



UNIVERSITAS INDONESIA

**TEMPAT BERMAIN ANAK DALAM MALL SEBAGAI
SEBUAH RUANG HIPER-REALITAS STUDI KASUS PADA
KIDZANIA DAN MOI-LAND**

MARINA ANNISA

0606075763

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

DEPOK

AGUSTUS 2010



UNIVERSITAS INDONESIA

**TEMPAT BERMAIN ANAK DALAM MALL SEBAGAI
SEBUAH RUANG HIPER-REALITAS STUDI KASUS PADA
KIDZANIA DAN MOI-LAND**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi persyaratan menjadi
Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia**

MARINA ANNISA

0606075763

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
DEPOK
AGUSTUS 2010**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan benar.**

Nama : Marina Annisa
NPM : 0606075763
Tanda Tangan :
Tanggal : 28 Juni 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Marina Annisa
NPM : 0606075763
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Tempat Bermain Anak dalam Mall sebagai
sebuah Ruang Hiper-Realitas Studi Kasus pada Kidzania dan MOI-land

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr.Kemas Ridwan Kurniawan ST., M.Sc, ()
Penguji : Ir. Herlily M.Urb.Des. ()
Penguji : Ir. Teguh Utomo Atmoko MURP. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 28 Juni 2010

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur Jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr.Kemas Ridwan Kurniawan ST., M.Sc, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini
2. Ir. Herlily M.Urb.Des dan Ir. Teguh Utomo Atmoko MURP, selaku penguji saat sidang yang telah menyediakan waktu,tenaga dan memberikan saran dan kritik untuk mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini.
3. Dosen-dosen Arsitektur FTUI yang telah memberikan ilmu, usaha dan tenaga hingga saya berada di tahun terakhir masa kuliah saya.
4. Almarhum Abdul Aziz, Kakek yang memberikan dukungannya baik moril dan dukungan, mudah-mudahan beliau dapat melihatnya di atas sana amiin.
5. Papa,Mama,Tiar dan Fitri, keluarga yang selalu ada ketika saya mengalami kebingungan, susah, dan selalu ada memberi semangat,masakan, dan dukungan .
6. Myrza Yuliansyah,ST, pendamping yang selalu ada disaat panik, bersedia menyediakan tenaga,pikiran dan bantuan dalam mencari data, dan selalu memberikan semangat ketika merasa jatuh.

7. Rahmalia Hidayati,S.Ars, my soulmate diary hidup yang siap mendengarkan celoteh dan keluh kesah gw selama kuliah,penyusunan skripsi, dan kehidupan pribadi.
8. Sandra dan Nirwan, teman sepermainan dan sepembimbing yang mengalami susah senang bareng ketika penyusunan skripsi ini.saling menyemangati ketika salah satu diantara kita lg bermasalah dalam penyusunan.
9. Oii,Eny,Henny,Syela,Mirra kelompok PA.5ku, yang memberikan momen terindah selama mengerjakan mata kuliah ini dan akhirnya saya bisa menikmati kuliah ini karena keberadaan kalian.
10. Mando,Sekar,Nisa,Banu teman-teman yang selalu memberikan saran dan kritik membangun, pikiran mereka membantu saya melewati masa-masa sulit dalam kuliah.
11. Dio,Dira,Reny,Dika,Mala,Ricky,Mamed,Tasya,Tepy,Agung,Bayu,Rany,Cain,Apel,Dian,Dewi,Winda,Defi,Intan,Risty,Marcel,Megy,Meimei,Cindy,Boris,Mia,Muji,Ipeh,Rangga,Aiz,Amel,Dinastia,Gomy,Amin,Wiwi teman-teman Ars 06 yang sama-sama berjuang melewati skripsi ini,akhirnya kita Selesaikan juga KAWAN.
12. Affa,Lutfi,Imam,Ardi,Runi,Tya,Ayu,Sherly keluarkan semangat Ars 06 lalu cepat menyusul kami ya.
13. Karyawan Arsitektur FTUI, terimakasih karena selalu datang pagi dan telah berjasa merapikan studio kami selama masa perkuliahan.
14. Petugas perpustakaan teknik, yang selalu bertoleransi karena saya sering lupa membawa KTM dan pengembalian lupa tanggal pengembalian buku.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dalam bidang Arsitektur dan bidang ilmu lainnya.

Depok, 28 Juni 2010

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marina Annisa

NPM : 0606075763

Departemen : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Tempat Bermain Anak dalam Mall sebagai sebuah Ruang Hiper-Realitas Studi Kasus pada Kidzania dan MOI-land

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok
Pada Tanggal : 28 Juni 2010
Yang menyatakan

(.....)

ABSTRAK

Nama : Marina Annisa

Program Studi : Arsitektur

Judul : Anak Tempat Bermain dalam Mall sebagai sebuah Ruang Hiper-Realitas Studi Kasus pada Kidzania dan MOI-land

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 tanggapi 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.

Kata kunci:

Taman bermain, hiper-rialitas, mall

ABSTRACT

Name : Marina Annisa

Study Program : Architecture

Title : Children Playground in the mall as a Hyper-Reality Room
Case Studies on Kidzania and MOI-land

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.

Keywords :

Playgrounds, hyper-reality, malls

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Simulasi sungai Venice buatan di hotel Venetian, USA	11
Gambar 2.2 Manekin atau tiruan manusia	16
Gambar 3.2 Anak-anak mengenal dan memahami melalui keseharian	25
Gambar 4.2 Anak-anak menonton TV dan Bermain Game	26
Gambar 5.2 Grafik pengklasifikasian acara TV	30
Gambar 6.3 Peta lokasi MoiLand	37
Gambar 7.3 Suasana tempat bermain di MOILand	38
Gambar 8.3 Wahana bermain di MOILand	39
Gambar 9.3 Simulasi mekanika dalam MOILAND	40
Gambar 10.3 Peta ground floor	41
Gambar 11.3 Peta penempatan permainan	41
Gambar 12.3 Orangtua yang menemani anak-anak mereka bermain	41
Gambar 13.3 Mesin permen salah satu rekreasi pasif	43
Gambar 14.3 Kawasan sekitar MOI	44
Gambar 15.3 Bentuk-bentuk tiruan yang menyerupai imajinasi anak	45
Gambar 16.3 A-A1, Void sebagai representasi MoiLand	45
Gambar 17.3 Denah LT.2	46
Gambar 18.3 Denah LT.2	46
Gambar 19.3 Harga tiket bermain di MOILand	47
Gambar 20.3 Harga tiket bermain di MOILand	47
Gambar 21.3 Peta lokasi mall Pasific Palace Jakarta	50
Gambar 22.3 kegiatan anak-anak	52
Gambar 23.3 Aktifitas anak dalam menjalankan profesinya	53
Gambar 24.3 Aktifitas anak dalam menjalankan profesinya	54
Gambar 25.3 A-A1, Anak-anak aktif berkegiatan	55
Gambar 26.3 Gambaran KidZania sebagai sebuah kota	55
Gambar 27.3 Gambaran KidZania sebagai sebuah kota	56
Gambar 28.3 Penghargaan, mata uang, atm di Kidzania	57
Gambar 29.3 B-B1, Aktivitas mandiri anak	58
Gambar 30.3 Website KidZania	59
Gambar 31.3 Jam dan tarif tiket KidZania	60
Gambar 32.3 Denah lantai 4-6	62

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.4 Manfaat Penulisan	3
1.5 Pembatasan Masalah	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Alur berfikir	6
BAB 2 HIPER-REALITAS	
2.1 Perkembangan Teknologi Media	7
2.1.1 Teknologi sebagai Media Pemberi Pesan	9
2.1.2 Pencitraan Media Menuju dunia Hiper-Realitas Visual	11
2.2 Praktek Kapitalisme	15
2.2.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan (Mall)	20
2.2.2 Mall sebagai perwujudan Kapitalis	22
2.2.3 Arah Perkembangan Mall di Perkotaan	23
2.3 Psikologi Anak ketika Bermain	26
2.3.1 Era Media,Globalisasi pada Generasi Muda	25

2.3.2 Sarana Bermain Anak sebagai ruang Hiper-Realitas	31
2.3.3 Kaum Urban dan Taman Bermain Anak	33
2.4 Rangkuman Teori	33
BAB 3 STUDI KASUS: KAJIAN PADA KIDZANIA DAN MOILAND	
3.1 Moi-land	37
3.1.1 Imajinasi dan Bermain	38
3.1.2 Anak-anak dan Konsep <i>Theme Park</i>	40
3.1.3 Orientasi dan Elemen pendukung dalam MoiLand	43
3.1.4 Prosedur Bermain di MoiLand	46
3.2 KidZania	50
3.2.1 Edutainment dan Bermain	51
3.2.2 Kota dan Anak-anak	54
3.2.3 Peran dan Penghargaan	57
3.2.4 Mall Pasific Palace, Kidzania dan Media informasi	58
Perbandingan Studi Kasus	62
BAB 4 KESIMPULAN	65
DAFTAR REFERENSI	67



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pusat perbelanjaan atau mall banyak berkembang di kawasan ibukota DKI Jakarta, terutama di pusat-pusat kegiatan seperti daerah Senayan dan Thamrin. Mall memiliki konsep sebagai suatu tempat pemberhentian utama berbelanja atau biasa disebut *one stop shopping*, dimana semua disediakan dalam satu kemasan atau diakomodasikan dalam satu tempat. Zaman modern ini mall sudah dianggap menjadi tempat berekreasi dan hiburan bagi masyarakat yang tinggal di kota. Kebutuhan yang coba disediakan dalam mall mencakup berbagai varian dengan sasaran yang berbeda. Serangkaian proses menempatkan mall sebagai tempat hiburan di sampaikan dengan media-media sebagai perantara.

Mall memiliki sebuah konsep praktis dan kompleks karena memusatkan segala aktifitas dalam satu wadah. Seperti contohnya, sebuah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak tentunya mempunyai kebutuhan dan keinginan yang berbeda. Mall dapat mengakomodir kebutuhan mereka dimana sang ayah dapat ke toko buku, ibu berbelanja dan untuk fenomena yang sekarang anak-anak dapat dititipkan dalam sebuah media yang dinamakan taman rekreasi atau taman hiburan sehingga ketika orangtua mereka berkegiatan didalam mall sang anak juga disibukkan dengan aktifitas yang melibatkan dirinya sebagai pelaku (bermain)

Gejala semacam ini sebenarnya sudah dimulai ketika berkembangnya teknologi yang menggunakan media-media seperti TV, radio dan foto sebagai penyampai pesan. Media ini menampilkan penggambaran yang menimbulkan efek secara tidak sadar pada pola berfikir manusia. Pembangunan yang terjadi di kota-kota sekarang ini adalah salah satu dampak dari pemenuhan kebutuhan masyarakat yang terjadi ketika kebutuhan akan tempat beraktifitas semakin tinggi. Tuntutan jaman dimana bangunan-bangunan ini di lambangkan sebagai tempat dinamis dan aktif sebagai pusat beraktifitas atau berkegiatan di era modern

sekarang ini, sehingga mengurangi ruang terbuka yang dapat digunakan untuk bermain anak. Pembangunan juga memungkinkan meningkatnya kriminalitas akibat dari populasi di kota semakin padat yang membuat anak-anak khususnya yang tinggal di perkotaan, kekurangan tempat bermain mereka dan hanya dapat bermain didalam ruangan yang terfasilitasi oleh media dan dianggap aman untuk bermain bagi orang tua mereka. sebagai alternatif lain mereka akan mencari rekreasi diluar kota yang dianggap memiliki lingkungan alam yang masih terjaga, daripada membiarkan mereka bermain di jalan perkotaan tanpa pengawasan mereka. Jika dilihat dari gejalanya anak-anak yang tinggal didaerah perkotaan tidak banyak yang mempunyai tempat bermain sendiri. Masyarakat kota pada umumnya kurang memperhatikan kebutuhan ini, jika tidak memiliki halaman rumah yang cukup luas, atau lapangan yang terbuka untuk umum maka anak-anak akan mencari alternatif lain sebagai sarana hiburan.

Pola pikir manusia berubah seiring dengan informasi dimana mereka menganggap mall sebagai perwujudan citra yang telah disampaikan media yang tidak lebih dari upaya penyampaian pesan yang memiliki makna tersendiri yang bersifat untuk kepentingan sebuah golongan atau pribadi. Brand-brand yang ditampilkan oleh sederetan toko yang ada di mall merupakan representatif sebuah makna tersendiri dimana mereka menggunakan media ini sebagai media konsumsi bagi masyarakat. Ketika pola konsumsi masyarakat terpusat pada mall maka bangunan ini memiliki fungsi timbal balik, karena perwujudan citra yang ada didalamnya merupakan hasil kreasi manusia yang mempunyai nilai ekonomi ketika media ini dikonsumsi. Dikonsumsi oleh masyarakat kota yang memilih mall sebagai tempat berekreasi.

Nilai ekonomi dan budaya dari sebuah komoditi yang ditawarkan dalam pusat berbelanja memiliki sifat timbal balik antara produksi, distribusi dan konsumen dimana mereka mendapatkan manfaat atau keuntungan dengan keberadaannya yang diciptakan dari hasil kreasi manusia sendiri. Sistem ini menjadi bagian dari sistem kapitalis yang memberikan keuntungan pihak-pihak yang menyediakan tempat bermain ini. Tempat-tempat rekreasi yang bergabung dalam pusat belanja semacam ini memiliki orientasi dan tujuan yang dapat

menarik konsumen mereka melalui berbagai macam strategi, khususnya melalui tampilan fisik dalam menyikapi perkembangan sebuah kota.

1.2. Perumusan Permasalahan

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 tanggapi 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.

1.3. Tujuan Penulisan

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?

1.4. Manfaat Penulisan

Kontradiksi antara kebutuhan anak untuk bermain dengan tempat bermain yang disediakan pada Mall yang memerlukan investasi dalam pengembangan dan pengoperasiannya . Perkembangan psikologi anak melalui cara mereka mengalami permainan yang diperuntukan untuk anak dalam rangka menanamkan pemahaman di usia dini. Mengetahui bagaimana sarana bermain merubah cara berfikir anak yang sederhana melalui permainan yang terstruktur dan yang hanya menawarkan kesenangan tanpa adanya pemahaman melalui ruang yang tercipta.

1.5 Pembatasan Masalah

Kebutuhan bermain anak-anak yang semakin berkurang didaerah urban menimbulkan potensi-potensi yang menjadikan anak-anak terbatas ruang gerak bermain mereka. Selain terbatas ruang gerak anak-anakpun memerlukan sebuah tempat untuk berkumpul dengan teman sebayanya dan tidak tergantung oleh sebuah alat atau benda yang dapat mencukupi kebutuhan mereka. Melihat fenomena ini maka berkembanglah tempat-tempat bermain yang digabungkan dalam sebuah pusat kegiatan atau rekreasi (Mall) atas keterbatasan lahan dan perkembangan pembangunan pada kaum urban. Selain itu banyaknya tempat bermain yang digabungkan dengan Mall selain rekreasi tempat ini juga menjadi investasi masa depan dimana anak-anak perlu disediakan tempat bermain yang aman, menyenangkan dan memiliki dampak pada tumbuh kembang anak.

Penulisan ini mencakup bagaimana sebuah tempat bermain dirancang sesuai dengan tuntutan zaman dan tetap memperhatikan anak sebagai pengguna. Tempat bermain ini memperhatikan dari mulai bagaimana sebuah permainan melibatkan anak-anak untuk merasakan kesenangan didalamnya. Ini tercemin dari ruang, alat-alat, karakter dari tempat bermain baik berupa peraturan dalam permainan maupun cara sarana atau wahana ini menimbulkan pengalaman rekreasi yang menyenangkan layaknya permainan.

Dengan mempelajari beberapa pusat perbelanjaan yang memfasilitasi kebutuhan anak melalui taman bermain yang memiliki konsep berbeda, diantaranya :

1. Kid's Zania : Tempat bermain yang ini merupakan simulasi dari sebuah drama peran dimana anak-anak memiliki profesi layaknya kehidupan

nyata didalam kota, konsep bermain yang sangat menjawab tuntutan anak pada generasi modern sekarang ini. dengan settingan sebuah kota yang dibuat begitu nyata. Tetapi ditempatkan dipusat perkotaan sehingga kesan eksklusif sangat jelas terlihat.

2. .MOI,Mall Of Indonesia : taman bermain yang merepresentasikan dunia imaginasi yang dikerucutkan dalam wahana rekreasi berupa mesin-mesin, alat, ruang yang sifatnya khayalan yang sering mereka (anak-anak) lihat pada media-media visual sebagai sarana hiburan mereka di rumah. Tempat bermain ini berdampingan dengan kawasan hunian,ruko, dan Mall sehingga target dan sasaran tempat bermain ini berbanding terbalik dengan kawasan permainan yang terletak di pusat perkembangan kota.

I.5 Sistematika Penulisan

Tulisan ini terdiri dari 4 bab yang disusun berdasarkan urutan sebagai berikut:

1. **BAB.I PENDAHULUAN**

Berisikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, manfaat penulisan, pembatasan masalah, dan sistematika penulisan.

2. **BAB.II KAJIAN TEORI**

Berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan pendekatan masalah yaitu teori mengenai psikologi anak, pusat perbelanjaan, kapitalisasi, media informasi serta dampaknya.

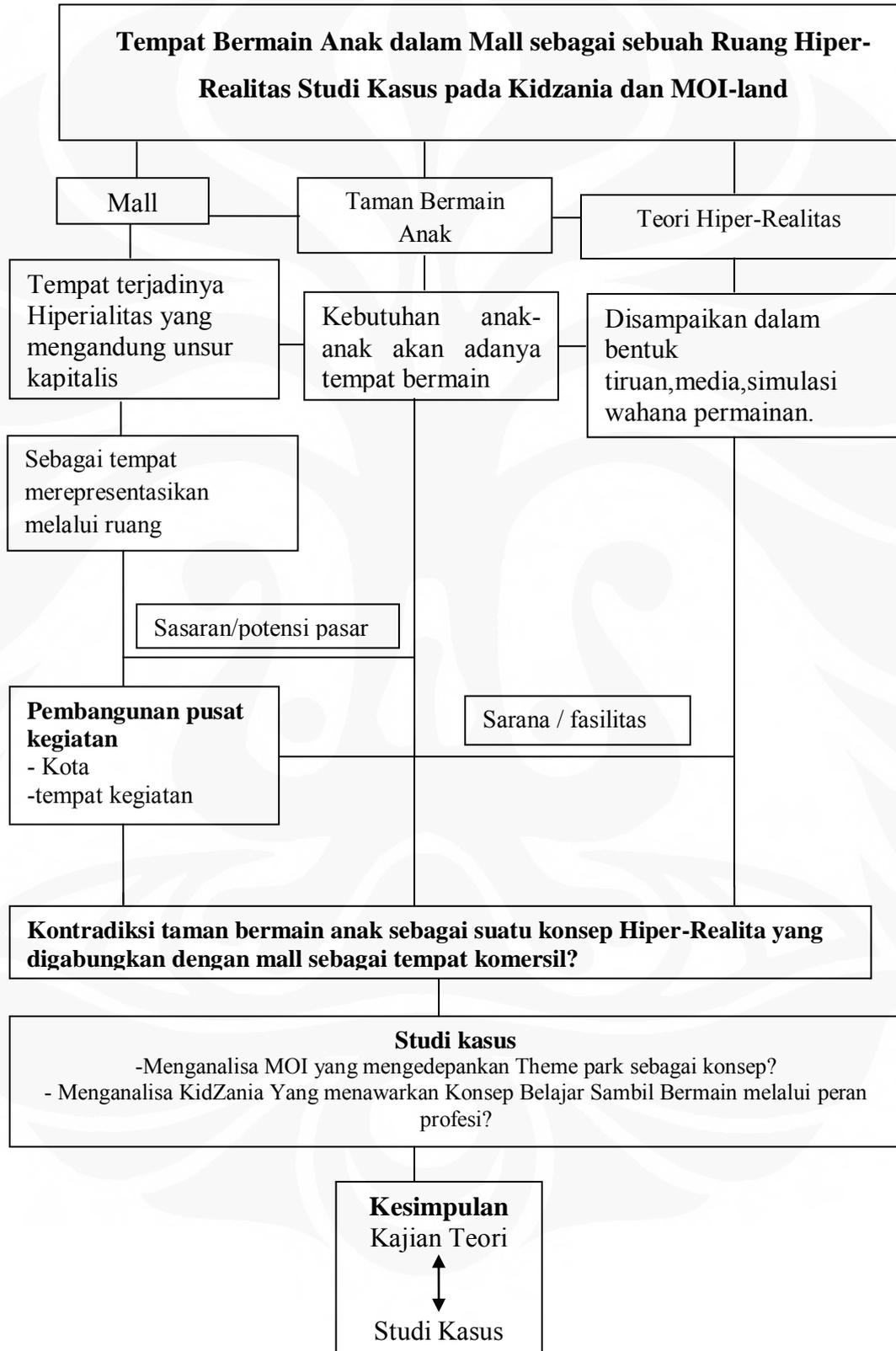
3. **BAB.III ANALISIS STUDI KASUS**

Berisi tentang data, hasil pengamatan dan analisa terhadap tempat bermain anak yang berada di mall yang dipilih mewakili permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini.

4. **BAB.IV KESIMPULAN**

Berisikan kesimpulan yang diambil dari kajian dan hasil analisa studi kasus.

1.7 Alur Berfikir



BAB II

HIPER-REALITAS

2.1 Perkembangan Teknologi Media

Awal mulanya perkembangan media ditandai dengan terjadinya revolusi industri di Eropa akhir abad 18 dan abad 19 di bidang teknologi, dimana mulai terciptanya mesin sebagai alat bantu manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan turut memicu pemikiran manusia sehingga munculnya ilmu-ilmu yang meriset teknologi sebagai arah revolusi dalam bidang industri dimana alat-alat mekanika yang digunakan sebagai alat produksi.

Teknologi sendiri memiliki beberapa arti sebagai berikut, yaitu: 1. metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; ilmu pengetahuan terapan; 2. keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yg diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia (Teknologi, 2010). Secara umum teknologi merupakan hasil cipta manusia yang karyanya belum pernah ditemukan, sehingga kehadirannya dapat memberikan efek yang dapat menguntungkan atau membantu dalam kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi telah berkembang dalam banyak varian khususnya secara audio dan visual. Sebelum itu media cetak adalah media pengetahuan yang dapat di konsumsi masyarakat sebagai gerbang informasi sebelum teknologi sangat berkembang pesat. Seiring berjalanya waktu manusia menciptakan mesin sebagai alat produksi yang dapat membantu mereka dalam bekerja maka timbulah kebutuhan lain, yaitu mesin dapat memproduksi teknologi-teknologi lain yang juga dapat memberikan hiburan dan mengkomunikasikan sebuah pencitraan realitas melalui media visual T.V , radio, telfon adalah beberapa contoh bagaimana teknologi Dapat berbentuk apa saja, dimana masyarakat bisa mendapatkan informasi apa saja, di mana saja, dan kapan saja sesuai dengan yang mereka inginkan. Kondisi ini semakin mengukuhkan paradigma ruang virtual saat ini apa yang disebut sebagai “global village” (Kartika, 2007).

Dengan adanya penemuan dalam bidang teknologi terjadi penyederhanaan dan pengklasifikasian kedalam pengelompokan yang melebihi imajenasi. Teknologi kerap dikaitkan dengan “science fiction”, Science Fiction dapat dikategorika hyperealitas masa depan. Mesin-mesin menggantikan manusia dan menjadi kendali kehidupan manusia. Contoh – contoh ini sudah ada dalam kehidupan kita melalui film-film seperti Startrek dan Starswars bagaimana sebuah kota imajenasi yang kita sendiri tidak belum tentu kebenarannya. Selain dalam film teknologi juga diwujudkan kedalam simulasi nyata.

Menurut Lou Harris melakukan study untuk *southern new england telephone*, ”the road after 1984” yaitu pengaruh teknologi terhadap masyarakat. Survey ini mengemukakan opini publik;

Opini publik	persentase
publik umum percaya bahwa informasi seseorang harus disimpan dalam bentuk file yang diproteksi, harus dijaga kerahasiaannya.	67
penggunaan komputer pada level awal.	45
percaya bahwa komputer membuat kualitas hidup lebih baik.	88
komputer dapat memberi waktu bebas untuk seseorang untuk melakukan kreativitas dan produktivitas dalam bekerja.	85
komputer dapat membuat manusia robot yang dapat dikontrol	55

Table.2.1

Dampak Perkembangan Teknologi Komputer ppt

Menurut Baudrillard, Penggeseran nilai ini mulai memisah-misahkan menjadi bagian-bagian khusus yang mendominan. Media yang mencoba menyampaikan “ maknanya” hanya memberikan ajakan palsu guna menjalankan kepentingan pihak tertentu. Ketika “makna” ini telah menjadi membenaran dalam masyarakat dampak yang terjadi berbeda pada setiap tingkat pemahaman manusia, akan bedanya antara realita dan ilusi.

Media-media ini berlomba-lomba untuk menampilkan visi dan misinya sebagai tontonan masyrakat,sehingga membudaya dan dapat kita lihat dari penampakan yang terjadi dalam belakangan ini. Media-media ini menimbulkan image yang menjadi role model yang membuat kita sulit membedakan yang benar atau pun tidak.

Pengaruh media informasi juga berdampak pada dunia pendidikan, media teknologi adalah salah satu pendukung yang tidak lepas berperan dalam membentuk pemikiran-pemikiran ini, contohnya ketika Saya mensurvey TK di daerah Beji, Depok sekolah ini mengenalkan pembelajaran dengan tema-tema tertentu. Salah satu temanya adalah Teknologi, anak-anak pada zaman modern ini sudah terkontaminasi dengan apa yang disampaikan media terutama televisi mereka tidak lagi menganggap permainan bersama anak-anak seumurnya penting tetapi kebanyakan dari anak-anak ini sudah lebih mengenal teknologi sebagai sarana bermain.

“The spectacle's externality with respect to the acting subject is demonstrated by the fact that the individual's own gestures are no longer his own, but rather those of someone else who represents them to him. The spectator feels at home nowhere, for the spectacle is everywhere.” (Debord, 2002, p. 10)

Tanggapan saya mengenai kutipan diatas, “tontonan” yang menjadi dominan menjadi nilai masyarakat memiliki sifat menghapuskan apa yang sudah ada, sehingga manusia menganggap citra yang disampaikan melalui “tontonan” tersebut sebagai suatu yang normal, salah satu pengaruhnya terjadi pada perilaku manusia.

“Tontonan” ini memberikan dampak keterasingan yang didalamnya melibatkan kepentingan, hasil pemikiran manusia sendiri dalam menyikapi perkembangan teknologi dan informasi. Ketika hal ini menguasai media-media yang fungsinya menampilkan citra melalui media teknologi sudah menjadi sebuah objek yang mengkomersilkan sebuah ilusi dari sebuah komoditi. Maka komoditi ini menjadi alasan atau motif yang memiliki nilai yang menguntungkan pihak-pihak tertentu saja.

“The entire economy then became what the commodity, throughout this campaign of conquest, had shown itself to be namely, a process of quantitative development.” (Debord, 2002, p. 11)

2.1.1 Teknologi sebagai Media Pemberi Pesan

Berkembangnya media elektronik memberikan dampak bagi kehidupan antar manusia dan lingkungan. Manusia tidak lagi melihat kenyataan bahwa

lingkungan tempat mereka tinggal sebagai perwujudan alami dari alam, tetapi lama kelamaan memiliki bentuk baru dari sebuah penyerupaan menggunakan benda tiruan. Proses ini berlangsung secara perlahan tahap demi tahap media teknologi mempengaruhi dan merubah gaya hidup kita secara aktif dan berkelanjutan menjadi sebuah bentuk masyarakat yang baru. Seperti yang dikatakan oleh Edward T.Hall dalam bukunya

“The Silent Language, it has explained in the silent language, men are never aware of the ground rules of their environmental systems or culture. Today technologies begin to perform the function of art in making us aware of the phsichic and social consequences of technology”. (Mcluhan, 1964, p. viii)

Makna teknologi dapat dilihat dari bagaimana manusia beraktifitas melalui interaksinya dengan benda teknologi tersebut., Dalam konteks ini, teknologi tidak hanyadiartikan sebagai sebuah mesin yang digerakan oleh manusia, tetapi memiliki makna sebagai penggerak dari pada aktifitas manusia.

Perkembangan media teknologi telah menggantikan begitu banyak metode konvensional dalam komunikasi dan informasi kehidupan kita. Dalam *The Death of Distance*, Frances Cairncross menyebutkan beberapa implikasi yang terjadi dibalik jangkauan teknologi, di antaranya: hilangnya makna lokasi, lenyapnya privasi, dll (Kartika, 2007). Perkembangan teknologi menghilangkan batasan atau kendala untuk berkomunikasi dan menjadikan dunia ini begitu kecil melalui media perantara ini, sehingga keberadaan masyarakat dapat tergantikan melalui media dan teknologi berupa citra visual ataupun material penggantinya.

Teknologi memudahkan kita untuk mengetahui dan melihat perkembangan informasi melalui penggambaran yang di tampilkan sebagai penunjang media ini. Dampak dari perkembangan ini membawa kita untuk selalu tahu dan merasakannya. Sehingga masyarakat diajak untuk selalu memperhatikan perkembangan dan merasakan hal-hal yang bersifat aktif dan dinamis, hal ini memberikan dampak pada masyarakat untuk berkembang sesuai dengan apa yang disampaikan.

“This fact merely underlines the point that “the medium is the message” because it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action (Mcluhan, 1964, p. 9).”

Informasi yang disampaikan media yang merupakan peralihan dari sebuah citra representasi visual menjadi bentuk nyata dan memiliki kekuatan nilai dari makna citra tersebut. Kekuatan yang diwujudkan oleh media mengubah makna menjadi simbol yang dipercaya oleh masyarakat yang timbul secara perlahan.

Media ini membentuk pencitraan makna itu sendiri. Pencitraan ini diwujudkan perwujudan dari sebuah pikiran dalam bentuk model yang dapat menciptakan ruang dan wilayahnya sendiri. bentuk ini memiliki pesan yang bersifat moral dan kepercayaan, dan tanda-tanda yang didalamnya mencerminkan keharmonisan kehidupan dengan lingkungan yang alami pemahaman seperti inilah yang diharapkan dari kehadirannya.



Gambar.1

Simulasi sungai Venice buatan dan sebuah gondola di hotel Venetian, Las Vegas, USA 2008.

yulism.files.wordpress.com

Simbol-simbol atau tanda-tanda semacam ini memiliki fungsi dan tujuannya sendiri, sehingga media ini dapat dipisahkan sesuai dengan karakter aslinya yang dapat memfasilitasi kebutuhan dan semuanya merupakan kesatuan yang bersifat individual sehingga erat kaitannya dengan masyarakat sebagai pengguna.

2.1.2 Pencitraan Media Menuju dunia Hiper-Realitas Visual

Hiperealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya terjadi kepalsuan yang berbau dengan keaslian, masa lalu berbaur masa kini, fakta bersimpang siur dengan rekayasa, dan tanda melebur dengan realitas. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia yang sudah tercampur oleh pemahaman seperti itu. (Martadi, HIPER-REALITAS VISUAL, 2008)

“Baudrillard menerima konsekuensi radikal tentang yang dilihatnya sebagai sangat merasuknya kode dalam masa modern akhir. Kode ini jelas terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi, juga cukup mendasar dalam fisika, biologi, dan ilmu-ilmu alam lainnya di mana ia memberi kesempatan berlangsungnya reproduksi sempurna dari suatu objek atau situasi; inilah sebabnya kode bisa mem-bypass sesuatu yang real dan membuka kesempatan bagi munculnya realitas yang disebut Baudrillard sebagai hyperreality.” (Lechte, 2001, p. 352)

Memasuki zaman modern sekarang ini teknologi menjadi salah satu obyek yang tidak terpisahkan, kemudahan serta fungsinya yang praktis memberikan kita kemudahan dalam beraktifitas dan juga mencari informasi, semuanya ini disampaikan melalui gambar dan suara. Media ini membentuk pencitraan yang merubah pemikiran manusia akan wajah dunia, dimulai pencitraan akan sejarah, mitos, lingkungan dan kabar yang terjadi didunia ini.

Dengan kehadiran alat-alat seperti, telepon, televisi, media cetak selain sebagai sarana komunikasi, informasi dan hiburan sehingga di tampilkan dalam bentuk sarana dua dimensi dalam layar, juga media cetak yang dipajang pada papan-papan yang menjadi sarana promosi atau iklan. Secara tidak sadar kita mulai terbiasa atau percaya dengan apa yang di gambarkan oleh pencitraan melalui media visual ini, sehingga menimbulkan gejala-gejala apa yang disampaikan melalui pencitraan visual diyakini benar dan tidak memiliki perbedaan terhadap apa yang ada. TV adalah salah satu contoh yang telah membuka pandangan kita pada dunia imaginasi yang memberikan bahasa baru dan konsumsi bagi masyarakat dengan tiruan yang dihadirkan sebagai seni .

Teknologi menciptakan kemudahan dan juga pergeseran nilai serta gaya hidup. Manusia terpesona dengan apa yang ditampilkan di TV sehingga secara terus menerus membentuk pemikiran yang mengkristal, dimana aktivitas sosial dan fisik di gantikan dengan media-media ini. Pemikiran yang memacu khayalan diwujudkan ke alam nyata dimana pikiran ini timbul dikarenakan otak kita mensimulasikan apa yang sudah terekam dari media sebagai skenario yang akan diwujudkan, seolah-olah benar.

Pergeseran nilai yang timbul dikarenakan media ini menggantikan pemahaman atau asal-usul tanda dan simbol yang digantikan dengan benda-benda

yang dapat diproduksi. Produksi ini menjadikan makna sebuah benda mengalami penurunan maknanya, sehingga dengan tiruan yang diproduksi dari sebuah pencitraan visual akan dapat membatasi pikiran kita.

Dampak terjadinya penurunan citra visual ini tidak hanya terjadi pada pola pikir manusia termasuk cara manusia menyikapi pandangan terhadap sebuah obyek, yang dihubungkan dengan perkembangan sebuah kota yang berpengaruh terhadap pembangunan sekarang ini. maka ini dianggap sebagai sesuatu yang yang dipaksakan tetapi dapat merubah kebudayaan kita atas sebuah bangunan yang terdapat makna didalamnya. Sebuah karya bangunan tidak lebih dari sejarah bangunan manusia yang diwujudkan.

“All around, the neighborhood is nothing but a protective zone - remodeling, disinfection, a snobbish and hygienic design - but above all in a figurative sense: it is a machine for making emptiness” (Baudrillard, 1994, p. 61).

Berdasarkan pengertian diatas, manusia menyederhanakan dan menerapkan imajinasi (halusinasi) yang memberikan efek ketidaksinambungan dengan kenyataan. Seolah-olah sebuah bangunan adalah animasi yang dapat digambarkan menurut imajinasi kita dan dijadikan permainan masa sehingga dapat menghapus tradisi dan menciptakan sebuah tradisi baru. Tradisi baru ini membuat kita terbiasa akan kehadirannya walaupun pada awalnya kita menganggap tradisi ini sebagai sesuatu yang asing, sehingga ketika efek ketidaksinambungan ini di jumpai dibanyak tempat (massal) maka pemaknaan sebuah bangunan akan hilang dan menimbulkan kehampaan .

Ketika proses ini berjalan maka nilai atau makna sebuah benda akan terus tergantikan terus menerus diproduksi sehingga satu persatu hilang dan menjadi baru. Ini adalah dampak hasrat keinginan manusia sehingga apa yang diubah tidak akan pernah sama lagi dan mudah dilupakan. ”tontonan” ini melumpuhkan ingatan kita akan kesadaran kita akan waktu menjadi palsu. Dimana sebuah media massa telah menjadi kerajan kontrol raksasa ekonomi kapitalis, sehingga semua nilai menjadi hilang dan tergantikan oleh tiruan yang mendominasi kehidupan. Dominasi yang tidak lagi perlu dipertanyakan, dominasi yang hanya menampilkan ilusi akan ke idealisasiaan , dan mengarahkan.

Simbol dan tanda-tanda yang disampaikan media menjadi sebuah bahasa yang mempengaruhi perilaku manusia, pengetahuan, perkembangan peradaban termasuk wajah kota, karena menjadi sebuah kepercayaan baru yang mempengaruhi pemahaman masyarakat. Kepercayaan yang menyatukan pola pikir masyarakat.

Dampak lainnya akan media cetak dan elektronik mengubah seseorang jadi sangat ingin memiliki wujud citra yang terbentuk oleh media tersebut, sehingga terjadilah proses pemenuhan berdasarkan permintaan pasar. Dalam pemenuhan ini terjadi produksi yang menduplikasi dimana setiap kali proses ini terjadi akan mensimulasikan gejala penyederhanaan. Obyek tiruan ini hanyalah berupa perwujudan sebuah mimpi dan fikiran manusia, dimana ini tidak akan menjadi sebaik makna aslinya hanya berupa pemaksaan yang di wujudkan dan menamakannya dengan modernitas.

“Menurut Baudrillard era *hiper-realitas* ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi; runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi atau menjadi realitas pengganti realitas, pemujaan (*fetish*) obyek yang hilang bukan lagi obyek representasi, tetapi ekstasi penyangkalan dan pemusnahan ritualnya sendiri.” (Martadi, 2003)

Selama proses produksi terjadi campur tangan manusia akan obyek tiruan itu, sehingga tidak memungkinkan lagi menjadi sama, tidak akan menjadi identik dengan pembentuknya. Keuntungan produksi ini adalah ketika wujudnya ini di tampilkan, secara kasat mata akan sama seolah menghadirkan kondisi atau suasana yang sama tetapi ini hanya sesaat tetapi dan menjadi keadaan yang semu.

Selain itu duplikasi ini bisa berwujud dua dimensi maupun tiga dimensi, seolah-olah diwujudkan dari dua dimensi ke tiga dimensi dalam bentuk hologram/holographic yang tembus pandang. Contoh transparansi ini bisa kita temukan pada interior bangunan yang menggunakan TV yang secara visual menarik perhatian sehingga konsumen tertarik untuk melihatnya. Tiruan (*simulacrum*) yang di tampilkan media ini dapat lebih beragam dan tidak terbatas dengan bentuk, karena wujudnya yang transparan sehingga efeknya akan begitu nyata dan semakin canggih.

Simulasi nyata ini adalah buah hasil pemikiran manusia yang di salurkan melalui medium benda ataupun alat-alat penggerak. Simulasi nyata yang sudah diwujudkan dapat berupa gadget yang sudah kita pakai dalam keseharian kita, tetapi juga diwujudkan dalam arsitektur dunia fantasi atau yang bersifat taman hiburan fantasi, seperti Disneyland, Universal studio, Dufan, MOI atau Kid'szania. Berawal dari imajenasi dan kemudian diapresiasi melalui karya arsitektur berupa bangunan fantasi yang di operasikan oleh mesin-mesin dan teknologi simulasi dan diwujudkan melalui benda-benda tiruan yang menyerupai kondisi realnya.

Masyarakat di biasakan untuk berperilaku dan menanggapi apa yang menjadi trend dunia, tidak bertindak berdasarkan kebutuhannya yang mendasar dahulu. Perilaku ini membuat orang menjadi konsumtif dan timbul kebutuhan-kebutuhan diluar dari yang utama. Promosi , iklan dalam bentuk papan-papan penanda ataupun animasi media elektronik merupakan sebuah propaganda yang mensimulasikan pikiran yang merujuk dari sebuah kepentingan pribadi.

2.2 Praktek Kapitalisme

Kepentingan pribadi sangat erat kaitannya dengan sistem perekonomian kapitalis ini sehingga masyarakat sering kali di manipulasi mengikuti arahan ekonomi kapitalis ini. Akumulasi kapitalis memperlakukan barang, media, atau objek bukan lagi sebagai sesuatu yang memiliki nilai kualitas tetapi mementingkan kuantitas pemasarannya. Kuantitas sendiri tidak memiliki nilai diluar dari menjangkau apa yang namanya halusinasi dari mengkonsumsi komoditi dari tuntutan di zaman modern.

Ketika citra visual dari objek-objek yang sifatnya menarik keutungan atas representasi yang di hadirkan mulai terbiasakan dalam kehidupan maka secara tidak sadar nilai-nilai yang ada sudah terfragmentasikan yang dianggap sebagai satu kesatuan, sedangkan yang dinamakan kesatuan itu sendiri sebenarnya sudah kehilangan makna karena media yang menjadikan mereka sebuah “tontonan” yang terpisah-pisah. Media merepresentasikan pemecahan ini kedalam figur-figur yang menceritakan bermacam gaya sehingga kita menganggap figure ini sebagai anutan atau konsumsi yang mendominasi dalam kehidupan kita. Dominasi ini

menyebabkan kehidupan kita dikontrol oleh pihak-pihak yang memegang sistem kapitalis sebagai penggerak tanpa kita mempertanyakan kembali.

Di jaman modern ini sistem perekonomian kapitalis merubah tidak hanya cara hidup kita tetapi produksi media teknologi, contoh yang berwujud nyata dalam kehidupan kita. Wujud ini berupa tiruan yang menghilangkan secara perlahan makna atau nilai (simulacrum). Menurut Deboard,

“Although the vast diversity of institutions set up for this purpose bears eloquent testimony to the plasticity of human nature's selfcreation, this testimony is of course only accessible to an outside observer, to an anthropologist looking back from within historical time”. (Debord, 2002, p. 37)

Menanggapi pernyataan diatas dimana tiruan ini bersifat mengontrol dan menghilangkan makna. Media mengantikan nilai-nilai dengan bentuk-bentuk berupa tiruan. Tiruan yang dibuat dari hasil buatan manusia sendiri, sehingga terjadinya simulasi pembenaran yang bersifat pada kepentingan perorangan atau suatu sistem yang mengontrol.



Gambar.2

Manekin atau tiruan manusia di sebuah etalase pertokoan

www.google.com

Perkembangan ekonomi kapitalis memiliki sifat mengeneralisirkan melalui media rupa menjadi sesuatu yang biasa, sesuatu yang universal yang diwujudkan. Ketika “tontonan” menjadi barang komoditi maka waktu sebagai medium yang menjadi pengantarnya. Gencarnya publikasi pada objek-objek hasil cipta manusia sendiri menghadirkan “tontonan” yang memberikan efek konsumerisme terhadap kehidupan keseharian kita. Konsumsi apa yang ada dalam media ini juga merambah golongan usia anak-anak yang masi belajar untuk memahami melalui media ini.

Publikasi besar-besaran yang dilakukan media sebagai tontonan masyarakat hanya mempertontonkan ilusi semata-mata hanya untuk pergerakan ekonomi (kapitalis). Benda-benda yang hasil cipta manusia yang tidak memiliki makna sebuah benda hasil rekayasa dan menggantikan manusia sebagai pelaku produksi. Sehingga kehadirannya tidak lagi tergantung pada pelaku kerja produksi, karna dengan mesin manusia dapat mempermudah dan mengontrol benda-benda hasil produksi.

Perkembangan kebutuhan pasar akan barang import di Indonesia khususnya kawasan perkotaan banyak dijamuri dengan *brand* asing. Masuknya *brand* asing ini menandai kerjasama antar negara dalam bidang perdagangan yang mempengaruhi ekonomi antar negara, kerjasama ini tentu bertujuan untuk mendapatkan keuntungan bagi kedua belah pihak. Perdagangan yang bertujuan mencari keuntungan sebesar-besarnya ini dinamakan ekonomi kapitalis, dimana pemegang modal ingin menguasai perdagangan dengan menerapkan visi misi pribadi dan dikuasai pihak swasta. Di era teknologi, informasi dan program-program (iklan,promosi,artikel,dst) yang disampaikan secara tidak langsung menjadi objek jual yang dikonsumsi terus menerus, seolah-olah menjadi sebuah keharusan yang diikuti pada kenyataannya hal ini bertujuan untuk memberikan keuntungan pada pihak penyelenggara (penyedia informasi atau jasa komunikasi). Kerjasama antar negara secara langsung mulai merambah pasar komoditi Indonesia yang tidak terbatas hanya kepada komoditi antar negara tetapi lama kelamaan ke kebutuhan dasar negara tersebut, contoh : pasar swalayan(ranch market,kem'cik) , toko barang bangunan (Ace Hardware),mall,dll.

Jika intervensi asing atau masuknya produk luar negeri ini berjalan maka semua aspek dalam memenuhi kebutuhan sosial,hidup memiliki bernilai ekonomi,tidak hanya produksi dan sirkulasi barang dan jasa, tetapi juga retribusi sumberdaya.

“Many sosial function are removed from the sphere of political control or communal deliberation and put under the direct control of capital or made subject to the impersonal laws of the market.” (Wood, 2003, p. 12)

Apa yang coba ditawarkan ekonomi kapitalis ini memberikan pemahaman baru pada masyarakat yang lama kelamaan menghilangkan nilai-nilai budaya ,

kebiasaan dan sosial masyarakat lalu mulai tergantikan dengan komoditi dari sistem kapitalis ini. Sehingga semuanya diukur berdasarkan nilai ekonominya yang bersifat hanya mencari keuntungan semata. Tidak hanya semata-mata keuntungan yang didapat ketika berhasil menjalankan ekonomi kapitalis ini tetapi ada keuntungan pribadi ketika pasar sudah memasuki era pasar global, dimana negara-negara lain boleh memperjualbelikan produknya dengan bebas.

“these problem exist because capitalism, whether national or global, is droven by certain systemati imperatives, the imperatives of competition, profit-maximization and accumulation, which inevitably require putting ‘exchange value’ before ‘use value’ and profit before people.”
(Wood, 2003, p. 22)

Perdagangan bebas atau bisa juga kita sebut global kapitalis dimana negara-negara yang memiliki kekuatan ekstra ekonomi dunia seperti US, Eropa, China meletakkan kekuatan perdagangan mereka di negara-negara maju dan berkembang guna memperkuat ekonomi mereka. tidak hanya memasarkan kepada negara tujuan ataupun negara lain tetapi juga menggunakan negara ini sebagai lahan proses produksi komoditi mereka.

“Sistem imperialis kapitalis ini memiliki pengertian sebagai berikut, Imperialisme ialah politik untuk menguasai (dengan paksaan) seluruh dunia untuk kepentingan diri sendiri yang dibentuk sebagai imperiumnya. “Menguasai” disini tidak perlu berarti merebut dengan kekuatan senjata, tetapi dapat dijalankan dengan kekuatan ekonomi, kultur, agama dan ideologi, asal saja dengan paksaan. Imperium disini tidak perlu berarti suatu gabungan dari jajahan-jajahan, tetapi dapat berupa daerah-daerah pengaruh, asal saja untuk kepentingan diri sendiri. (Imperialisme, 2010)”

Imperialis kapitalis ini sudah berkembang di seluruh bagian industri dan produksi negara lewat kompetisi pasar global yang terjadi pada masyarakat urban. Sistem ini mendominasi sehingga menghalangi kemungkinan kompetitor lain yang berpotensi untuk berkembang di tempat yang sama. Ketika kapital ini mendominasi unsur kebutuhan permintaan yang sangat tinggi akan membantu perluasan pada pasar national juga international.

Pasar penyebaran komoditi dalam sistem Imperial Kapitalis ini meliputi property yang memang di dirikan di berbagai negara guna mengontrol investasi

mereka tentunya dalam bentuk bangunan-bangunan yang didalamnya sebuah kebutuhan yang komersil dimana pada tempat itu berlaku transaksi perdagangan, ataupun kantor-kantor yang bergerak di bidang perbankan, dsb. Property-property ini sebenarnya bersifat pribadi atau bisa disebut penanaman modal asing dalam bentuk kerjasama negara atau swasta. Investor-investor asing ini bekerjasama dengan pemilik modal lokal dengan perjanjian bahwa kedua belah pihak akan sama-sama untung. Properti-properti ini dapat berbentuk apa saja seperti toko-toko yang menghadirkan merek asing, pasar swalayan yang menjual hasil impor, dan sebagainya.

Ketika sudah banyak penanaman modal asing dalam bentuk properti di sebuah negara maka bisa menjadi keuntungan atau kerugian bagi negara yang di „jajahnya’ selain memegang dalam peranan perputaran ekonomi juga memberikan kekuatan tersendiri kepada investor untuk menjatuhkan sebuah negara. Tidak hanya unsur ekonomi yang berlaku disini tetapi menjadi kebijakan politik antar negara, dimana penguasaan property ini sudah tidak lagi bermain dalam kawasan lokal tapi juga politik, atau yang biasa dikenal dengan hubungan bilateral.

Hubungan bilateral (Inggris: bilateral relations atau bilateralism) adalah suatu hubungan politik, budaya dan ekonomi diantara 2 Negara. Kebanyakan hubungan internasional dilakukan secara bilateral, contohnya perjanjian politik-ekonomi, pertukaran kedutaan besar, dan kunjungan antar negara. Alternatif lain dari hubungan bilateral adalah hubungan multilateral; yang melibatkan banyak negara, dan unilateral; ketika satu negara berlaku semaunya sendiri (freewill). (Hubungan Bilateral, 2010)

Dominasi ini menimbulkan strategi baru antar negara untuk memasarkan komoditinya dalam kompetisi global. Dalam memasarkan komoditi ini tentunya memiliki sasaran dan tujuan agar menghasilkan keuntungan, selain itu dominasi ini memiliki visi lain untuk mengarahkan pikiran masyarakat untuk mengikuti kepentingan pribadi dari pihak-pihak yang memiliki kekuatan dalam menjalankan komoditi. Sehingga tanpa sadar masyarakat menganggap apa yang sedang terjadi sekedar trend perkembangan dunia. Seperti yang dikatakan oleh John Locke dalam bukunya,

“In His theory of property, we can observe imperialism becoming a directly economic relationship, even if that relationship required brutal force to implant and sustain it. That kind of relationship could not be justified not by the right rule, nor even simply the right to appropriate, but by the right, indeed the obligation, to produce exchange-value”. (Wood, 2003, p. 99)

Imperialis kapitalis ini adalah sistem pemerintahan yang cenderung bergerak pada sektor ekonomi : dimana hak milik pribadi atau properti menjadi kekuatan yang bisa menggerakkan sektor industri. Di lain pihak sistem ini memacu terjadinya kompetisi pasar bebas dan mengakumulasi keuntungan berdasarkan pengembangan perdagangan di luar negara yang menyelenggarakan sistem perekonomian tersebut.

Ketika kompetisi pasar global sudah sangat bebas berkembang di sebuah negara maka pendapatan yang lebih besar akan mulai menggantikan pangsa pasar lokal. Pangsa pasar lokal sekarang ini banyak diminati oleh investor asing yang ingin menguasai kekayaan dari suatu negara. Dominasi imperialis kapitalis ini memonopoli pasar lokal dengan perdagangan sebagai medianya, dimana pasar lokal seolah-olah dijadikan buruh guna menguntungkan pasar global atau pihak-pihak swasta.

Di sisi lain, ada yang melihat globalisasi sebagai sebuah proyek yang diusung oleh negara-negara adikuasa, sehingga bisa saja orang memiliki pandangan negatif atau curiga terhadapnya. Dari sudut pandang ini, globalisasi tidak lain adalah kapitalisme dalam bentuknya yang paling mutakhir. Negara-negara yang kuat ,praktis akan mengendalikan ekonomi dunia dan negara-negara kecil makin tidak berdaya karena tidak mampu bersaing. Sebab, globalisasi cenderung berpengaruh besar terhadap perekonomian dunia, bahkan berpengaruh terhadap bidang-bidang lain seperti budaya dan agama. Theodore Levitte merupakan salah satu orang yang mempopulerkan istilah Globalisasi pada tahun 1985. (Levitte, 2010)

2.2.1 Pengertian Pusat Perbelanjaan (Mall)

Sejarah mall di mulai dari ThePall-Mall di ST.James Park, London, tempat ini bekas sebuah alley menuju Buckingham Palace, dimana terdapat pedestrian yang cukup besar sehingga sisi kiri kanannya berderet retail, pertokoan dan lainnya.

Sedangkan di Amerika, dikarenakan meningkatnya kepadatan lalu lintas dengan masalah-masalah yang ditimbulkan karena kepadatan tersebut menciptakan kawasan perbelanjaan dengan sistem memberikan jalur pada pejalan kaki. Dalam konsep ini terjadi pemisahan antara pejalan kaki dengan kendaraan motor. Kemudian konsep ini berkembang dari konsep sebuah mal yang terbuka menjadi mall tertutup. Mal seperti inilah yang kemudian menjadi acuan bagi mal-mal yang ada di seluruh dunia.

Berbelanja adalah salah satu kegiatan utama untuk memenuhi kebutuhan yang hampir dilakukan seluruh individu melakukannya, berbelanja untuk memenuhi kesehariannya. Pusat perbelanjaan selalu berdekatan dengan konsumennya, diantaranya dekat kawasan tempat tinggal yang didalamnya terdapat sarana pendidikan, kesehatan, hiburan dan pusat pemerintahan. Berbelanja menjadi pusat berkegiatan dimana kita bersosialisasi, mendapatkan hiburan, santai, atau pendorong kegiatan. Didalam pusat perbelanjaan terjadi pertukaran ekonomi, pemenuh kebutuhan dan sarana yang memberikan kesenangan.

Berikut ini beberapa definisi dari tempat perbelanjaan yaitu :

- “mal adalah suatu ruang terbuka untuk umum, jalan, atau sistem unit jalan, dengan pohon-pohon dan dirancang hanya untuk pejalan kaki saja” (McGraw-Hill, 1975).
- “ mal adalah sebuah area jalan dimana orang dapat berkeliling dan berbelanja” (Longman, 2010)
- “mal berarti sejenis jalan atau pusat belanja(plaza) baru dalam area bisnis dipusat kota yang berorientasi kepada para pejalan kaki dan dimanfaatkan sebagai tempat transit masyarakat(public transit)” (Harvey.M.Rubenstein, 1978)
- “*a large enclosed shopping area from which traffic is excluded. 2 a sheltered walk or promenade.* (AskOxford, 2010)”

Berdasarkan pemahaman di atas menurut saya tempat perbelanjaan dapat di bagi menjadi beberapa bagian seperti berikut,

1. Shopping Center

Shopping Center atau pusat perbelanjaan merupakan gabungan dari semua bentuk tempat belanja yang telah disebutkan di atas yaitu suatu

bangunan/kelompok bangunan yang menampung kegiatan jual beli dalam suatu sistem manajemen terencana berupa toko-toko dan usaha jasa yang berkumpul dalam suatu areal/kompleks dan dilengkapi dengan sarana parkir bagi para pengunjung.

2. Mall

Mall adalah pusat perbelanjaan dan atau tempat transit masyarakat berupa ruang publik, jalan atau sistem unit jalan yang diperuntukkan bagi pejalan kaki dimana area tersebut dikelilingi toko-toko atau bangunan lain yang tertutup dari lalu lintas kendaraan.

2.2.2 Mall sebagai perwujudan komoditas

Kota bukan lagi sekedar tempat tinggal, perkembangan kota sekarang ini berpusat pada aktifitas masyarakatnya dalam memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari melalui pusat-pusat perbelanjaan. Pusat pemerintahan seperti ibukota dari sebuah wilayah menyediakan pusat-pusat perbelanjaan yang dikaitkan dengan untuk memperkirakan keuntungan untuk berjalan dengan sukses. Pusat Negara berkembang sekarang ini sudah menjurus kearah tersebut (*hypermarket* yang menimbulkan *hypercomodity*), seperti yang dituangkan

“A new morphogenesis has appeared, which comes from the cybernetic kind (that is to say, reproducing at the level of the territory, of the home, of transit, the the scenarios of molecular control that are those of the genetic code), and whose form is nuclear and satellitic”. (Baudrillard, 1994, p. 77)

Perdagangan yang terjadi di pusat perbelanjaan melibatkan transaksi yang cepat atau dinamis-menghasilkan, penyimpanan dan distribusi atas fariasi benda sebelum didistribusikan pada penjual. Pusat perbelanjaan sendiri memiliki fungsi untuk menyediakan area perdagangan untuk memenuhi permintaan konsumen, menampilkan barang jualnya, memfasilitasi, untuk menyediakan tempat pembelian, juga jasa layanan yang efisien, dan menawarkan barang dagangan sesuai dengan harganya, semuanya ini merupakan bisnis dalam perdagangan.

“In any shopping area there must be not only a feeling of bustle, excitement, sparkle, competition and variety, but also a sense of familiarity and confidence in where to go and what to look for. Monotony

and design repetition and regularity are enemies of trade". (Beddinton, 1982)

2.2.3 Arah Perkembangan Mall di Perkotaan

Segala bentuk kemajuan ini membawa pengaruh bagi sistem perekonomian global sebagai pola pikir yang mempengaruhi banyak sistem di bawahnya. Media dan industri jaringan TV telah menjadi dominasi kepentingan pribadi atau swasta karena penguasaan mereka dalam bidang teknologi. Dominasi ini selanjutnya berimplikasi pada keseragaman muatan, trend, dan genre. Hal ini semakin memperkuat terjadinya perubahan dalam dunia PR global; keseragaman muatan itu menimbulkan tingginya kompetisi (terjaruhidi pada program-program infotainment, news-bites, blogs, dll. Kecepatan menjadi factor penting penentu keakuratan informasi – siapa yang tercepat akan menentukan makna peristiwa bagi seluruh dunia. Informasi telah menjadi komoditas yang sangat empuk untuk diperjualbelikan. (Kartika, 2007)

prinsip-prinsip kapitalis telah menguasai nilai dalam kehidupan masyarakat kita melalui media-media ini yang menjadi perluasan dan pengganti diri kita dalam berkegiatan setiap harinya. Arnold Toynbee melakukan satu pendekatan kekuatan transformasi dari media dalam konsep "etheralization", yang harus memegang prinsip-prinsip progresif dan penyederhanaan efisiensi dalam organisasi atau technology.kita menjadi apa yang kita lihat. Televisi adalah satu contoh media yang mempengaruhi kehidupan generasi muda kita

Efek dari media dan teknologi mempengaruhi Sistem perekonomian yang bersifat kapitalis menawarkan kebebasan dalam tiap individu dan masyarakat sekarang yang bersifat anarkis. Anarkis ini sendiri memiliki pengertian dasar, yaitu:

1. Anarki adalah perindu kebebasan martabat individu. Ia menolak segala bentuk penindasan. Jika penindas itu kebetulan pemerintah, ia memilih masyarakat tanpa pemerintah. Jadi, anarki sejatinya bumi utopis yang dihuni individu-individu yang ogah memiliki pemerintahan dan menikmati kebebasan mutlak.
2. Konsekuensi butir pertama adalah, anarki lalu antihirarki. Sebab hirarki selalu berupa struktur organisasi dengan otoritas yang mendasari cara

penguasaan yang menindas. Bukannya hirarki yang jadi target perlawanan, melainkan penindasan yang menjadi karakter dalam otoritas hirarki tersebut.

3. anarkisme adalah paham hidup yang mencita-citakan sebuah kaum tanpa hirarki secara sospolebud yang bisa hidup berdampingan secara damai dengan semua kaum lain dalam suatu sistem sosial. Ia memberi nilai tambah, sebab memaksimalkan kebebasan individual dan kesetaraan antar individu berdasarkan kerjasama sukarela antarindividu atau grup dalam masyarakat.

4. tiga butir di atas adalah konsekuensi logis mereaksi fakta sejarah yang telah membuktikan, kemerdekaan tanpa persamaan cuma berarti kemerdekaan para penguasa, dan persamaan tanpa kemerdekaan cuma berarti perbudakan. (Anarkis, 2008)

Sehingga perkembangan teknologi sekarang ini seolah-olah dapat terlihat perwujudannya, contohnya ketika kita berkegiatan di pusat perbelanjaan ruang sosial kita hanya terbatas pada lingkungan kita (karib kerabat). Banyak ruang yang tidak mengkomunikasikan tujuannya secara visual, tetapi akibat dari ini terjadilah ruang interaksi antar manusia di pusat-pusat perbelanjaan. Mall sebagai representasi dari media dan teknologi menyampaikan maknanya melalui identitas dari sebuah kegiatan yang terjadi didalam ruang tersebut. identitas atau pemaknaan sebuah ruang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi melalui media untuk banyak tujuan. Melalui ruang kita dapat memperlihatkan karakter masyarakat yang individual dan juga ruang dimana kita bersosialisasi satu dengan lainnya. Kita dapat menunjukan nilai yang ada pada diri kita masing-masing dan gaya hidup, pernyataan yang disukai dan tidak disukai, ruang dapat membangkitkan rasa ketertarikan kita untuk bergembira atau memberikan kita ketenangan.

Pusat perbelanjaan merupakan salah satu perwujudan ruang yang memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

“We can communicate our willingness or otherwise to be approached, interrupted, greeted and engaged in social intercourse. We can control the proximity of others. We can demonstrate our dominance or submission and our status in society. We can use it to bring people together or keep them apart. We can use it to convey complex collections of rules of acceptable behaviour. We can also use it on occasion to signal our intention to break those rules!” (Lawson, 2001, p. 2)

2.3 Psikologi Anak ketika Bermain

Di masa anak-anak, bermain menjadi kegiatan yang dilakukan dalam keseharian mereka. Menjadi apa yang mereka tuju dan lakukan, atau setidaknya anak-anak belajar bersosialisasi dan mengembangkan daya kreatifitasnya melalui sejenis permainan bersama komunitasnya. This what play is for children, jumping away from the ordinary. (Senda, 1977)

Sedangkan dalam sudut pandang kita bermain merupakan suatu aktifitas yang berbeda dari rutinitas dan kebiasaan. Anak-anak tidak memerlukan suatu peraturan atau kondisi khusus untuk bermain, pikiran mereka sederhana jika sebuah tempat dapat memberikan kebebasan untuk mereka bermain maka dimanapun tempatnya akan berubah menjadi tempat bermain. Dalam permainan anak-anak dikenalkan dengan peraturan dan strategi untuk bermain. Dalam proses ini mereka mengembangkan kreatifitas mereka sambil melakukan permainan tersebut.

Anak-anak menangkap pencitraan yang menjembatani antara pemahaman mereka secara fisik dari lingkungan mereka dan dimensi yang bersifat dua dimensi yang memetakan kebiasaan mereka. Pemetaan membuktikan untuk menjadi poin yang menarik bagi anak-anak yang belum pernah mengalami pengalaman yang ditampilkan media teknologi. Pelatihan yang secara tidak langsung diperkenalkan melalui teknologi yang menciptakan ruang maya dan membawa kesempatan untuk berbicara dan mendengarkan pada kelompok anak-anak tentang masa kanak-kanak secara visual.



Gambar.3

Anak-anak mengenal dan memahami melalui keseharian

www.google.com

Anak-anak seringkali menetapkan sebuah ruang berdasarkan asosiasi mereka dengan orang-orang dan kejadian masalalu, dengan sebuah obyek, aktifitas, rutinitas dan pengalaman. Hasil karya anak-anak sendiri memberikan sebuah petunjuk akan masa kanak-kanak mereka. Anak-anak sering sekali menunjukkan hasil karya

mereka yang dipajang di ruang pribadi mereka. Anak-anak menyimpan memori mereka menjadi sebuah lukisan dan penggambaran yang mereka simpan dalam pemikiran mereka. Melihat dari sudut pandang anak, anak-anak memiliki potensi krestifitas yang sangat hebat didalam dan dikembangkan melalui pelatihan yang dapat kita keluarkan dari diri sendiri. Manusia pada dasarnya menyukai petualangan, tantangan, permainan mengizinkan kita untuk membentuk peratururan permainan yang melibatkan cara berkegiatan sehingga menyalurkan apa yang ada dilam pikiran kita didalamnya. Unsur-unsur permainan diantaranya memiliki spontanitas, berubah dan sifatnya yang dapat menyesuaikan. Imaginasi bebas dan perasaan juga diperbolehkan dalam bermain.

2.3.1 Era Media,Globalisasi pada Generasi Muda

Menurut asal katanya, kata "globalisasi" diambil dari kata global, yang maknanya ialah universal. Achmad Suparman menyatakan Globalisasi adalah suatu proses menjadikan sesuatu (benda atau perilaku) sebagai ciri dari setiap individu di dunia ini tanpa dibatasi oleh wilayah Globalisasi belum memiliki

definisi yang mapan, kecuali sekedar definisi kerja (working definition), sehingga tergantung dari sisi mana orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, atau proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara di dunia makin terikat satu sama lain, mewujudkan satu tatanan kehidupan baru atau kesatuan ko-eksistensi dengan menyingkirkan batas-batas geografis, ekonomi dan budaya masyarakat. (Suparman, 2010)



Gambar.4
Anak-anak menonton TV dan Bermain Game

Pada masanya anak-anak zaman sekarang mereka bermain dan mengakses melalui serangkaian aktifitas bersosialisasi atau berkomunikasi melalui ruang maya. Dengan kemudahan yang diberikan media teknologi sekarang ini anak-anak terus mengkonsumsi informasi melalui media teknologi yang dinamakan dunia virtual atau maya berjam-jam dan meyakini bahwa apa yang ditampilkan benar.

Anak-anak sering kali mengidolakan sosok yang dihadirkan media, mereka sering kali tidak menyadari bahwa itu adalah kreasi manusia, media atau penggambaran ini memiliki makna tetapi tidak menjabarkan kenyataan pada umumnya, mereka memberikan nuansa baru tetapi tidak menjelaskan akan prosesnya. Hal-hal seperti ini seringkali mempengaruhi pola tingkah anak-anak kita.

Masyarakat memasuki era baru dari pendidikan, dimana media elektronik sebagai sarana penunjang pendidikan didalam sekolah maupun diluar kegiatan sekolah. Perkembangan zaman menampilkan bahwa ruang dunia maya merupakan tempat bersosialisasi yang baik. Internet adalah media yang difasilitasi dari teknologi komputer yang sekarang ini merupakan media yang interaktif bagi anak-anak, tetapi di waktu yang sama mereka mengakses sebebas mungkin tanpa pengawasan dari orangtuanya.

Bagaimana pun juga meningkatnya pengguna media teknologi pada anak-anak menyebabkan ketergantungan, karena media elektronik ini berbicara dengan variasi bentuk yang membuat anak-anak ini merasa tertarik. Terlepas dari ruang nyata yang seharusnya dirasakan pada anak-anak sekarang ini, ini mengakibatkan anak-anak kurang merasakan kegiatan fisik karena terpusatkan pada teknologi sebagai media perantara.

Generasi yang berkembang dengan media teknologi sebagai kesehariannya menganggap bahwa media-media teknologi ini memberikan efek yang positif bagi tumbuh kembang anak-anak mereka, mereka hanya akan memberikan keamanan sebatas berdiam diri dan bermain dengan teknologi sedangkan kenyataannya tidak selalu sama dengan apa yang sudah ditanamkan melalui media perantara. Media perantara ini menanamkan pola pikir pada manusia untuk mengisi kenyataan dengan informasi-informasi yang diberikan, sehingga anak-anak tidak perlu bermain di ruang terbuka cukup dengan media tiruan (*simulacrum*).

“That was a world where the horizon seemed to be never ending and the environment appeared to challenge man’s everyday existence.” (Dudek, 2005, p. 157)

Informasi yang disampaikan dengan menarik dan diterapkan pada ruang bermain anak atau taman bermain seolah ruangan ini membentuk sebuah narasi cerita yang disampaikan media teknologi ini. Narasi ini seolah-olah sudah di siapkan sehingga tidak ada keraguan dan mensejajarkan makna ambigu atau semu, seolah-olah menampilkan dunia yang lain, dimana kemungkinannya tidak ada lagi dalam dunia nyata: tempat dimana manusia dapat bergerak secara bebas, dapat membuat kode mereka sendiri dan menjalankannya.

Ruang maya yang ditampilkan media teknologi bukan hanya sekedar pencitraan tetapi menjadi imej dunia itu sendiri. Perkembangan ini justru mengarahkan anak-anak kita menjadi cepat lebih dewasa dan menggantikan masa kanak-kanak mereka untuk bermain. Ini yang membedakan generasi terdahulu dengan sekarang dimana semua permainan dapat dilakukan di ruang terbuka dengan alam, dimana semuanya bebas untuk menginterpretasikan sebuah imajinasi, ini semua sudah terbatas oleh teknologi, dan pada kenyataannya dunia

teknologi tidak terbatas oleh waktu, ruang sementara yang digambarkan oleh komputer dan internet menjauhkan akan interpretasi tersebut.

“Modern digital culture is for the most part devoid of ambiguities. It is ‚given’ and to that extent it denies children their potential to stand back and develop thinking skills and the power of their own imagination.” (Nicholson, 2005, p. 60)

Terjadi perubahan dimensi dari masa kanak-kanak dahulu dengan yang sekarang, dimana masa kanak-kanak ini hanya dilalui sementara sehingga ini menjadi catatan untuk kita mengenai ruang bermain anak. Permainan yang disuguhkan dalam komputer sebenarnya menampilkan kontradiksi antara menghindari jenis kegiatan yang bersifat fisik dan ruang tiruan dengan ruang abstract yang statis dan tidak dinamis. Situasi seperti ini erat kaitannya dengan masa kanak-kanak sekarang ini yang sudah terbiasa dengan ruang maya yang tercipta dari teknologi, untuk orang dewasa sistem permainan ini baik untuk menunjang kariernya, tetapi akibatnya pada anak-anak fisik mereka menjadi pasive sementara pikiran mereka memasuki ruang maya. Suatu kejadian yang belum tentu mereka pahami sebagai anak-anak.

“The affordance theory is one which relates to an integration between the body and the mind. It enables children to feel orientated, relating their self-image to a real space.” (Dudek, 2005, p. 164)

Jika dilihat dari sudut pandang yang lain tentang bagaimana seorang anak dapat memahami kenyataan ketika mereka menyentuh, merasakan dan belajar untuk mengerti melalui perasaan mereka. Hari ini anak-anak harus berhadapan dengan ke ambiguitas antara dunia maya sebagai tempat mereka bermain dengan dunia nyata yang mereka hadapi sehari-hari, terjadi jarak ketika mereka mulai beranjak dewasa dan sepertinya anak-anak jaman sekarang ini kehilangan kegiatan di ruang terbuka dibandingkan dengan anak-anak pada sebelum jaman teknologi berkembang pesat. Gejala yang dapat kita lihat dalam permainan di ruang maya memiliki sebuah peraturan yang sama, dimana adanya sebuah aturan yang erat kaitannya dengan sesuatu yang baik dan tidak baik sama halnya jika bermain di alam.

Media elektronik telah menjadi keseharian dan memberikan pengaruh dalam membentuk kehidupan masa kanak-kanak sekarang ini, termasuk hal-hal yang dipelajari di sekolah, informasi secara global terus mengalir dalam era teknologi, dan meningkat dikarenakan media ini sebagai wujud permainan yang interaktif dimana pada usia 7 sampai usia 10 permainan interaktif melalui media teknologi ini terus meningkat penggunaannya terutama anak-anak.

“Those who accept cyberspace and gaming culture as a new form of architecture should also take note of the landscape qualities their children are immersed within” (Dudek, 2005, p. 172)



Daftar Gambar.5

Grafik pengklasifikasian acara TV

www.girinarasoma.com

Permainan teknologi melalui mediasi komputer menciptakan ruang luar alternatif yang dapat dilihat oleh mata dan dipahami oleh pikiran, yang mana besar kemungkinan tidak dapat diwujudkan di kota yang modern. Pencitraan yang ditampilkan komputer dan Tv memberikan kepuasan dan menciptakan taman bermain yang bersifat elektronik, media ini meniadakan kebutuhan anak-anak untuk menciptakan imajenasi atau khayalan mereka sendiri terhadap taman bermain yang berada di ruang terbuka. Media-media ini menciptakan sebuah ruang yang melebihi penggambaran dunia nyata, dimana menciptakan rasa ketertarikan pada anak-anak untuk selalu berada dalam ruang buatan tersebut.

Tetapi seringkali kita lupa bahwa kualitas yang tercipta dari hasil cipta manusia sangatlah steril dan bersih, tidak tersirat media alami yang semuanya merupakan tiruan yang menyerupai dan menjauhkan anak-anak untuk memperlihatkan kekreatifannya masing-masing yang meningkatkan pertumbuhan sosial mereka juga fisik. Media ini memanipulasi kekuatan dan konflik yang menjadi pemahaman dalam diri manusia. teknologi ini memiliki aspek negatif

dimana masyarakat menjadi kehilangan orientasi, gangguan ini dapat mempengaruhi dunia nyata dan semu.

Teknologi memiliki elemen-elemen yang tidak terpantau oleh orangtua terhadap apa yang disampaikannya secara interaktif dan kebebasan secara pribadi telah memenuhi kerahasiaan yang di hindarkan oleh anak terhadap orangtua. Sedangkan ini menimbulkan beberapa resiko, yaitu resiko nyata untuk berkesempatan interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat perkotaan sebenarnya. Sayangnya, jalan-jalan yang ada di kota kita sekarang ini dilihat sebagai daerah yang rawan bahaya, terutama untuk anak-anak yang beranjak dewasa.

Gejala ini bisa menjadi dampak yang mengganggu didalam kehidupan anak-anak, dengan menggantikan kebebasan anak yang dahulunya bisa menjelajahi lingkungan mereka sendiri, karena tidak ada lagi atau tersisa hanya sebagian kecil dimensi fisik, dan benda-benda alami yang dapat dirasakan untuk menciptakan makna berbagi, atau bermasyarakat. Tempat-tempat ini (ruang terbuka) telah terbatas oleh lapisan-lapisan pihak swasta.

Dari sudut pandang kita melihat perwujudan ruang maya yang diciptakan manusia tidak lebih meminimaliskan sebuah tempat, dan memperlihatkan kekosongan. Fakta-fakta yang kita dapat mengenai pengaruh media terus menerus berlanjut mengumpulkan dampak negatif dari media seperti halnya T.V, faktanya media ini mempengaruhi hal-hal seperti kekreatifan, kemauan untuk membaca, dampak emosional yang dicontoh secara tidak langsung, cara komunikasi, penggambaran akan diri sendiri dan kebiasaan.

2.3.2 Sarana Bermain Anak sebagai Ruang Hiper-Realitas

Play ground Definition

an area used for outdoor play or recreation, esp. by children, and often containing recreational equipment such as slides and swings.

Informal . any place, environment, or facility used for recreation or amusement, as a resort: The tropical island is an international playground for the rich.

an arena of operation or activity. (PlayGround)

Bagaimanapun kualitas yang dihasilkan tidak akan sama dengan yang ada di alam, ruang yang ada terasa hampa dan bersih dari suatu bentuk yang alami. Masyarakat mendorong generasi muda untuk berhenti memikirkan hal-hal yang sifatnya angan-angan dan memberikan seluruh perhatiannya untuk berhenti bermain dan mulai bekerja atau fokus terhadap pendidikan.

Di usia perkembangan anak umur 3-7 tahun, menunjukkan bahwa untuk menciptakan dan menyelidiki dampak dari bermain bagi seorang anak akan memperlihatkan hasilnya ketika mereka mengembangkan daya kreatifnya dan interaksi sosialnya. Permainan juga menunjang perkembangan imajinasi yang ada pada anak-anak. Masyarakat (penyedia) sadar akan kebutuhan anak untuk bermain dengan menyediakan permainan yang cukup kreatif dan imajinatif tetapi orangtua atau orang dewasa harus dapat memilih-milih permainan yang sesuai untuk tumbuh kembang si anak, guna melindungi si anak untuk tetap merasakan masa kanak-kanak.

Tetapi seiring kita berkembang, pertumbuhan masyarakat di tekan oleh kondisi sosial yang menahan kita dengan memandang dengan tajam dan tekanan menjadi dewasa yang menuntut kita untuk mengesampingkan sifat yang kekanak-kanakan, sesuatu yang bersifat alami dan kreatifitas anak. Ekspresi yang didapatkan ketika mereka berimajinasi di ruang atau alam terbuka tidak lagi dianggap sesuatu yang dianjurkan atau diizinkan masyarakat modern sekarang ini : bermain menjadi lebih terstruktur dan kehidupan nyata atau alam tidak lagi menjadi orientasi utama dalam bermain.

“Dr. Lawrence Friedman points out that regular television viewing has rendered children passive, thus denying them normal outlets for their fantasy and aggression. “ All television, except in small doses, feeds children ready-made fantasy, at time when fantasy making crucial for their development.” (Goodale, Witt, 1985)

Orientasi dalam tumbuh kembang anak sangatlah penting, sekarang ini sifat individualis pada anak-anak telah membenamkan daya kreatifitas mereka juga aktifitas mereka untuk bermain dalam komunitas sebayanya. Mereka kehilangan perasaan mengenai waktu dan pengaruh alam dan menjalani kesenangan semu

yang mengalir begitu saja ketika media dan teknologi menjadi sarana dan tempat mereka bermain.

Sekarang ini ruang yang tercipta dari hasil karya manusia melalui teknologi dilihat sebagai tingkatan yang baik untuk komunikasi, akibatnya mendesentralisasikan yang membawa pengguna media dan komunikasi mengerti dengan bahasanya yang kita sebut mempersatukan publik dipenuhi dengan kesadaran atau sebuah penduduk yang dipersatukan oleh ruang yang diciptakan melalui teknologi.

“Children have lost the opportunities to show their true genius. Once the child has reached the top grades of primary school or entered junior high school the parents begin consider their study to be far more important and lose interest in their children play.” (Goodale, Witt, 1985)

Timbulnya ketergantungan anak-anak pada media teknologi dan sarana yang diakomodasi oleh pihak-pihak penyelenggara diantaranya:

1. Dalam berbagai kasus taman bermain anak sekarang ini memiliki resiko berkurang sedikit demi sedikit dan tergantikan dengan pengembangan kawasan perkotaan yang dipenuhi dengan gedung-gedung perkantoran,apartemen dan pusat perbelanjaan.
2. Resiko akan kriminalitas yang tinggi pada kaum urban,anak-anak dilarang keluar karena pemberitaan media massa dan meningkatnya populasi kepadatan masyarakat kota.
3. Teknologi,TV dan media Elektronik merubah cara berfikir anak untuk bermain sendiri dan interaktif terhadap media elektronik yang hanya menawarkan khayalan.
4. Tuntutan akademik yang tidak membiar anak-anak bermain secara bebas dan memfokuskan diri kearah kompetensi belajar,ujian dan hal-hal yang sifatnya terlalu cepat untuk pertumbuhan anak dan memaksa mereka untuk meninggalkan masa kanak-kanak lebih cepat.

2.3.3 Kaum Urban dan Taman Bermain Anak

Bermain mungkin juga dapat dilihat sebagai kegiatan yang dapat membantu kita membentuk pola pikir. Sayangnya pendidikan dan tempat untuk anak-anak kita bermain hanya memberikan sedikit perhatian yang mengorientasikan

permainan sebagai sarana untuk tumbuh kembang yang baik untuk anak. Banyak orang di perkotaan sekarang ini berfikir untuk menaruh jauh perhatian akan “anak” seperti mereka ditempatkan pada kerumitan yang ada dalam masyarakat.

Dengan berbagai cara lingkungan bermain anak dimanapun di seluruh dunia ini memiliki resiko kepunahan. Sebelum era perkotaan dimulai anak-anak biasanya memiliki tempat-tempat untuk bermain yang dipenuhi dengan pepohonan, suara-suara yang ditimbulkan oleh alam dan bebukitan, tetapi semua ini lama kelamaan hilang dan digantikan dengan tempat-tempat hunian juga gedung-gedung untuk berkegiatan. Ruang-ruang terbuka sekarang ini sudah tidak mudah didapati sehingga fenomena ini menimbulkan gejala ruang bermain anak menjadi terbatas dan terfasilitasi didalam gedung-gedung yang memiliki banyak fungsi (mall).

“Most important is to create diverse landscapes for children that are made up of spaces designed in proportion to a child’s own size and developmental stage, spaces that are safe and inviting, spaces where all children can take part, spaces that inspire invention and wonder”. (Laris, 2005, p. 29)

Perkembangan taman bermain anak yang dilokasikan pada pusat-pusat perbelanjaan sebaiknya tidak hanya memberikan kesenangan tanpa memberikan sebuah makna akan bermain itu seperti apa. Setiap imajinasi, permainan, kreatifitas dan pengaruhnya pada emosi dan kesehatan jiwa sangatlah kompleks dan semuanya itu ternyata saling berhubungan.

Perkembangan taman bermain yang diruangkan sekarang ini tidak hanya berfungsi untuk menggantikan kesenangan yang kita peroleh ketika kita berada di ruangan terbuka. Sangatlah penting untuk menanamkan pemikiran masyarakat akan tempat bermain ini sangatlah penting untuk diperhatikan. kebanyakan dari representasi taman bermain sekarang ini tidak mencerminkan apa itu sebenarnya padahal kalau kita melihat tempatnya memang dirancang untuk bermain tanpa melihat lebih jauh kebutuhan si anak, hanya sekedar memfasilitasi.

“But for leisure educators, there is a greater task : to provide not only for what is but also models for what it can be. All programs, in reality, should be educating people about healthy play values.” (Goodale, Witt, 1985)

Taman bermain sekarang ini memiliki fungsi sebagai penyedia hiburan bagi anak-anak kita yang memiliki makna lain yaitu mengajarkan anak-anak kesenangan akan bermain itu sendiri tanpa memaksakan sang anak keluar dari kebutuhannya. Permainan yang ada sekarang dilakukan secara terstruktur untuk menghasilkan yang instan tidak berkelanjutan atau yang bersifat ekonomi. walaupun ada beberapa aspek positif yang ditawarkan, kesenangan yang ditawarkan penyedia masi mencerminkan tuntutan era modern akan tekanan sosial yang mempengaruhi makna kesenaangan dalam permainan tersebut ,sedangkan kita lupa untuk memberikan makna permainan dala membangun masa depan.

“What message are we giving people? Rather than running the serious risk of having “free” time dominated by mass companny them, people need to be remained not to take play too seriously. The non-rational ,unreality’ of it is important. The magical right brain elements are the factors that free us from the boxes we are in” (Goodale, Witt, 1985)

Bagaimanapun juga kita sebagai arsitek atau penyelenggara tempat bermain anak, kita harus mempertimbangkan apa-apa saja yang dapat mewujudkan taman bermain tersebut melalui si anak-anak itu sendiri dengan mengerti mereka, hal ini akan dapat mengilustrasikan kita bagaimana hal-hal yang menarik bagi mereka diwujudkan dengan detail rancangan, dan didistribusikan di tempat kusus atau ruang bermain yang memang di akomodasikan untuk anak.

Bagaimanapun bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi kita terutama bagi anak-anak. Terkadang produk-produk yang dihasilkan oleh mesin atau pemikiran manusia menghasilkan permainan yang lebih menarik ketimbang dengan permainan yang mengandung unsur alam. Mainan yang diproduksi memiliki keuntungan karena dirancang oleh ahlinya dan diproduksi oleh tim yang berpengalaman yang menjamin bahwa kualitas media permainan ini aman, mudah digunakan, memiliki fungsi yang dapat digunakan untuk bermain, dan masa permainan yang dapat bertahan lama jika dilakukan dengan desain yang baik.

“ In addition, crucially important details can be designed into each product, details that support the growth of specific areas of children’s development such as agility, proprioception,flexibility, ownership, imagination, invention, social awareness, and joy.” (Laris, 2005, p. 29)

2.4 Rangkuman Teori

Berdasarkan kajian teori yang sudah dibaca saya dapat menyimpulkan bahwa anak dan tempat bermain memiliki hubungan erat, yaitu:

- Anak-anak sudah dibiasakan dengan benda-benda tiruan yang dikemas dengan baik sehingga kalau kita lihat ada boneka yang sangat menggemaskan ataupun menyerupai wanita cantik (barbie), juga mobil-mobilan yang semakin mendekati aslinya. Boneka, robot-robotan, mobil-mobilan, masak-masakan ataupun kuda-kudaan semua benda ini adalah media permainan ini lambat laun menggantikan pola bermain anak-anak kita sekarang ini
- Alat bermain ini merupakan sebuah tiruan yang disebut Simulacrum, Tiruan ini diproduksi dari hasil imajinasi manusia yang disederhanakan sehingga hanya menampilkan faktor-faktor yang menambah daya tarik si benda dan berbeda dengan kenyataannya sehingga dalam penulisan ini anak-anak yang bermain menggunakannya senang dan merasa cukup senang dengan sesuatu yang semu.
- Tiruan tidak terbatas pada benda nyata yang dapat disentuh, teknologi juga mendukung penyempurnaan permainan secara 2d dan 3d yang memotivasi anak-anak untuk bermain dan memiliki pengaruh kepada tingkah laku mereka yang cenderung mencontoh ketika sebuah karakter di wujudkan dalam simulasi permainan. Melihat gejala sekarang media informasi, cetak turut menjadikan permainan yang bersifat maya ini menjadi trend.
- Pembangunan yang terus meningkat dipertanian memaksa anak-anak untuk lebih banyak bermain didalam rumah. Sehingga ruang bermain, berinteraksi mereka terbatas. Kekhawatiran ini di jawab oleh perkembangan pusat kegiatan sebagai peluang untuk menyediakan tempat bermain yang aman sekaligus menjadi tempat rekreasi keluarga sehingga muncullah arena-arena bermain dipusat kegiatan seperti mall.
- Mall seperti yang kita tahu merupakan wadah pejalan kaki yang dapat menikmati hiburan dengan dikelilingi toko-toko disekitarnya. Inilah yang menjadikan tempat ini menjadi tempat kegiatan sekaligus rekreasi bagi

masyarakat terutama di ibukota. Dengan segala kelengkapan yang ada mall mencoba mewujudkan “tontonan” yang sudah dikonsumsi masyarakat melalui teknologi,gadget,media informasi dan cetak dalam bentuk tempat bermain anak, berbelanja, dan makan.

- Merek-merek asing banyak menghiasi muka toko-toko yang ada ditempat ini. selain memang menjadikan tempat ini sebagai tempat berbelanja yang lengkap adanya brand asing serta wahana permainan anak yang mulai menjamur di setiap mall ibukota. Toko dan tempat bermain ini memiliki visi misi nya sendiri,terlepas karena arena bermain di Mall memang diperuntukan bagi anak dilihat dari berbagai aspek tetapi kesemuanya ini memiliki nilai investasi yang berujung pada keuntungan ekonomi dalam hal ini bisa disebut campur tangan asing melalui sistem kapitalis yang diakibatkan adanya globalisasi diseluruh dunia

BAB III

STUDI KASUS

Setelah melihat perkembangan teknologi yang telah disampaikan pada pembahasan teori diatas. Bermain adalah sebuah aktifitas yang dibutuhkan anak-anak dimasa pertumbuhannya. Banyaknya pembangunan menyebabkan ketersediaan tempat bermainpun semakin berkurang. Anak-anak pun dibiasakan untuk bermain secara pasif melalui teknologi interaktif. Kekurangan ini dilihat sebagai potensi yang diakomodasikan di ruang-ruang tertutup guna memfasilitasi kebutuhan tersebut.

Dalam studi kasus ini akan dibahas 2 buah contoh kasus taman bermain yang ditempatkan dalam Mall yaitu tempat bermain Moi-land di Mall of Indonesia .MoiLand mengangkat konsep *fun at the mall* dimana banyak sekali permainan yang menjadikan kita seolah-olah didunia fantasi.berlokasi di Jakarta utara dan KidZania di Mall Pasific Palace Jakarta Selatan. Kidzania yang mengangkat konsep edukasi dalam taman bermain yang di sediakan sehingga terjadi proses bermain yang sangat mendekati realiti, sedangkan

Kedua mall ini memiliki target sasaran yang sama untuk taman bermain mereka yaitu anak-anak juga dapat di golongankan sebagai tempat rekreasi yang dibagi menjadi, rekreasi aktif dan rekreasi pasif.

3.1 Moi-land

Kawasan ini dikelilingi oleh kompleks RUKO, dan apartmen yang terletak di JL. Raya Boulevard Barat, Kelapa Gading 14240, Jakarta Utara. (Google Map, 2010).



Gambar.6
Peta lokasi MoiLand

maps.google.com

Mal of Indonesia merupakan Mal yang dibuka sejak tahun 2008 dengan tujuan untuk mencukupi kebutuhan masyarakat untuk berekreasi dengan menyediakan fasilitas yang cukup lengkap untuk berkegiatan didalamnya. Mal ini tidak hanya menjadi tujuan belanja saja tetapi juga menjadi sarana rekreasi keluarga. MOI yang berdiri di kawasan Kelapa gading Square dikembangkan oleh dua pengembang besar yaitu Agung Podomoro Group dan Agung Sedayu Group .

3.1.1 Imajinasi dan Bermain

Moiland menarik minat anak-anak untuk bermain didalamnya, anak-anak yang bermain ditempat ini berusia sekitar 4-15 tahun. Taman bermain ini layaknya dunia fantasi yang ada di kawasan Ancol hanya saja tidak semua permainan ada seperti di Dufan tetapi kawasan ini memiliki karakteristik yang sama sebagai tempat bermain. Permainan yang disediakan tempat ini adalah permainan yang mirip didalam film-film kartun di TV, dan *Game-game* komputer yang memang dikhususkan untuk anak-anak usia pra sekolah dan sekolah dasar.

MOiland mencoba membawa konsep taman bermain yang digabungkan dengan teknologi sebagai penggerakannya. Sehingga anak-anak merasakan sensasi imaginasi yang ingin mereka rasakan ketika melihat permainan 2D yang dilihat secara visual di Tv atau komputer dan benar-benar diwujudkan sebagai permainan 3D yang menjelma sebagai sebuah ruang imajinasi baru dunia yang penuh fantasi.



Gambar.7

Suasana tempat bermain di MOiland

Foto pribadi

MOiland mengangkat suasana theme park. *Theme park* berbeda dengan *Amusement park*, pada *Theme park*, terdapat beberapa bagian dengan suasana berbeda dan permainan yang bervariasi. Taman bermain ini memiliki karakter yang berdasarkan ide menggabungkan lingkungan mereka mencakup arsitektur,

elemen-elemen alam yang diproduksi untuk memperkaya suasana, toko-toko, permainan seperti komedi putar, kereta gantung, kereta-keretaan, *bom-bom car*, ontang-anting bahkan tempat makan yang disesuaikan dengan dekorasi yang ada di tempat bermain ini yaitu suasana *theme park*, permainan yang melibatkan aktifitas tidak banyak dan jumlahnya tidak mendominasi.



Gambar.8

Salah wahana bermain di MOIland yang menggunakan aktifitas fisik

Foto Pribadi

Dalam konsep *Theme park* sebuah taman bermain memiliki tema tidak hanya sekedar menggabungkan unsur-unsur fantasi tanpa menjadi kesatuan sehingga jika tidak ada keberagaman ini sebuah tempat bermain yang mengandung konsep ini tidak akan dapat bertahan. Tempat ini membutuhkan elemen-elemen yang detail untuk mendeskripsikan *theme park* di beberapa area permainannya. Tempat bermain yang mengambil konsep *Theme park* ini menggabungkan suasana imajinasi dengan simulasi mekanika mesin yang digunakan sebagai media penggerak dalam permainan. Teknologi mekanik yang dipadukan dengan bentuk, warna, lampu beraneka macam yang menjadi bagian dari wujud representasi tersebut sebagai tontonan.

mesin-mesin yang digunakan dalam bermain memberikan perasaan pada anak, tentang aktifitas normal di alam bebas seperti contohnya wahana ontang-anting yang membiarkan pelakunya (anak-anak) duduk dalam sebuah simulasi yang menyerupai permainan ayunan dimana mereka diayunkan oleh mekanika mesin yang bergerak seperti kita bermain pada kondisi realnya,



Gambar.9
Simulasi mekanika dalam MOILAND

Foto pribadi

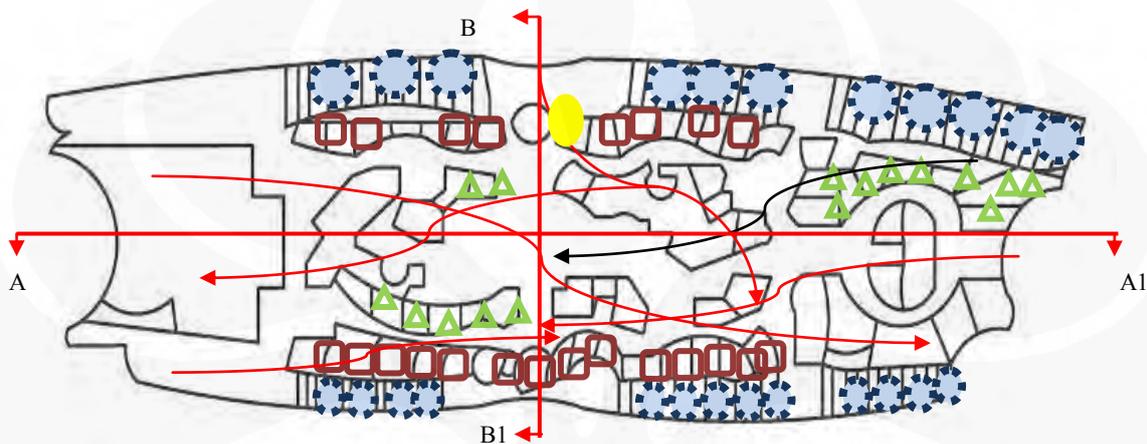
contoh lainya adalah komedi putar yang diwujudkan dimana bentuk-bentuk tiruan yang menyerupai binatang. Komedi putar ini memiliki elemen tiruan yang menyerupai ketika kita sedang mengendarai seekor kuda gerakannya yang naik turun memberikan sensasi pada anak-anak seolah mereka mengendarai kuda.

Tentu saja dari beberapa contoh yang saya coba jabarkan diatas tidak dapat menyerupai atau menyamai makna aslinya. Perubahan makna yang di sampaikan oleh media representasi tersebut tidaklah sesederhana itu. banyak makna atau nilai yang dihilangkan sehingga hanya rasa semu atau sesaat yang dihadirkan. Bagi anak-anak mereka merasa cukup senang dengan apa yang dirasakan

3.1.2 Anak-anak dan Konsep *Theme Park*

MOIland adalah salah satu sarana rekreasi yang mengutamakan taman bermain bagi anak ketimbang dengan mall atau pusat perbelanjaan yang berada dikelapa gading. Di mall ini anak-anak menjadi fokus utama pengunjung mall, pada waktu akir pekan banyak keluarga yang membawa anak-anak mereka untuk bermain disini. Dibeberapa wahana anak diantar oleh orangtua atau pendamping yang kebanyakan dari keluarga sang anak. Terkadang mereka ikut bermain bersama atau hanya sekedar menemani. Suasana ini Saya temui didalam taman bermain ini

aktivitas ini membawa dampak yang baik bagi psikologi sang anak. Kebersamaan keluarga ketika bermain sekain bertujuan mengawasi juga dapat mengontrol sang anak ketika menikmati wahana permainan.



Gambar.10
Peta ground floor



Ruko
 Pertokoan
 Pintu masuk utama
 Alur tempat bermain
 Restoran dan tempat makan

Gambar.11
Peta penempatan permainan

Foto pribadi

Wahana yang ada dalam tempat bermain ini selain memang di sediakan untuk anak juga disediakan rekreasi bagi keluarga. Selain tempat bermain MOIland juga memperhatikan kebutuhan sang anak ketika bermain terlihat dari ukuran-ukuran objek bermain yang memang diperuntukan untuk. Fenomena yang terjadi sekarang ini banyak keluarga yang membawa anak mereka ke mall yang memiliki sarana taman bermain.

tetapi berdasarkan data yang saya dapat peran orangtua yang sangat besar mendampingi aktifitas bermain seperti menunggu dan ikut bermain dalam tempat ini. Mereka (orang tua) datang ke sini dengan anggapan bermain di dalam taman bermain yang diruangkan lebih aman dan menyenangkan, tetapi mereka lupa dan tidak mengetahui nilai-nilai apa yang berubah diakibatkan kebiasaan ini.



Gambar.12

Orangtua yang menemani anak-anak mereka bermain

Foto pribadi

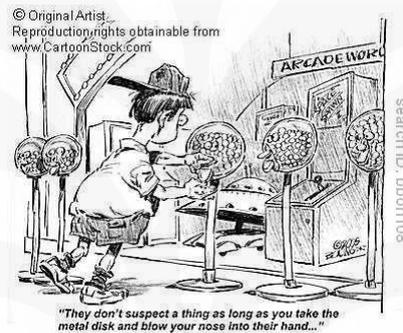
Tetapi pengalaman yang dialami anak-anak mereka seringkali tidak disadari orangtua sebagai kesenangan yang pasif. Kesenangan pasif disini memiliki makna yaitu,

”Passive leisure activities are those in which a person does not exert any significant physical or mental energy, such as going to the cinema, watching television, or gambling on slot machines. Some leisure experts discourage these types of leisure activity, on the grounds that they do not provide the benefits offered by active leisure activities. For example, acting in a community drama (an active leisure activity) could build a person's skills or self-confidence. Nevertheless, passive leisure activities are a good way of relaxing for many people.” (Leisure, 2010)

Banyak dari kita tidak menyadari bahwa kegiatan bermain merupakan kebutuhan anak-anak yang sering kita penuhi dengan mengajak mereka bermain dengan aktifitas yang pasif. Bermain ke *theme park* memang memberikan kesenangan pada anak tapi sering kita lupa bahwa yang mereka butuhkan aktifitas yang melibatkan fikiran dan fisik mereka bukan hanya sekedar menikmati permainan simulasi mekanika yang dihadirkan dari mesin-mesin hasil dari karya teknologi. mungkin untuk kita yang sudah dewasa meluangkan waktu istirahat kita dengan melakukan kesenangan pasive lebih membuat kita santai dan menghilangkan kepenatan akibat aktifitas sehari-hari, tetapi untuk anak-anak kegiatan pasif ini memberikan dampak yang berbeda.

Bagi anak-anak apa yang mereka alami ketika bermain seperti ketika mereka bermain, bermain merupakan cara yang paling efektif untuk mereka belajar dan memahami apa yang mereka lakukan. Tetapi yang Saya lihat disini bahwa anak-

anak hanya dibiarkan untuk menggunakannya saja dan merasakan kesenangan tanpa mengetahui prosesnya. Bermain dengan cara ini secara tidak langsung membatasi pikiran anak dan membentuk pola pikir anak bahwa secara fikiran mereka aktif memasuki alam imajinasi dan perasaan ketika bermain dengan mesin-mesin ini, sedangkan tubuh mereka secara bertahap kehilangan orientasi akan berjalannya permainan.



Gambar.13
Mesin permen salah satu rekreasi pasif

www.cartoonstock.com

Anak-anak tidak sadar bahwa mereka menggunakan atau beraktifitas dengan apa yang mereka lihat ketika mereka menggunakan media informasi dan coba diwujudkan dalam bentuk permainan teknologi, mereka menjadi bagian “tontonan” bukan sebagai pelaku, penggerak tetapi sebagai objek yang menggunakannya.

3.1.3 Orientasi dan Elemen pendukung dalam MoiLand

Dengan menghadirkan konsep *ThemePark* yang digabungkan dengan mal, MOILand telah memberikan nuansa tersendiri di kawasan kelapa gading ini. kawasan kelapa gading selain diperuntukan untu kawasan perdagangan, toko, pusat perbelanjaan dan mall. Kawasan ini juga diperuntukan sebagai kawasan hunian banyak sekali rumah ataupun hunian yang berada di area ini sehingga kehadiran taman bermain di Moiland menjadikan warga kelapa gading sebagai orientasi sasaran mereka. Penggambaran ini terlihat ketika kita memasuki gerbang masuk MOI yang sudah di kelilingi dengan kawasan ruko yang diapit oleh apartemen disisi-sisinya.



□ Area perumahan

□ Perkantoran
komersil

□ Apartemen

→ Pintu utama

Gambar.14
Kawasan sekitar
MOI

Google earth

Sasaran mall ini adalah menjangkau keluarga muda yang mana mereka masih senang jalan-jalan dan senang mencari sesuatu yang baru, sehingga tempat ini dirasa cocok untuk merepresentasikan gaya hidup yang ada di kawasan tersebut.

Dekorasi taman bermain tidak luput sebagai penarik minat pengunjung untuk datang dan datang lagi untuk bermain disini. tidak hanya sekedar **wahana** rekreasi yang dapat kita jumpai di taman hiburan fantasi di MoiLand ini juga ada tempat bermain yang mencukupi kebutuhan permainan tingkat lanjut, yang disebut tingkat lanjut disini adalah anak-anak usia 12-18 tahun. Didalam MoiLand sendiri juga di sediakan tempat bermain secara virtual dengan bantuan mesin yang dinamakan mesin permainan.

Tetap mengambil nuansa yang sama tidak hanya teknologi mekanika yang memberikan dampak perasaan pengunjung didalam dunia imajinasi mereka. Ruangan-ruangan yang berada di mall ini dibentuk seolah-olah kita hidup di dunia yang berbeda sama sekali dengan dunia nyata. Dimulai dari bentuk atapnya, tiang-tiang bangunannya pun ditutupi oleh tiruan-tiruan yang hanya kita lihat di dunia maya saja.

Kebanyakan anak-anak sangat menikmati dengan segala permainan yang difasilitasi didalam mall ini, mereka hanya menerima tanpa mempertanyakannya kembali. Dan akan selalu kembali untuk memenuhi hasrat mereka untuk bermain tanpa menyadari bagaimana rasanya berada di lingkungan nyata. Yang mereka pelajari disini seperti dunia dan menganggap dunia nyata dengan asing karena tidak terbiasakan



○ Tiruan-tiruan yang menyerupai imajinasi

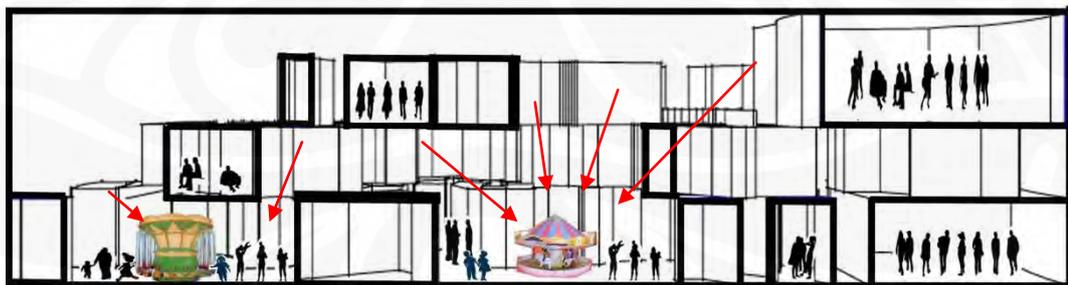
Gambar.15

Bentuk-bentuk tiruan yang menyerupai imajinasi anak

Foto pribadi

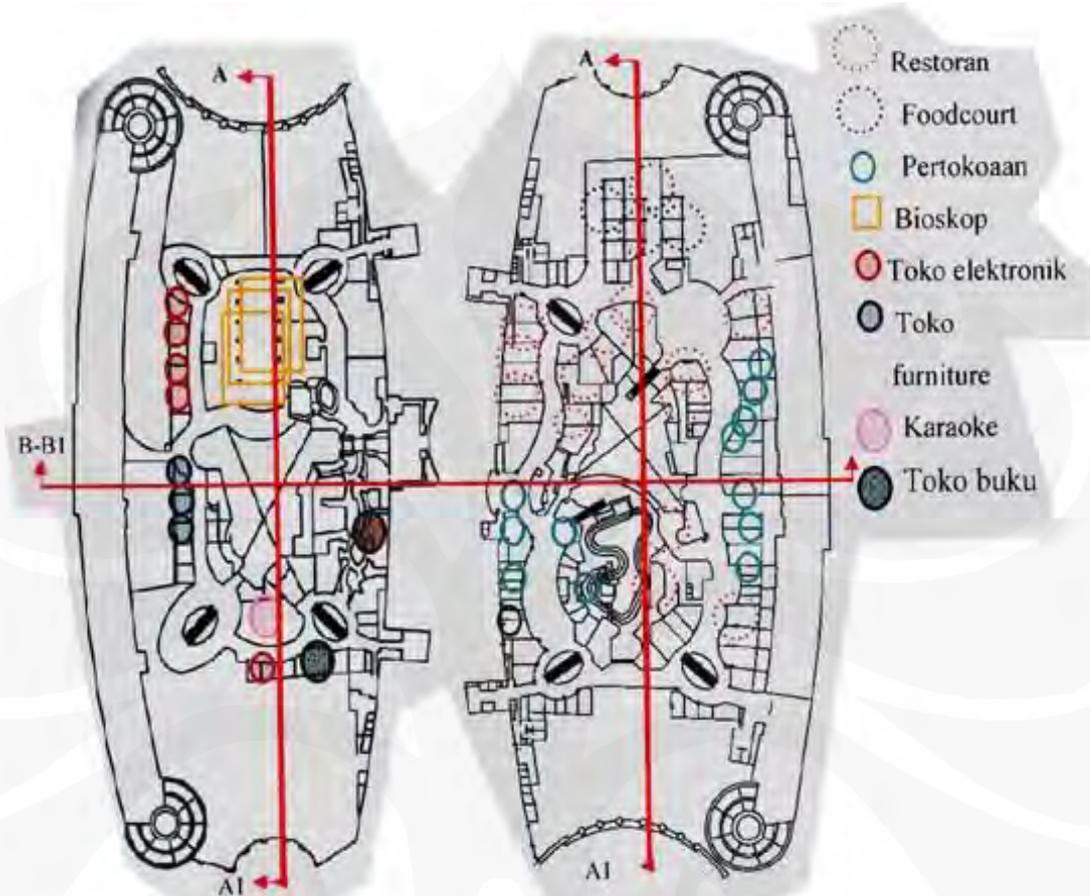
Untuk arena bermainnya sendiri bangunan yang keseluruhan lainnya ini ada 4 lantai memiliki void yang sangat besar ditengahnya. Ruang terbuka ini memang sengaja dibuat agar semua pengunjung disini mengetahui dan tertarik untuk bermain, tidak hanya sekedar makan atau berbelanja saja. Tetapi jika kita memperhatikan alurnya MOI ini tidak memberikan kesan interaksi selain dari kita sebagai objek yang melakukan kegiatan dalam ruang sedangkan ruangan ini tidak memiliki fungsi lain sebagai wadah.

Jika kita melihat sarana yang ada di Mall ini mereka lebih menfokuskan kegiatan permainan ini menjadi sebuah kelompok-kelompok kecil yang secara individu memiliki tujuannya masing. Keadaan seperti ini tidak menimbulkan interaksi sosial yang sifatnya hanya diperuntukan satu arah saja. Kecil kemungkinan antar pengunjung untuk saling berinteraksi, ataupun interaksi hanya terjadi ketika berhubungan akan jasa ketika membeli tiket permainan, makanan, atau pertokoan.



Gambar. 16

A-A1, Void sebagai representasi MoiLand



Gambar.17
Denah LT.2

Gambar.18
Denah LT.1

3.1.4 Prosedur Bermain di MoiLand

MoiLand yang berada didalam Mall Of Indonesia beraktifitas dari jam 10.00-21.00 WIB seperti layaknya waktu aktif mall beroperasi. Selain MoiLand disini banyak toko-toko yang dapat dijadikan aktifitas yang menarik untuk keluarga. moiLand memiliki berapa aturan seperti taman bermain yang menggunakan konsep theme park mereka membebaskan pengunjung memilih wahana dan membayar sesuai dengan yang mereka mainkan.

Di arena bermain yang mengikat *theme park* sebagai tema, pengunjung bebas memasuki area untuk berkeliling dan mengetahui wahana rekreasi apa saja yang ditawarkan sebagai awal penarik minat untuk bermain. Pengunjung harus membeli tiketnya sendiri untuk setiap wahana yang ingin dimainkan. Dan biaya untuk tiketnya sendiri tergantung dari besarnya minat pengunjung atau hasrat untuk bermain dalam wahana tersebut. misalnya, pengunjung mungkin membayar

satu tiket untuk mengendarai komedi putar, tetapi akan membeli empat tiket untuk menaiki *roller coaster*.

Dibeberapa taman bermain juga ada yang memiliki sistem sekali membeli tiket dapat menikmati permainan yang sama berulang kali. Taman bermain yang memiliki konsep seperti ini menandainya dengan memberikan cap atau gelang yang dikenakan ditangan sebagai tanda bahwa pengunjung ini bebas masuk dan bermain di wahana rekreasi yang ada didalamnya. Keuntungan dari penanda sebagai bukti bahwa pengunjung hanya membayar untuk apa yang mereka ingin rasakan saja dalam permainan tertentu biaya pengeluaran tiket bisa ditukarkan kembali dengan mudahnya di stan-stan yang memang berfungsi sebagai hal tersebut sehingga menimbulkan hasrat pengunjung untuk ingin kembali merasakan lagi. Secara tidak sadar sistem ini menguntungkan pihak penyelenggara karena maksud dan tujuannya terpenuhi ketika melihat pengunjung yang terus menerus datang.

Sistem diatas memiliki makna bayarlah apa yang kau(pengunjung) kehendaki untuk bermain. Tetapi cara ini ada juga kerugiannya, pengunjung akan malas untuk mengeluarkan biaya terus menerus, tetapi pengunjung akan terus mengeluarkan biaya untuk membeli souvenir dan kebutuhan untuk menambah energi(makan) selagi mereka bermain. Masyarakat ibukota sekarang ini yang kerap meraih keuntungan di berbagai bidang menganggap sistem seperti sangat baik jika menjadi aturan dalam *theme park*. Karena dengan seperti kegiatan ekonomi yang berputar didalamnya akan terus berjalan secara aktif.

FunCard	FunGold	FunPremium
> Rp.100.000 bonus 5%	>Rp.100.000 bonus 10%	>Rp.100.000 bonus 15%
<Rp.100.000 bonus 10%	<Rp.100.000 bonus 15%	<Rp.100.000 bonus 20%
Kartu Perdana	Upgrade ke FunGold setelah pencapaian akumulasi RP.750.000 pada satu kartu Moiland.	Upgrade ke FunPremium setelah pencapaian akumulasi RP.3.500.000 pada satu kartu di Moiland.
Minimal Rp.50.000(Bebas biaya kartu)		
Dibawah Rp.50.000(Rp.1.000/kartu)		

Note :

Kredit yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan.

Keuntungan FunGold dan FunPremium :

1. Personalisasi kartu, Tidak ada biaya upgarde kartu.
2. Kartu yang hilang/ rusak dapat digantikan

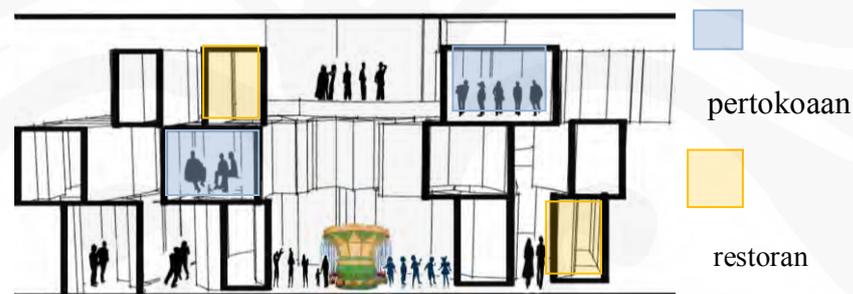
Biaya ganti rugi kartu hilang / Rusak RP.5000

Gambar.19

Harga tiket bermain di MOiland

“Capitalist societies often accord greater status to members who have more wealth. One of the ways that wealthy people can choose to spend their money is by having additional leisure time.” (Leisure, 2010)

Untuk berekreasi di MoiLand pengunjung diwajibkan untuk mengeluarkan biaya minimum sehingga mereka mendapatkan kemudahan untuk mengakses sarana taman bermain ini. seperti yang mereka tawarkan bahwa Moiland memiliki konsep *fun at the mall* dimana target sasaran utama mereka adalah anak-anak dan keluarga yang menemani. Ketika anak-anak mereka sudah merasakan senang bermain dan merasakan sensasi yang coba dihadirkan melalui tampilan ruang dalam yang dikolaborasikan dengan teknologi atau mesin bermain, maka sewajarnya anak-anak akan timbul hasratnya untuk mencoba permainan sepuas hati mereka.



Gambar.20
B-B1, Aktifitas Konsumtif penunjang MoiLand

Strategi ini di tampilkan dengan memberikan istilahnya *free past* atau bisa juga disebut sebagai kartu percobaan. Kartu percobaan ini memiliki biaya minimum yang sekurang-kurangnya dapat digunakan untuk memancing minat sang anak yang berlaku sebagai object pengguna disini untuk bermain dan mencoba. Ketika sang anak merasa senang tentu mereka ingin dan ingin kembali merasakan dan secara tidak sadar sang anak akan minta kepada orangtua mereka untuk membiayai kebutuhan mereka akan bermain.

Menyadari potensi ini tentu pihak penyelenggara tidak hanya berfikiran untuk menguntungkan dirinya sendiri dengan terus menerus memberikan motivasi agar taman bermain mereka ini terus dikunjungi mereka juga tetapi mereka juga memberikan polafikir baru kepada orangtua bahwa membiarkan sang anak-anak bermain dengan memainkan sistem dalam pembayaran tiket agar sang buah hati mereka dapat bermain. Diskon atau potongan yang ditawarkan jika pengunjung

bermain dengan membayar biaya dari kelipatan minimum juga akan memberikan dampak kepada pikiran orangtua, dengan potongan harga seolah-olah mereka sudah menghemat pengeluaran mereka tetapi jangan salah mereka sebenarnya akan menimbulkan hasrat lain yang merupakan tujuan dari pihak pengembang dimana setiap diskon ini memiliki kelipatan poin yang dapat ditukarkan dengan souvenir atau meningkatkan kartu freepast mereka dengan iming-iming dapat bermain sepuasnya.

Selain memang tempatnya yang didesain agar pengunjung menikmati keberadaanya disana, sistem pemberlakuan tiket di MoiLand ini juga menunjukkan bahwa mereka berhasil untuk menarik minat pasar untuk terus melipat gandakan saldo permainanya hingga kebatas yang maksimum. Kalau difikir-fikir kehadiran taman bermain ini dikawasan kelapa gading ini sangatlah menguntungkan,knapa? Karena jika melihat perkembangan pembangunan sekarang tidak ada lagi taman bermain di sudut kota ini yang aman, sehingga orang tua akan membiarkan anak-anak mereka bermain dengan tingkat keamanan yang mengawatirkan.

Penggolongan terjadi dikarenakan dampak pembangunan ini, tidak semua dapat bermain dan menikmati fasilitas taman bermain yang berada didalam MOI kebanyakan dengan tingkatan ekonomi tertentu anak-anak bisa bermain didalamnya sedangkan disisi lain jika ekonomi masyarakat tidak memenuhi kriteria tersebut atau termasuk ekonomi menengah kebawah anak-anak mereka akan menjadikan tempat dimanapun mereka berada sebagai tempat mereka bermain tanpa syarat, ataupun biaya tertentu.

Masyarakat yang umumnya besar dikota tidak lagi berfikir bermain di luar itu aman atau menyenangkan lagi. Arus penduduk yang semakin banyak memicu para pengembang pusat perbelanjaan untuk terus menerus membujuk warganya beraktifitas di mall. Mall dianggap sebagai tempat rekreasi hiburan gratis, paling tidak setiap pusat perbelanjaan disesuaikan dengan kondisi ekonomi masyarakat sekitar. Tetapi tidak sedikit juga masyarakat kita yang berasal dari golongan ekonomi menengah kebawah mereka lebih bahagia dengan apa yang ada.

Tetapi masyarakat kota menjadi lupa untuk memperkenalkan anak-anak mereka seperti apa kehidupan sebenarnya dengan membiarkan mereka bermain di mall. Mereka tidak menyadari bahwa selain merubah pola fikir anak-anak, anak-

anak menjurus kerarah konsumerisme dan dan tidak paham dengan kondisinya.

3.2 KidZania



Gambar.21
Peta lokasi mall Pasific Palace Jakarta

www.pacificplace.co.id

KidZania adalah sebuah tempat bermain anak yang terletak di Pacific Place Shopping Mall Lt 6, Jl. Jend. Sudirman Kav 52-53, Kawasan Niaga Sudirman (SCBD), Jakarta 12190. Tempat bermain ini awal mulanya didirikan di Mexico tahun 1999 dan terus berkembang dibukalah lokasi kedua di Monterey, Mexico di tahun 2006. Di tahun yang sama KidZania mulai merambah Asia dan berkembang di Tokyo dan akhirnya di Jakarta pada tanggal 24 November 2007.

KidZania sendiri merupakan sarana bermain yang diruangkan dimana tempat ini menanamkan konsep edukasi dalam bermain. Anak-anak yang bermain disini berusia 4-16 tahun. Yang mana anak-anak ini memainkan peran-peran pekerjaan yang ada didunia sesungguhnya, merasakan kehidupan kota sesungguhnya dengan replika pendukung yang diciptakan namun tetap disesuaikan dengan ukuran anak-anak. KidZania sendiri memiliki sejarah terbentuk sebuah kota layaknya di dalam dunia nyata sebagai berikut :

Sejarah KidZania diawali dengan keinginan bersama dan semangat yang berapi-api untuk menciptakan sebuah tempat yang lebih baik. Anak-anak lalu memutuskan untuk menciptakan negara yang penuh dengan peluang, dimana anak-anak bisa membuat keputusan dan bertanggung jawab atas semua tindakan mereka. Di tempat ini pula anak-anak bisa berpikir dan bertindak secara mandiri. (KidZania,

2007) Dimana mereka yang menjadi penduduknya sekaligus penggerak aktifitas yang berada di kota yang dinamakan KidZania ini.

3.2.1 Edutainment dan Bermain

Anak-anak disini diperkenalkan secara dini dengan aktifitas perkotaan dan aktifitas yang ada didalamnya dunia kerja melalui peran-peran yang akan mereka jalani sebagai profesi di dunia KidZania ini. Peran-peran ini di dukung dengan peralatan yang sesungguhnya seperti seragam, uang, infrastruktur kota, jalan raya, bangunan, serta sarana transportasi kota. Dalam permainan ini ada 100 jenis profesi yang dapat dimainkan perannya, layaknya orang dewasa. KidZania di kisahkan dengan kota malam hari dimana aktifitas didalamnya selalu aktif dan tidak pernah tidur.

Tempat bermain ini mengerti benar bahwa anak-anak sering menjadikan orang dewasa sebagai panutannya, sering kita melihat anak-anak mencontoh apa yang dilakukan orang tuanya dan tidak lain halnya ketika mereka disini. Sejak mereka masuk usia pra-sekolah dan menjalani sekolah hingga ke jenjang yang tertinggi(universitas) seringkali mereka ditanya, ' kalau kamu sudah besar ingin jadi apa?'. Pertanyaan seperti itulah yang coba dijawab tempat bermain ini dan diwujudkan dalam simulasi permainan yang bertujuan memberikan mereka bekal awal untuk mereka berkembang.

Di setiap simulasi peran yang dimainkan ditempat ini anak-anak dapat bertanya pada pekerja KidZania yang memang bertugas unuk memberikan penjelasan kepada mereka. Tetapi mereka tidak sepenuhnya dibiarkan mandiri dan hanya bersama pembimbing mereka untuk anak-anak yang usianya dibawah 8 tahun mereka harus didampingi orangtua atau kerabat yang mengawasi saay mereka bermain tetapi tidak terlibat langsung saat anak sedang bermain didalamnya.

Sambil bermain anak-anak juga berinteraksi langsung dengan permainan mereka, pembimbing disini secara koperatif menanggapi dan memberi pengarahan pada anak-anak sebagai pelakunya. Selama permainan anak-anak akan belajar dan mengerti peran profesi apa yang mereka jalani. disinilah titik awal melihat sebenarnya kenyataan dalam bekerja seperti apa.



Gambar.22

kegiatan anak-anak diajak untuk berfikir secara koperatif

www.kidzania.co.id

Layaknya sebuah kota(dunia) KidZania juga memiliki deklarasi kemerdekaan mereka sendiri yang berisikan

"We, the kids of the World's cities, countries and continents proclaim our independent from adults. We hereby hold the following truths to be obvious, that all kids create equal, and that we are endowed with certain irrevocable rights to be, know, care and play in the pursuit of our happiness of the world. We therefore make known our joining together as one force, as one spirit and with one vision in foundation for our agendas to inherit the world. Unified in our purpose we hereby declare ourselves now and forever independent. Get ready for better world!". (KidZania, 2007)

Deklarasi ini tidak hanya memberikan pengertian bahwa anak-anak harus

saling bekerjasama dalam setiap peranan mereka tetapi melibatkan mereka secara emosional untuk bertanggung jawab dan terlibat dengan peran yang dipilihnya, pernyataan ini menjadi bukti mereka untuk sungguh-sungguh mengerjakan walaupun ini hanya sekedar permainan tetapi memberikan pengaruh terhadap cara berfikir mereka.

Banyak dari permainan yang ada di KidZania selain diberi pemahaman anak-anak diajak terjun langsung kedalamnya. Secara aktif dan sigap anak-anak mengikuti instruksi dan menerapkannya. Hal ini berdampak baik pada kebiasaan mereka untuk aktif dan mental untuk kuat dan terus berfikir.



Gambar.23
Aktifitas anak dalam menjalankan profesinya.

www.kidzania.co.id

Tidak semua profesi yang ada di kidzania ini menawarkan aktifitas menggunakan fisik sebagai penggerakannya ada juga kemampuan-kemampuan berbicara, kemampuan untuk tampil juga bagaimana mereka memahami kebutuhan orang melalui interaksi, dan juga merasakannya. Aktifitas ini menjadikan paling tidak anak-anak yang sudah pernah bermain disini berani menghadapi orang dewasa disekeliling mereka dan tidak jarang juga mereka mempunyai hasrat untuk menjadi apa nantinya jika sudah dewasa.

Dengan konsep belajar sambil bermain yang diasung oleh tempat bermain ini, KidZania dianggap sebagai salah satu sarana yang rekreasi yang sesuai dengan pendidikan sekarang ini. tidak hanya orang tua tetapi sekolah-sekolah juga beranggapan sama dikarenakan konsep ini. dihari-hari libur atau hari aktif sekolah tidak sedikit rombongan yang datang ke sini untuk merasakan dan memberikan pengalaman baru sebagai bekal pendidikan anak-anak mereka.

3.2.2 Kota dan Anak-anak

KidZania menghadirkan arti baru akan sebuah kota dalam pandangan anak-anak kita. Selain merangkum dan mencoba mewujudkan peran-peran dalam permainan ini senyata mungkin anak-anak juga di ajak menjadi anggota pemerintahan yang didalam kongres yang bertujuan keaktifan dan keikutsertaan anak-anak sebagai masyarakat selayaknya pemerintahan di kehidupan nyata. Disini masyarakat diajak untuk menjadi menteri – menteri di KidZania yang akan memilih 15 kandidat terbaik yang memiliki rasa keingintahuan dan keperdulian yang tinggi, suka bermain bersama teman – teman, dan memiliki cita – cita yang ingin diraih ketika besar nanti, untuk menjadi anggota KidZania Congrezz.



Gambar.24

Formulir keikutsertaan anak-anak sebagai anggota kongres di
KidZania
www.kidzania.com

Secara tidak langsung ajakan ini memberikan semangat baru kepada sang anak untuk memberikan usaha terbaiknya ketika mereka bermain sebagai warga kota ataupun peranannya di kongres ini sebagai anggota legislatif. Setiap tindakan yang mereka lakukan membawa dampak dan tanggung jawab terhadap profesi yang mereka jalankan disini. Tentunya ini memberikan pemahaman kepada anak-anak kita untuk berfikir lebih cepat dari apa yang seharusnya mereka alami pada masa kanak-kanak mereka.

Melalui permainan mereka disuguhkan oleh permainan yang sebenarnya mereka lakukan ketika usia mereka beranjak dewasa sedangkan dalam pendidikan anak-anak sekarang dihadapkan dengan tingkat kerumitan yang menekankan mereka untuk lebih banyak belajar dari pada bermain sehingga dalam kurikulum merikapun dipaksakan untuk tidak lagi berfikir secara sederhana tetapi memiliki struktur yang bertujuan untuk masa depan mereka. Ini juga berpengaruh pada pola pikir mereka ketika anak-anak mereka sudah ditanamkan nilai-nilai sikap dimana mereka dewasa sebelum waktunya.

“ But as we grew, powerful social forces buoyed by peer and adult pressure told us (overtly or covertly) to put aside that childlike freshness and creativity. Expression of external fantasy were generally no longer legitimized or encouraged: play become more structured and reality became secondary process oriented.” (Goodale, Witt, 1985)

Begitu pula peran yang menjadi konsep utama dalam permainan ini memiliki dampak simulasi yang berkelanjutan antara satu profesi ke profesi lainnya. Kita dapat melihat fakta ini jika menjadi pengamat yang tidak melakukan permainan ini atau lebih tepatnya pendamping sang anak bermain. Anak-anak kita dijadikan sebagai penggerak aktifitas kota yang dapat kita saksikan secara langsung. Mereka menjadi “tontonan” bagi pengamat sedangkan bagi sang anak mereka berlaku sesuai dengan kewajiban mereka disaat bermain peran ini.



-  Ruang “luar” aktifitas anak di jalan-jalan kota (KidZania)
-  Aktifitas anak didalam ruang ketika bermain simulasi peran

Gambar. 25

A-A1, Anak-anak aktif berkegiatan sesuai profesi di ruang masing-masing

Disini mereka benar-benar dipercaya layaknya orang dewasa menjalankan tanggung jawab mereka. Banyak kegiatan aktifitas baik didalam ataupun “diluar” ruangan dimana mereka menjalankan skenario berjalannya sebuah kota. ruang-ruang yang disediakan dalam tempat ini mendukung kondisi mereka untuk merasakan dan berlaku seolah-olah profesi mereka adalah peran yang sebenarnya dimana satu sama lain saling terkait dimana keterlibatan orang dewasa disini sifatnya hanya membantu dan mereka dibiarkan mandiri seutuhnya.



Gambar.26

Gambaran KidZania sebagai sebuah kota

Foto pribadi

Lewat peran ini sebenarnya permainan ini mencerminkan perkembangan sebuah kehidupan kota nyata. Bagaimana mereka harus bekerja, apa saja yang mereka lalui dan bagaimana mencapai tujuan agar peran ini sesuai dengan kegiatannya. Pada kenyataannya jika kita memasuki dunia kerja tentunya ada serangkaian proses yang akhirnya pada tahap kita bekerja sesuai dengan apa yang sudah kita lalui selama masa sekolah dan mengalami masa pengkhususan pada masa kuliah. Di KidZania berbeda setiap peran profesi ini memiliki jalan certitanya sendiri sehingga anak-anak hanya mengetahui tujuan dan aktifitasnya saja dengan melalui proses yang instan

Proses pengenalan secara cepat ini menggunakan simbol baik secara visual, verbal ataupun audio. Anak-anak cenderung lebih tertarik ketika mereka mendengarkan, melakukan dan melihat saat mereka menjalani kesehariannya ketimbang mereka diberikan tulisan yang sama sekali tidak menarik perhatian mereka. Tanda-tanda layaknya pada sebuah kota menjadi identitas kota ini, seperti rambu lalu lintas, lambang-lambang yang menandakan dimana letak mereka bekerja juga peletakkannya memberikan pemetaan dalam pemikiran anak-anak yang bermain disini. Dilihat dari psikologi anak, anak menangkap dan mengerti apa yang mereka lakukan melalui aktifitas, suara, gambar dan mereka mengingatnya sesuai dengan apa yang mereka alami.

Di KidZania anak-anak diberikan panduan yang di pegang angan mereka yaitu berupa peta yang memperlihatkan penempatan profesi-profesi yang ada disini. Peta ini dibuat semenarik mungkin agar simulasi permainan didalamnya berjalan sesuai dengan apa yang mereka dapatkan di kehidupan nyata.



Gambar.27
Peta KidZania
KidZania Map

Makna yang di sampaikan dari ruangan-ruangan ini tidak hanya berbicara sebagai fasilitas yang mendukung permainan ini tetap berjalan tetapi memiliki fungsi-fungsi lain yang menampung aktifitas lain selain peran profesi tetapi juga rumah tinggal yang di peruntukan untuk anak-anak yang telah usai bekerja.

Jika tadi adalah makna ruang secara fungsi ruang ini juga memiliki makna taktertulis untuk menjelaskan nilai-nilai yang ada, apa yang harus dihindari ketika bermain, sebagai tempat berkumpul, juga melakukan tujuan. Kesemuanya ini coba diwujudkan dengan konsep kota yang dapat memberikan kebutuhan tersebut dalam bentuk simulasi permainan peran yang ada di KidZania ini. Karena beberapa kegiatan disini erat kaitannya maka interaksi yang tercipta karena permainan ini ruang-ruang disini tidak menyebabkan para pemain menjadi individualis karena harus adanya kerja sama yang terjalin antar profesi.

3.2.3 Peran dan Penghargaan

Selain menjalankan peran profesi sebagai permainan dalam simulasi ini mereka juga diberikan semacam penghargaan sehingga lengkaplah proses simulasi dalam permainan di KidZania ini berupa penghargaan tertulis atau jika dikehidupan nyata dalam setiap profesi pekerjaan mereka akan diberikan gaji sebagai bentuk penghargaan atas jasa mereka. Begitu pula disini, disini mereka memiliki mata uang sendiri yang dinamakan KIDZOS.



Gambar.28

Penghargaan, mata uang, atm di Kidzania

www.kidzania.co.id

Penghargaan ini selain diberikan karena hasil jerih payah mereka sebagai warga kota yang baik juga memberikan pembelajaran kepada anak-anak untuk bekerja lebih giat hingga mereka dapat mencukupi kebutuhan mereka baik yang pokok ataupun kebutuhan yang timbul karena hasrat hati.

Disini yang dapat saya ambil contoh adalah ketika mereka selesai bekerja maka mereka akan menerima KIDZOS dan dapat digunakan secara langsung atau ATM untuk kepentingan diri sendiri seperti berbelanja ataupun ke salon yang memang disediakan bagi warga kota yang ingin melakukannya. Bagi anak-anak melakukan apa yang mereka sukai akan menimbulkan hasrat kehidupan yang membuat ketergantungan sehingga mereka akan berupaya untuk mencukupi kebutuhan tersebut.

Memang ada sisi baik dan buruknya ketika seseorang mendapatkan penghargaan ketika mereka menyelesaikan sebuah pekerjaan tetapi terhadap anak-anak ini memberikan orientasi baru pada cara berfikir mereka. Secara tidak langsung sistem permainan ini mengajarkan tanggungjawab, resiko dan keuntungan yang didapat dalam setiap peran yang mereka mainkan.



Gambar. 29

B-B1, Aktivitas mandiri anak dalam menjalankan peran dalam simulasi

Simulasi dalam permainan ini mengajarkan kepada anak untuk secara tidak langsung mencetak generasi yang mandiri. Mereka dapat memerankan profesi yang di inginkan tanpa menyadari bahwa masa anak-anak mereka berlalu dan digantikan dengan simulasi permainan yang meminta mereka untuk jadi dewasa.

3.2.4 Mall Pasific Palace, Kidzania dan Media informasi

Lokasi yang strategis memberikan akses mudah bagi KidZania untuk mempublikasikan tempat rekreasi ini sebagai tujuan masyarakat ibukota DKI Jakarta. Pada awalnya tempat ini hanya diketahui oleh beberapa golongan masyarakat saja. Salah satunya tempat bermain ini diletakkan didalam sebuah Mall yang terletak di pusat ibukota. Masyarakat yang tinggal dikota umumnya sangat

cepat menerima informasi baik melalui media cetak , elektronik ataupun dari mulut ke mulut. Semakin populer tempat bermain yang digabung dengan pusat perbelanjaan di kota. kaum urban menganggap tempat bermain ini layak sebagai tempat anak-anak mereka bermain.

Jika dilihat dari lokasi KidZania yang berada didalam Mall Pasific Palace ini berada dikawasan perkantoran yang berada di kawasan niaga Sudirman(SCBD) merupakan daerah eksklusif perkantoran yang memiliki tingkat kegiatan yang aktif dan padat. Tidak hanya itu kawasan ini terletak dikawasan yang memiliki sarana-sarana pendidikan atau sekolah-sekolah yang tersebar seperti Al-azhar, Labschool,JIS,dsb yang notabnya anak-anak sekolah ini sudah terbiasa dengan keberadaan teknologi yang membuka sudut pandang mereka ke dunia yang lebih luas atau global. Jika melihat dari tempatnya sarana-sarana pendidikan yang terletak di jantung ibukota ini, tentunya memiliki tuntutan-tuntutan yang mengikuti sesuai perkembangan jaman apalagi teknologi. Orientasi ini tentunya sudah dilihat oleh pengembang KidZania untuk membidik sasaran sesuai dengan tujuan diadakannya tempat bermain ini.

Terjadi peng-ekklusifitas karena kalau kita melihat target sasaran tempat bermain ini mereka merupakan masyarakat maju yang sudah terbiasa dengan segala informasi dan perkembangan zaman, lokasi juga memperlihatkan bahwa tidak sembarangan masyarakat yang termasuk golongan ekonomi menengah kebawah untuk datang bebas bermain disini. Jika tidak melalui lembaga pendidikan yang berkecukupan maka berasal dari kalangan keluarga yang ekonominya menengah keatas.

Teknologi merupakan sarana informasi yang sudah menjadi keseharian masyarakat modern sekarang ini. sehingga akan sangat efektif jika digunakan sebagai sarana informasi guna memperluas publikasi tempat bermain untuk menarik minat pasar yang lebih banyak lagi. Salah satu strategi pemasarannya melalui internet yang dapat diakses dimana saja bagi masyarakat yang menggunakannya.



Gambar.30
www.kidzania.co.id

Tampilan yang diperlihatkan media ini sangatlah menarik dan sangat informatif sehingga orang dewasa maupun anak-anak yang ingin mengetahui apa saja yang ditawarkan tempat bermain ini dapat mengerti. Tidak hanya itu mereka juga mendapatkan kemudahan untuk memesan tiket tanpa harus datang langsung ketempatnya. Jika dilihat dari kuota pengunjung KidZania berhasil menarik pasar untuk melihat tempat ini sebagai sarana yang baik untuk belajar dan bermain.

Tempat bermain ini mengambil konsep Edutainment yang berarti anak-anak belajar melalui permainan yang mereka lakukan disini. Sebenarnya jika kita melihat konsepnya saja pendidikan merupakan modal atau investasi negara yang di tujukan untuk penerus bangsa yaitu anak-anak. Sama halnya mengadakan taman bermain yang sangat mengakomodasi anak-anak sesuai dengan kebutuhan mereka saekarang ini bukan merupakan investasi yang murah bagi pihak penyelenggara..

Usia	Senin – Kamis Sesi 7 Jam : 09.00-16.00 WIB	Senin-Kamis Sesi 5 Jam : 11.00-16.00 WIB
Balita 2-3	Rp.90.000,00	Rp. 80.000,00
Anak 4-16	Rp.130.000,00	Rp. 115.000,00
Dewasa 16-64	Rp.105.000,00	Rp.95.000,00
Senior > 65	0	0

Usia	Jumat Sesi 7 Jam : 09.00-16.00 WIB	Sabtu,Minggu & Hari Libur Nasional Sesi 5 Jam : 11.00-16.00 WIB
Balita 2-3	Rp.90.000,00	Rp. 100.000,00
Anak 4-16	Rp.115.000,00	Rp. 155.000,00
Dewasa 16-64	Rp.95.000,00	Rp.155.000,00
Senior > 65	0	0

Gambar.31
Jam dan tarif tiket
KidZania
www.kidzania.co.id

KidZania meberlakukan tiket masuk untuk setiap pengunjung yang akan bermain didalamnya, harganya pun bervariasi sesuai dengan umur dan hari

kunjungan. Pemberlakuan ini merupakan upaya KidZania mempertahankan mutu dan kualitas rekreasi sehingga akan terus mendatangkan pengunjung baik berkelompok ataupun rombongan. Selain itu banyaknya pembelian tiket juga mempengaruhi eksistensi KidZania di mata masyarakat uang yang didapatkan digunakan untuk membiayai keperluan publikasi kidzania juga keuntungan yang didapat dari pihak penyelenggara.

Tidak hanya mencari keuntungan tetapi KidZania juga menanamkan visi misinya taman bermain ini merupakan investasi asing yang diperkenalkan pada masyarakat kita. Jika melihat sejarah berdirinya KidZania didirikan di Mexico, sehingga terlihat adanya hubungan kerjasama yang bersifat kapitalis, karena investasi ini tidak hanya melibatkan satu negara saja. Investasi ini tidak terbatas pada KidZania sebagai tenant yang dapat menarik minat masyarakat didalamnya juga keberadaan toko-toko yang mencerminkan ke-eksklusifan tadi dengan interior yang mewah serta tempat makan atau resto yang di buat dengan suasana yang meriah.

Jika melihat denah diatas banyak sekali toko-toko dan restoran yang menunjang Mall ini. anak-anak yang akan bermain ke KidZania akan terbiasa untuk melihat objek kapitalis yang ditampilkan oleh representasi yang ada. Ini adalah salah satu strategi pasar dimana anak-anak akan melewati segala toko dan tenant yang ada sebelum mereka sampai ke tempat mereka yang berada dilantai 6.



Gambar.32

Denah lantai 4-6 yang menampilkan kawasan pertokoan dan tempat makan.

www.pacificplace.co.id

Dikarenakan kegiatan bermain di KidZania menfokuskan anak-anak mereka untuk bermain pada komunitasnya, maka para orangtua yang diasumsikan tumbuh pada generasi global sekarang ini dan terbiasa dengan apa yang di suguhkan media Mall ini sesuai dengan apa yang mereka butuhkan sesuatu yang sifatnya bernilai,mahal, atau bisa juga sifatnya sekunder. Timbul kebanggan baik orangtua,anak dan pendidikan sekarang ini jika sudah mengajak anaknya bermain di tempat ini maka mereka sudah memberikan kebutuhan anak mereka untuk bermain. Tetapi melupakan satu hal, yaitu menciptakan anak-anak yang secara fisik mereka aktif bermain memahami simulasi yang ada pada KidZania, secara kreatifitas mereka hanya menjadi objek “tontonan” dari permainan itu sendiri.

3.3 Perbandingan Studi Kasus

	MoiLamd	KidZania
Lokasi	Dekat dengan kawasan perumahan dan komersil.	Daerah perkantoran, tempat berkegiatan, dan sekolah.
Konsep Tempat Bermain	Theme Park menggabungkan beberapa gamabaran imajenasi atau hyperealis yang diwujudkan dengan tiruan-tiruan yang menyerupai.	Edutainment Membentuk simulasi sebuah kota serta peran profesi yang menunjang keberlangsungan sebuah kota. simulasi ini mendekati realita yang ada di kehidupan nyata.
	Tiruan-tiruan (simulacrum) berupa elemen 2d dan 3d yang digabungkan dengan mesin dan bersifat sebagai penunjang dan penggerak simulasi	Dibuat simulasi drama dimana setiap profesi didukung oleh tiruan yang mengakomodasi peran sebagai timbulnya aktifitas dalam bermain.

Usia bermain	5-15 tahun. Usia pra-sekolah hingga sekolah menengah pertama.	2-16 tahun. Usia Pra-sekolah hingga sekolah menengah atas.
Karakter Tempat Bermain	Sedikit melibatkan aktifitas fisik sehingga secara pikiran anak-anak aktif memasuki dunia imaginasi tetapi pasif secara kegiatan.	Aktifitas bermain menjadikan pemain aktif sebagai objek utama dalam memainkan drama profesi.
	Penyamaan karakter makhluk hidup dan alam melalui tiruan dan bantuan mesin.	Ruang-ruang yang terbentuk menyesuaikan dengan peran ditunjang dengan alat-alat yang dibutuhkan.
Psikologi Pemain (anak-anak)	Anak-anak bermain didampingi orang tua sehingga interaksi terjadi satu arah dan tidak memberikan anak kemandirian, karena pengawasan orang tua disini masi kuat keberadaannya.	Anak-anak bermain dengan komunitas sebayanya sehingga memberikan perasaan tanggung jawab dan kemandirian yang lebih.
	Anak-anak diberikan kesenangan yang semu sehingga orientasi berfikir mereka cenderung manja dan menikmati apa yang mereka rasakan tanpa mengerti prosesnya.	Anak-anak mendapatkan pembelajaran dini tentang kehidupan nyata sehingga, pikiran mereka lebih terstruktur dan mengerti akan peran yang mereka lakukan yang mengarah pada kehidupan yang individualis.
Tempat bermain sebagai bentuk	Tidak hanya MoiLand yang menjadi daya tarik Mall ini tetapi keberadaan tenant lain seperti bioskop dan tempat	KidZania merupakan salah satu tempat bermain yang memiliki tingkat ke-eksklusifan tinggi selain dari tempat tetapi

<p>hiper-realita kaum urban</p>	<p>berbelanja mengajak seluruh pengunjung untuk melakukan aktifitas yang memiliki nilai ekonomi ketika mendampingi anak-anak mereka bermain</p>	<p>diwujudkan melalui interior ruang yang mewah baik pertokoan, tempat makan ataupun sarana lain sehingga terjadi kesenjangan dalam melakukan aktifitas disini. Jika tidak berada dalam ekonomi yang mampu maka kegiatan akan terbatas pada tempat bermain saja.</p>
	<p>Menggunakan sistem voucher yang menyebabkan para pengunjung akan rela melakukan transaksi untuk menambah kelipatan guna mencukupi kebutuhan anak mereka sebagai obyek pengguna.</p>	<p>Sistem free past digunakan disini sehingga anak-anak bebas menikmati wahana bermain, didalamnya pun disediakan akomodasi lain seperti atm yang dapat digunakan pemain, serta tempat makan bagi pengantar.</p>
	<p>Dengan mengadakan tenant yang lain sebagai daya tarik, keberagaman sarana rekreasi yang ditawarkan mulai dari barang dan harga yang ditawarkan menjadikan mall ini masuk kedalam golongan menengah yang diharapkan dan menjaring pengunjung dengan berbagai golongan.</p>	<p>Dalam bermain anak-anak diberikan penghargaan atas jasa yang telah mereka perankan sehingga hasil yang didapat, dapat diwujudkan untuk membeli kebutuhan mereka sehingga anak-anak diajarkan untuk mengerti bahwa setiap peran akan menghasilkan keuntungan yang mengarah pada sistem kapitalis.</p>

kesimpulan	MoiLand sebagai sarana rekreasi Pasif yang memberikan dampak pada pelakunya tidak sadar sudah menjadi bagian dari “tontonan” yang menguntungkan pihak tertentu	KidZania sebagai sarana rekreasi Aktif yang secara sadar bahwa pemain diajak terlibat langsung memerankan “tontonan” tersebut menjadi bagian dalam dirinya dan menjadi keseharian mereka di masa depan.
------------	---	--

BAB IV

KESIMPULAN

Setelah membaca kajian teori dan melakukan analisis studi kasus saya menyimpulkan bahwa, Hadirnya sarana tempat bermain anak yang digabungkan dalam sebuah pusat perbelanjaan atau mal adalah salah satu dampak dari hasil pembangunan kota yang terjadi. Pembangunan ini telah mengurangi sedikit demi sedikit ruang terbuka yang menjadi sarana tempat bermain anak. Mall atau pusat perbelanjaan telah menjadi tempat rekreasi ruang yang merepresentasikan sebuah kebutuhan masyarakat yang telah terpengaruh oleh media-media seperti, media teknologi dan informasi. Dampak dari media ini secara visual telah memberikan pemahaman baru terhadap generasi muda yang hidup di era global. Yang mana didalamnya telah terjadi pergeseran makna. Sehingga generasi muda sekarang ini kehilangan orientasi dimana sarana tempat mereka bermain dan berekreasi dianggap sebagai tempat yang telah mencukupi kebutuhan anak.

Tempat bermain ini memiliki beberapa karakter yang dapat digolongkan menjadi sarana rekreasi permainan aktif dimana anak-anak sebagai pelaku diajak terlibat secara langsung baik fisik dan fikiran mereka untuk memahami simulasi permainan yang mereka lakukan melalui ruang yang merepresentasikan konsep dan tujuan dari tempat bermain tersebut . selain itu sarana rekreasi ini juga dapat digolongkan kedalam tempat bermain pasif yang mana anak-anak diajak bermain di mediasikan oleh mekanika mesin yang di kombinasikan dengan ruang yang mewakili imajinasi manusia, oleh sebab itu tidak banyak dari aktifitas bermain ini yang melibatkan anak-anak secara fisik tetapi aktif mengajak fikiran anak memasuki dunia fantasi atau maya.

Tempat bermain ini di rancang khusus bagi anak-anak sebagai pengguna dan pelaku permainan. Baik secara desain dan suasana ruang yang mendukung terjadinya simulasi bermain. Penulis memilih dua tempat bermain yang memiliki karakter berbeda yaitu ;

1. simulasi drama peran profesi yang mengedepankan konsep Edutainment dalam permainan, disini anak-anak diajak berlakon menjadi penduduk kota yang sedang menjalankan mobilitasnya sebagai pekerja. Settingan

perkotaan yang menjadi simulasi permainan ini memberikan pemahaman dimana anak-anak diajak berfikir terstruktur dan mengerti akan peraturan bermain. Konsep bermain seperti ini baik karena mereka tidak hanya sekedar bermain tetapi mendapatkan pelajaran juga didalamnya, tetapi memiliki dampak psikologi pada pelaku dimana mereka di biasakan dengan tampilan yang sangat kompleks dan padat akan perkotaan yang sangat mendekati realnya sehingga pelaku mendapatkan pelajaran dini tentang pendewasaan melalui peran yang mereka mainkan.

2. Simulasi mekanik sebagai mediasi antara pengguna, tempat ini menampilkan konsep Theme Park sebagai daya tarik utama. Tempat bermain ini mengajak pengguna (anak-anak) untuk masuk ke alam imajinasi mereka dengan tiruan-tiruan seperti pohon-pohonan yang dibuat dari material plastik ataupun adanya figur-figur fantasi yang mendukung. Konsep bermain ini memberikan dampak pada pengguna dimana lama kelamaan pemain kehilangan orientasi akan dunia real dan dunia fantasi. Pengguna dibiasakan dengan permainan semu sehingga menimbulkan hasrat ketergantungan.

Konsep tempat bermain ini menunjukkan gejala hiper-realitas yang di tunjang dengan media teknologi dan ruang yang menjadikan pelaku sebagai objek “tontonan” yang merepresentasikan tuntutan akan rekreasi kaum urban. 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, sehingga anak-anak kembali kepada fitrahnya dimana bermain itu membebaskan mereka untuk mengembangkan kreatifitas mereka melalui proses yang sesuai.

DAFTAR REFRENSI

BUKU

- Baudrillard, J. (1994). The Beaubourg Effect : Implosion and Deterrence. In *Simulacra and Simulation* (p. 61). United State of America: The University of Michigan Press.
- Beddinton, N. (1982). In *Design for Shopping Center* (pp. 2-5).
- Debord, G. (2002). History and Time. In *The Society of Spectacle* (p. 37). Canberra: Treason Press.
- Dudek, M. (2005). Digital landscapes – the new media playground. In M. Dudek, *Children Spaces* (p. 157). uk: Architectural Press.
- Goodale, Witt. (1985).
- Harvey.M.Rubenstein. (1978).
- Laris, M. (2005). Designing for play. In M. Dudek, *Childern Space* (p. 29). UK: Architectural Press.
- Lawson, B. (2001). In *The Language of Space* (p. 2). Architectural Press.
- Lechte, J. (2001). In *50 filsuf kontemporer* (p. 352). Yogyakarta: Kanisius.
- McGraw-Hill, C. H. (1975).
- Mcluhan, M. (1964). The Medium Is the Massage. In *Understanding Media : The Extension of Man* (p. 9). United State of America: McGraw-Hill Book Company.
- Nicholson, E. (2005). Childern Space. In M. Dudek, *Childern Space* (p. 60). UK: Architectural Press.
- Senda, M. (1977). Structure of the Playing Environment. In *Design of Childern's Play Environtment* (p. 2). United State: McGRAWW-HILL Inc.
- Wood, E. M. (2003). Overseas Expansion of Economic Imperatives. In *Empire of Capital* (p. 99). United Kingdom: Verso.

Website

(2007, April 4). Retrieved from KidZania:

<http://www.kidzania.co.id/ver2/index.php?catid=30&artid=73&mnid=113&menu=115>

(2010, May 31). Retrieved May 31, 2010, from Longman:

<http://www.ldoceonline.com/dictionary/Mall>

(2010, June 7). Retrieved from Google Map:

<http://maps.google.com/maps?hl=en&client=opera&hs=oWn&rls=en&q=pacific%20place%20jakarta&um=1&ie=UTF-8&sa=N&tab=w1>

(2010, June 19). Retrieved from AskOxford:

http://www.askoxford.com/concise_oed/mall?view=uk

Anarkis. (2008, Jun 7). Retrieved May 31, 2010, from Wikipedia:

<http://id.wikipedia.org/wiki/Anarkis>

Hubungan Bilateral. (2010, April 14). Retrieved May 31, 2010, from Wikipedia:

http://id.wikipedia.org/wiki/Hubungan_bilateral

Imperialisme. (2010, May 18). Retrieved May 31, 2010, from Wikipedia:

<http://id.wikipedia.org/wiki/Imperialisme>

Kartika. (2007, May 31). *Implikasi Revolusi Teknologi bagi Masa Depan Media*.

Retrieved May 28, 2010, from Waena.org:

http://www.waena.org/index.php?option=com_content&task=view&id=329&Itemid=30

Leisure. (2010, May 30). Retrieved Juni 7, 2010, from Wikipedia:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Leisure>

Levitte, T. (2010, April 15). Retrieved May 31, 2010, from Wikipdeia:

Martadi. (2003, January). *HIPER-REALITAS VISUAL*. Retrieved June 19, 2010, from pdf HIPER-REALITAS VISUAL:

<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/viewFile/16096/16088>

http://en.wikipedia.org/wiki/Theodore_Levitt

Suparman, A. (2010, May 31). *globalisasi*. Retrieved May 31, 2010, from

wikipedia: <http://id.wikipedia.org/wiki/Globalisasi>

Teknologi. (2010, May 28). Retrieved May 28, 2010, from Kamus Besar Bahasa Indonesia: <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>