

Abstrak

Penelitian ini berisi tentang proses perancangan arena bermain khusus untuk anak remaja dalam perspektif unsur estetika. Perancangan dilakukan karena remaja memiliki kebutuhan bermain yang tinggi tetapi fasilitas bermain tidak sesuai dengan kebutuhan dan preferensi remaja atau bahkan tidak ada sama sekali. Studi kasus untuk mendukung proses perancangan dilakukan di SMA Telkom Bandung. Penentuan unsur estetik dilakukan dengan siklus percobaan, angket dan analisis berulang hingga menemukan unsur dan konfigurasi produk yang menghasilkan respon pengguna yang diinginkan.

Kata kunci: arena bermain, remaja, SMA, bermain, estetika