

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) yang cukup pesat menyebabkan anak-anak mudah memperoleh informasi dan mempelajarinya, contohnya adalah internet khususnya game online. Game online merupakan suatu cara belajar dengan menganalisa bersama sekelompok/individu menggunakan strategi yang dapat dilakukan dengan menyambungkan perangkat melalui koneksi internet. Kemudahan dalam mengakses game online seperti warnet, ponsel dan komputer menyebabkan remaja dapat bermain tanpa adanya pengawasan dan penjagaan dari orang tua sehingga lupa waktu. Dalam proses ini remaja dapat memasuki tahap kecanduan karena merasa sudah asik bermain game, waktu yang seharusnya dipergunakan untuk belajar dan berbaur dengan teman telah berkurang atau bahkan tidak menjadi prioritas demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game online. Kecanduan game online akan menjadi topik yang diangkat, penulis akan melakukan perancangan pusat rehabilitasi dan pengembangan bakat dengan pendekatan kepentingan kesehatan mental psikis maupun fisik terhadap remaja dan juga perkembangan remaja. Arsitektur kemanusiaan dan psikologis memfokuskan perkembangan dan kesehatan menjadi faktor utama. Selain itu, perancangan pusat rehabilitasi dan pengembangan bakat akan memberikan wadah sebagai tempat remaja-dewasa muda dapat rehabilitasi, sebagai pusat perkembangan remaja, dan juga dapat menjadi wadah bersosialisasi agar dapat mengurangi dampak orang yang sudah kecanduan game online.

Kata Kunci : Game online; IPTEK; Kecanduan; Rehabilitasi.

ABSTRACT

As time goes by, the development of science and technology is quite rapid causing teenager to easily obtain information and learn it, one example is online games. Online games are a way of learning by analyzing with a group/individual using strategies that can be done by connecting devices via an internet connection. The ease of accessing online games such as internet cafes, cellphones and computers causes teenager to play without supervision and lack of care from parents so they forget time. In this process, teenager can step into addiction stage because they like to playing games, the time that should be used to study and mingle with friends has been reduced or even not a priority in order to be able to sit for a long time to play online games Online game addiction will be the topic raised, the author will design a rehabilitation and talent development center with an approach to the interests of psychological and physical mental health of teenager and adolescent development. Humanitarian and psychological architecture focuses on development and health as the main factor. In addition, the Rehabilitation and talent development center will provide a place where teenager and young adult can rehabilitate, as a center for teenager development, and can also be a place to socialize in order to reduce the impact of people who are already addicted to online games.

Keywords: Online games, science and technology, Addiction, Rehabilitation.