ABSTRAK

 Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar. Permainan fokus di terapkan pada ciri khas Kota samarinda yaitu makanan khas samarinda dan kebudayaan desa pampang. Saat ini permainan profesi sudah ada akan tetapi masih belum terlengkapi fasilitas yang memadai untuk anak-anak. Maka dilakukan penelitian dengan tujuan merencanakan wahana bermain profesi anak dengan penekanan metafora dengan batasan masalah untuk pelaku kegiatan yaitu anak-anak usia 0-5 tahun

Hasil penelitian menunjukan besaran ruang dengan luas koefisien dasar bangunan sebesar 6.410,9795 m2, luas koefisien dasar hijau sebesar 5.636,606 m2 dengan pembagian 78 ruangan dari 9 massa bangunan. Rencana lokasi site berada di Jl.Untung Suropati, Kecamatan Sungai Kunjang, sehingga perencanaan menggunakan konsep metafora, dimana transformasi bentuk persegi panjang dan lingkaran yang membentuk lego dan untuk gubahan massa bangunan yaitu radial yang mengelilingi bangunan. Konsep metafora yang mengikuti bentuk lego karena permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak.

Kata Kunci : Permainan profesi, anak, metafora

ABSTRACTION

*Play gives the child an opportunity to develop their emotional, physical, social and logical abilities. Game focus is applied to the characteristic of Samarinda city is the typical food of Samarinda and the culture of village Pampang. Currently there is a profession game but still not equipped with adequate facilities for children. Then done research with the purpose of planning rides playing children's profession with the emphasis of metaphors with the limitation of problems for the perpetrators of children aged 0-5 years*

*The results of the study showed a large space coefficient of building base of 6,410.9795 m2, the size of the green base coefficient of 5,636.606 m2 with the distribution of 78 rooms from 9 mass of buildings. Site location plan is located at Jl. Untung Suropati, District Sungai Kunjang, so planning using the concept of metaphor, where the transformation of rectangular shapes and circles that form Lego and for the building mass that is radial surrounding the building. A metaphor concept that follows the shape of a Lego because the game is often played by children.*

*Keywords: Games, Profession, Kids*