

## ABSTRAK

Generasi Z dan Alfa adalah generasi yang akrab dengan teknologi digital. Teknologi digital memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, namun juga memiliki beberapa dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Beberapa dampaknya adalah kurangnya interaksi, menurunnya kesehatan fisik & mental, serta kreativitas anak. Sementara tempat pengembangan keterampilan dan ruang interaksi untuk anak di Yogyakarta masih cukup minim.

Untuk itu dibutuhkan Children's Third Place di Yogyakarta yang bertujuan untuk mewadahi interaksi, menjadi tempat rekreasi, dan tempat stimulasi keterampilan pada anak-anak. Children's Third Place juga menjadi bentuk dukungan terhadap Yogyakarta Kota Layak dimana hak-hak anak menjadi sesuatu yang penting untuk diperhatikan. Perancangan Children's Third Place akan menghasilkan kombinasi dari beberapa tipologi seperti tempat edukasi, olahraga serta area komersil. Pendekatan desain biofilik diterapkan sebagai solusi dari permasalahan yang dihasilkan dari dampak ketergantungan akan teknologi pada anak.

**Kata Kunci:** Generasi Z, Generasi Alfa, Ketergantungan Teknologi, Third Place, Desain Biofilik

## ABSTRACT

Alpha and Z Generations have familiarity with digital technology. Digital Technology has many positive impact in daily life but also has negative impact when the gadget is used excessively. The lack of interaction, decreased physical, mental health, and creativity are some effects of children's technology addiction. Meanwhile, the place for developing children's creativity and interaction in Yogyakarta is quite minimal.

Therefore, Children's Third Place in Yogyakarta is needed as a space for interaction, recreation, and developing children's creativity. Children's Third Place also be a support of Children-Friendly City (KLA) that children's rights become something important to pay attention to. The design of Children's Third Place will be a combination of some typologies which are education place, sport area, and commercial. Biophilic design applied as the solution from the impact of children's technology addiction.

Keywords: Z Generation, Alpha Generation, Technology Addiction, Third Place, Biophilic Design