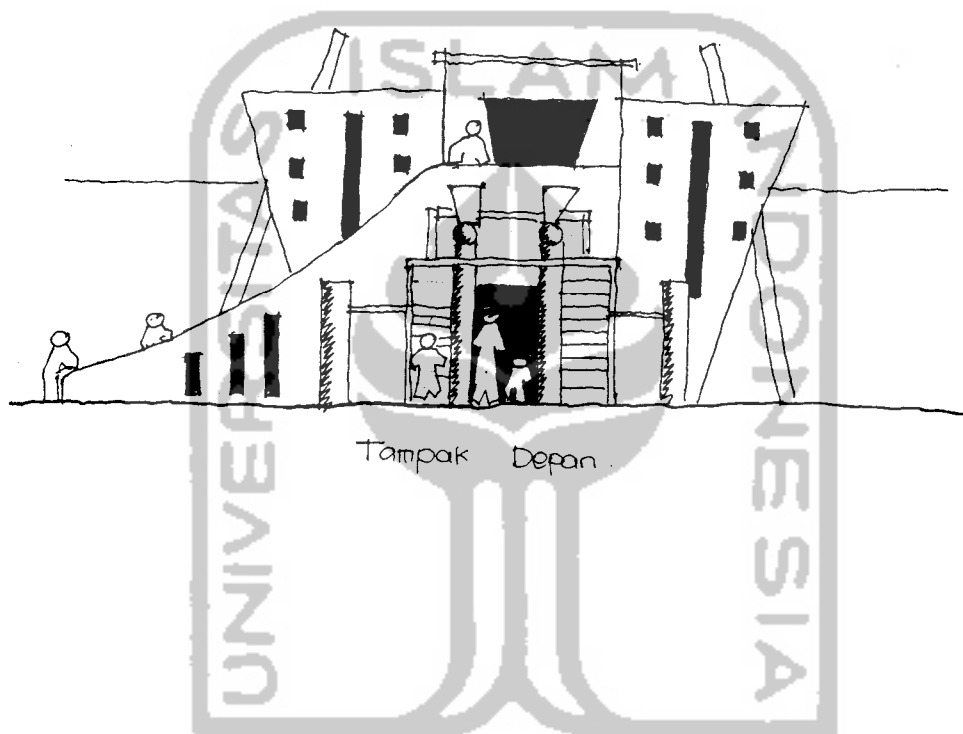


Bentuk-bentuk tersebut dikembangkan dengan cara menggabungkan baik dengan cara horisontal maupun vertikal.



**b. Fasade Bangunan**

Alat permainan mempunyai bentuk yang bermacam-macam. Pada fasade bangunan ini mengambil dari bentuk alat permainan yang dipadukan dengan idiom-idiom Michael Graves. Idiom yang digunakan yaitu bentuk keystone, kolom-kolom dan bukaan-bukaannya yang ditampilkan pada fasade dengan permainan anak seperti luncuran dan panjatan. Main entrance yang monumental dengan dua kolomnya dan permainan anak juga mempengaruhi bentuk fasade.

**c. Warna bangunan**

Untuk memberikan kesan sebagai bangunan anak maka digunakan warna-warna cerah seperti warna merah, hijau, kuning dan biru dan juga memasukkan warna-warna dari bangunan Michael Graves yaitu warna-warna pastel, sehingga dapat menarik perhatian anak dan juga pengunjung lain. Dengan warna-warna tersebut membuat anak menjadi semakin aktif dan ceria dalam bermain.



### Tataran Ruang

Dalam bangunan Sanggar Kreativitas terbagi dalam beberapa kriteria jenis ruang walaupun sebenarnya semua ruang adalah untuk anak. Nama-nama ruang hanya digunakan untuk mempermudah pengertian fungsi ruang

Jenis Ruang	Nama ruang	Keterangan
Ruang Edukatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang lukis</li> <li>- Ruang musik</li> <li>- Ruang seni tari</li> <li>- Ruang drama</li> <li>- Ruang bercerita</li> <li>- Ruang ketrampilan</li> <li>- Ruang pengenalan alam</li> </ul>	<p>Ruang edukatif lebih diutamakan untuk anak usia 6-12 tahun. Kegiatan dalam ruang ini lebih ditekankan pada proses belajarnya, tetapi juga memasukkan unsur bermain. Anak-anak dalam belajar selain di dalam ruang juga langsung dihadapkan dengan ruang luar.</p> <p>Misal: Ruang lukis di ruang dalam dihubungkan dengan ruang lukis ruang luar dimana anak dapat melukis secara langsung dihadapkan dengan objek</p>
Ruang Rekreatif	<p>Ruang bermain indoor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- konstruksi</li> <li>- ilusi</li> <li>- repesif</li> <li>- fungsi</li> </ul>	Merupakan ruang bermain anak dimana anak dapat langsung bermain dalam bangunannya. Anak bebas bergerak dari satu ruang ke ruang yang lain
Ruang perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruang baca</li> <li>- Ruang buku</li> <li>- Ruang peminjaman</li> </ul>	Letak berdekatan dengan ruang edukatif. Penggunaan furniture yang disesuaikan dengan usia dan ukuran tubuh anak
Ruang Penunjang	- lobby dan informasi	Sebagai fasilitas umum untuk mempermudah pelayanann pengunjung dengan perletakan yang strategis
	- Ruang karcis / loket	Ruang untuk pengunjung sebelum

		<p>memasuki sanggar</p> <p>Anggota tetap cukup menunjukkan kartu anggota</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anggota tidak tetap, memasuki sanggar dengan membeli karcis</li> </ul>
	Ruang pameran tetap / tidak tetap	Ruang pameran hasil karya anak baik lukisan, ketrampilan
	Panggung pertunjukan	Sebagai ruang untuk anak yang digunakan sebagai panggung pertunjukan yang dapat dialihfungsikan sebagai area bermain
	<p>Ruang tunggu/ kontrol</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- indoor</li> <li>- outdoor</li> </ul>	Ruang kontrol untuk anak, orang tua dapat mengawasi anaknya tanpa mengganggu dengan perletakan berdekatan dengan area bermain atau beraktifitas
Ruang Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- lobby</li> <li>- ruang tamu</li> <li>- ruang pimpinan</li> <li>- ruang staf</li> <li>- ruang pemandu</li> <li>- ruang rapat</li> <li>- ruang informasi</li> </ul>	Sebagai ruang yang mengurus administrasi sanggar
Ruang kegiatan penunjang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- café/restoran</li> <li>- toko souvenir</li> </ul>	Menghadirkan restoran/toko sebagai pendukung dengan perletakan tidak difokuskan dalam satu tempat

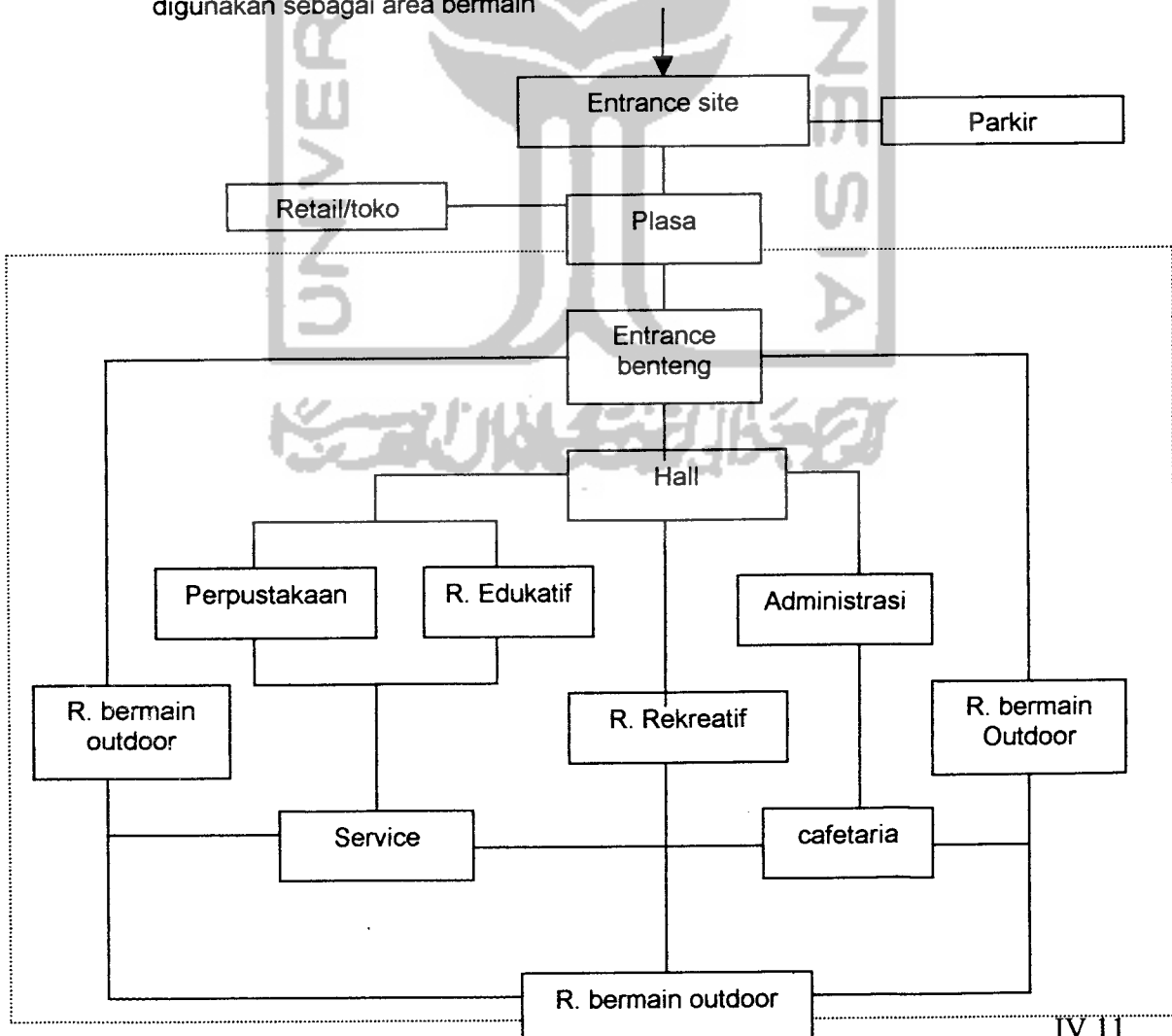
**a. Hubungan antar ruang luar dan ruang dalam.**

Gerak dalam permainan bersifat terikat, bebas terikat dan bebas. Pada perancangan hubungan ruang antar ruang dalam dan ruang luar mengambil analogi dari sifat permainan tersebut.

Pengunjung yang mengendarai kendaraan diterima di area parkir kemudian ke area sirkulasi, sedangkan yang berjalan kaki dapat langsung menuju sirkulasi. Sebelum masuk ke benteng pengunjung melalui plaza yang kemudian masuk ke benteng dengan melewati entrance dari benteng. Pengunjung dihadapkan dua pilihan yaitu bermain didalam bangunan atau bermain di ruang luar.

Sedangkan hubungan ruang didalam bangunan juga mengambil analogi dari sifat gerak permainan. Ruang-ruang yang bersifat terikat yaitu ruang administrasi, ruang pameran. Ruang yang bersifat bebas terikat yaitu ruang edukatif dan perpustakaan, situasi dalam belajar ada unsur permainannya. Sedangkan ruang yang bersifat bebas yaitu ruang rekreatif.

Ruang luar disebelah timur benteng dapat dijangkau dari dalam benteng atau melalui selokan yang mengitari benteng. Area di sebelah timur benteng, semua digunakan sebagai area bermain

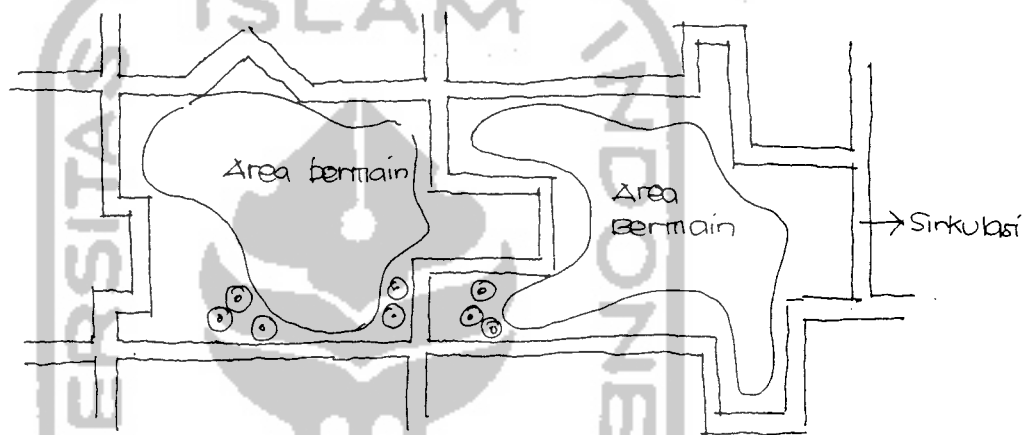


### b. Ruang luar

Tata ruang luar pada dasarnya disini merupakan ruang yang secara fungsional dapat digunakan untuk bermain. Penataan ruang luar meliputi area parkir, plasa dan kelompok-kelompok area bermain. Penataan area bermain luar ruang dibedakan menurut kelompok permainannya.

#### Tata ruang luar di dalam benteng

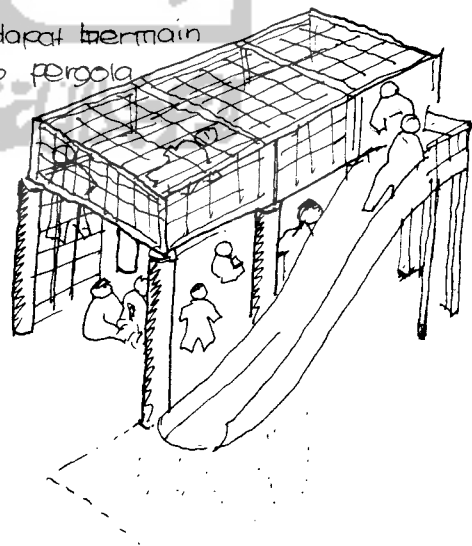
Tata ruang luar disesuaikan dengan urutan sirkulasi yaitu bebas terikat dengan mengambil analogi dari alur gerak dan posisi pemain yang jaga pada permainan gobag sodor, tetapi berpedoman pada grid bidang permainan.



Pengolahan area luar ruang sebagai area bermain juga dengan membuat permainan tinggi rendah tapak dengan membuat bukit-bukitan dan danau buatan dengan pertimbangan mengambil analogi dari permainan luncuran.

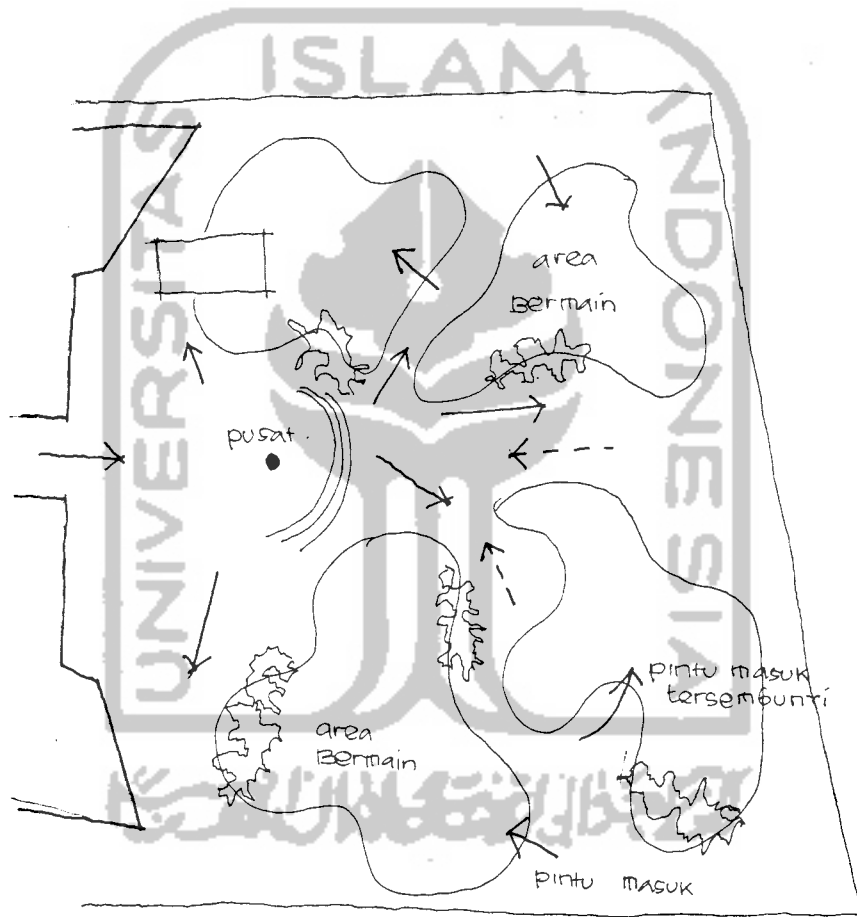
anak dapat bermain  
di atap pergola

Untuk melindungi anak dari panas atau hujan disediakan area transisi yang letaknya berdekatan dengan area bermain. Bentuk shelter diambil dari idiom Michael Graves yaitu pergola. Pergola terdiri dari rangkaian pasangan kolom yang juga dapat difungsikan sebagai tempat bermain.



**Tata ruang luar di sebelah timur benteng**

Tata ruang luar disesuaikan dengan urutan sirkulasi yaitu bebas, dengan mengambil analogi permainan petak umpet. Perletakan area bermain bebas tidak terikat dengan jenis-jenis permainan yang cenderung bersifat bebas. Permainan yang diwadahi seperti permainan pasir, air, petualangan dan lalu lintas. Sebelum ke mapun dari area bermain tetap diarahkan dengan pusat berupa plaza yang mengambil analogi dari acuan pada permainan petak umpet.



**c. Ruang Dalam**

Sifat anak yang cepat bosan terhadap satu jenis permainan menyebabkan anak mudah berganti-ganti permainan menurut kehendak hatinya. Bentuk ruang dalam menggambarkan permainan anak dengan menganalogikan alur gerak, bidang dan pemain dari permainan gobag sodor, lintang ngalih dan petak umpet yang mengalami perubahan bentuk dan dimensi dengan penambahan dan pengurangan untuk menciptakan ruang yang berbeda.

Semua ruang dalam baik ruang yang berfungsi sebagai ruang edukatif, rekreatif, perpustakaan, pameran dan cafetaria dapat difungsikan sebagai area bermain dengan pengaturan ruang berdasarkan permainan tersebut.

**d. Sirkulasi Ruang Dalam**

Sesuai dengan karakter gerak anak dalam bermain yang dinamis, ceria, spontan sehingga mempengaruhi pola sirkulasi ruang dalam menjadi sirkulasi yang variatif dan tidak monoton. Pola sirkulasi yang digunakan berasal dari alur gerak permainan yaitu terikat, bebas terikat dan bebas.

- Terikat dari permainan: luncuran, panjatan
- Bebas terikat dari: gobag sodor, lintang ngalih
- Bebas dari : petak umpet.

Selain dari alur gerak permainan, juga memadukan dengan sirkulasi dari idiom-idiom Michael Graves yaitu sirkulasi dengan aksis jelas. Dalam hal ini kejelasan sirkulasi dengan memberikan bukaan-bukaan pada dinding yang mengarah pada pintu keluar.

**d. Suasana Ruang**

Semua ruang dalam baik ruang yang berfungsi sebagai ruang edukatif maupun ruang rekreatif dapat digunakan sebagai ruang bermain anak.

Sifat anak yang cepat bosan terhadap satu jenis permainan menyebabkan anak mudah berganti-ganti permainan menurut kehendak hatinya. Tata ruang dalam menggambarkan suasana yang berbeda-beda. Dalam hal ini mengembangkan bentuk-bentuk permainan ke dalam tata ruang dalam yang membuat anak mendapatkan suasana permainan yang berbeda-beda. Permainan yang digunakan berdasarkan pola gerak permainan fungsi yaitu:

- **Terikat**

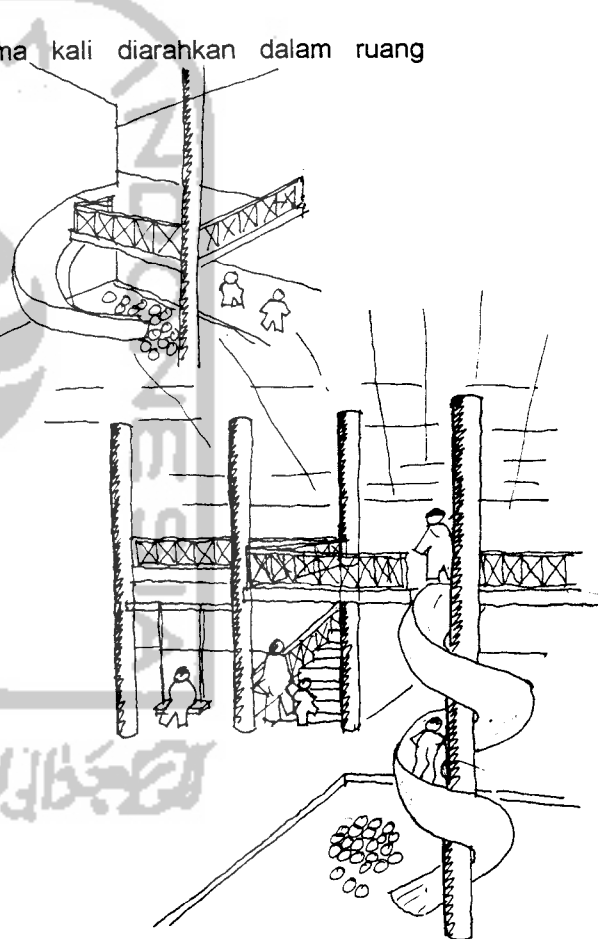
Anak memasuki bangunan utama pertama kali diarahkan dalam ruang ditunjukkandengan permainan.

**Ayunan**

Ayunan terdiri dari tiang, balok dan dari analogi tersebut ayunan diterapkan dalam bangunan ditempatkan diantara kolom-kolom.

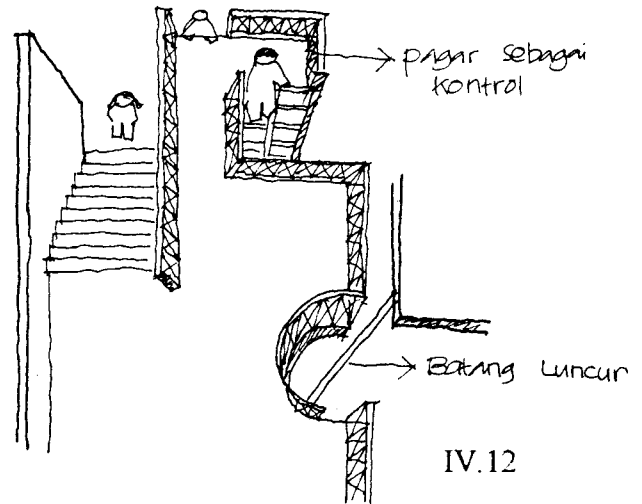
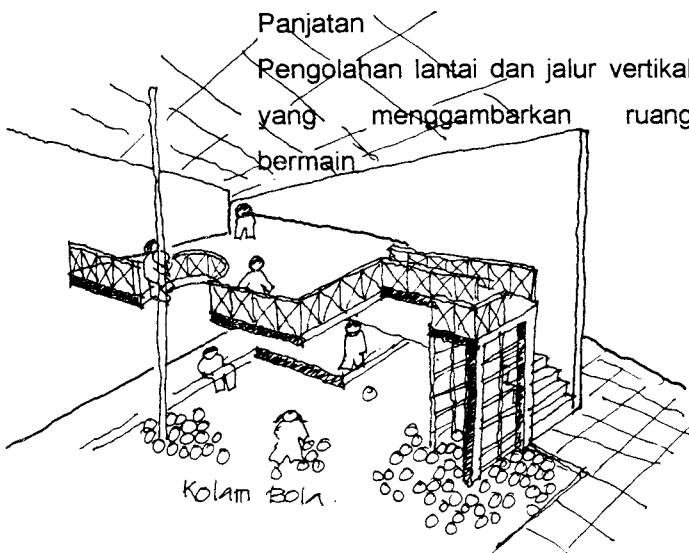
**Luncuran**

Permainan luncuran diterapkan dalam bangunan yaitu pada ruang yang memperlihatkan ada pergerakan naik turun atau ruang penghubung antara lantai satu dengan lantai dua.



**Panjatan**

Pengolahan lantai dan jalur vertikal yang menggambarkan ruang bermain



- **Bebas terikat**

Ruang terkesan variatif dan atraktif memberikan kesan tidak monoton untuk anak, sehingga ruang-ruang tidak berbentuk kaku dan masif.

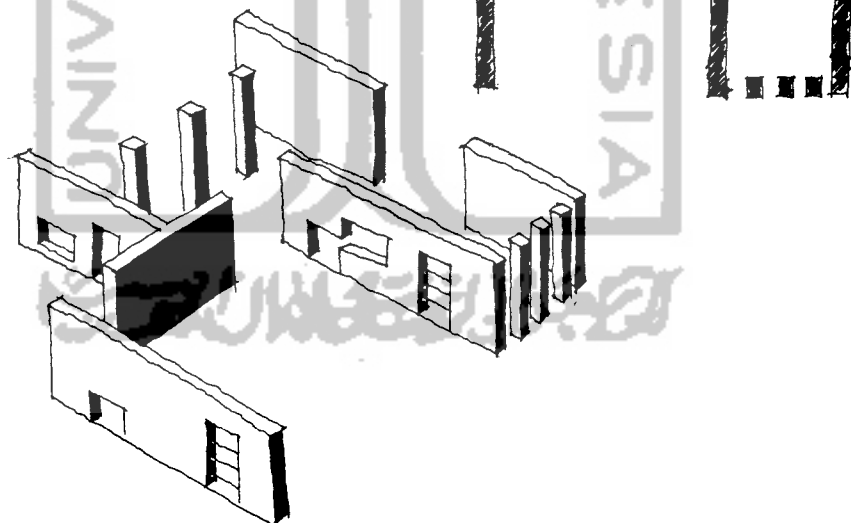
Sesuai dengan anak ketika bermain senang berlarian, melompat dan menyusup maka dalam ruang ini menggunakan permainan:

Gobag sodor

Gerak dalam permainan gobag sodor diambil sebagai bentuk ruang.

Pengolahan dinding sebagai penyekat mengikuti pola grid permainan.

Bentuk dinding mengambil analogi dari gerak pemain penjaga gobag sodor yaitu sebagai penghalang yang berada di garis grid. Gerak pemain seperti berlari dan menerobos pertahanan lawan dianalogikan sebagai perlubangan pada dinding.



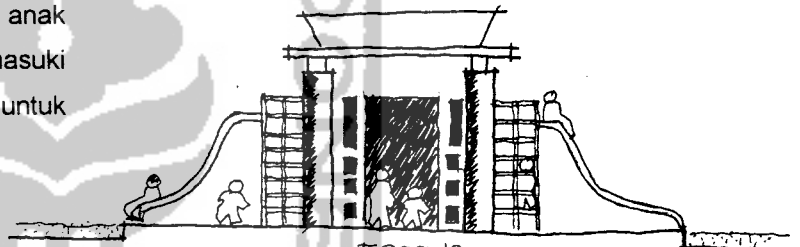
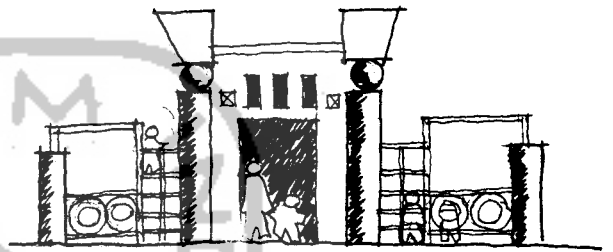


**Tataran Detail**

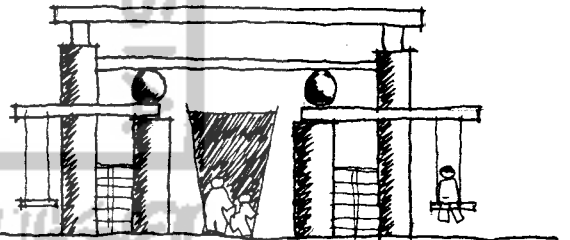
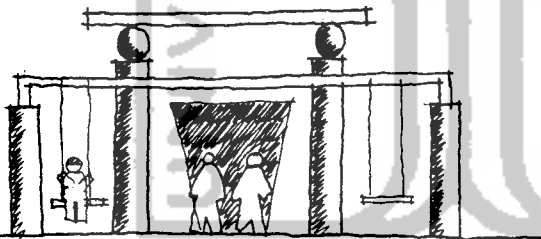
**a. Detail entrance**

Entrance dalam sebuah bangunan sangat penting, terutama untuk anak ketika memasuki sebuah bangunan diperlukan sesuatu yang menarik hatinya. Sesuai dengan sifat anak yang ingin tahu, cenderung takut terhadap hal-hal yang menakutkan maka ketika akan memasuki bangunan diperlukan sesuatu yang mengundang yang mempengaruhi visualnya, seperti bentuk-bentuk permainan atau alat-alat permainan yang langsung dapat terlihat oleh mata.

Sebagai bangunan yang menggunakan idiom Michael Graves, entrance menggunakan double kolom sebagai elemen pengundang. Dari idiom tersebut dipadukan dengan permainan anak sehingga ketika memasuki bangunan, anak tertarik untuk memasuki bangunan.

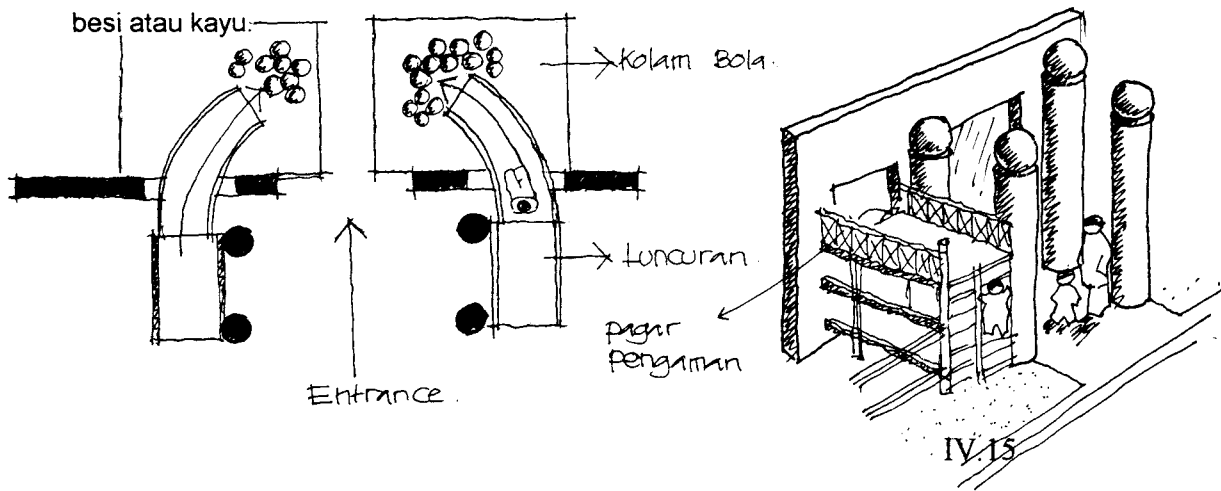


Fasade  
Gambar Details Studies



Sistem kontrol:

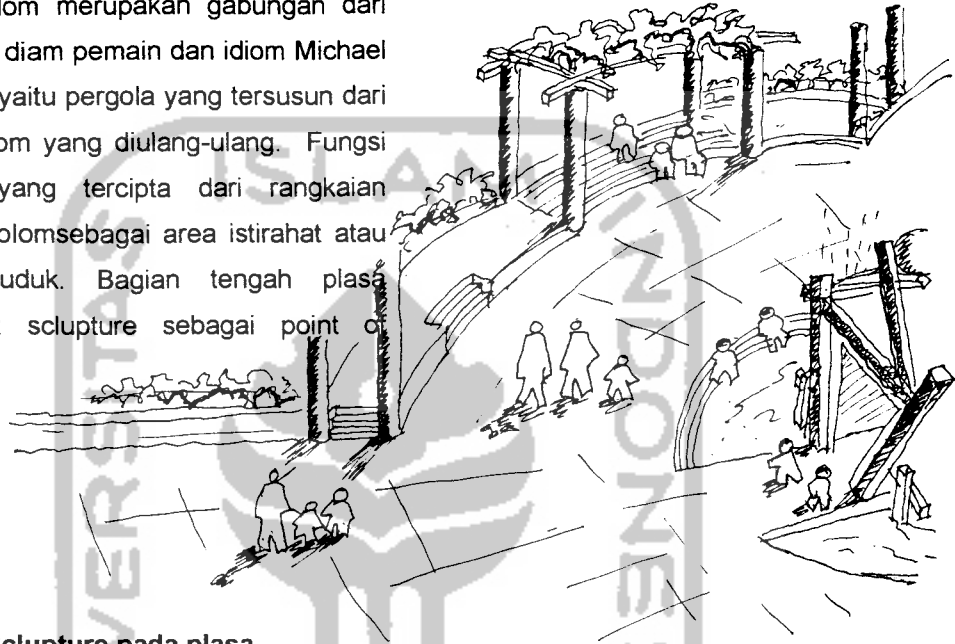
- Untuk keamanan anak dengan memberikan lantai atau landasan yang lunak dengan tujuan ketika anak jatuh tidak membahayakan.
- Penggunaan pembatas sebagai pengaman agar tidak jatuh berupa pagar dari besi atau kayu.



### b. Detail plasa

Plasa sebagai ruang terbuka sebelum memasuki area dalam benteng. Bentuk plasa diambil dari bidang gerak permainannya yaitu lingkaran. Batas plasa diberi kolom-kolom yang diambil dari analogi titik diam pemain.

Dua kolom merupakan gabungan dari dua titik diam pemain dan idiom Michael Graves yaitu pergola yang tersusun dari dua kolom yang diulang-ulang. Fungsi ruang yang tercipta dari rangkaian kolom-kolom sebagai area istirahat atau duduk-duduk. Bagian tengah plasa terdapat sculpture sebagai point of interest



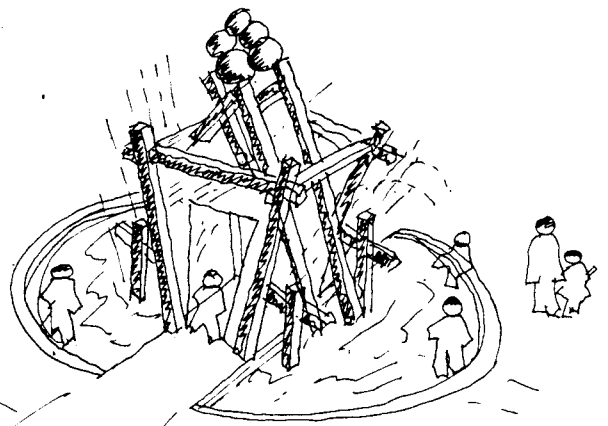
### c. Detail Sculpture pada plasa

Fasade benteng memperlihatkan fasade formal dan masif yang mana memberi kesan tidak mengundang bagi anak. Sebagai kawasan sanggar kreativitas maka disini perancang menggunakan warna dan elemen arsitektur yang memberikan kesan mengundang sebagai bangunan anak tanpa merusak fasade benteng sebagai bangunan konservasi. Penggunaan warna mencolok untuk mengontraskan warna benteng yang natural (abu-abu) sehingga pandangan lebih difokuskan ke sculpture.

Elemen arsitektur berupa sculpture yang diambil dari permainan anak yang dapat dilihat yaitu dari bentuk alat permainan. Sculpture digambarkan dengan bentuk-bentuk alat permainan yaitu bola dan panjatan. Sculpture diberi air mancur sebagai unsur pendukung.

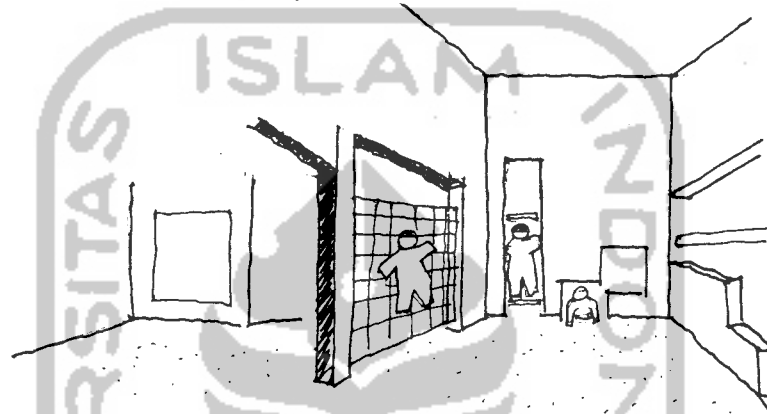


Sculpture dapat dilalui anak sebagai sirkulasi dengan membuat lorong. Anak dapat melalui lorong sculpture tanpa terkena air dengan menggunakan kaca sebagai pelindung.



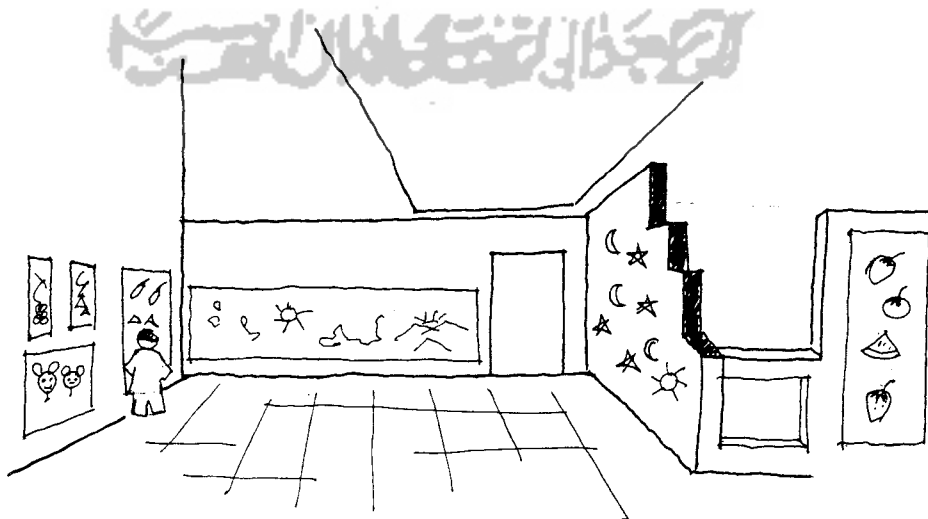
**d. Detail dinding**

Gerak anak dalam bermain senang berlarian, melompat, menyusup, memanjat sehingga dinding ruang dalam dibuat menggambarkan gerakannya. Dinding diberi perlubangan baik ditepi, ditengah, yang dapat digunakan anak untuk bermain.

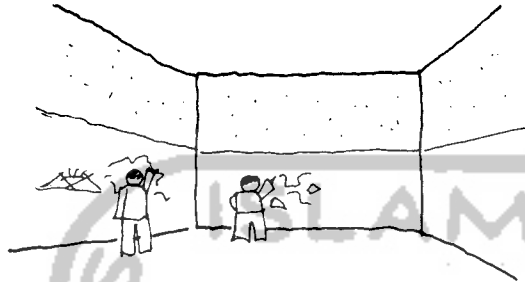


Dalam perkembangannya anak senang berfantasi dimana fantasi merupakan salah satu bentuk permainan. Fantasi anak berasal dari jiwanya yang mengambil atau menerima sesuatu yang dilihat atau didengarnya kemudian diolah dalam jiwanya. Apa yang dilihat berupa gambar, lukisan dan bentuk-bentuk.

Dinding diberi gambar-gambar, lukisan dan relief yang mendukung fantasinya.



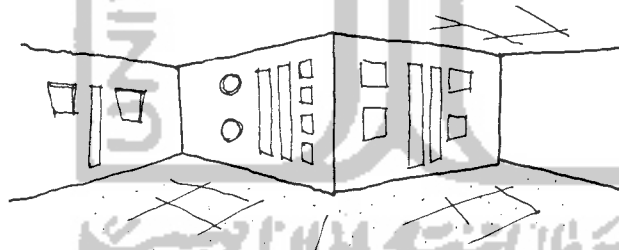
Dalam perkembangannya dalam permainan konstruksi, anak senang menggambar. Sehingga pada ruang-ruang tertentu, dinding dapat difungsikan sebagai area mencorat-coret. Dinding yang dicorat-coret atau digambar dilapisi dengan wall paper, sehingga bila dinding kotor maka wall paper dapat diganti dan juga dengan menggunakan permukaan dinding yang mudah dihapus bila sudah kotor.



**e. Detail bukaan**

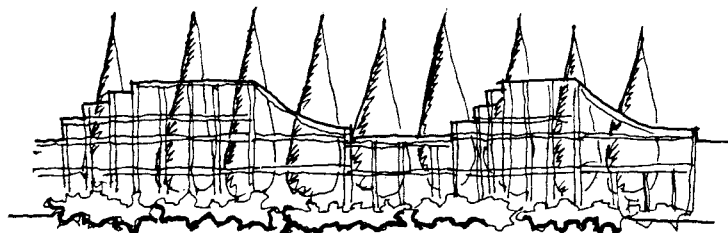
Bukaan pada dinding seperti pintu, jendela sebagai komponen yang memasukkan cahaya ke bangunan dan sebagai tempat melihat aktivitas di dalam atau diluar bangunan.

Bentuk bukaan pada bangunan dianalogikan dari bentuk-bentuk permainan dan idiom Michael Graves. Bukaan berbentuk lingkaran, kotak, segi empat dan trapesium dari bentuk keystone dengan pola irama bukaan yang berbeda-beda, sesuai dengan sifat anak ketika bermain yang bersifat bebas, dinamis dan spontan.



**f. Detail pagar**

Pagar digunakan sebagai pembatas tepi bangunan yang memberikan keamanan untuk anak dari gangguan luar. Bentuk pagar dianalogikan dari bentuk permainan anak, dimana anak dalam bermain senang bergerak naik turun sehingga bentuk pagar ada unsur tinggi rendah. Pagar dari besi dengan vegetasi didekatnya.



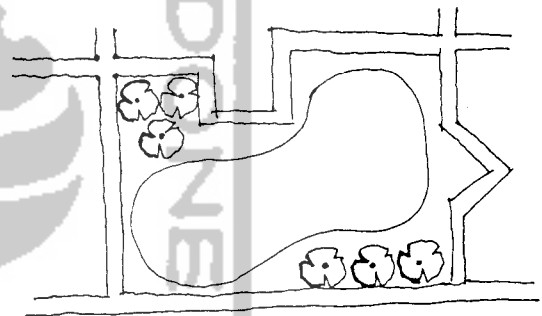
**g. Detail perletakan dan jenis vegetasi**

Vegetasi di area bangunan anak sangat penting yang memberikan keteduhan dan perlindungan dari sinar matahari serta sebagai unsur estetika. Vegetasi juga sebagai sarana bermain anak. Jenis-jenis vegetasi beragam yaitu ada tanaman besar, kecil dan bunga-bunga. Perletakan vegetasi merupakan rangkaian dari permainan yaitu terikat, bebas terikat dan bebas.

Perletakan vegetasi, terikat, disebelah barat benteng dengan menggabungkan idiom Michael Graves yaitu menggunakan pola grid terutama untuk pohon-pohon besar.



Perletakan bebas terikat, didalam benteng dengan penataan ditepi-tepi area sirkulasi, area bermain dan taman.



Perletakan bebas, di sebelah timur benteng dengan pola bebas yang mengambil analogi dari permainan petak umpet.

