

PENERAPAN KONSEP *PLAYFUL* DALAM PERENCANAAN PROYEK RUMAH BERMAIN LANSIA DI KAWASAN KEBON JERUK, JAKARTA BARAT

Ivonne Tiara Hilarisani¹⁾, Irene Syona Darmady^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, TIARAVONNE@GMAIL.COM

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

*Penulis Korespondensi: Irenes@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Lansia merupakan kelompok yang mengalami proses penuaan dan akan menghadapi berbagai tantangan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Populasi lansia di Indonesia terus meningkat tiap tahunnya dengan populasi lansia mencapai lebih dari 7% dari total populasi penduduk, sehingga perlu melakukan upaya untuk mensejahterakan lansia sesuai dengan Undang-Undang Kesejahteraan Lanjut Usia. Salah satu masalah yang sering muncul pada lansia adalah kesepian yang diakibatkan karena kurangnya interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya. Interaksi sosial memiliki dampak positif terhadap kualitas hidup lansia. Penulis berempati kepada lansia yang mengalami kesepian dan membutuhkan interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan tempat rekreasi dan sosialisasi yang menghibur, interaktif, dan bermanfaat untuk lansia. Tujuan dari penulisan ini adalah melibatkan arsitektur empati dalam sebuah perencanaan proyek yang dapat mengatasi masalah kesepian pada lansia. Metode dalam penulisan ini adalah observasi lapangan dan wawancara, serta menerapkan konsep arsitektur empati dan playful architecture. Konsep ini menekankan pada keceriaan dan kebahagiaan. Tujuannya adalah untuk menciptakan ruang yang mengundang untuk bermain, bereksperimen, dan bersenang-senang. Serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjungnya. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan memperkuat ikatan sosial dalam komunitas.

Kata kunci: arsitektur; empati; lansia; playful

Abstract

The elderly are a group that experiences the aging process and will face various challenges in living their daily lives. The elderly population in Indonesia continues to increase every year with the elderly population reaching more than 7% of the total population, so it is necessary to make efforts to improve the welfare of the elderly in accordance with the Elderly Welfare Law. One of the problems that often arise in the elderly is loneliness caused by a lack of social interaction with their peers. Social interaction has a positive impact on the quality of life of the elderly. The author empathizes with the elderly who experience loneliness and need social interaction with their peers. Therefore, one effort that can be done is to create a place that is entertaining, interactive and useful for the elderly. The purpose of this research is to involve the architecture of empathy in overcoming the problem of loneliness in the elderly, and to find out the approaches that can be used in overcoming the problem of loneliness in the elderly. The design method applied in the design is playful architecture. This concept emphasizes joy and happiness. The goal is to create an inviting space to play, experiment and have fun. and provide a pleasant experience for visitors. It can also help increase productivity, creativity and strengthen social bonds within the community.

Keywords: architecture; elderly; empathy; playful

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Lansia adalah seseorang yang telah memasuki tahap akhir dari fase kehidupan dan mengalami proses penuaan atau biasa disebut *Aging Process*, yang dapat mempengaruhi penurunan fungsi fisik dan psikologis. Indonesia saat ini masuk dalam kategori negara berpenduduk tua atau *aging society*, dengan populasi lansia mencapai lebih dari 7% dari total populasi, dan jumlahnya akan terus meningkat setiap tahun. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, pada tahun 2035 diperkirakan jumlah penduduk lansia akan meningkat drastis hingga mencapai 48,2 juta jiwa atau 15,77% dari total populasi.

Pemerintah Indonesia menetapkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia sebagai upaya untuk memastikan bahwa lansia memiliki hak dan kewajiban yang sama dengan masyarakat lainnya di Indonesia. Undang-undang ini mengatur tentang kesejahteraan lansia dan memberikan dasar hukum bagi pemerintah dan masyarakat untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap kebutuhan dan hak-hak lansia. Upaya untuk meningkatkan kesejahteraan lansia juga merupakan bentuk pelestarian nilai-nilai agama, budaya, etos kerja, dan patriotisme, serta penghormatan terhadap nilai-nilai kemanusiaan.

Kesepian merupakan masalah yang sering dialami oleh lansia (Amalia, 2013). Rasa kesepian membuat individu merasa terbebani karena harus menghadapi semua beban hidupnya sendirian. Hal ini dapat meningkatkan risiko depresi dan bahkan mendorong tindakan-tindakan berbahaya, seperti perilaku bunuh diri (Stickley & Koyanagi, 2016). Kondisi ini disebabkan karena lansia kehilangan pasangan hidupnya, terpisah dengan keluarganya, ketidakberdayaan untuk hidup mandiri, tidak mempunyai teman untuk berbagi cerita dan berkeluh kesah, serta kurangnya interaksi sosial dengan teman sebayanya. Interaksi sosial adalah salah satu cara untuk mengurangi kesepian (Nuraini et al., 2018).

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antar manusia yang berlangsung sepanjang hidup dalam masyarakat, dan memiliki dampak positif terhadap kualitas hidup. Berkurangnya interaksi sosial pada lansia dapat berdampak negatif, seperti membuat mereka merasa sendirian, terisolasi, dan dapat menyebabkan depresi. Hal ini mengakibatkan penurunan kualitas hidup lansia. Oleh karena itu, penting untuk menjaga dan mengembangkan interaksi sosial pada lansia (Nuraini et al., 2018).

Kegiatan rekreasi dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup lansia. Dengan mengikutsertakan lansia dalam kegiatan rekreasi, mereka dapat merasakan manfaat fisik, mental, dan sosial yang positif. Selain itu, rekreasi juga memberikan kesempatan untuk interaksi sosial yang lebih banyak, membantu lansia merasa terhubung dengan orang lain, mengurangi rasa kesepian, dan meningkatkan kesejahteraan emosional mereka. Penulis berempati terhadap lansia yang mengalami masalah kesepian, sehingga perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebayanya agar dapat mengurangi rasa kesepian pada lansia, dan lansia dapat merasa lebih bahagia dan kualitas hidupnya juga akan meningkat. Salah satu cara untuk melakukan hal tersebut adalah dengan menciptakan tempat yang menghibur, interaktif, rekreatif dan bermanfaat untuk lansia.

Rumusan Permasalahan

Lansia yang kehilangan pasangan hidupnya akan merasa kesepian. Akibatnya, kebutuhan *love and belonging* lansia tidak terpenuhi dan akan dapat berdampak negatif pada lansia. Kebutuhan *love and belonging* ini tidak dapat terpenuhi karena kurangnya interaksi dengan teman-teman sebayanya. Sehingga, lansia kurang produktif dan waktunya menjadi tidak berkualitas serta

kualitas hidupnya menjadi menurun. Bagaimana peran arsitektur dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan meningkatkan interaksi pada lansia untuk mengurangi rasa kesepian dan meningkatkan kualitas hidup?

Tujuan

Tujuan penulisan ini adalah memberikan ide desain bagi pemecahan secara arsitektural yang dapat mengatasi masalah kesepian pada lansia dengan meningkatkan interaksi mereka dengan sesama lansia, sehingga dapat merasakan kebahagiaan dan keceriaan.

2. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Empati adalah keterampilan untuk memperoleh pemahaman tentang perasaan orang lain, melihat dunia dari perspektif mereka, dan membayangkan diri kita berada dalam posisi yang sama, sehingga kita dapat merespons dengan berbagai cara. Saling empati sangat penting dalam membangun hubungan sosial dan menunjukkan kepedulian. Secara keseluruhan, empati adalah kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain dari sudut pandang mereka (Donnelly et al., 2019). Arsitektur empati berupaya memenuhi kebutuhan pengguna dan mempertimbangkan apa yang diperlukan untuk membuat kehidupan mereka lebih nyaman. Desain yang empatik bertujuan untuk membangun hubungan emosional antara pengguna dan arsitektur dengan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman dan kebutuhan mereka. Untuk menciptakan produk yang efektif, perlu memenuhi kebutuhan fungsional dan emosional individu, serta membuat pengguna merasa bahwa produk tersebut dirancang khusus untuk mereka (Yusuf & Ardianta, 2017).

Konsep Playful Architecture

Konsep Playful Architecture adalah pendekatan perancangan arsitektur yang menekankan pada keceriaan dan kebahagiaan, serta memperkenalkan unsur-unsur permainan dan eksperimental ke dalam desain ruang. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang mengundang untuk bermain, bereksperimen, dan bersenang-senang. Selain itu, dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menghibur, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengunjungnya. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan memperkuat ikatan sosial dalam komunitas (Ferrara, 2012).

Tabel 1. Elemen-Elemen Konsep *Playful Architecture*

Elemen <i>Playful Architecture</i>	Penjelasan
Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan warna cerah seperti merah, kuning, biru, hijau, atau oranye dapat menciptakan atmosfer yang ceria dan bersemangat. Warna-warna ini dapat digunakan pada elemen bangunan, permukaan, furnitur, atau aksesoris desain lainnya. - Kontras warna dapat memberikan tampilan yang menarik dan memperkuat daya tarik visual. Penggunaan warna yang bertolak belakang, seperti hitam-putih, merah-hijau, atau biru-oranye, dapat menciptakan kesan yang kuat dan mencolok.
Pola dan motif	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan pola dan motif yang unik dan menarik dapat memberikan nuansa bermain yang kreatif dan menyenangkan. Pola geometris, garis-garis bergelombang, atau bentuk-bentuk organik yang mengulang dapat menjadi elemen desain yang menonjol.
Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan bentuk-bentuk asimetris dan tidak konvensional dapat menciptakan kesan yang berbeda dan menarik.

Elemen <i>Playful Architecture</i>	Penjelasan
Aktivitas	<p>Contohnya, bangunan dengan bentuk melengkung, sudut-sudut tajam, atau siluet yang tidak biasa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penambahan elemen bermain seperti taman bermain, alat permainan interaktif, atau area bermain kreatif dapat mendorong orang untuk berinteraksi dan bergerak secara aktif. - Rute atau jalur yang dirancang dengan pemanfaatan elemen sensorik seperti suara, cahaya, atau tekstur dapat menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. - Desain arsitektur yang fleksibel dapat menciptakan ruang terbuka yang dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. - Menggabungkan seni dengan elemen interaktif dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan menggugah imajinasi. - Menciptakan ruang yang memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar pengguna adalah unsur penting dalam konsep <i>playful architecture</i>. - Menghadirkan pemandangan alam atau elemen arsitektur yang menarik secara visual dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memikat pengguna.

Sumber: Ferrara, 2012

Dalam penerapan perancangan arsitektur Playfull, biasanya menggunakan warna-warna cerah, pola-pola yang menarik, bentuk-bentuk yang unik, dan bahan-bahan yang ramah lingkungan untuk menciptakan lingkungan yang memikat dan menghibur. Dan juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti keselamatan, aksesibilitas, kenyamanan, dan keberlanjutan lingkungan dalam perancangan arsitektur Playfull (Ferrara, 2012).

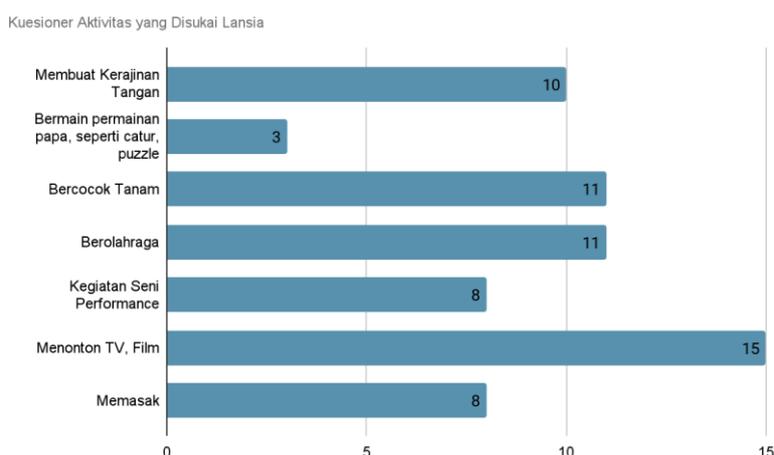
3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Metode ini dipilih untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam pengembangan program dan kegiatan yang disukai oleh lansia. Data primer dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada lansia yang tinggal di sekitar lokasi penelitian. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku dan jurnal *online* yang membahas tentang kondisi fisik, mental, dan sosial lansia yang mengalami kesepian dan kurang interaksi sosial dengan teman sebaya, serta faktor-faktor yang dapat meningkatkan kualitas hidup lansia. Metode pendekatan desain yang digunakan adalah arsitektur empati dan *playful architecture*. Diawali dengan pendekatan arsitektur empati untuk melakukan studi terhadap user, seperti memahami masalah, karakteristik, dan kebutuhan lansia. Lalu, pendekatan ini dilengkapi dengan pendekatan *playful architecture* yang memiliki unsur permainan dan keceriaan dalam desain. Pendekatan ini dipakai sebagai landasan membentuk massa bangunan, ruang, dan fasad bangunan sehingga dapat menghadirkan pengalaman menyenangkan, menghibur, dan interaktif.

4. DISKUSI DAN HASIL

Penerapan Konsep *Playful Program dan Aktivitas*

Program diambil dari hasil kuesioner yang sudah dilakukan dan studi literatur. Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang sudah dilakukan.



Gambar 1. Hasil Kuesioner Aktivitas yang Disukai Lansia
Sumber: Data Pribadi, 2023

Berdasarkan hasil kuesioner aktivitas yang paling disukai oleh lansia untuk mengisi waktu luang, yaitu menonton tv atau film. Selain itu, di urutan kedua 11 orang menyukai aktivitas bercocok tanam dan berolahraga. Di urutan ketiga, sebanyak 10 orang menyukai kegiatan membuat kerajinan tangan, seperti menjahit dan merajut. Di urutan ke-4, sebanyak 8 orang menyukai kegiatan merajut dan seni performance, seperti menari, bernyanyi, dan bermain alat musik. Di urutan terakhir, 3 orang menyukai kegiatan bermain papan, seperti bermain papan catur, puzzle, mahjong, dan domino. Maka dari itu, semua kegiatan ini akan muncul dalam program pada bangunan. Program utama pada bangunan ini dibagi menjadi 2, yaitu *art* dan *play*. Selain itu, terdapat program penunjang untuk mendukung kegiatan utama lansia pada perencanaan rumah bermain ini. Berikut adalah program yang ada pada rumah bermain lansia.

Tabel 2. Program dan Aktivitas

Program	Aktivitas	Manfaat
Program Utama		
<i>Art - Craft</i>	Menjahit dan merajut	Relaksasi; mengurangi stress; rasa pencapaian; kebahagiaan meningkat; mengurangi kecemasan; meningkatkan kepercayaan diri; serta kemampuan kognitif (meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan untuk mengatasi masalah).
<i>Art - Performance</i>	Bermain angklung	Dapat mempengaruhi sistem saraf otonom (sistem saraf simpatis dan parasimpatis) yang dapat menghasilkan respon relaksasi.
	Line dance	Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan, meningkatkan kesehatan jantung dan memori otak.
	Seated dance	Meningkatkan fleksibilitas, keseimbangan, dan koordinasi, membantu mengurangi tingkat stres dan kecemasan.
	Bernyanyi	Membantu mengurangi tingkat kecemasan dan depresi serta meningkatkan kesejahteraan emosional pada lansia.
<i>Play - Nature</i>	Bercocok tanam	Perbaikan keterampilan motorik, respons terhadap pencapaian atau kegagalan, keterampilan sosial dalam kelompok, komitmen dan tanggung jawab, pengembangan harga diri, kemampuan kognitif, dan kemampuan berkreasi.
<i>Play - Sport</i>	Senam, yoga, dan mini golf	Meningkatkan kondisi fisik, keseimbangan tubuh, pernapasan yang baik, menurunkan tekanan darah, dapat

Program	Aktivitas	Manfaat
Play - Cooking		meningkatkan kualitas tidur, mengurangi tingkat insomnia, mengurangi tingkat depresi, dan mengurangi tingkat stres.
	Memasak dan makan bersama	Lansia dapat memasak bersama teman-temannya dan bertukar resep. Memasak memiliki manfaat untuk merangsang indera, meningkatkan nafsu makan, dan sosialisasi
Play - Games	Catur	
	Puzzle	Melatih kemampuan kognitif, meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan, mengambil keputusan, serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan aktif.
	Mahjong	Membantu meningkatkan ingatan jangka pendek, perhatian, dan pemikiran logis lansia.
	Domino	Dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif lansia, khususnya kemampuan berhitung.
Therapy	Terapi ikan	Dapat mengangkat sel kulit mati
	Refleksi kaki	Dapat membantu melancarkan peredaran darah
	Berjalan kaki	Dapat membantu menjaga kesehatan jantung
Program Penunjang		
Pesta	Lansia dapat membuat pesta, seperti untuk perayaan ulang tahun, pertunjukan seni atau kegiatan sosial lainnya	
Istirahat	Lansia dapat beristirahat di siang hari	
Menonton Film	Terdapat kegiatan menonton film bersama-sama	
Antar Jemput	Terdapat fasilitas antar jemput untuk lansia	
Medis Darurat	Lansia dapat berobat jika dalam keadaan darurat	

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Elemen Arsitektur

Elemen arsitektur pada bangunan ini memakai konsep *playful* dengan membentuk ruang yang dapat terjadi aktivitas rekreasi dan sosialisasi. Desain ini mempertimbangkan kebutuhan *user* untuk terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat memungkinkan *user* untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik dan hiburan. Adanya ruang terbuka yang dirancang untuk mendorong kegiatan yang menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan bagi penghuni untuk bersosialisasi dan berinteraksi satu sama lain. Selain itu, terdapat area komunal seperti ruang pertemuan atau aula yang digunakan untuk mengadakan acara-acara sosial seperti pesta, pertunjukan, atau pertemuan kelompok. Elemen ini membantu menciptakan lingkungan yang memfasilitasi interaksi antara penghuni, meningkatkan kualitas hidup mereka melalui pengalaman yang menyenangkan. Dalam keseluruhan desain bangunan ini, konsep *playful* yang diadopsi mengarah pada penciptaan lingkungan yang mendukung kegiatan rekreasi dan sosialisasi, memberikan pengalaman positif dan memperkaya kehidupan penghuni, termasuk lansia.

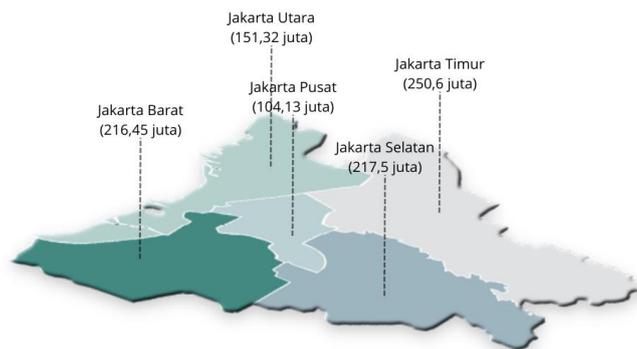
Skenario Pemilihan Lokasi dan Tapak

Aspek yang dibutuhkan dalam pemilihan tapak dalam perencanaan proyek rumah bermain lansia adalah tapak berada dalam radius 5 km dari perumahan yang sudah mengalami *aging community* atau sudah berdiri lebih dari 30 tahun dan terletak di kawasan perumahan sehingga mudah untuk dijangkau oleh lansia, dekat dengan sarana kesehatan agar dapat mendukung dan menunjang kegiatan yang berhubungan dengan kesehatan, tersedia aksesibilitas yang memadai dan mudah diakses, serta berada pada lingkungan yang nyaman, seperti memiliki tingkat polusi dan kebisingan yang rendah, dan kepadatan penduduk yang sedang. Pemilihan lokasi dimulai dari memilih kawasan dengan melihat dari data statistik kawasan yang memiliki jumlah lansia banyak di DKI Jakarta dengan perbandingan luas wilayah, lalu memetakan perumahan yang

sudah berdiri lebih dari 30 tahun atau sudah mengalami *aging community*. Setelah itu, mencari alternatif tapak dalam radius 5 km atau jarak tempuh 15 menit dari tapak dengan perumahan tersebut. Lalu, menyesuaikan lokasi yang dipilih dengan kriteria tapak dan membuat skoring antara kedua alternatif tapak tersebut.

Analisis Kawasan dan Tapak

Kawasan yang diambil berada di Jakarta Barat karena memiliki jumlah penduduk lanjut usia mencapai 216,45 juta dengan luas wilayah 124,4 km². Kawasan difokuskan di kecamatan Kebon Jeruk yang memiliki jumlah penduduk lansia terbanyak di Jakarta Barat, yaitu sebesar 32.187 jiwa.

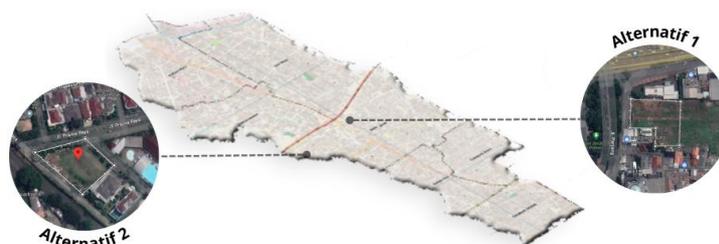


Gambar 2. Pemetaan Jumlah Penduduk Lanjut Usia di DKI Jakarta
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 3. Pemetaan Perumahan yang sudah berdiri 30 tahun lebih di Kecamatan Kebon Jeruk
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Alternatif tapak dipilih pada sekitar Perumahan Taman Kedoya, Perumahan Taman Kedoya Baru, Perumahan Kebon Jeruk Indah, Komplek Kodam Jaya, dan Perumahan Kebon Jeruk Baru yang dekat dengan perumahan yang sudah berdiri lebih dari 30 tahun.



Gambar 4. Alternatif Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Tabel 3. Alternatif Tapak

No	Kriteria Tapak	Alternatif Tapak 1	Alternatif Tapak 2
1.	Letak Tapak	Jl. Arjuna Sel., RT.8/RW.11, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta	Jl. Prisma Raya, RT.6/RW.7, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
2.	Peruntukan lahan	Perdagangan dan jasa (K-1)	Perumahan (R-1)
3.	Luas tanah	3.671,95 m ²	3.289 m ²
4.	KDB, KLB, KTB, KDH	KDB : 55, KLB : 5.16, KTB : 60, KDH : 20	KDB : 60, KLB : 1.6, KTB : 60, KDH : 20
5.	Radius 5 km dari perumahan yang sudah berdiri lebih dari 30 tahun	1 Km ke Perumahan Kebon Jeruk Baru, 1,3 Km ke Perumahan Taman Kedoya Permai, 2 Km ke Perumahan Kebon Jeruk Indah, 1,8 Km ke perumahan Komplek Kodam Jaya, dan 2,7 Km dari Perumahan Taman Kedoya Baru Residence.	Terletak di perumahan Kedoya Permai dan 2,6 km dari Perumahan Taman Kedoya Baru Residence, 2,5 km dari Perumahan Kebon Jeruk Indah, 2,7 km dari Perumahan Kebon Jeruk Baru, 2,9 km dari Komplek Kodam Jaya
6.	Fasilitas Transportasi	400 m dari Halte Kebon Jeruk, 600 m dari Halte Duri Kepa, 700 m dari Halte Simpang Meruya Panjang Arteri, 900 m dari Halte Kebon Jeruk 1	1,8 km dari Halte Kebon Jeruk 1, 1,9 km dari Halte Simpang Meruya Panjang Arteri, dan 2 km dari Halte Halte Duri Kepa,
7.	Jarak Fasilitas Kesehatan	850 m dari RSIA Metro Hospitals Kebon Jeruk, 1 km dari Rumah Sakit Anugerah, 1,6 km dari Rumah Sakit Siloam Kebon Jeruk, dan 1,7 km dari Rumah sakit Angrek Mas	1,2 km dari Rumah Sakit Siloam Graha Medika
8.	Kontur Permukaan Tanah	Kontur permukaan tanah rata	Kontur permukaan tanah rata
9.	Aksesibilitas mudah	Bagian barat tapak terdapat Jalan Arjuna Sel yang bisa dilewati oleh kendaraan roda 2 dan 4, jalan ini hanya 1 arah saja	Dapat diakses dengan 3 jalur lingkungan 2 arah yang lebar jalannya 7 m, yaitu Jalan Limas IX, Jl Prisma Raya, Jalan Prisma 1
10.	Kenyamanan (kebisingan, polusi, dan kepadatan)	Berada samping jalan utama yang memiliki tingkat kebisingan tinggi, polusi tinggi, dan kepadatan yang tinggi	Berada di kawasan perumahan yang memiliki tingkat kebisingan rendah, polusi rendah, dan kepadatan yang rendah

Sumber: Data Pribadi, 2023

Lokasi yang terpilih adalah alternatif 2 yang berada di Jl. Prisma Raya, RT.6/RW.7, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Tabel 4. Analisis Tapak

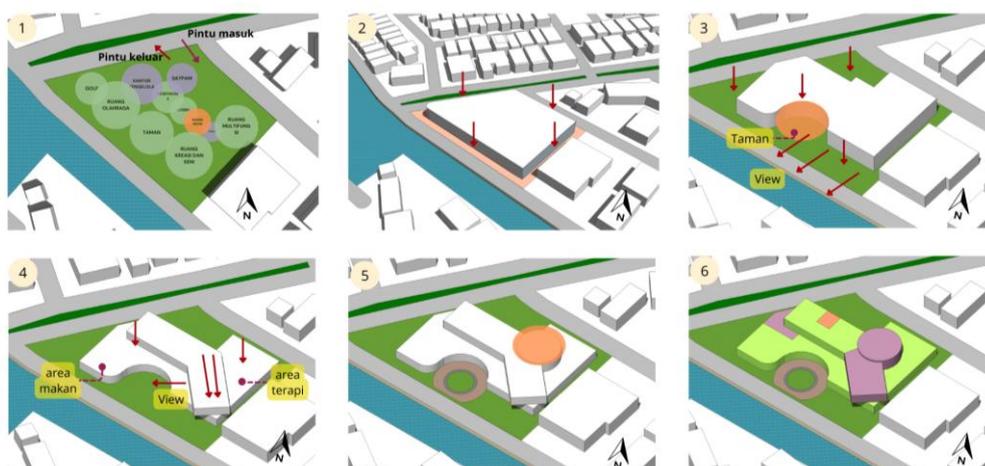
No.	Analisis Tapak
1.	Strength <ul style="list-style-type: none"> - Terletak di Perumahan Kedoya Permai - Memiliki tingkat kebisingan dan polusi yang rendah - Terletak di jalan lingkungan yang dapat diakses dengan mudah oleh kendaraan roda 2 dan 4 - Terletak 1,2 km dari Rumah Sakit Siloam Graha Medika - Kontur tanah yang datar
2.	Weakness <ul style="list-style-type: none"> - Tidak ada jalur pedestrian di sekitar tapak

No.	Analisis Tapak
3.	<p>Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terletak dalam radius 5 km dengan perumahan yang sudah berdiri lebih dari 30 tahun, seperti 2,6 km dari Perumahan Taman Kedoya Baru Residence, 2,5 km dari Perumahan Kebon Jeruk Indah, 2,7 km dari Perumahan Kebon Jeruk Baru, 2,9 km dari Komplek Kodam Jaya, sehingga lansia mudah menjangkau tapak - Terdapat <i>club sport</i> yang jaraknya 92 m dari tapak yang dapat dijadikan sebagai potensi program pendukung
4.	<p>Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat sungai pada sisi barat tapak yang dapat menimbulkan banjir

Sumber: Data Pribadi, 2023

Konsep Gubahan Massa

Gubahan ini dirancang dengan konsep *playful* yang mengeksplorasi penggunaan bentuk lingkaran dan persegi. Konsep ini tidak hanya memberikan elemen visual yang menarik, tetapi juga memiliki manfaat fungsional bagi lansia. Bentuk lingkaran dan lengkung dalam gubahan ini tidak memiliki sudut tajam yang dapat membahayakan lansia dan memudahkan mereka dalam aksesibilitas.



Gambar 5. Proses Gubahan Massa

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Hal ini memperhatikan keamanan dan kenyamanan lansia saat berinteraksi dengan struktur tersebut. Selain itu, bentuk lengkung juga menciptakan ruang yang mengundang untuk berinteraksi dan bersosialisasi. Lansia dapat dengan mudah berbincang-bincang, berbagi cerita, dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekitar gubahan ini. Konsep *playful* dalam desain ini memberikan pengalaman yang menyenangkan dan inklusif bagi semua pengguna, terutama lansia, yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan rumah bermain lansia berlokasi di Kawasan Kebon Jeruk tepatnya di Jl. Prisma Raya, RT.6/RW.7, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta yang dikelilingi oleh perumahan yang sudah berdiri lebih dari 30 tahun. Penggunaan konsep *playful architecture* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan interaksi lansia dan mengurangi rasa kesepian mereka. Program-program yang disusun dalam perencanaan rumah bermain untuk lansia ini dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas yang bermanfaat dan menyenangkan. Dengan demikian, lansia dapat merasakan kebahagiaan dan keceriaan dalam kehidupan mereka.

Saran

Perlu ada upaya untuk mengatasi masalah kesepian yang sering dialami oleh lansia. Masyarakat dan keluarga dapat berperan dalam memberikan perhatian, waktu, dan dukungan kepada lansia agar mereka merasa diperhatikan dan tidak terisolasi. Selain itu, Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan harapan lansia terkait dengan interaksi sosial dan lingkungan fisik. Ini akan membantu dalam merancang solusi yang lebih efektif dan relevan untuk mengatasi masalah kesepian dan meningkatkan kualitas hidup lansia.

REFERENSI

- Amalia, A. D. (2013). Kesepian dan Isolasi Sosial yang Dialami Lanjut Usia: Tinjauan Dari Perspektif Sosiologis. *Sosio Informa: Kajian Permasalahan Sosial Dan Usaha Kesejahteraan Sosial*, 18(2), 203-210. <https://media.neliti.com/media/publications/52849-ID-kesepian-dan-isolasi-sosial-yang-dialami.pdf>
- Donnelly, S., Dean, S., Razavy, S. & Jones, T. L. (2019). Measuring the impact of an interdisciplinary learning project on nursing, architecture and landscape design students' empathy. *Plus One*, 14(11), 1-15.
- Ferrara, J. (2012). *Playful Design: Creating Game Experiences in Everyday Interfaces*. Rosenfeld Media.
- Anlene. (2021). *Kesejahteraan Lansia Ada Aturan Hukumnya, Lho!*. Retrieved April 15, 2023, from <https://www.anlene.com/id/ms/kesejahteraan-lansia.html>
- Nuraini, N., Kusuma, F. H. D., & Rahayu, W. (2018). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kesepian Pada Lansia Di Kelurahan Tlogomas Kota Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 3(1).
- Stickley, A., & Koyanagi, A. (2016). Loneliness, common mental disorders and suicidal behavior: Findings from a general population survey. *Journal of Affective Disorders*, 197, 81-87. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2016.02.054>.
- Yusuf, A. P., & Ardianta, D. A. (2017). Penerapan Metode Empati dalam Mendesain Terapi Anak Autis menggunakan Dolphin Assisted Therapy. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 6(2), G228-G30.