

Abstrak

Perancangan sarana bermain untuk remaja 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. Perancangan dilakukan sesuai dengan hasil wawancara, angket, dan studi literatur yang berkaitan dengan pengguna agar sarana bermain dapat digunakan secara tepat guna. Produk akan dirancang dengan fitur yang variatif, ekspresif, *open-ended*, dan modern.

Kata kunci: sarana bermain, remaja, SMA, bermain, pengguna