

ABSTRAK

Mainan adalah sebuah objek yang bisa dibilang sangat penting dalam mendidik anak, bahkan terdapat sebuah adagium barat yang berbunyi "*homo homini ludis*" yang berarti manusia adalah makhluk yang bermain. Bisa dibilang mainan adalah salah satu unsur penting yang menjadikan manusia itu "manusia". Bahkan dalam sebuah studi, insting bermain pada anak-anak merupakan fenomena universal dimanapun mereka berada dan berapapun tingkat ekonomi orang tua mereka.

Melihat hal diatas sangat disayangkan banyak sekali toko mainan anak yang sama sekali tidak rekreatif dan hanya berfungsi sebagai "lemari pajang" semata. Toko mainan sama sekali tidak memberikan suatu pengalaman berkesan bagi anak dan hanya dirasakan sambil lalu saja. Satu-satunya toko mainan anak yang dirasakan penulis sangat berkesan adalah toko tamiya DINO dimana toko tersebut bukan hanya meperjual-belikan barangnya saja namun juga memberikan lapangan bermain untuk mainan tersebut. Bahkan pusat mainan dari luar negeri sekalipun gagal dalam menangkap hal ini apalagi dalam segi desain bangunan yang sama sekali tidak menarik.

Dengan konsep "*interactive architecture*", diharapkan agar hasil desain bangunan pada pusat mainan anak tersebut memberikan pengalaman berkesan pada pengguna bangunan yaitu anak-anak. Dimana bangunan yg berinteraksi pada anak tersebut mampu membuat anak-anak mau bermain terutama membeli mainan anak tersebut sehingga anak-anak tersebut memiliki kesan dan pengalaman yang indah terhadap pusat mainan anak tersebut.

Kata kunci: "*toko mainan*", "*Mainan*", "*Interactive Architecture*"

ABSTRACTS

Toys are an object that's really important in children education, even there are some says "homo homini ludis" that means human as creature that always play. It could be said that toys are a thing that is masking human are "human". Some study said that playing instinct in child are universal phenomena whether who are they, where they are come from and how economy condition of their parents.

Sadly, the writer see that the toyshops is not really fun and only works as a "toy box" only. The toyshop cannot give the children a good and great memories and experience for children. There are some toyshop that give the children a good place to play with their toys in their building but the example are so few. Even the toyshop in another country cannot give a good impression in their building design.

With interactive architecture concept, the writer really hope the building design can give the building user, especially children can have a great experience. Meaning that the building can interacting with children so the children can play and want to buying the toys and give the children a good memories and experience in the toyshop.

Keywords: "*toyshop*", "*toys*", "*Interactive Architecture*"