

ABSTRAK

Saat ini, banyak remaja yang bersikap apatis dan menutup diri dari lingkungan dan sesamanya. berkembangnya teknologi membuat remaja-remaja ini menjadi pribadi yang tertutup dan memilih untuk berinteraksi melalui *social media*. Akibatnya, saat berada di lingkungan masyarakat, terutama di Taman Kota, mereka jadi cuek dan bersikap acuh tak acuh dengan sesama. Padahal taman kota itu sendiri memiliki fungsi selain menjadi keindahan kota, juga menjadi tempat berinteraksi untuk masyarakat. menurut Huizinga, manusia merupakan makhluk yang suka bermain. suatu interaksi tidak hanya terjalin melalui percakapan namun juga bisa melalui permainan. maka dari itu, penulis melakukan pengumpulan data di sejumlah taman kota di surabaya untuk mendapatkan hasil yang nantinya akan dibuat sebuah produk untuk mengatasi masalah tersebut. Hasil perancangan merupakan prototype produk yang memiliki fungsi dan material yang sama dengan produk aslinya.

Kata Kunci : Bermain, Interaksi , Taman Kota



ABSTRACT

Nowadays, many teenagers are apathetic and shut myself from the environment and each other. The development of technology make these teenagers become private enclosed and choose to interact through social media. According to Huizinga, humans are creatures who love to play. an interaction not only established through conversations but might also be through game. Therefore, the authors collected data in a city park in Surabaya to get the results that will be created a product to solve the problem. The results of the design is a prototype that has the same functionality and same materials with the original product.

Key Word : Play, Interaction, City Park

