JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

MEDALI RELASI ANTARGENERASI

Meilisa Christiani Susanto[1)], Franky Liauw[2)*]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, meilisachristiani06@gmail.com
[2)*] Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, frankyl@ft.untar.ac.id
**Penulis Korespondensi: frankyl@ft.untar.ac.id*

Masuk: 11-12-2023, revisi: 25-03-2024, diterima untuk diterbitkan: 26-04-2024

Abstrak

Hubungan antargenerasi memiliki jarak yang tercipta tanpa disadari dari kehidupan sehari-hari. Identik dengan adanya perbedaan pandangan, terjadi benturan yang mengakibatkan kesenjangan antargenerasi. Sering disebut dengan kesenjangan generasi atau *generation gap* yang merupakan suatu kondisi yang tercipta karena adanya perbedaan pengalaman dan sikap antargenerasi, sehingga pada akhirnya menghasilkan kesenjangan atau jarak. Diperlukan jembatan untuk menyatukan persepsi antargenerasi, menjadikan setiap generasi saling menghargai dan hidup berdampingan. Bermain kemudian dianggap menjadi salah satu cara yang mampu menjembatani kesenjangan antargenerasi yang telah tercipta hingga saat ini. Dalam sebuah permainan ada berbagai tujuan, kemenangan menjadi tujuan yang paling sering ditemui. Piala ataupun medali identik sebagai bentuk apresiasi akan kemenangan atas suatu perlombaan atau permainan. Layaknya bermain, diharapkan terjadi permainan definisi dari bentuk apresiasi kemenangan. Tak lagi berupa hal fisik layaknya medali namun berwujud atas terjalinnya hubungan relasi antargenerasi. Metode pengumpulan data kualitatif dan komparatif dari kumpulan jurnal dan buku. Target penelitian ini agar dapat menunjukkan sisi positif dari bermain bersama antargenerasi, demi mempererat hubungan antargenerasi.

Kata kunci: Antargenerasi; Berdampingan; Bermain; Menghargai; Mempererat

Abstract

Intergeneration relationships have a distance that is created unconsciously from everyday life. Identical to the existence of different views, there is a clash that results in an intergeneration gap. Often referred to as the generation gap, it is a condition created due to differences in experiences and attitudes between generations, which ultimately results in a gap or distance. A bridge is needed to unify intergeneration perceptions, making each generation cherish each other and coexist. Play is then considered to be one of the ways that can bridge the intergeneration gap that has been created to date. In a game there are various goals, victory being the most commonly encountered goal. Trophies or medals are identical as a form of appreciation for winning a competition or game. Like playing, it is hoped that there will be a game of definition from the appreciation for victory. No longer in the form of physical things like medals but in the form of intergeneration relationships. Qualitative and comparative data collection methods from a collection of journals and books. The target of this research is to show the positive side of playing together between generations, in order to strengthen intergeneration relationships.

Keywords: Cherish; Coexist; Intergeneration; Playing; Strengthen

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perbedaan rentang usia setiap generasi menimbulkan yang dinamakan kesenjangan generasi atau *generation gap*. Berbedanya pengalaman, cara menyikapi antar generasi, pada akhirnya menyebabkan kesenjangan atau jarak pada hubungan sosialisasi di kehidupan sehari-hari (Budi, 2021). Mengarah pada perbedaan cara pandang serta prioritas yang dimiliki menjadi berbeda, memiliki ciri khas masing-masing generasi (Hasyim, 2023). Hal naluriah terjadi seperti ketika di lingkungan terdapat beberapa generasi, kemudian cenderung timbul kendala miskomunikasi (Purwana, 2023). Ketidakpahaman cara untuk berkomunikasi antargenerasi menyebabkan terpengaruh dan tergangguhnya makna hingga kualitas komunikasi antargenerasi. Salah satu faktor yang memberikan dampak pada besarnya jarak adalah era modernisasi. Kemajuan teknologi yang berpengaruh pada rutinitas sehari-hari, mendominasi dan tidak dapat dipisahkan dari masyarakat (Qonitatin, 2020).

Jarak antargenerasi dapat dilihat dari kecenderungan dimulainya pengkotak-kotakkan setiap generasi dari berbagai kegiatan. Seperti pemisahan pada setiap jenjang sekolah, perbedaan di tempat kerja, akibat perbedaan kemampuan berteknologi. Hingga dalam keluargapun yang mungkin memiliki 2-3 generasi didalam satu atap, memiliki jarak generasi. Kebutuhan akan keharmonisan pada kehidupan sehari-hari dimanapun hubungan itu berada, menjadi pudar akibat adanya jarak antargenerasi.Perlunya jembatan yang mampu membuka jalan demi memulai komunikasi antargenerasi. Dapat digunakan kegiatan yang memang sudah akrab dilakukan dari setiap generasi, sehingga memudahkan penyamaan pandangan antargenerasi (Budi, 2021).

Salah satu aktivitas yaitu bermain yang memiliki efek cukup kuat. Orang-orang yang terlibat dapat segera merasakan koneksi satu sama lain dan menjadi akrab dalam beberapa waktu (Beresin, 2014). Seiring bertambahnya usia, bermain lama menimbulkan rasa bersalah. Bermain dianggap menjadi tidak produktif dan membuang-buang waktu. Dengan pemikiran bahwa demi mendapatkan kegembiraan bermain, tidak akan pernah menyelesaikan apapun. Yang faktanya adalah tidak perlu bermain sepanjang waktu demi mendapatkan kepuasan. Dengan sedikit saja bermain dapat memberikan efek ke seluruh kehidupan dan menyebabkan hidup menjadi lebih produktif dan bahagia di segala aspek yang dilakukan (Brown S. C., 2009).

Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang didapat berdasarkan latar belakang penulisan jurnal ini merupakan semakin renggangnya hubungan antargenerasi. Adanya pengkotak-kotakkan antargenerasi di kehidupan sehari-hari. Diharapkan adanya jembatan yang mampu memudarkan hingga menghapus batasan pengkotakkan antargenerasi. Salah satu hal yang digunakan sebagai jembatan ialah bermain. Namun bermain juga memiliki penilaian yang tidak sepenuhnya baik bagi sebagian besar kelompok usia yang sudah bukan kanak-kanak lagi. Menggunakan hal dengan persepsi negatif demi menghapuskan hal batasan negatif di kehidupan sehari-hari.

Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan demi menunjukkan pentingnya hubungan antargenerasi. Menciptakan keharmonisan, rasa saling menghargai, tanpa adanya batasan-batasan yang tak perlu karena perbedaan cara pandang. Dengan menggunakan bermain sebagai salah satu cara menjembatani kembali hubungan, mengurangi jarak atau kesenjangan antargenerasi. Merubah makna bermain menjadi positif di segala usia dan secara tidak langsung mempermainkan arti dari kemenangan, yang tak lagi dilihat dari sisi apresiasi hadiah fisik layaknya medali melainkan menjadi bentuk relasi hubungan antargenerasi yang terjalin dari proses bermain bersama antargenerasi.

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

2. KAJIAN LITERATUR

Empati

Empati yang berasal dari kata *empathela* artinya ikut merasakan. Pada awalnya istilah ini digunakan untuk mewakili pengalaman subjektif orang atau pribadi lain (Aniq, 2012). Empati merupakan kemampuan memahami perasaan dan masalah orang lain, menggunakan sudut pandang orang terkait, serta menghargai perbedaan perasaan akan berbagai hal. Menjadi langkah menghindari kesalahpahaman pada saat berkomunikasi, empati selaku awalan motivasi seseorang untuk menolong dan mengetahui bahwa seseorang membutuhkan bantuan orang lain, menimbulkan rasa senang setelah membantu (Mulyawati, 2022).

Arsitektur Empati

Arsitektur adalah seni tentang menciptakan kerangka pengalaman manusia, sedangkan empati adalah kemampuan memahami dan berbagi perasaan pada orang lain. Melalui arsitektur perlu menumbuhkan empati sehingga tercipta ruang yang responsif terhadap kebutuhan meningkatkan empati setiap pribadi terkait baik secara langsung maupun tidak langsung (Pallasmaa, 2015). Pentingnya mempertimbangkan aspek fisik dan psikis dari pengguna ruang dalam merancang agar menghadirkan pengalaman positif bagi pengguna.

Akan tetapi setiap pribadi memiliki keunikannya tersendiri, sehingga belum tentu hal spesifik yang didapat dari pendekatan empati akan cocok untuk setiap pribadi tanpa terkecuali (DeMello, 2016). Penting untuk memahami masalah psikologis, kebutuhan, dan harapan sehingga memunculkan hubungan efektif demi mengaktifkan reaksi psikologis (Wang, 2016). Dengan menciptakan sebuah pengalaman, perasaan empati dapat menjadi teknik yang mampu dipelajari (Stephan, 2020). Merancang ruang memerlukan pendalaman pengalaman, emosi, hingga mental berbeda, menciptakan pengalaman manusia (Putra D. &., 2018).

Antargenerasi

Perlunya pembelajaran antargenerasi dengan mengetahui kesamaan antargenerasi, mampu saling membuka pandangan akan generasi lain, hingga terjalinnya hubungan kerja sama antargenerasi (Lase, 2020). Kecerdasan dapat berubah dan dapat dimodifikasi tanpa memandang usia, perkembangan saraf dan genetik setiap pribadi (Brown C. T., 2018).

Tabel 1. Kelompok Generasi

Sumber	Label				
(1998) Tapscott	-	(1946-1964) *Baby Boom Gen.*	(1965-1975) *Gen. X*	(1976-2000) *Digital Gen.*	-
(2000) Howe & Strauss	(1925-1943) *Silent Gen.*	(1943-1960) *Boom Gen.*	(1961-1981) *13th Gen.*	(1982-2000) *Millenial Gen.*	-
(2000) Zemke et al	(1922-1943) *Veterans*	(1943-1960) *Baby Boomers*	(1960-1980) *Gen-Xers*	(1980-1999) Nexters	-
(2002) Lancaster & Stillman	(1900-1945) *Traditionalist*	(1946-1964) *Baby Boomers*	(1965-1980) *Gen. Xers*	(1981-1999) *Gen. Y*	-
(2002) Martin & Tulgan	(1925-1942) *Silent Gen.*	(1946-1964) *Baby Boomers*	(1965-1977) *Gen. X*	(1978-2000) *Millenials*	-
(2005) Oblinger & Oblinger	(<1946) *Matures*	(1947-1964) *Baby Boomers*	(1965-1980) *Gen. Xers*	(1981-1995) *Gen-Y/NetGen*	(1995-sekarang) *Post Millenials*

Sumber: (Putra Y. S., 2017)

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Motorik Berdasarkan Usia

Usia (tahun)	Kemampuan Motorik
0-2 Bayi tahap awal (0-1), bayi tahap akhir (1-2)	Keahlian lokomotor: mampu berpindah tempat dari satu titik ke titik lainnya. Keahlian nonlokomotor: aktivitas menetap atau tetap berada di ruangan yang terbatas, seperti mengulurkan tangan, meliukkan badan, dan lainnya. Keahlian manipulatif: mampu menggunakan alat sebagai obyek yang dikembangkan. Dapat dilakukan seluruh anggota tubuh, namun cenderung lebih banyak menggunakan tangan dan kaki, seperti melempar, menangkap.
3-6 Kanak-kanak awal	Dapat meniru gerakan sekeliling secara dasar. Melempar dan menangkap. Dapat menggantung, melompat, dan berlari dengan cukup baik. Gerakan lebih terkoordinir seperti keseimbangan, kelenturan, kelincahan. Mampu menggambarkan ekspresi diri lewat menggambar. Melakukan penjelajahan pada banyak media dan aktivitas.
6-12 Kanak akhir	Pertumbuhan menjadi stabil. juga masuk tahap remaja awal Perkembangan motorik kasar layaknya berlari dan melompat dengan lancar.
13-19 Remaja akhir	Pertumbuhan tinggi dan berat badan meningkat akibat pubertas. Perkembangan otot dan tulang lebih lanjut.
20-39 Dewasa awal (20-30), matang(30-40)	Tahap dewasa awal. Pertumbuhan tinggi badan mencapai puncak. Kondisi berat badan, kekuatan, hingga kebugaran tubuh dinilai paling optimal. Muncul tanda-tanda penuaan.
40-59 Dewasa pertengahan (40-45), paruh baya (45-60)	Badan menjadi semakin pendek dikarenakan otot-otot mulai melemah. Piringan sendi tulang mengalami penyusutan, menyebabkan punggung lemah. Tinggi badan lelaki menurun setinggi ½ inch, wanita menurun 2 inch. Lemak badan bertambah sampai 20%. Kemampuan retina menurun. Sensitivitas telinga berkurang. Stamina fisik menurun. Wanita menopause, efeknya menjadi merasa mudah lelah, mual, hot flushses.
60+ Lansia awal (60-70), tengah (70-80), akhir (>80)	Penyusutan sistem saraf. Elastisitas paru-paru menurun, diafragma melemah. Penurunan fungsi penglihatan bertambah, memerlukan waktu lebih lama untuk memfokuskan pandangan bila berada di ruangan cerah dan mengarah ke tempat yang agak gelap. Kecepatan bergerak sangat menyusut. Dapat terjadi penyusutan jumlah darah yang dipompa jantung. Berkurangnya kekuatan motorik, individu canggung ketika memegang barang.

Sumber: (Mariyati, 2021), (Sukamti, 2018)

Tabel 3. Contoh Gerakan Motorik Antara Anak-anak dan Dewasa

	Anak-anak	Orang dewasa
Cara memegang	Asal memegang saja	Dipegang dengan cara khas, sehingga mampu digunakan dengan optimal
Cara berjalan	Seolah seluruh tubuh ikut bergerak	Menggunakan otot-otot yang diperlukan
Cara menyepak atau menendang	Kedua tangannya ikut mengayun ke depan	Gerakannya lebih jelas tujuannya

Sumber: (Sukamti, 2018)

Psikologi Berdasarkan Usia

Tabel 4. Perbandingan Keadaan Psikis Berdasarkan Usia

Usia (tahun)	Keadaan Psikis
0-2	Mulai mengenal emosi dasar. Mulai adanya pemahaman tentang konsep ikatan dan hubungan dasar.
3-5	Perkembangan kemampuan Bahasa. Pengembangan imajinasi dan permainan. Perkembangan kemampuan bersosialisasi dan emosional diri.
6-12	Perkembangan kemampuan bersosialisasi dan hubungan dengan anak sebaya. Mulai mengembangkan kemampuan akademik.

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

13-19	Perkembangan kognitif menjadi lebih kompleks. Mulai mengeksplorasi karir dan masa depan.
20-39	Berfokus pada karir. Menetapkan visi dan tujuan hidup, menghadapi tuntutan kehidupan dewasa.
40-59	Perubahan peran dan tanggung jawab (seperti di keluarga dan karir).
60+	Penyesuaian perubahan fisik dan peran.

Sumber: (Mariyati, 2021)

Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dilaksakan secara rela dan mendalam demi mendapatkan kebahagiaan. Bermakna simbolis, dinamis, membahagiakan, rela, dan sistem yang kaku. Dilakukan demi memperoleh kesenangan, tanpa perlu mempertimbangkan seperti apa hasil akhirnya. Bermain menjadi sangat penting tidak hanya untuk menjadi bahagia, namun juga untuk mempertahankan hubungan sosial serta menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif (Brown S. C., 2009). Tahap-tahap dari bermain menurut Jean Piaget dibagi menjadi *sensory motor play, symbolic play, social play games with rules,* dan *games with rules and sports*. Dengan usia 3-6 bulan berada di tahap *Sensory Motor Play*, yaitu bermain yang melibatkan interaksi sistem saraf, emosi, otot-otot, dan gerakan kasar. Seperti meraih dan mencengkeram benda dengan berbagai tekstur dan bunyi. Kemudian pada usia 2-7 Tahun sudah memasuki tahap *Symbolic / Make Belive Play*. Terlibat dengan permainan yang secara fisik atau dalam kehidupan nyata. Seperti bermain peran menjadi dokter, kegiatan memasak, dan lainnya.

Tahap berikutnya sudah memiliki permainan dengan aturan. Diawali dengan tahap dari usia 8-11 Tahun, *Social Play Games With Rules* yang bermain dalam kelompok dengan aturan mudah dipahami dan diikuti. Seperti bermain kelompok dengan tujuan layaknya cetak gol atau mencari hal lain. Dan tahap terakhir yaitu dari usia 11 tahun ke atas dengan *Games With Rules and Sports.* Sebuah aktivitas bermain dan olahraga dilakukan dengan aturan sederhana atau aturan resmi yang telah ditetapkan. Seperti bermain sepak bola demi mencetak gol dengan aturan FIFA. Berdasarkan sifatnya, jenis bermain dapat dipisahkan menjadi bermain dengan aktif, pasif, dan intelektual. Bermain dengan aktif merupakan kegiatan yang lebih melibatkan gerakan dan perpindahan fisik. Contohnya seperti olahraga, berlari, lompat tali, menari, layang-layang. Bermain dengan pasif cenderung lebih melibatkan aktivitas dengan ketenangan dan statis. Layaknya membaca, menggambar, kerajinan tangan, memasak, bermusik, menonton. Sedangkan bermain dengan intelektual, lebih melibatkan aktivitas dengan berpikir kreatif dan imajinasi seperti catur, puzzle, bercerita, teka teki silang.

Arsitektur, Bermain, dan Antargenerasi

Hampir setiap pribadi memulai bermain secara alami. Jiwa anak kecil yang ceria ada di dalam setiap diri pribadi (DeBenedet, 2018). Sebagai anak-anak, tidaklah diperlukan instruksi tentang bagaimana cara bermain. Hal yang ditemui, disukai, kemudian dilakukan. Melalui bermain, dapat belajar tentang bagaimana cara kerja dunia dan bagaimana cara berinteraksi melalui teman sepermainan (Brown S. C., 2009). Kegiatan bermain sering kali dianggap sebagai kegiatan yang dilakukan individu berusia muda seperti anak-anak dan sesuatu kegiatan yang dilakukan ketika ada waktu luang, menjadi kegiatan yang dianggap tidak menghasilkan sesuatu yang berguna (Hendricks, 2011). Bermain bukanlah sebuah kemewahan, melainkan dinamika yang penting bagi perkembangan fisik, intelektual, dan perkembangan sosial emosional di semua usia (Elkind, 2007).

Bumi memiliki begitu banyak hal yang sepanjang berjalannya waktu, dimulai dari ritme pagi dan malam, matahari dan bulan bintang, lautan dan daratan, musim, hingga makhluk hidup. Semua hal ini diwarisi manusia kepada generasi ke generasi dibawahnya, namun masyarakat perkotaan cenderung memisahkan anak-anak dari semua warisan yang ada beserta kekuatannya. Perlunya memberikan kebebasan untuk merasakan warisan bumi tanpa pengecualian umur (Hendricks,

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

2011). Anak-anak di pedesaan cenderung memiliki kebebasan yang lebih baik daripada anak-anak di perkotaan. Kemampuan untuk menjelajahi ruang luar dan belajar secara mandiri dengan cara masing-masing. Hal ini mempengaruhi ketika dewasa, memiliki pemahaman yang jauh lebih baik dari aspek tentang keadaan sekitar hingga adanya rasa kepemilikan dan familiar akan makhluk hidup serta alam (Hendricks, 2011). Manusia dirancang untuk menjadi pemain seumur hidup, demi mendapatkan manfaat bermain di segala usia (Brown S. C., 2009). Bermain mampu memberikan pola baru, membuat ditemukannya hal tidak biasa bagi pemainnya. Sehingga tidak jarang bila seseorang bermain, saat selesai maka timbul kembali energi hingga ide-ide baru (Brown S. C., 2009).

Bermain merupakan kekuatan yang menyatukan. Menjadi cara untuk menjelaskan dunia, orang lain, dan diri sendiri (Sicart, 2014). Manusia mengalami perkembangan dalam bentuk perubahan dalam jangka panjang (McAdams, 2019). Jika dapat terus bermain bersama, akan menemukan kedekatan emosional, selalu menemukan hal baru tak hanya tentang orang-orang yang ikut bermain namun juga tentang diri sendiri (Brown S. C., 2009). Perubahan juga sudah bersifat lintas generasi, seperti game tidak lagi hanya untuk anak-anak namun sudah merupakan bisnis yang besar bagi orang dewasa, arsitektur juga dapat terlibat dalam penciptaan game (Walz, 2010).

Mendesain untuk permainan anak-anak menyimpan banyak nostalgia bagi publik (Hendricks, 2011). Kebahagiaan memiliki arti yang luas, bergantung pada bagaimana setiap pribadi mengartikannya, sehingga terdapat banyak keindahan menjadi kebahagiaan (Botton, 2006). Merupakan sebuah kegagalan bagi arsitek bila tidak dapat menciptakan suasana psikologi yang membahagiakan bagi penggunanya (Botton, 2006). Dibutuhkannya pengembangan keterampilan akan ilmu pengetahuan dan informasi proses desain yang berasal dari masa kanak-kanak. Hal ini terjadi karena teori-teori desain area bermain sering terjadi berdasarkan mitologi orang dewasa yang mampu dianggap klise yang terus dipegang teguh. Merancang area bermain membutuhkan pendekatan menyenangkan, perlunya mengambil risiko dan pengujian batasan dalam desain (Hendricks, 2011).

3. METODE

Metode penelitian adalah strategi yang dilakukan oleh peneliti demi mendapatkan, mengumpulkan, menganalisa, serta menginterpretasikan data terkait dengan pertanyaan penelitian. Berguna untuk menjadi acuan peneliti mendapatkan informasi yang lebih sistematis dan terstruktur. Sumber data dikategorikan dalam bentuk primer dan sekunder.

Data primer dapat didapatkan melalui tiga cara yaitu kuesioner, wawancara, dan observasi (Patel, 2019). Menggabungkan ketiga cara ini dianggap dapat menghasilkan jawaban yang lebih akurat dan tidak memberikan kesan memaksa kepada narasumber. Berbincang dengan narasumber secara santai, tanpa adanya alat catat yang terpampang, sesekali melakukan observasi dan melontarkan pertanyaan yang bersangkutan. Cara ini lumayan memakan waktu dan tidak memberikan hasil yang sama banyaknya di tiap narasumber. Data sekunder didapatkan dari buku, jurnal, artikel terkait, hingga internet (Patel, 2019). Mengumpulkan data-data yang terhubung satu sama lain dari setiap jurnal yang ditemui lalu membuat komparasi. Mengkomparasikan antar informasi dan konteks bahasan agar tidak mendapatkan kesimpulan yang kurang tepat.

4. DISKUSI DAN HASIL

Melalui tahap riset, pemilihan lokasi menggunakan parameter berdasarkan kebutuhan yang sesuai dengan target proyek menggunakan tabel pembanding.

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Tabel 5. Parameter Pemilihan Lokasi Tapak

No	Parameter	Penjelasan
1	Kawasan Peruntukkan Lahan	Dicari peruntukkan lahan zona perdagangan dan jasa demi mengubah stereotip bermain di antargenerasi. Dengan zona perdagangan dan jasa yang secara garis besar dipenuhi oleh berbagai kategori usia, sehingga cocok dijadikan parameter pemilihan lokasi tapak.
2	Kawasan TOD dan Pedestrian	Kemudahan mengakses tapak, baik kendaraan umum maupun pribadi bagi segala generasi. Fasilitas pedestrian juga menjadi penting agar mampu diakses, tak terbatas dengan kategori kelas ekonomi tertentu.
3	Bangunan Sekitar, Fasilitas Publik	Dipilih lahan yang berada dekat dengan bangunan pendidikan (untuk anak usia sekolah), bangunan perdagangan dan jasa (usia produktif), perumahan dan kesehatan (segala usia), sehingga mencakup segala target usia untuk setiap generasi.
4	Aksesibilitas	Tujuan dari proyek tak hanya mementingkan ketika digunakan dari dalam, namun dari luar tapak juga sudah memberikan efek yang dapat dirasakan sekeliling. Kemudahan akses ke tapak diperlukan, baik akses untuk menggunakan proyek secara langsung (seperti menggunakan fasilitasnya) hingga akses hanya semacam melihat interaksi yang tercipta di proyek diperlukan (mudah melihat proyek dari luar, sehingga interaksi yang terjadi dapat berlangsung dari berbagai arah).
5	Ukuran Lahan	Pentingnya memperhatikan ukuran lahan yang mampu memadai kebutuhan akan proyek antargenerasi ini. Data dari keberadaan lahan perlu diperhatikan lebih lanjut agar dapat menghasilkan juga proyek beserta isi program yang sesuai dengan kebutuhan sekitar tapak.
6	Target pengunjung	Tujuan utama adalah menghapuskan batasan antargenerasi. Dengan salah satu cara yang dipilih adalah bermain demi mengembalikan interaksi antargenerasi. Sehingga diperlukan perhitungan yang baik untuk persentase pengunjung yang akan datang. Kategori usia yang memang memiliki persepsi negatif akan kegiatan bermain juga perlu dijadikan salah satu penentu, demi mengubah persepsi negatif menjadi positif.

Sumber: Penulis, 2023

Gambar 1. Lokasi Tapak, 2. Peruntukkan Tapak
Sumber: Google Maps dan jakartasatu.jakarta.go.id, 2023

Data Tapak Terpilih

Lokasi lahan	: Jl. Brigjen Katamso No. 12, RT. 7/RW. 3, Slipi, Kec. Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11410		
Peruntukkan lahan	: Zona Perdagangan dan Jasa		
Luas lahan	: 7.025,17 m²		
KDB	: 55%	= 55% x 7.025,17	= 3.863,84 m²
KLB	: 4	= 4 x 7.025,17	= 28.100,68 m²

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

KTB	: 60%	= 60% x 7.025,17	= 4.215,102 m²
KDH	: 20%	= 20% x 7.025,17	= 1.405,034 m²
GSB	: 5 meter (di sisi Utara tapak) dan 2 meter (di sisi Barat tapak)		

Lokasi menjadi strategis karena bangunan sekitar memiliki fungsi perdagangan dan jasa. Kemudahan aksesibilitas terkait dengan proyek juga dapat dikatakan mendukung, dengan lokasi berada di hoek, view dari tapak maupun view ke tapak menjadi lebih berpotensi untuk diekspos ke luar tapak. Dengan mengingat kembali tujuan awal proyek yaitu menghapuskan batasan antargenerasi, usia produktif menjadi salah satu aspek penting. Kemampuan kategori usia produktif mampu ikut serta dalam setiap kegiatan proyek dan membantu menyebarkan manfaat proyek ini secara tidak langsung melalui kemajuan teknologi. Seperti halnya, ketika pengunjung datang ke proyek, mereka dapat membagikan keseruan dari hasil interaksi antargenerasi dari proyek, menjadikan teknologi (yang tadinya merupakan salah satu penyebab adanya kesenjangan generasi) sebagai salah satu jembatan yang pada akhirnya ikut menghubungkan kembali interaksi antargenerasi. Menyebarluaskan manfaat proyek, menjadikan sebuah tren masyarakat, bahwa berinteraksi antargenerasi tidaklah selalu buruk, serta penting menimbulkan rasa saling menghormati dan menghargai keharmonisan.

Ide Perancangan

Tujuan utama proyek ini ialah mengembalikan hubungan antargenerasi. Menimbulkan interaksi-interaksi yang sebelumnya terbatas di kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat menimbulkan keharmonisan antargenerasi, menjadikan batasan antargenerasi perlahan-lahan memudar dan menghilang demi menumbuhkan rasa saling menghargai satu sama lain. Menggunakan bermain sebagai salah satu cara menjembatani interaksi antargenerasi, proyek dibuat dinamis dan tak termakan oleh waktu. Proyek ditujukan sebagai bentuk dari interaksi antargenerasi, menjadi *timecapsule* bersama. Dengan harapan ketika berada di proyek ini, pengunjung mampu melupakan sejenak batasan yang sudah ada selama ini di kehidupan sehari-hari, menikmati kedinamisan yang diciptakan dari proyek, diaplikasikan ke tindakan dan perilakunya, hingga saat pulang dari proyek ini, para pengunjung tidak akan melupakan sensasi berinteraksi antargenerasi yang sudah memenangkan hati para pengunjung selama kunjungan ke proyek berlangsung. Ketika melakukan kilas balik akan proyek ini, para pengunjung diharapkan mampu merasakan kebersamaan yang memang sudah dilakukan, kemudian menyebarluaskan ke sekitar, keharmonisan penting untuk dilakukan, tak perlu ada batasan serius akan kategori usia di lingkungan masyarakat terkait semua hal, bermain-main dan menikmatilah kehidupan dengan berbahagia satu sama lainnya.

Program Ruang

Penentuan program berdasarkan dari hasil analisa pengguna dan aktivitas seperti berikut:

Gambar 3. Tabel Aktivitas Calon Pengunjung
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Pada *weekend*, setiap profesi diatas dapat digolongkan menjadi profesi lainnya, memiliki waktu bebas yang jauh lebih banyak untuk menikmati kegiatan di proyek. Aktivitas *weekend,* diadakannya bazaar dan *food street* layaknya pasar malam di proyek. Sehingga dapat dinikmati setiap pribadi, tanpa terbatasi oleh aktivitas tetap harian profesi masing-masing. Area bumbu, kegiatan baik dari persiapan hingga makan dapat terjadi interaksi dan tukar pengetahuan antargenerasi. Berisikan dapur bersama, area *food street*, dan area *hydroponic*.

Area serbaguna, bermain, dan pameran, diadakan karena kegiatan bermain dan interaksi sosial dapat dilakukan di setiap area. Namun disediakan juga area bermain khusus untuk permainan aktif, pasif, dan interaktif. Memorabilia merupakan suatu peristiwa yang patut untuk dikenang, sehingga dapat dikategorikan sebagai kegiatan interaksi.

Tabel 6. Usulan Program Ruang

Nama Ruang	Alasan Pemilihan	Pengguna dan Skema Penggunaan
Area Penyambutan		
Taman Luar	Area luar dibuat menjadi *outdoor* yang mampu digunakan oleh publik, tanpa perlu untuk memasuki bangunan utama proyek.	Setiap Pribadi dan Sekuriti Setiap pribadi dapat menikmati taman luar dan memulai interaksi dan keamanan dari area luar proyek.
Lobby dan Area Resepsionis	Resepsionis juga berguna sebagai sumber informasi bagi pengunjung yang membutuhkan bantuan ketika berada di area proyek.	Pengunjung, Resepsionis, Sekuriti Pribadi yang memasuki bangunan dengan disambut oleh sekuriti dan area resepsionis untuk mendaftarkan diri sebagai pengunjung bangunan.
Area Loker	Area loker untuk mewadahi area penitipan barang-barang dari para pengunjung. Beragamnya profesi pengunjung memungkinkan kebutuhan area penitipan barang.	Pengunjung dan Penjaga Loker Pengunjung yang membutuhkan tempat penitipan barang sementara akan diarahkan oleh resepsionis ke area loker.
Area Pameran		
Area Pameran	Hasil karya dari pengunjung yang memang ingin memamerkan hasil karya dapat dilakukan pada area pameran. Diadakan demi meningkatkan kepercayaan diri pengunjung, saling apresiasi karya.	Setiap Pribadi dan Pendata Pameran Hasil karya dapat didaftarkan pada area pendataan dan bantu pengurusannya oleh pendata pameran.
Area Pendataan	Agar mempermudah proses pendataan masuk dan keluar barang dari pameran. Dapat berguna juga untuk arsip karya pameran.	Pengunjung dan Pendata Pameran Pengunjung mendaftarkan diri untuk memajang hasil karyanya (baik karya pribadi atau karya kegiatan proyek).
Gudang Barang Pameran	Menyimpan barang pameran yang memiliki waktu dekat dengan pemajangan di area pameran (seperti 1 minggu sebelum dan sesudah, atau sejenisnya). Barang yang sudah tidak ingin diambil, menjadi milik proyek.	Pendata Pameran dan Sekuriti Pendata pameran menyimpan barang dari pendaftaran dan dibantu sekuriti untuk menjaga kondisi barang tetap aman di gudang.
Loading Dock	Untuk *loading in* dan *out* barang-barang pameran hingga instalasi-instalasi pameran yang dibutuhkan.	Pendata Pameran dan Sekuriti Pendata dibantu sekuriti untuk membawa barang dari loading dock ke gudang barang dan sebaliknya.
Area Bermain		
Hall Serbaguna	Menjadi area utama untuk setiap pribadi berkumpul. Setiap pribadi dapat menggunakan hall serbaguna ini untuk melakukan kegiatan bersama dengan berbagai macam fungsi, dapat dimulai dari	Setiap Pribadi

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

	kegiatan bermain bersama, bermusik bersama, hingga kegiatan *workshop*.	
Area *Outbound*	Untuk mengembalikan arti bahwa bermain dapat berupa segala hal dan dapat dilakukan setiap pribadi. Penyesuaian ukuran kegiatan dapat beragam, memungkinkan setiap pribadi terlibat di kegiatan *outbound*.	Setiap Pribadi Area ini dibuat dapat diakses segala usia, sehingga tidak membatasi dari definisi bermain itu sendiri kepada setiap pribadi.
Area Tertutup	Mengingat setiap pribadi memiliki tingkat pendekatan yang berbeda dan perilaku yang berbeda, demi meningkatkan kenyamanan bagi pribadi *introvert*, diadakannya area yang lebih tertutup.	Setiap Pribadi
Area Bermain Aktif	Untuk kegiatan bermain dengan fisik seperti kegiatan kerjasama tim, berlari-lari, dan kegiatan lainnya yang terkait gerakan fisik yang luas.	Setiap Pribadi
Area Bermain Pasif	Yang melibatkan imajinasi dan ekspresi akan emosi serta relaksasi.	Setiap Pribadi
Area Bermain Intelektual	Seperti permainan catur dan *puzzle* teka teki. Bermain logika dan strategi.	Setiap Pribadi
Kesehatan		
Peturasan / *Toilet* (lokasi *outdoor*)	Memenuhi kebutuhan untuk penggunaan peturasan bagi pengunjung segala usia.	Setiap Pribadi dan *Cleaning Service* Peletakkan *outdoor* disengaja agar interaksi pengunjung lebih terjalin.
Food Court	Memenuhi kebutuhan makanan pengunjung proyek.	Setiap Pribadi
Area Hijau		
Roof Garden	Untuk meningkatkan pengetahuan setiap pribadi yang berada di dekat proyek dan terlebih bagi para pengunjung yang menggunakan langsung fasilitas *roof garden.* Karena lokasi di perkotaan, diharapkan menambah minat bagi setiap pribadi di bidang alam.	Setiap Pribadi dan Pengelola Dengan adanya *roof garden*, setiap pribadi dapat lebih mendalami arti penghapusan batasan tak perlu di kehidupan sehari-hari. Area hijau diadakan di perkotaan, meningkatkan rasa kepedulian akan lingkungan melalui saling menjaga satu sama lain antara manusia, makhluk hidup, dan alam.
Area *Hydroponic*	Area *hydroponic* dibuat demi meningkatkan rasa kepedulian dan pengetahuan setiap pribadi akan pentingnya saling menjaga satu sama lain antar makhluk hidup.	Setiap Pribadi dan Pengelola *Hydroponic*
Area Makan	Berada terpencar sehingga dapat digunakan oleh setiap pribadi, namun ukuran area makan juga dibedakan.	Setiap Pribadi
Dapur Bersama	Dapat diakses bersama untuk menghubungkan antargenerasi baik dari segi pengetahuan hingga interaksi sehari-hari.	Setiap Pribadi
Aktivitas Weekend		
Area Traditional Food Street	Pengadaan aktivitas di weekend memiliki waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan hari kerja. Inovasi pengadaan food street dapat diberikan untuk menjadi salah satu aktivitas kegiatan malam di proyek.	Setiap Pribadi, Penjual Makanan, dan *Cleaning Service* *Food street* diisi oleh makanan *tradisional*. Sehingga pengunjung mendapat ilmu pengetahuan akan makanan tradisional.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Area Kendaraan		
Bus	Demi mendukung kegiatan rombongan seperti dari pihak sekolah atau instansi lainnya, dibutuhkan area parkir untuk bus.	Setiap Pribadi
Roda 2	Menjadi kategori kendaraan mayoritas dari proyek antargenerasi. Area parkir mampu mencakup lebih banyak kapasitas parkir.	Setiap Pribadi
Roda 4	Adanya area parkir roda 4 namun tidak mendominasi area parkir.	Setiap Pribadi
Pengelola		
Ruang Pengelola	Digunakan untuk setiap pengelola beristirahat.	Pengelola
Pos Sekuriti	Untuk menjaga keamanan dari setiap pribadi yang ada. Peletakkan pos dapat diberikan pada area keluar masuk kendaraan dan pedestrian.	Sekuriti
Janitor	Ruang *janitor* diletakkan menyebar.	*Cleaning Service*
Servis		
Ruang kontrol utama dan panel	Untuk mengatur sistem utama bangunan dan mengoperasikan sistem listrik.	Pengelola yang Bersangkutan
Ruang pompa dan GWT	Menyimpan dan mengendalikan pompa air dari tangki air tanah.	
Ruang WTP	Mengolah air sebelum digunakan untuk fasilitas bangunan.	
Ruang STP	Mengolah limbah sebelum dibuang ke sistem pembuangan.	
Ruang kelola sampah	Untuk meningkatkan tingkat kebersihan bangunan.	
Ruang genset dan trafo	Memastikan ketersediaan listrik yang stabil.	

Sumber: Olahan Penulis dari Berbagai Sumber, 2023

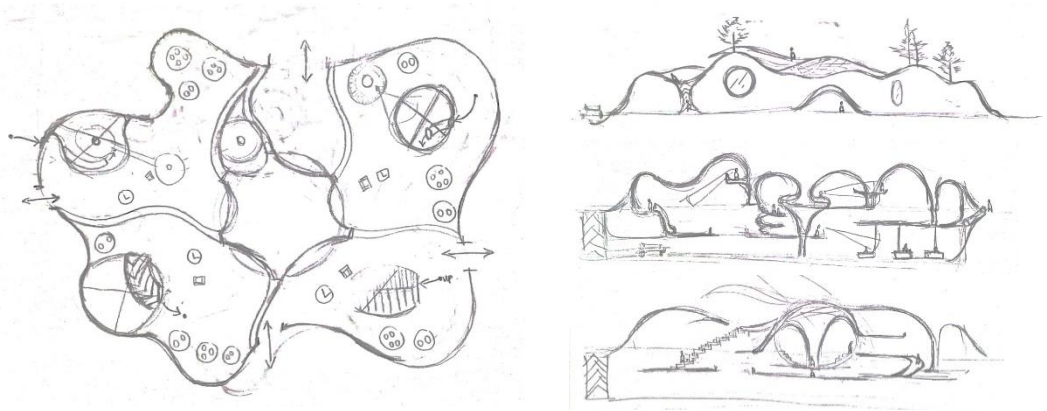
Tabel 7. Terkait Hal Teknis Lainnya

Terkait	Alasan Pemilihan	Skema
Segi Keamanan		
Sekuriti dan Pekerja Lapangan	Untuk menjaga keamanan dari setiap pribadi yang berada di area proyek.	Dibutuhkannya beberapa sekuriti dan pekerja lapangan yang menyamar menjadi pengunjung demi mengurangi rasa khawatir akan tingkat keamanan. Dapat membantu kegiatan di proyek bagi pengunjung yang kesulitan berinteraksi.
Kebakaran	Menjaga keamanan setiap pribadi yang berada di area proyek dari segi kebakaran. Baik dari area dapur bersama hingga posibilitas lainnya yang mampu memicu kebakaran.	Beberapa area perlu memiliki *sprinkler*, APAR, *hydrant*, *alarm* kebakaran, hingga tangga darurat. Mobil pemadam kebakaran juga perlu diperhatikan aksesnya.
Segi Aksesibilitas		
Tangga	Untuk akses vertikal bagi seluruh pengguna proyek.	Ukuran tangga dibuat tidak seragam sehingga dapat digunakan secara bersamaan oleh setiap pribadi. Penggabungan ukuran antrede yang lebih lebar dan optrede yang lebih pendek demi lansia dan anak-anak.

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Segi Komponen Arsitektur		
Kolom	Kolom tak hanya digunakan sebagai struktur bangunan, namun dapat diberikan fungsi tambahan. Struktur kolom dibuat acak (bukan grid), fungsinya menyesuaikan dengan fungsi aktivitas di sekitarnya.	Kolom yang letaknya berdekat-dekatan diberikan struktur tambahan untuk dibuat tenda, agar pengunjung seperti didalam tenda. Kolom dapat juga dibuat sebagai area panjat untuk pengunjung.
Dinding	Dinding dapat dibuat menggunakan berbagai material, sehingga mampu menciptakan bunyi yang beragam bila dimainkan oleh pengunjung.	Contoh material yang dapat digunakan seperti bata, beton, kaca, kayu, dan material lainnya.
Lantai	Lantai biasa diperhatikan agar tidak terjatuh, tapi dibuat jatuh menjadi tidak menakutkan di proyek ini.	Lantai dapat dibuat menggunakan berbagai material dengan berbagai tekstur.
Plafon	Plafon digunakan untuk menjadi pembeda ruangan di area bermain yang tergolong terbuka. Ruang tidak monoton, meningkatkan kreativitas dan imajinasi bahwa pembeda ruang dapat berupa segala hal.	Plafon dapat dibuat memiliki ketinggian yang berbeda seperti menggunakan selubung (bisa *gypsum board*, pvc, kayu, dan lainnya).
Bukaan	Bukaan seperti pintu dan jendela dapat digunakan dengan berbagai ukuran bahkan berbagai bentuk demi meningkatkan imajinasi setiap pengujung proyek.	Seperti contohnya pintu, dapat saja dibuat menjadi hanya bukaan namun dijadikan akses seperti area bermain, dapat dibuat seperti sebuah terowongan dan lainnya.
Segi Hiburan		
Terkait dengan Keadaan Sehari-hari		
Buang Sampah	Meningkatkan kesadaran pentingnya membuang sampah di tempatnya, melalui pendekatan bermain.	Sistem pembuangan sampah dibuat menjadi instalasi, dapat dinikmati bersama di proyek.
Terkait dengan Iklim		
Matahari Awan Hujan Angin	Iklim yang berlebih sering dianggap perlu dihindari. Sehingga di proyek ini, kelebihan dari setiap iklim dibuat menjadi hiburan untuk dinikmati.	Bukaan-bukaan dibuat beragam ukuran dan menggunakan material beragam sehingga dapat dinikmati bersamaan di proyek ini.

Sumber: Olahan Penulis dari Berbagai Sumber, 2023



Gambar 3. Usulan Denah Lt.1, 4. Usulan Tampak Depan, 5. dan 6. Usulan Potongan
Sumber: Olahan Penulis dari Berbagai Sumber, 2023

Vol. 6, No. 1,
April 2024. hlm: 121-134
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Interaksi antargenerasi dapat tercipta kembali dengan didukung oleh kegiatan bermain. Pentingnya bermain bagi segala usia, sebagai langkah awal mengubah pandangan setiap generasi untuk menjadi lebih terbuka satu sama lain. Mampu meningkatkan posibilitas terjadinya pertukaran pola pikir di setiap kegiatannya, tak hanya ketika bermain. Mengubah makna akan kemenangan dalam sebuah permainan, menjadi satu tujuan, yaitu menjalin hubungan yang lebih harmonis antargenerasi. Dimulai dari kegiatan yang pernah dialami setiap pribadi, agar dapat menghapuskan batasan-batasan sosial yang ada hingga saat ini, sehingga batasan memudar dan setiap pribadi yang terlibat mampu menyebarkan hal positif ke sekitar.

SARAN

Berdasar dari pernyataan diatas, hubungan antargenerasi dapat menimbulkan keharmonisan dalam kehidupan sehari-hari dimulai dari kegiatan yang dianggap sebelah mata seperti bermain. Sehingga memperkecil jarak akibat pengkotak-kotakkan generasi di masyarakat. Diharapkan aktivitas bermain kedepannya juga dapat menjadi dasar kegiatan yang mampu digunakan demi proyek penghapus batas antargenerasi, mengembalikan hubungan relasi antargenerasi selaku hadiah harmonisasi di kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

Aniq, R. (2012). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Tingkat Empati Anak.* Retrieved from http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/2176

Beresin, A. R. (2014). *The Art of Play.* Philadelphia: Temple University Press.

Botton, A. d. (2006). *The Architecture of Happiness.* New York: Vintage Books.

Brown, C. T. (2018). *Human Development: Equipping Minds with Cognitive Development.* New York: Nova Science Publishers, Inc.

Brown, S. C. (2009). *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul.* Canada: The Penguin Group.

Budi, H. I. (2021). Minimalisir Konflik dalam Gap Generasi Melalui Pendekatan Komunikasi Interpersonal.

DeBenedet, A. T. (2018). *Playful Intelligence: The Power of Living Lightly in a Serious World.* Solana Beach, California: Santa Monica Press LLC.

DeMello, K. (2016). *Healing through Design: The Psychological Effects of Design on the Elderly*. (Doctoral dissertation, [Honolulu]:[University of Hawaii at Manoa],[December 2016]).

Elkind, D. (2007). *The Power of Play: Learning What Comes Naturally.* Da Capo Lifelong Books.

Hasyim, M. A. (2023). Analisis Pengaruh Kesenjangan Generasi terhadap Kualitas Kerja Karyawan di dalam Perusahaan.

Hendricks, B. E. (2011). *Designing for Play.* Ashgate Publishing.

Lase, D. D. (2020). Pembelajaran Antargenerasi Untuk Masyarakat Berkelanjutan: Sebuah Kajian Literatur dan Implikasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, *6*(2), 89-103

Mariyati, L. I. (2021). *Psikologi Perkembangan Sepanjang Kehidupan Manusia.* Sidoarjo: UMSIDA PRESS.

McAdams, D. P. (2019). *Handbook of Personality Development.* New York: The Guilford Press.

Mulyawati, Y. A. (2022). Pengaruh Empati Terhadap Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar.

Pallasmaa, J. H. (2015). *Architecture and Empathy.* Finland: Tapio Wirkkala-Rut Bryk Foundation. doi:ISBN: 978-0-692-53919-4

Patel, M. N. (2019). Exploring Research Methodology: Review Article. *IJRR : International Journal of Research and Review*. doi:https://doi.org/10.4444/ijrr.1002/1004

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Purwana, D. U. (2023). Analisis Komparatif Perilaku Komunikasi Verbal di Tempat Kerja Antara Generasi X dan Y di Gerai Pelayanan Operator Seluler Wilayah Priangan Timur.

Putra, D. &. (2018). Architect and Empathy: The Importance of Human Experience in Architectural Design. *International Journal of Built Environment and Scientific Research*. doi:https://doi.org/10.24853/ijbesr.2.1.47-54

Putra, Y. S. (2017). Theoritical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among makarti*, *9*(2).

Qonitatin, N., Faturochman, F., Helmi, A. F., & Kartowagiran, B. (2020). Relasi remaja–orang tua dan ketika teknologi masuk di dalamnya. *Buletin Psikologi*, *28*(1), 28-44.

Sicart, M. (2014). *Play Matters.* Cambridge: The MIT Press.

Stephan, C. S. (2020). "Focus on the Users": Empathy, Anticipation, and Perspective-taking in Healthcare Architecture. *UCLA Electronic Theses and Dissertations*. Retrieved from https://escholarship.org/uc/item/5f7187wj

Sukamti, E. R. (2018). *Perkembangan Motorik.* Yogyakarta: UNY Press.

Thahir, A. (2020). *Psikologi Perkembangan.* Yogyakarta: Pustaka Referensi. Retrieved from http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11010

Walz, S. P. (2010). *Toward a Ludic Architecture The Space of Play and Games.* Zurich: ETC Press.

Wang, Q. (2016). Emotional Architecture for Everyday Life. Architectural Design for Senior Living Oriented by the Psychological Pattern of Elderly People. *Diposit Digital de la Universitat de Barcelona*. doi:http://hdl.handle.net/2445/104275

Winangsih, W. L. (2018). Meningkatkan Sikap Empati Melalui Metode Mendongeng pada Anak Usia Dini.