



ABSTRAK

Yogyakarta, dalam pembahasan kali ini khususnya Bantul, memiliki kekayaan budaya yang sangat luar biasa. Salah satu budaya yang dahulu berkembang baik adalah budaya berinteraksi melalui permainan tradisional, kesenian daerah atau organisasi social.

Namun kini budaya interaksi langsung di kalangan remaja mulai hilang terkikis oleh jajahan globalisasi. Ilmu teknologi berkembang dengan pesatnya seolah tak memberi kesempatan pada pemuda untuk mempertahankan budayanya lagi.

Maka dari itu membangun fasilitas yang mampu mengatasi hal ini sangat diperlukan. Dengan adanya fasilitas yang memadai diharapkan mampu memfasilitasi semua aktifitas remaja sehingga waktu luang mereka tidak disalah gunakan untuk hal-hal negatif.

Pemicu Interaksi adalah fokus desain pada tulisan ini. Dengan mengoptimalkan view dan meminimalisir batas solid antar ruangan serta penggunaan informal furniture, maka interaksi yang ada akan lebih maksimal.

Kata kunci : remaja, interaksi, informal, publik space



ABSTRACT

Yogyakarta, in this discussion especially Bantul, has a very extraordinary cultural wealth. One of the first cultures that developed well is the culture of interacting through traditional games, regional arts or social organizations.

But now the culture of direct interaction among teenagers began to disappear eroded by globalization. Science technology is growing so rapidly as if it did not give the young people the opportunity to maintain their culture again.

Therefore, building facilities that can overcome this is necessary. With the existence of adequate facilities are expected to facilitate all the activities of teenagers so that their spare time is not misused for negative things.

Interaction Drivers are the design focus of this paper. By optimizing the view and minimizing the solid boundary between rooms and the use of informal furniture, the existing interaction will be more leverage.

Keywords: adolescent, interaction, informal, public space