

Tempat bermain anak dalam Mall sebagai sebuah ruang hiper-realitas. Studi kasus : pada Kidzania dan Moi-Land = Children playground in the mall as a hyper-reality room. Case studies on Kidzania and MOI-land

Marina Annisa, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20249583&lokasi=lokal>

Abstrak

Kompleksitas fungsi pusat perbelanjaan terus meningkat dikarenakan pola kegiatan manusia di kota-kota besar, yang secara sadar memang diarahkan untuk dapat memenuhi setiap ruang hiper-realitas yang ditampilkan sebuah mal. Pola pikir serba instan menggiring perubahan kebiasaan kaum urban yang tercipta dari pengaruh media yang menyuguhkan Hiper-realitas visual yang mungkin pada akhirnya menyebabkan perubahan terhadap budaya. Hadirnya tempat bermain anak yang digabungkan dalam sebuah pusat perbelanjaan atau mal adalah salah satu dampak dari fenomena tersebut. Sebuah fenomena yang mungkin perlu kita tanggap dengan bijak. Kolaborasi dan optimalisasi fungsi diperlukan sehingga kita dapat menyikapi perkembangan Hiper-Realitas pada tempat bermain yang digabungkan dengan mall sebagai antisipasi kita terhadap perkembangan dalam era global sekarang ini. Bagaimanakah cara kita menghadirkan atau menciptakan sebuah tempat bermain anak yang mendidik dan juga tetap mengembalikan anak pada fitrah manusia yang harus kembali pada lingkungannya - Seperti apakah ruang hiper-realitas dari tempat bermain anak yang dimampatkan untuk bersinggungan dan berhimpitan dengan ragam fungsi yang ada dalam sebuah mal - Seperti apakah dampak psikologis yang seharusnya coba dimunculkan - Bagaimana realitas dampak psikologis yang terjadi - Apakah dengan munculnya beberapa tempat bermain yang berada di mall sudah mencakup kebutuhan anak untuk bermain, atau hanya sebuah hiper-realitas yang timbul dikarenakan tuntutan kaum urban - Sebuah studi kasus pada Kidzania dan MOI Land akan membahas dan membandingkan faktor-faktor kunci yang pada akhirnya ditujukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut di atas.

.....The complexity of the shopping center functions continue to increase due to patterns of human activity in big cities are consciously directed to meet each hyper-reality space which displayed at a mall. This mindset leads almost instantaneous change in the habits of urban people who created the effect of hyper-media, which presents a visual reality that may eventually cause changes to the culture. The presence of children play area incorporated in a shopping center or mall is one of the effects of these phenomena. A phenomenon that may be necessary to respond wisely. Collaboration and optimization of functions is needed so that we can address the development of hyper-reality in the play area which is combined with the mall as our anticipation of developments in the global era today. How do we present or create a playground that educates children and return the child remains in human nature that must be returned to the environment' As to whether the hyper-reality space from where children play area compressed to intersect and coincide with a variety of functions that exist in a mall' As if the psychological impact should come up to appear' How does the reality of the psychological impact that occurred' Does the emergence of a few places area to play in the mall already includes the needs of the children to play, or just a hyper-reality that may arise due to the demands of urbanites. A case study on Land Kidzania and MOI will discuss and compare the key factors that ultimately aimed to answer the questions above.