

RUANG KETIGA SEBAGAI MEDIA INTERAKSI DI WIJAYA KUSUMA

Ruliana¹⁾, Maria Veronica Gandha²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rulianakaryadi@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mariag@ft.untar.ac.id

Masuk: 13-07-2020, revisi: 29-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Berangkat dari investigasi tapak di Kelurahan Wijaya Kusuma, berdasarkan analisis kawasan, dilihatnya ada kesenjangan sosial dimana terdapat dua golongan sosial yang hidup berdampingan namun kurang berinteraksi karena tak ada wadah yang mempertemukan, dominasi penduduk yang berusia anak sekolah dengan jumlah sekolah yang banyak pada kawasan ini, maka dibuatlah Wijaya Kusuma Playscape sebagai ruang ketiga yang diharapkan dapat menjadi jawaban dari analisis masalah yang ditemukan, dengan menggunakan media bermain dapat menjadi wadah kedua golongan sosial tersebut untuk berinteraksi, serta menjadi wadah pendidikan non-formal bagi warga sekitar. Menggunakan metode observasi dan wawancara sebagai metode pengumpulan data dan menggunakan metode analogi sebagai metode perancangan. Konsep perancangan menggunakan konsep rumah pohon untuk menciptakan suasana bermain yang asik dan menerapkan teori ruang ketiga dari Ray Oldenburg ke dalam perancangan. Diharapkan Wijaya Kusuma Playscape dapat menjadi tempat berkumpul, berinteraksi, bermain, dan belajar di Kelurahan Wijaya Kusuma.

Kata kunci: bermain; interaksi; ruang ketiga

Abstract

Based on site analysis in Wijaya Kusuma, there is social gap between two social groups which are living side by side but rarely interacting to each other because there isn't any place to accommodate their interactions, this region's population mostly are school-aged children and there's a large number of schools in this region, so Wijaya Kusuma Playscape as a third place hopefully could be the answer of the problem, by using playing as a medium where can be a place for the two social groups to interact, as well as a non-formal education forum for local residents. Using observation and interview methods to collect the data and using analogy method as the design method. Using tree house as the design concept to build playful ambience and the theory of the third place by Ray Oldenburg also applied in this project. Hopefully Wijaya Kusuma Playscape could be a place where people can meet, interact, play, and learn in Wijaya Kusuma.

Keywords: *interact; play; third place*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Berangkat dari investigasi tapak di Kelurahan Wijaya Kusuma, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat, pada suatu kawasan di Kelurahan Wijaya Kusuma ini terdapat 2 golongan sosial yang cukup kontras, hidup berdampingan namun tidak memiliki wadah untuk kedua golongan ini berinteraksi. Dilihat juga dari kedua golongan ini, pelajar (anak-anak) merupakan golongan yang paling berpotensi tinggi untuk dipertemukan di *third place* dilihat dari jadwal aktivitas pekerjaan yang memiliki kesamaan waktu luang untuk bertemu. Maka media bermain digunakan sebagai media agar kedua golongan ini berinteraksi. Selain itu, dilihat juga kondisi dominasi usia sekolah dengan jumlah sekolah yang banyak pada kawasan ini, memiliki potensi untuk pengembangan pendidikan non-formal. Jika pendidikan formal telah didapat di sekolah

(*second place*), pendidikan informal didapatkan di rumah (*first place*), maka *third place* memiliki potensi sebagai pendidikan non-formal.

Rumusan Permasalahan

Yang menjadi rumusan masalah dari proyek ini adalah Bagaimana menciptakan wadah yang dapat membangkitkan interaksi kedua golongan?; Bagaimana membuat proyek menjadi *third place* di Kelurahan Wijaya Kusuma?; Bagaimana menggunakan media bermain untuk membangkitkan interaksi kedua golongan?; Permainan apa saja yang menjadi program proyek ini?

Tujuan

Yang menjadi tujuan dari proyek ini adalah membuat wadah yang dapat membangkitkan interaksi antar golongan, menyatukan ruang komunal yang selama ini terpecah dengan media bermain, mewadahi interaksi warga, mewadahi aktivitas untuk meningkatkan *skill* masyarakat, menjadi rekreasi yang edukatif bagi lingkungan.

2. KAJIAN LITERATUR

Definisi Third Place

Kesimpulan tentang *Third Place* yang diambil dari Kuliah Riset Awal Senin, 13 Januari 2020 oleh Suwardana Winata, S.T., M.Arch. Perbedaan *first place*, *second place*, dan *third place*:



Gambar 1. Diagram *third place* berdasarkan kuliah oleh Suwardana Winata, S.T., M.Arch.

Sumber: olahan penulis, 2020

Berdasarkan Gambar 1 diatas dapat dilihat perbedaan ciri dari *first place*, *second place*, dan *third place* baik dari lokasi, sifat, struktur dan status seseorang ketika berada di ruang-ruang tersebut. Ray Oldenburg –*The Great Good Place*, 1999:

- They are NEUTRAL*
Netral artinya tidak ditujukan untuk komunitas tertentu saja.
- They are LEVEL*
Level artinya tidak ada perbedaan derajat, sama rata.
- CONVERSATION is the main activity*
Membangkitkan interaksi.
- Third places are ACCESSIBLE*
Harus mudah diakses orang lokal, 10-20% orang asing.

- e. *Third places have REGULARS*
Tidak boleh menjadi tempat yang aneh, harus bersifat umum, *welcoming everybody*.
- f. *Third places are physically PLAIN AND UNPRETENTIOUS*
Tidak ditujukan untuk komunitas tertentu saja.
- g. *The dominant mood of a third place is PLAYFUL*
Tempat yang menyenangkan.

Kamis, 16 Januari 2020 oleh Suryono Herlambang, S.T., M.Arch., *Open Society – Open City – Open Architecture; Third Place = Openness*, tempat bertemu yang konkrit

Physical

- a. *Transparent (view)*
- b. *Void (internality)*
- c. *Accessibility (flow)*
- d. *Porosity (connection: neighbor, nature)*

Non-physical

- a. *Programming (activities)*
- b. *Placeness (being place)*
- c. *Playfulness (informality)*

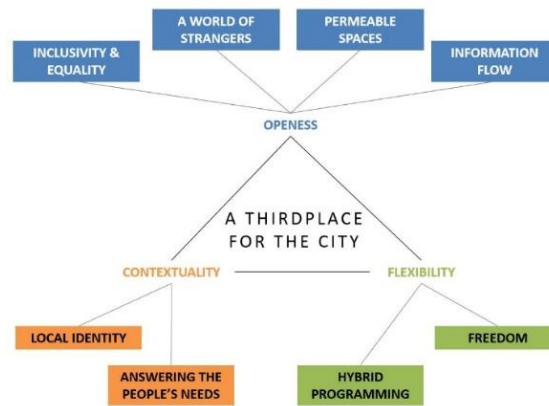
Third Place:

- a. Elemen arsitektur bisa menjadi tempat beraktivitas, bisa menjadi tempat interaksi.
- b. Tidak hanya menciptakan ruang yang nyaman secara komunal tetapi juga nyaman secara individual.
- c. Adanya koneksi antar masyarakat maupun koneksi masyarakat dengan alam.
- d. Membuat batasan yang blur antara interior dengan alam (luar dan dalam menyatu, tidak memiliki batasan yang masif)
- e. Memiliki kesatuan dengan lingkungan sekitarnya.

Kamis, 16 Januari 2020 oleh Ir. Agustinus Sutanto, PhD. *Third Place ≠ Communal Space; Third ; Place* harus komunal tapi tidak cukup hanya ruang komunal; Perbedaan *first place, second place*, dan *third place*:

1 st Place	2 nd Place	3 rd Place
Home	Work Space	Communal
<ul style="list-style-type: none"> - Private - Restricted - Control - Stable - Clear separation 	<ul style="list-style-type: none"> - Semi Public - Limited - Supervision - Unstable - Ambiguous separation 	<ul style="list-style-type: none"> - Public - Free Space - Freedom - Unpredictable - Blur Separation

Gambar 2. Diagram *third place* berdasarkan kuliah oleh Suryono Herlambang, S.T., M.Arch.
Sumber: olahan penulis, 2020

Gambar 3. Diagram karakter *third place*

Sumber: PPT kuliah Suryono Herlambang, S.T., M.Arch.

Berdasarkan ketiga kuliah diatas dapat diambil kesimpulan bahwa karakter *third place* adalah tempat yang cenderung bersifat publik dimana orang bebas datang ke sana tanpa memandang statusnya di dalam masyarakat.

Definisi Bermain¹

Bermain menurut Piaget (1951) merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Sedangkan menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987) bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir. Pada definisi umumnya, dalam term psikologi, didefinisikan oleh Joan Freeman dan Utami Munandar (1991) bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh baik segi fisik, moral, intelektual, sosial dan emosional.

Teori Bermain Klasik dan Modern

Teori bermain klasik²

- Teori kelebihan tenaga yang diajukan oleh Herbert Spencer
Kegiatan bermain pada anak karena adanya kelebihan tenaga pada diri anak. Tenaga atau energi yang menumpuk pada anak perlu digunakan atau dilepaskan dalam bentuk kegiatan bermain.
- Teori rekreasi yang diajukan oleh Moritz Lazarus
Tujuan bermain adalah memulihkan energi yang telah terkuras saat bekerja, tenaga ini dapat dipulihkan dengan cara melibatkan diri dalam permainan.
- Teori biologis yang diajukan oleh Karl Gross
Teori ini mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani untuk menghadapi masa depan.
- Teori praktis diajukan oleh Karl Buhler
Teori ini mengatakan bahwa anak anak bermain karena harus melatih fungsi jiwa dan raga untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya.

Teori bermain modern³

- Teori psikoanalisis oleh Sigmund Freud

¹ Pengertian Bermain dan Permainan

<<https://www.kompasiana.com/amany09483/5c94b56d3ba7f7282c020f74/pengertian-bermain-dan-permainan>>

² Mutiah.2010.hal:93

³ Mutiah.2010.hal:99

Bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan, dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata.

b. Teori kognitif oleh Jean Piaget

Bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.

Jalur Pendidikan⁴

Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Pasal 13 ayat 1 dinyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri dari pendidikan formal, non-formal dan informal.

Pendidikan Formal

Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Jalur pendidikan ini mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi.

Pendidikan Informal

Menurut UU Sisdiknas pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Kegiatan pendidikan informal yang dilakukan oleh keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Jenis pendidikan informal: agama, budi pekerti, etika, sopan santun, moral, sosialisasi.

Pendidikan Non-Formal

Philip H. Coombs berpendapat bahwa pendidikan non-formal adalah setiap kegiatan pendidikan yang terorganisir yang diselenggarakan diluar sistem formal, baik tersendiri maupun merupakan bagian dari suatu kegiatan yang luas, yang dimaksudkan untuk memberikan layanan kepada sasaran didik tertentu dalam mencapai tujuan-tujuan belajar.⁵

Menurut Soelaman Joesoef, pendidikan non-formal adalah setiap kesempatan dimana terdapat komunikasi yang terarah di luar sekolah dan seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, latihan maupun bimbingan sesuai dengan tingkat usia dan kebutuhan hidup, dengan tujuan mengembangkan tingkat keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan baginya menjadi peserta-peserta yang efisien dan efektif dalam lingkungan keluarga, pekerjaan bahkan lingkungan masyarakat dan negaranya.⁶

Tabel 1. Perbedaan jalur pendidikan formal, informal, dan non-formal

Formal	Informal	Non Formal
Tempat di gedung sekolah.	Tempat bisa di mana saja.	Tempat bisa di luar gedung.
Ada persyaratan khusus untuk menjadi peserta didik.	Tidak ada persyaratan.	Kadang tidak ada persyaratan khusus.
Kurikulumnya jelas.	Tidak berjenjang.	Umumnya tidak memiliki jenjang yang jelas.

⁴ Pendidikan Formal, Informal dan Nonformal

<<http://blog.unnes.ac.id/idaprobosari/2016/11/01/pendidikan-formal-informal-dan-nonformal/>>

⁵ Soelaman Joesoef, Konsep Dasar Pendidikan non formal. (Jakarta: Bumi Aksara. 1992) hal 50.

⁶ Soelaman Joesoef. hal 51.

Materi pembelajaran bersifat akademis.	Tidak ada program yang direncanakan secara formal.	Adanya program tertentu yang khusus hendak ditangani.
Proses pendidikannya memakan waktu yang lama.	Tidak ada materi tertentu yang harus tersaji secara formal.	Bersifat praktis dan khusus. Pendidikannya berlangsung singkat.
Ada ujian formal.	Tidak ada ujian.	Terkadang ada ujian.
Penyelenggara pendidikan: pemerintah atau swasta.	Tidak ada lembaga sebagai penyelenggara.	Dapat dilakukan oleh pemerintah atau swasta.

Sumber: <http://blog.unnes.ac.id/idaprobosari/2016/11/01/pendidikan-formal-informal-dan-nonformal/>

Workshop⁷

Workshop yang dilakukan dalam dunia pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan kesanggupan berfikir dan bekerja bersama-sama secara kelompok ataupun bersifat perseorangan untuk membahas dan memecahkan segala permasalahan yang ada baik mengenai masalah-masalah yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis dengan tujuan untuk dapat meningkatkan kualitas kompetensi pedagogik dan kepribadian guru sehingga dapat menjalankannya sesuai dengan tugas masing-masing.

Kaitan Kuliner (Tempat Makan) dengan Interaksi Sosial

Kuliner memiliki keterkaitan dengan aktivitas komunikasi dan memori yang berhubungan dengan kesempatan dan peristiwa tertentu. Sehingga kuliner memiliki konsep dan seni dalam cita rasa, penyajian dan menyantapnya (Artika, 2017).

Salah satu contoh yang dapat mengilustrasikan tempat makan sebagai wadah interaksi sosial adalah angkringan. Selain dikenal sebagai wisata kuliner, masyarakat juga cenderung menjadikan angkringan sebagai tempat dimana mereka dapat bertukar pikiran dan menyampaikan aspirasi, sehingga menimbulkan suatu fenomena interaksi sosial. Seperti yang dijelaskan menurut Soerjono Soekanto bahwa interaksi sosial bisa terjadi akibat adanya hubungan-hubungan antar individu, antar kelompok maupun yang terjadi antara individu dan kelompok. Memang pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial karena memiliki akal dan pikiran serta kemampuan berinteraksi secara personal maupun sosial (Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*). Dalam contoh ini bisa dilihat angkringan (tempat makan) mampu menciptakan interaksi sosial antar sesama pengunjung dan pedagang.

3. METODE

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode observasi dan wawancara. Diawali dengan melakukan observasi lapangan pada tapak yang dipilih, kemudian melakukan metode wawancara secara acak. Melakukan juga pengumpulan data via internet untuk mengetahui data administratif Kelurahan Wijaya Kusuma. Setelah data terkumpul kemudian melakukan analisis terhadap data-data tersebut untuk menentukan program dan konsep perancangan yang akan dibuat. Metode perancangan yang dibuat menggunakan metode analogi dengan menganalogikan konsep rumah pohon, serta menganalogikan kedua golongan dengan *massing* besar-kecil.

4. DISKUSI DAN HASIL

Ternyata kedua golongan ini memiliki hubungan pekerjaan, dimana beberapa golongan B merupakan pekerja dari golongan A, baik sebagai karyawan maupun asisten rumah tangga. Adanya hubungan kerja ini maka diperlukan juga wadah interaksi sosial antara keduanya agar dapat membangun hubungan yang lebih baik. Dilihat juga dari kedua golongan ini, pelajar (anak-anak) merupakan golongan yang paling berpotensi tinggi untuk dipertemukan di *third*

⁷ Piet A. Sahertian dan Frans Mataheru, *Prinsip dan Teknik Supervisi Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1981), hal. 108

place dilihat dari jadwal aktivitas pekerjaan yang memiliki kesamaan waktu luang untuk bertemu. Berdasarkan pengamatan anak-anak pada golongan A cenderung lebih bersifat komunal tetapi ruang bermain mereka kurang memadai sedangkan pada golongan B anak-anaknya cenderung tidak memiliki teman untuk bermain, diharapkan pada *third place* yang dibuat anak-anak dapat menjadi media yang menyatukan kedua golongan ini dengan bermain bersama. Selain itu dari sisi pekerjaan, kedua golongan ini memiliki kebutuhan yang sama yaitu untuk meningkatkan *skill* mereka, hal ini menjadi potensi program untuk *third place* yang dibuat.



S

Gambar 4. Latar belakang *third place* dibuat
Sumber: penulis, 2020

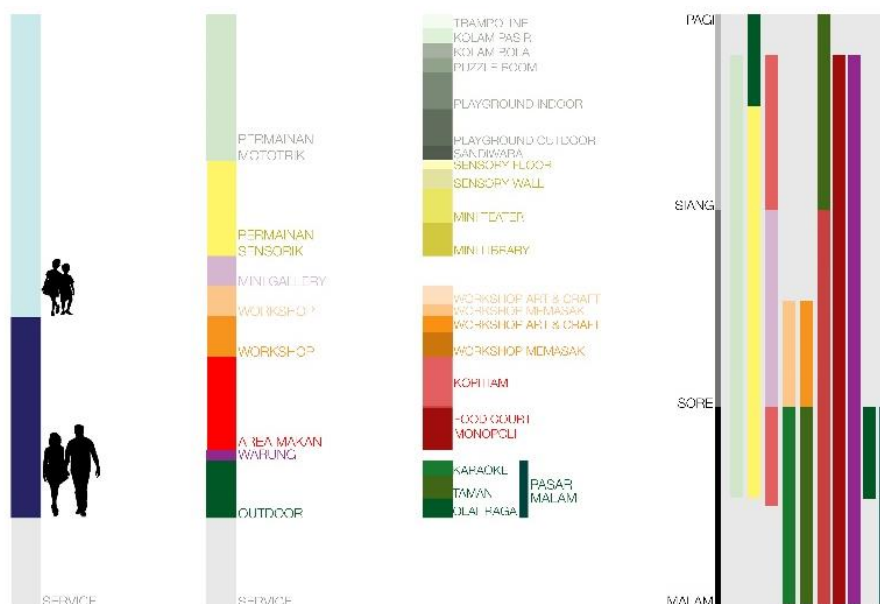


Gambar 5. Jenis permainan
Sumber: olahan penulis, 2020

Jenis permainan yang diterapkan ke dalam proyek:

- a. Fisik/motorik:
Permainan-permainan yang cenderung melibatkan pergerakan aktif, diterapkan dalam proyek dengan permainan seperti kolam bola, perosotan, dan dengan *massing* proyek yang berkonsep rumah pohon, secara tidak langsung membentuk permainan motorik bagi pengunjung dimana mereka dapat memanjat ataupun naik-turun tangga, dan level ground yang terbuka memungkinkan kebebasan untuk berlarian.
- b. Indra/sensorik:
Permainan-permainan yang berhubungan dengan indra yang diterapkan ke dalam proyek, yaitu: ruang montesori, kolam pasir, *mini library*, *mini teater*, *workshop art&craft*, *workshop memasak*, dan permainan air.
- c. Kreatif:
Permainan yang mengasah kreativitas ini diterapkan dalam proyek seperti permainan kolam pasir dimana anak-anak dapat melatih kreativitasnya membentuk berbagai rupa dari pasir tersebut, selain itu *workshop art&craft* juga dapat melatih kreativitas bagi anak-anak maupun orang dewasa.
- d. Ketenangan:
Diterapkan dalam bentuk *mini library* pada proyek ini.
- e. Sosial:
Permainan-permainan yang dapat memicu terjadinya interaksi sosial karena biasanya dilakukan berkelompok ini diterapkan dalam program *foodcourt* monopoli (lihat gambar 7) di area tengah ruangan ini orang-orang dapat bermain monopoli bersama, selain itu area *level ground* yang cenderung terbuka memungkinkan terjadinya permainan sosial lainnya seperti kejar-kejaran, petak umpet, dan sebagainya.
- f. Kelompok umur:
Permainan berdasarkan kelompok ini diterapkan pada *zoning* massa (lihat gambar 8)

Program

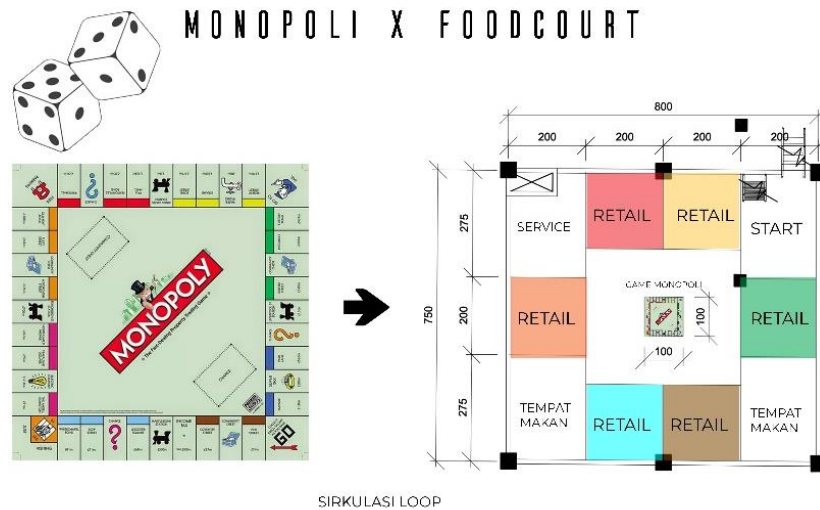


Gambar 6. Program proyek

Sumber: penulis, 2020

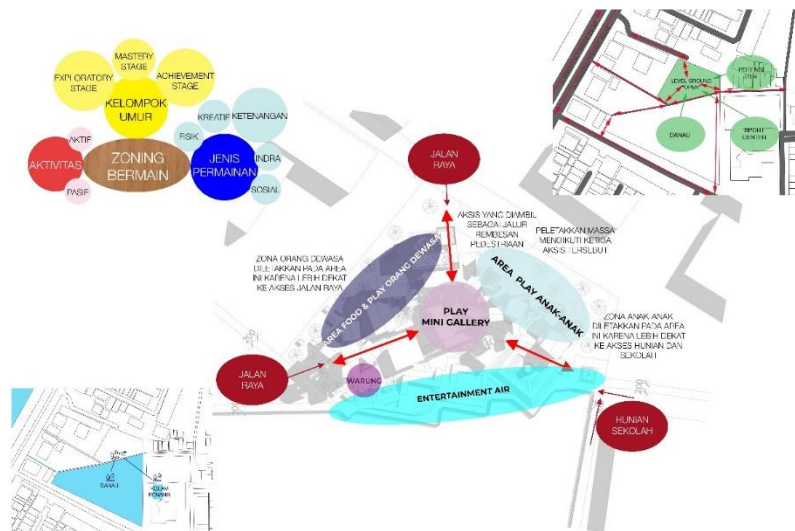
Secara garis besar program yang diterapkan pada proyek ini ialah permainan, *workshop*, tempat makan, dan kegiatan *outdoor*. Program bermain adalah program utama pada proyek ini dimana bermain dapat memenuhi kriteria *third place*, menjadi kegiatan untuk menyalurkan energi berlebih ataupun memulihkan energi yang hilang karena bekerja, menjadi rekreasi dan

wadah ekspresi dimana seseorang dapat melepas penat akibat aktivitas harian yang menjenuhkan. Program *workshop* sebagai wadah pendidikan non-formal yang dipilih berdasarkan hasil analisis kawasan yaitu *workshop art & craft* dan memasak. Berdasarkan analisis bahwa tempat makan dapat memicu terjadinya interaksi sosial maka tempat makan juga dihadirkan pada proyek ini tapi bukan dalam bentuk restoran/tempat makan formal, melainkan tempat makan yang lebih bersifat non-formal melihat dari kebiasaan warga kawasan ini. Program tempat makan ini juga diinjeksi unsur permainan dengan konsep sebagai berikut:



Gambar 7. Konsep monopoly foodcourt
Sumber: penulis, 2020

Zoning



Gambar 8. Zoning
Sumber: penulis 2020

Zoning yang diterapkan pada proyek ini berdasarkan analisis potensi rembesan yang terjadi, yaitu sebagai berikut: zona orang dewasa didekatkan pada akses pedestrian dari jalan raya sedangkan area bermain anak didekatkan akses pedestrian perumahan dan sekolah, dan area yang dekat dengan danau dijadikan area bermain air maupun menikmati view danau tersebut.

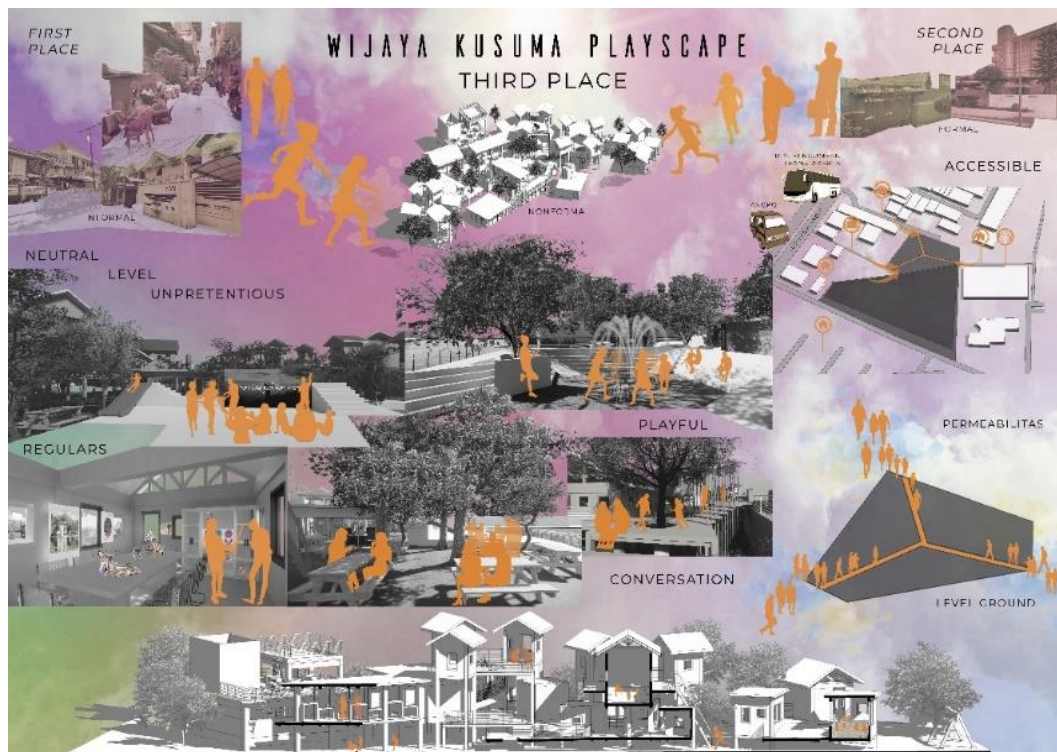
Konsep

Konsep massa yang diambil pada proyek ini ialah rumah pohon karena rumah pohon dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak maupun orang dewasa, bagi orang dewasa rumah pohon dapat menjadi tempat nostalgia maupun tempat berwisata dan berkumpul sedangkan bagi anak-anak rumah pohon menjadi tempat bermain yang dapat menjadi benteng maupun tempat persembunyian.



Gambar 9. Konsep rumah pohon
Sumber: olahan penulis, 2020

Dengan konsep massa rumah pohon maka akan ada ruang-ruang dibagian *level ground* yang dapat menjadi persembunyian bagi anak-anak serta rumah pohon juga dapat melatih sensorik dan motorik anak saat anak-anak harus mencapai rumah pohon yang levelnya dinaikkan dari tanah. Teori *third place* Ray Oldenburg menjadi dasar perancangan pada proyek ini sebagai *third place*.



Gambar 10. Konsep *third place*
Sumber: penulis, 2020

Penerapan teori Ray Oldenburg terkait kriteria *third place*:

- a. *Neutral - plain and unpretentious – regulars*
Wijaya Kusuma playscape tidak ditujukan untuk komunitas tertentu saja. Anak-anak hingga orang dewasa bebas datang ke tempat ini untuk bermain, belajar, ataupun hanya sekedar berinteraksi.
- b. *Level*
Tidak ada perbedaan fasilitas, semua orang bisa menikmati fasilitas dari *third place* ini.
- c. *Conversation*
Dengan bermain, belajar, maupun makan bersama diharapkan dapat membangkitkan interaksi sosial.
- d. *Accessible*
Lokasi tapak mendukung terjadinya permeabilitas pedestrian baik dari hunian menuju tempat kerja/sekolah maupun menuju *sport center*.
- e. *Playful*
Tentunya dengan program bermain dan konsep rumah pohon ini menghadirkan suasana *playful* pada Wijaya Kusuma Playscape.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Wijaya Kusuma Playscape merupakan *third place* yang dihadirkan pada Kelurahan Wijaya Kusuma dengan menggunakan media bermain untuk menyatukan dua golongan sosial yang selama ini kurang berinteraksi. Berdasarkan teori Moritz bahwa bermain dapat melepas penat setelah lelah bekerja maupun teori Herbert Spencer yang menyatakan kebutuhan bermain bagi anak untuk melepas energinya yang berlebih. Selain itu bermain juga dapat memicu terjadinya interaksi sosial. Proyek ini sebagai *third place* juga menjadi wadah pendidikan nonformal yang tidak didapatkan di *first place* maupun *second place*. Menggunakan konsep rumah pohon karena rumah pohon dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak maupun orang dewasa sehingga dapat menghadirkan suasana *playful*. Dengan konsep rumah pohon ini juga *level ground* menjadi lebih terbuka untuk publik dan mempermudah terjadinya permeabilitas. *Massing* dibuat dengan ukuran besar kecil yang disatukan untuk menganalogikan kondisi kedua golongan yang ada, dibuat bercabang-cabang, dan permainan level yang menganalogikan pohon serta membuat *massing* lebih dinamis. Wijaya Kusuma Playscape hadir menjadi tempat berkumpul, berinteraksi, bermain, dan belajar di Kelurahan Wijaya Kusuma.

Saran

Adapun saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya adalah peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih banyak referensi terkait ruang ketiga sebagai media interaksi sosial agar menghasilkan penelitian yang lebih baik dan lebih lengkap lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkringan, Kuliner Ekonomis dan Sarana Interaksi Sosial, diakses Februari 2020, <<https://www.kompasiana.com/adin40238/5bc51ccfc112fe64335b46b2/angkringan-kuliner-ekonomis-dan-sarana-interaksi-sosial?page=all>>.
- Joesoef, S. (1992). *Konsep Dasar Pendidikan non formal* (hal 50-51). Jakarta: Bumi Aksara.
- Makalah Ujian Akhir Semester Pendidikan Nonformal, Formal, dan Informal, diakses Februari 2020, <https://www.academia.edu/19894523/pendidikan_informal_formal_nonformal>
- Misnawati, D. (2019). Kajian Simbolisme Kuliner Mpek Mpek dalam Interaksi Sosial Masyarakat Palembang. P-ISSN 2355-5807, E- ISSN 2477-3433.
- Mutiah. (2010). Teori Bermain Klasik dan Modern (hal:93&99).
- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place*. Cambridge: Da Capo Press.

- Pendidikan Formal, Informal dan Nonformal*, diakses Februari 2020,
<<http://blog.unnes.ac.id/idaprobosari/2016/11/01/pendidikan-formal-informal-dan-nonformal/>>
- Pengertian Bermain dan Permainan*, diakses Februari 2020,
<<https://www.kompasiana.com/amany09483/5c94b56d3ba7f7282c020f74/pengertian-bermain-dan-permainan>>
- Piet A. S. dan Mataheru, F. (1981). *Prinsip dan Teknik Supervisi Pendidikan* (hal. 108). Surabaya: Usaha Nasional
- Suwardana. (2020). *Open Architecture-Architecture for the Third Place-Soal Studio Perancangan Arsitektur 8.29*.