

## **ABSTRAKSI**

Sekitar lebih dari 90% anak-anak di seluruh dunia bermain video game. Video game membawa dampak positif dan dampak negatif untuk anak-anak. Salah satu dampak negatifnya adalah mengganggu fisik dan sistem motorik anak-anak karena anak lebih banyak duduk saat bermain. Selain itu, anak-anak membatasi interaksi sosialnya dengan teman-temannya. Faktanya dalam teori psikologi anak mengatakan bahwa dalam masa perkembangan, anak diminta untuk mengembangkan ketrampilan fisik dan belajar bergaul dengan teman sebayanya. Anak mengerti dan melihat ruang sebagai dunianya dari ruang dimana mereka dapat bermain secara spontan. Tujuan dari proyek ini adalah sarana bermain anak dimana anak dapat mengembangkan ketrampilan fisik dan berinteraksi sosial dengan teman sebayanya.

Sasaran utama proyek ini adalah anak-anak berusia 5-12 tahun. Usia ini merupakan usia sekolah dasar dimana anak-anak mulai belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebayanya serta mengembangkan ketrampilan fisik mereka.

Fasilitas yang disediakan berdasarkan teori bermain yaitu fasilitas permainan aktif dan permainan pasif. Selain itu, terdapat fasilitas pendukung berupa fasilitas ruang ulangtahun dan tempat makan. Fasilitas pelengkap yang disediakan berupa kios mainan. Tema permainan adalah fantasi kehidupan laut dengan subtema-subtema khusus mengadaptasi kartun-kartun imajinasi anak-anak. Konsep sirkulasi bangunan mengadaptasi konsep video game yaitu kontinuitas, naik dan turun, dan menembus sisi ruang berbeda.

Kata kunci : bermain, anak-anak, video game

## **ABSTRACTION**

Approximately more than 90% of children around the world play video games. Video games bring the positive and negative impacts for children. One of the negative impacts is the disturbing children's physical and motor systems. In addition, children limit their social interaction with the other children. In fact in the theory of child psychology, they should develop their physical skills and learn to get along with peers. Children understand and see the world from the space where they can play spontaneously. The purpose of this project is child's play facilities where children can develop their physical skills and social interaction.

The main object in this project is children aged 5-12 years. This age is the age of primary school that children start learning to get along and work together with their peers and develop their physical skills.

The facilities are provided by the theory. They are active and passive games. In addition, there are support facilities like birthday party room and food court. The complementary facility is toy shops. The theme of this project is Sea Life Fantasy with the subthemes that are adopted from the children's imagination cartoon. The circulation concept is adopted from video game concept. They are continuity, go up and down, and through the different rooms.

Keyword : play, children, video games