

ABSTRAK

Bermain merupakan sebuah sifat alami yang dimiliki oleh setiap individu sejak masa kanak-kanak. Ada begitu banyak permainan yang dapat membantu tumbuh kembang anak baik secara motorik maupun secara kognitif. Adapun hal ini dikarenakan permainan yang berwujud fisik memerlukan sebuah interaksi dari pengguna untuk dapat memperoleh kesenangannya. Dari interaksi-interaksi yang dilakukan oleh pengguna ini mampu membantu tumbuh kembang anak terutama anak-anak yang masih kecil.

Seiring perkembangan zaman mulai muncul permainan-permainan yang lebih praktis seperti video games. Dari segi fungsinya permainan video games sama-sama memberikan kesenangan bagi pemainnya. Secara umum bermain dapat melepas stress dan melupakan beban pikiran untuk sejenak, hal ini biasa dialami oleh orang yang dewasa seperti siswa menengah atas (SMA) ataupun yang sudah bekerja.

Bagi sebagian orang dewasa ada beragam cara untuk melepas perasaan stres, suntuk, ataupun perasaan tertekan mulai dari bermain video games, jalan-jalan, hiking, ataupun pergi berwisata ke tempat yang jauh. Namun untuk dapat melakukan hal-hal tersebut diperlukan sebuah perencanaan waktu dalam melakukannya. Hal ini dapat mempengaruhi kinerja seseorang ataupun kenyamanannya selama bekerja di sana.

Dari fenomena tersebut terdapat sebuah potensi dimana dapat diterapkannya sebuah rancangan yang dapat memfasilitasi penghuni kantor untuk meningkatkan kinerja yang melepas stress, suntuk, atau sebagai pemanasan sebelum mulai bekerja. Perancangan ini dimaksudkan agar kinerja karyawan dapat terjaga dan diharapkan dapat meningkat.