

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Arsitektur Perilaku**

Perilaku merupakan kata yang merujuk pada aksi seorang manusia atau aktivitas fisik yang dilakukan, dengan aksi berupa interaksi yang dilakukan baik kepada lingkungan fisik maupun sesama manusia lainnya. Suatu desain arsitektur juga menghasilkan suatu bentuk secara fisik yang dapat dirasakan oleh indra penglihatan dan indra peraba manusia. Hal tersebut membuat desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terhadap suatu perilaku, tidak memungkinkan juga dapat menjadi penghalang terhadap suatu perilaku. Perancangan arsitektur memiliki premis dasar untuk memenuhi kebutuhan manusia serta mengerti perihal perilaku manusia yang menjadi penghuni (Laurens, 2004).

##### **2.1.1 Prinsip Arsitektur Perilaku**

Adapun prinsip-prinsip pada tema arsitektur perilaku sebagai bentuk penerapannya, yakni (Weinstein & David, 1987):

- Berkomunikasi dengan lingkungan serta manusia. Desain harus dipahami oleh pengguna melalui penginderaan atau imajinasi penghuni bangunan sehingga dapat memahami bentuk yang dihadirkan oleh perancang. Bentuk juga umumnya digunakan sebagai media komunikasi, dengan menjadi kajian yang paling mudah dipahami serta ditangkap oleh manusia.
- Mewadahi aktivitas penghuni secara menyenangkan dan nyaman. Rancangan diharapkan dapat memberi kenyamanan psikis dan fisik. Kenyamanan fisik mencakup kenyamanan yang memengaruhi tubuh secara langsung dari pengolahan bentuk atau ruangan sekitar, seperti kenyamanan termal. Sedangkan kenyamanan psikis dapat dicapai berdasarkan standar manusia secara individu yang berbeda-beda dan mewujudkan perasaan senang atau tenang dalam berperilaku.

- Memenuhi nilai estetika dalam bentuk dan komposisi. Rancangan memerhatikan unsur keindahan yang mencakupi nilai keterpaduan, keseimbangan, irama, proporsi, dan skala.
- Memerhatikan kondisi dan perilaku pengguna.

### 2.1.2 Variabel Arsitektur Perilaku

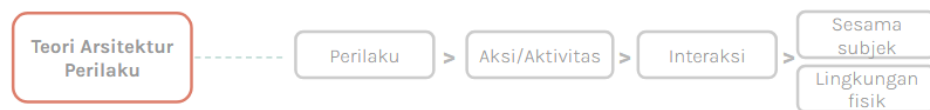
Tanggapan terhadap suatu perilaku terkadang memiliki timbal balik yang beragam bahkan sebaliknya, maka apabila terdapat perubahan *setting* yang disesuaikan akan menimbulkan pengaruh terhadap perilaku manusia. Beberapa variabel yang perlu diketahui dalam perancangan fisik ruang memberikan pengaruh kepada perilaku pengguna mencakup (Setiawan, 1995):

Variabel	Keterangan
Ruang	Ruang memberi pengaruh terhadap perilaku manusia dengan menyajikan fungsi pemakaian ruang sebagai perancangan fisik.
Ukuran dan bentuk	Aspek ini dapat disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi sebab akan memengaruhi psikologis pengguna.
Perabot dan penataannya	Disesuaikan dengan kegiatan beserta sifat yang terbentuk di ruang tersebut, halnya penataan simetris dapat menghasilkan kesan kaku sedangkan penataan asimetris menunjukkan kesan yang dinamis.
Warna	Variabel warna berperan penting dalam pembentukan suasana serta kualitas suatu ruang.
Suara, temperatur dan pencahayaan	Suara bersumber dari pengukuran nilai desibel (dB) yang ideal, serta penyesuaian temperatur dan pencahayaan dapat memengaruhi psikologis pengguna.

Tabel 2.1.2 1 Keterangan Variabel Arsitektur Perilaku

Perilaku dan lingkungan memiliki penyesuaian yang terbagi dua, yaitu tingkah laku yang berubah menyesuaikan dengan lingkungan merupakan sifat seorang manusia yang dapat belajar dari kegiatan yang dialami di masa lampau. Penyesuaian tingkah laku manusia terhadap lingkungan memiliki tahapan tersendiri. Hal ini memiliki arti bahwa manusia dapat dididik, belajar dan berlatih secara mandiri untuk penyesuaian diri dengan lingkungan yang asing.

Yang kedua berupa lingkungan yang berubah mengikuti perilaku manusia selalu diupayakan untuk hal manipulasi agar dapat menyesuaikan sesuai keinginan perilaku suatu individu. Hal ini melewati tahap proses yang disebut dengan merancang, dimana lingkungan dimanipulasi dengan melibatkan tingkah laku.



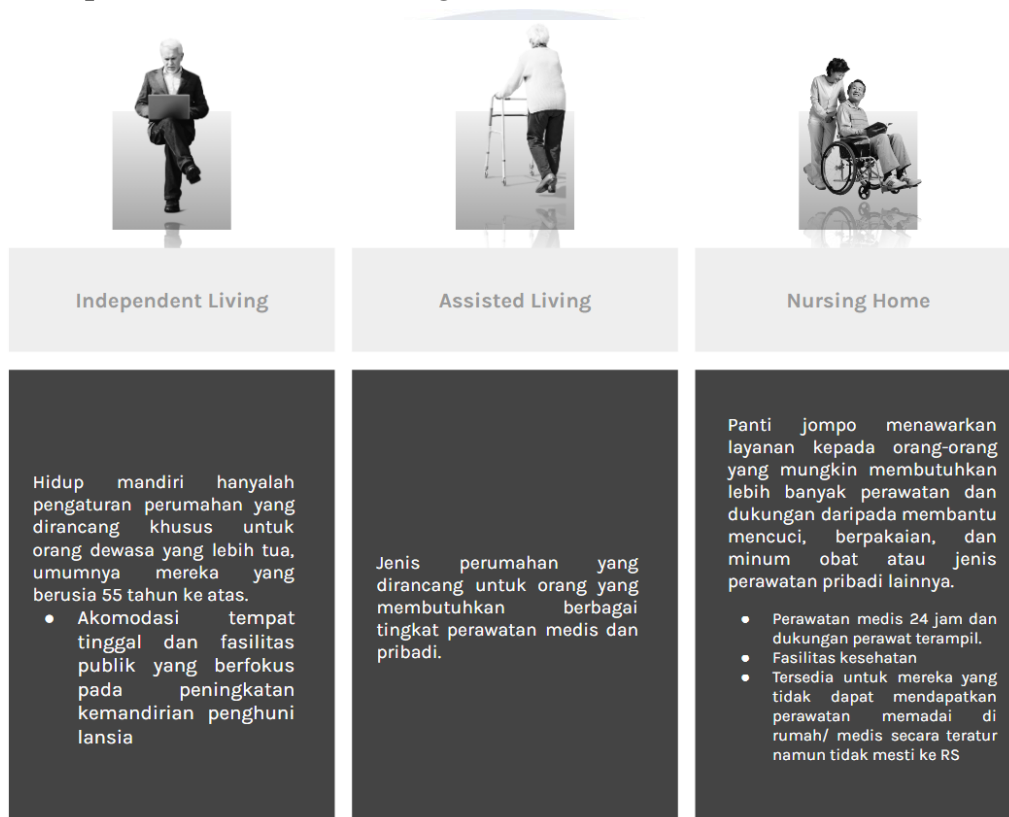
**Gambar 2.1.1. 1 Hubungan Teori Arsitektur Perilaku**

Sumber: Penulis, 2022

Pada perancangan arsitektur dengan pendekatan arsitektur perilaku wajib memerhatikan supaya peran bangunan dapat berperan sebagai wujud pelayanan sosial dengan maksud luas, maka terdapat elemen yang harus dipertimbangkan. Elemen-elemen tersebut mencakupi:

- Kegiatan sosial yang dijalankan di dalam bangunan.
- Unsur fleksibilitas pada setiap kegiatan.
- Kegiatan yang memengaruhi atau dipengaruhi.
- Sasaran serta latar belakang dari pengguna ruang.

## 2.2 Tipe Fasilitas *Senior Housing*



**Gambar 2.2. 1** Rangkuman Tipe Fasilitas *Senior Housing*

Sumber: Penulis, 2023

### 2.2.1 *Independent Living*

*Independent Living* berupa perumahan dengan pengaturan yang dirancang secara khusus untuk tokoh lansia, umumnya teruntuk mereka dengan usia 55 tahun ke atas. Perumahan dapat bervariasi dari gaya hidup apartemen sampai dengan rumah keluarga tunggal yang terpisah (Lawrence, White, Ph.D., & Saisan, M.S.W., n.d.). Biasanya, komunitas menawarkan fasilitas, layanan, dan aktivitas dengan adanya pusat rekreasi yang tersedia untuk memberi kesempatan bersosialisasi dengan teman sebaya. Aktivitas yang dapat dilakukan berupa pertemuan, kelas pendidikan berkelanjutan, seni & kerajinan, atau menonton film bersama. Fasilitas yang ditawarkan meliputi sarana olahraga dan rekreasi untuk mempertahankan kondisi fisik lansia, seperti

penyediaan kolam renang, lapangan olahraga, atau kesesuaian peminatan lainnya.

Dengan fasilitas hidup yang disediakan untuk lansia mandiri yang membutuhkan lebih sedikit atau tidak butuhnya bantuan pada aktivitas hidup sehari-hari, maka sebagian besar gaya *independent living* tidak menawarkan perawatan medis dengan staf perawat. Namun, terdapat jasa bantuan yang dapat disewa secara terpisah menyesuaikan pada kebutuhannya. Layanan untuk lansia diberikan untuk kenyamanan dan kebutuhan keseharian seperti makanan keseharian, tata graha, salon, dan *laundry*.

### **2.2.2 Assisted Living**

*Assisted living* merupakan salah satu pilihan tempat tinggal bagi lansia yang membutuhkan bantuan untuk aktivitas yang menyangkut kehidupan keseharian, seperti asistensi berpakaian, kamar mandi, menjaga rumah, dan kunjungan ke tempat lain. Fasilitas ini cocok apabila lansia memerlukan layanan perawatan pribadi yang memerlukan bantuan orang lain dari komunitas hidup mandiri atau di rumah, namun tidak memerlukan perawatan medis atau perawat secara berkepanjangan.

Dengan gaya *assisted living*, dukungan keselamatan dan keamanan ditujukan dengan akses 24 jam ke perawat yang dapat dihubungi melalui panggilan telepon. Konsep yang diterapkan berupa akomodasi kebutuhan sambil memberi kebebasan mengembangkan rencana pribadi. Wujud tempat tinggal *assisted living* dapat berupa tipe perumahan dari rumah yang dikonversi atau kompleks apartemen. Terdapat penyediaan ruang tamu yang bergaya seperti apartemen dengan dapur kecil, ruang makan kelompok dengan area umum untuk melakukan kegiatan sosial atau rekreasi, sedangkan terdapat penyediaan hanya untuk kamar tidur.

### **2.2.3 Panti Jompo**

Panti jompo atau panti wreda merupakan wadah untuk mengurus dan merawat orang jompo. Panti jompo merupakan fasilitas dengan tingkat

perawatan tertinggi untuk lansia di luar rumah sakit. Pilihan lansia memilih untuk bertempat di panti bersifat beragam sesuai dengan kebutuhan, keputusan, atau desakan pilihan yang dihadapi mereka. Lansia membutuhkan tingkat perawatan yang tinggi yang dapat didapatkan pada panti wreda, seperti tersedianya fasilitas pelayanan medis, terapi, konseling, atau kegiatan rekreasi. Selain itu, panti jompo dapat menjadi wadah bersosialisasi antar para lansia dengan lansia lainnya. Fasilitas tersebut bertujuan untuk merawat para lansia supaya mereka merasa sehat dan nyaman untuk menjalani kesehariannya di lingkungan yang diwadahi.

Terdapat berbagai jenis panti jompo berdasarkan kepemilikan, yaitu kepemilikan milik pemerintah dan milik swasta atau yayasan (Murti, 2013). Kedua jenis kepemilikan memiliki sistem dan standar yang berbeda, yakni:

1. Panti jompo dengan kepemilikan pemerintah biasanya bersubsidi atau tidak memungut biaya para penghuni lansia dan memiliki donatur spontanitas. Penghuni pada jenis panti ini biasanya tidak dapat menafkahi diri sendiri atau tidak mandiri.
2. Panti jompo dengan kepemilikan swasta atau yayasan bersifat berdiri secara mandiri dan diorganisir oleh badan yayasan tersebut secara langsung. Penghuni lansia pada panti biasanya dititipkan dari keluarga yang bertanggungjawab namun dengan alasan tidak dapat merawat pihak yang dititipkan. Untuk masalah iuran berupa bersifat wajib namun disesuaikan dengan kemampuan keuangan penghuni dan dengan memiliki donatur tetap atau donatur spontanitas.

Terdapat bagian UUD yang ditetapkan mengenai kesejahteraan lanjut usia (JDIH BPK RI, 1998), yakni UU RI Nomor 13 Tahun 1998. Pasal 1 (Bab I) yang menjelaskan adanya pembagian kategori tokoh lansia yang dapat dikategorikan ke lansia potensial yakni lansia yang mampu melaksanakan pekerjaan yang dapat menghasilkan barang atau jasa, sedangkan lansia tidak

potensial berupa lansia yang tidak berdaya untuk melakukan aktivitas mencari nafkah sehingga bergantung pada bantuan orang lain.

Isi pasal mengenai upaya peningkatan kesejahteraan sosial bagi lanjut usia tidak potensial sehingga dapat dikaitkan dengan pemberdayaan tokoh lansia pada studi kasus meliputi pasal 12 (Bab V), dengan meliputi beragam pelayanan untuk bidang keagamaan, kesehatan, perlindungan sosial, dan pemberian kemudahan dalam penggunaan fasilitas, sarana, prasarana umum serta layanan bantuan hukum.

Peraturan perundang-undangan lain meliputi peraturan menteri sosial RI Nomor 19 Tahun 2012 mengenai pedoman pelayanan sosial lanjut usia. Bab II pasal 7 berisi mengenai pelayanan dalam panti yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan lansia, memenuhi kebutuhan dasar lansia, meningkatkan peran masyarakat serta pihak pemerintahan dalam menyediakan beragam bentuk pelayanan sosial bagi lansia.

### **2.3 Standar Perancangan Panti Jompo**

Dikaji dari buku standar perancangan panti jompo (Department of Transportation and Infrastructure BD, 2015) didapatkan data umum mengenai standar pemrograman umum yang wajib diterapkan pada pembangunan panti jompo. Kawasan hunian di panti jompo dikembangkan dalam skala perumahan, secara detail, dan terdiri dari ruang hidup kelompok kecil tanpa adanya koridor buntu. Setiap rumah penduduk harus memiliki minimal 25 tempat tidur hingga maksimal 30 tempat tidur, kecuali dalam keadaan khusus dengan adanya perizinan. Sedangkan untuk skala bangunan bertingkat dapat menampung hingga 90 tempat tidur.

Semua fasilitas harus dirancang untuk menghormati hierarki spasial yang memungkinkan transisi yang sesuai dari ruang publik, ke ruang semi-publik, ke ruang semi-privat sampai ke area pribadi penghuni kompleks. Semua ruang komunal yang digunakan oleh penghuni harus memiliki pemandangan ke luar. Dari segi aksesibilitas, penghuni harus memiliki akses dari setiap rumah penduduk ke

halaman luar atau taman, jalan setapak, balkon atau teras. Pintu eksterior untuk penggunaan publik dan penduduk harus dipasang dengan pembuka berbantuan listrik. Dari segi pengguna mencakupi penghuni, staf, dan keluarga tidak boleh melewati satu rumah penduduk untuk mengakses rumah penduduk lain dan wilayah administrasi harus terpisah dari semua wilayah pemukiman.

#### **2.4 *Memory Care Architecture and Design***

Fasilitas dengan pendekatan *memory care* adalah fasilitas perawatan yang memberikan bantuan khusus untuk manula yang mengalami kehilangan ingatan, seringkali karena penyakit Alzheimer atau jenis demensia lainnya (Samuels, 2022). Fasilitas ini menawarkan perawatan dan dukungan khusus untuk membantu penghuni mengelola gejala dan mempertahankan kualitas hidupnya.

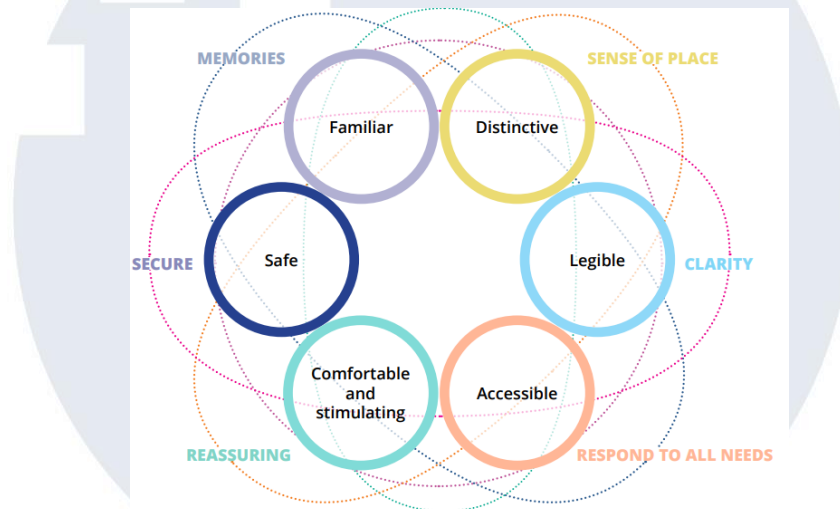
Unit perawatan memori menyesuaikan perawatan kesehatan dengan kebutuhan penderita Alzheimer dan demensia. Tanda dan gambar sebagai bantuan visual dapat membantu warga melakukan hal-hal secara mandiri sebanyak mungkin. Banyak yang menawarkan halaman luar ruangan tertutup untuk rekreasi dan area umum yang dirancang untuk memudahkan penghuni menemukan jalan mereka.





### 2.4.1 Design for Dementia

Desain untuk demensia bertujuan untuk membantu desainer dan orang lain yang bekerja di gedung lingkungan untuk mengatasi tantangan demensia di masyarakat. Terdapat 6 prinsip desain, yaitu sebagai berikut (Halsall & MacDonald, 2015):



**Gambar 2.4.1. 1 6 Prinsip Desain Untuk Demensia**

Sumber: Halsall & MacDonald, 2015

#### 2.4.1.1 Familiarity

Penderita demensia menghubungkan lingkungan sekitarnya melalui tingkat keasingan, seperti keakraban tempat, objek, atau penanda lain yang dikenalnya. Memori masa lalu dan peristiwa akan lebih mudah diingat dibandingkan peristiwa yang baru terjadi, begitu pula dengan wajah yang dikenalnya seperti wajah keluarga dan teman. Penerapan nilai *familiarity* pada desain dapat mempertimbangkan:

- Penggunaan penanda atau petunjuk lokal dalam lingkup keseharian sebagai pengaturan untuk desain baru di skala makro.
- Penggunaan elemen sejarah dan warisan untuk menstimulus ingatan.
- Kenangan distimulasi oleh semua indera, yakni penglihatan, sentuhan, penciuman, pendengaran, dan rasa.
- Menampilkan inti dari era lansia, dengan menghadirkan lingkungan yang tidak asing.

- Pengaturan penampilan kamar yang dapat dikenali dengan memberikan nuansa domestik ketimbang kelembagaan.
- Pengaturan lansekap termasuk stimulus sepanjang masa.
- Keanekaragaman hayati untuk mengatraksi margasatwa, burung, kupu-kupu, dan lainnya.

#### **2.4.1.2 Distinctive environments**

Menyediakan lingkungan khas dapat membantu penderita demensia bergerak bebas secara mandiri di sekitar lingkungannya. Lingkungan wajib membangkitkan *sense of place* melalui kekhasan desain. Poin lingkungan yang khas dapat direspon dengan menghasilkan:

- *Sense of place* yang dihasilkan melalui karakter area yang diekspresikan melalui desain. Pikirkan tentang era desain mereka, menciptakan lingkungan internal yang berhubungan ke ingatan mereka.
- Aksi personalisasi supaya lansia dapat merasakan esensi yang ada pada tempat tinggal mereka (*feels like home*).
- Karakter dari lingkungan yang tenang dan meyakinkan.
- Rasa identitas yang ditunjukkan sesuai dengan pengguna.
- Keberagaman ukuran dari desain ruang untuk menginspirasi berbagai aktivitas di dalam atau di luar ruangan.
- Ambang, sebagai penentuan dan menghaluskan transisi antara setiap karakter area.
- Jalur yang jelas untuk membangkitkan *sense of place* dan identitas baik secara eksternal maupun internal.

#### **2.4.1.3 Legibility**

Poin keterbacaan membantu penderita demensia untuk menavigasi lingkungan dan membantu menemukan jalan ke tempat yang diinginkan. Keterbacaan suatu tempat didapatkan dengan mempertimbangkan:

- Kejelasan dan keterbacaan dalam tata letak dan desain. Visibilitas tujuan dan pintu masuk ditata pada titik yang mudah dikenal dengan posisi yang jelas.
- Desain terintegrasi secara visual dengan menggunakan tata letak, warna, material dan pencahayaan.
- Elemen *wayfinders* untuk membantu mengidentifikasi orientasi dan berperan sebagai penanda antar ruang.
- Pola dan alur sirkulasi yang jelas dan sederhana supaya lansia dapat dengan mudah menemukan jalan di sekitar tempat tinggal atau lingkungan.
- Pintu masuk atau *entrance* diutamakan dan dapat diidentifikasi.
- Penerangan yang jelas untuk menyediakan rute yang terang dan terbaca.
- Hierarki ruang yang sederhana secara internal dan eksternal.
- Orientasi pemandangan ke taman atau jalan.

#### **2.4.1.4 Accessibility**

Rancangan lingkungan merespon kebutuhan berbagai pengguna termasuk mereka yang hidup dengan demensia. Poin aksesibilitas didesain dengan mempertimbangkan:

- Sirkulasi dengan jarak yang cukup lebar untuk kursi roda, skuter mobilitas, dan pejalan kaki untuk berpapasan dengan mudah dan aman.
- Pemilihan material dipilih secara khusus untuk menghindari permukaan yang reflektif atau gelap sebab dapat membingungkan persepsi. Hindari penggunaan pola acak yang membingungkan dan mengganggu.
- Rute dengan level yang rata secara berkelanjutan, dengan material permukaan yang dipilih untuk membantu orientasi dan identifikasi arah.

- Hindari penggunaan anak tangga sebab orang yang hidup dengan demensia dapat kesulitan menilai jarak. Penggunaan anak tangga atau eskalator memiliki alternatif yang terlihat jelas, seperti lift atau *ramp* dengan kemiringan yang dapat diterima.
- Kurangi kekacauan dan penghalang khususnya di jalan setapak yang dikhususkan bagi pejalan kaki, skuter mobilitas, dan kursi roda.
- Kebutuhan pengguna lain juga harus dianggap sebagai bagian dari metodologi desain yang komprehensif dan terintegrasi.

#### ***2.4.1.5 Comfortable and stimulating environments***

Lingkungan didesain untuk dapat mengurangi stres dan disorientasi serta mendorong partisipasi, percakapan, dan aktivitas. Desainer dapat merespon dengan mempertimbangkan:

- Mengaplikasikan skala rumah tangga yang nyaman untuk meyakinkan lingkungan yang dapat dikenali. Hindari nuansa institusional dan kembangkan rasa kemandirian dan kendali.
- Sediakan ruang hijau untuk mendorong kontak dengan alam. Pemandangan ke ruang hijau dapat bermanfaat ketika berjalan dan bersosialisasi di ruang hijau.
- Merangsang sensorik, penciuman, sentuhan, pengecap, penglihatan dan suara, elemen ini dapat menggunakan pertimbangan pemilihan warna.
- Kebisingan dapat mengganggu sehingga sebaiknya tata letak residensial jauh dari kebisingan yang dapat mengganggu. Pertimbangkan gema antara dinding dan permukaan keras., sediakan bahan penyerap suara, baik di dalam maupun di luar.
- Merancang sirkuit daripada jalan buntu untuk menghindari frustrasi dan memberikan pandangan keluar untuk membantu orientasi.

#### 2.4.1.6 Safe

Keamanan orang dengan demensia baik di lingkungan rumah maupun ruang eksternal merupakan persyaratan desain yang kritis. Poin keamanan dapat diaplikasikan dengan:

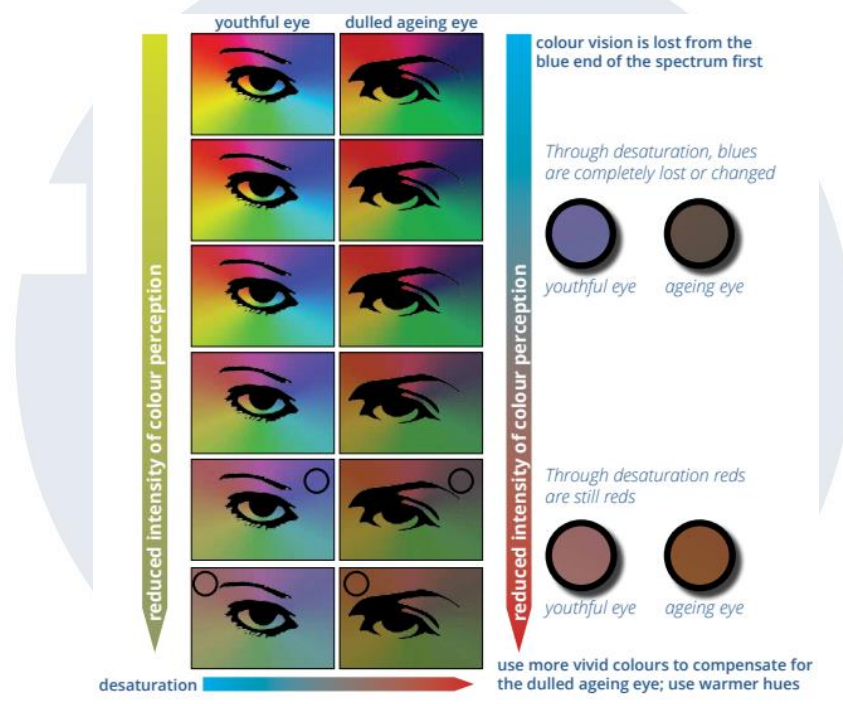
- Memaksimalkan bagian depan secara aktif dan permeabilitas untuk menghasilkan aliran manusia dan menghidupkan ruang.
- Ruang yang bersifat *defensible* dengan delineasi yang jelas antara area privat dan publik, tetapi mempertahankan visibilitas ruang publik secara jelas.
- Atasi kesepian dan keterasingan dengan menyediakan kamar atau ruang informal yang dapat menarik banyak orang dan merangsang keterlibatan serta partisipasi pengguna.
- Ruang luar harus diperhatikan dengan baik, dengan pengawasan alami ruang yang menciptakan '*eyes on the street*' dan berkontribusi pada lingkungan yang aman, nyaman, kondusif untuk kehidupan komunal.
- Penggunaan perangkat teknologi yang dapat membantu keselamatan dan keamanan, misalnya dengan penerangan yang dioperasikan dengan sensorik dan sistem keamanan yang menyediakan pemantauan terpisah terhadap penduduk yang rentan.

### 2.4.2 Persepsi Visual Lansia Demensia

#### 2.4.2.1 Degenerasi Visual

Orang dengan demensia memiliki kemampuan yang berkurang untuk melihat secara kontras, oleh karena itu diperlukan kontras tonal yang baik antara dinding dan lantai. Kemampuan untuk merasakan warna dapat berkurang sehingga pemilihan warna material dan signage sangat penting. Dengan lensa mata menguning, ujung biru spektrum akan hilang terlebih dahulu. Oleh karena itu, lebih mudah untuk melihat warna yang lebih

hangat. Warna yang lebih hidup berupa warna yang sebaiknya digunakan untuk mengkompensasi penurunan mata yang menua.



**Gambar 2.4.2.1. 1 Diagram Degenerasi Warna**

Sumber: Halsall & MAcDonald, 2015

Jika tingkat pencahayaan tambahan disediakan untuk mengkompensasi ketajaman yang berkurang, maka mungkin ada risiko silau. Hasil lain dari degenerasi dapat berupa berkurangnya persepsi kontras dan nada sehingga mengurangi persepsi kedalaman dan persepsi warna. Pada roda warna, ujung biru spektrum adalah salah satu warna pertama yang hilang karena menguningnya lensa mata.

Oleh karena itu, menggunakan warna yang lebih hangat dan warna yang hidup akan mengimbangi mata kusam yang menua. Menggunakan warna yang lebih kuat dan lebih hidup lebih menarik, selama lingkungannya masih akrab bagi pengguna akhir. Interior yang indah masih bisa diciptakan yang bisa diapresiasi oleh orang tua dan orang yang hidup dengan demensia serta pengunjung atau anggota keluarga. Ruang pribadi harus dipersonalisasi, berhati-hati untuk menghindari nuansa hotel atau institusi.

Detail pribadi kecil menciptakan keakraban dan membantu memperkuat identitas

#### **2.4.2.2 Kesadaran Spasial dan Keterbacaan**

Menanggapi komplikasi visuo-perseptual yang dialami dengan demensia, pertimbangan khusus harus dilakukan diberikan kepada bagaimana orang memandang lingkungan mereka dan menegosiasikannya.

Keterbacaan dapat dibantu oleh:

- Menyediakan garis pandang yang jelas dengan rambu-rambu di tingkat yang lebih rendah.
- Kondisi pencahayaan merata, khususnya siang hari.
- Memasang matt, bahkan lantai berwarna. Nilai reflektansi cahaya dapat diukur menggunakan ponsel mono untuk memeriksa apakah kontras tonal berlebihan atau mengganggu.
- Mengurangi kebisingan dan gema melalui penggunaan bahan penyerap suara. Tirai dan perabotan lembut akan membantu. Karpet tersedia yaitu penolak kelembaban dan kotoran dan mudah dibersihkan.

#### **2.4.2.3 Wayfinding**

*Wayfinding* memandu manusia melalui ruang melalui konsep dasar seperti papan nama, ikonografi, desain karpet, dan pencahayaan. Tapi itu lebih strategis dibandingkan panah sederhana dan nama ruangan. Pertimbangan pencarian jalan mungkin sesuatu yang jelas, seperti kamar kecil yang ditandai dengan jelas dengan teks yang dapat dibaca dan simbol yang dapat dikenali. Terkadang lebih halus seperti pintu masuk ruangan dengan lalu lintas tinggi dengan kayu yang dicat harus digariskan dengan jelas, sementara pintu masuk untuk ruangan yang harus dihindari penghuni harus disamarkan dengan mural seperti rak buku yang dicat.

Menurut Winters, penderita demensia mempertahankan kemampuan mereka untuk mengenali objek lebih baik daripada warna, terutama saat

penglihatan mereka mulai memburuk, jadi menempatkan penanda khusus, seperti mesin jahit antik atau jam kakek, di persimpangan lorong adalah cara yang efektif untuk membantu warga. navigasi. Zeisel menyarankan pencarian jalan dapat melibatkan banyak indera manusia (Szlauderbach, 2022).

Sebagai bagian dari solusi pencarian jalan, taman penyembuhan dapat berfungsi sebagai titik akhir yang aman dan alami bagi penduduk yang berkeliaran. Dalam fasilitas perawatan memori yang dirancang dengan hati-hati, lorong-lorong yang ditempatkan secara strategis dapat mengarahkan penduduk yang bingung dan berkeliaran ke taman yang damai dan terletak di pusat yang dikelilingi oleh pagar.

Desainer sering menggunakan *wayfinding* untuk mengimbangi kebingungan yang disebabkan oleh koridor bermuatan ganda, yaitu lorong panjang dengan pintu di kedua sisinya, seperti yang ditemui pada hotel. Desain berulang ini dapat membingungkan penderita demensia, karena setiap lorong dan ruangan pada dasarnya tampak sama.

Idealnya, arsitek yang berspesialisasi dalam desain interior perawatan memori akan mengatur kamar penghuni dalam kelompok yang lebih kecil dan lebih dapat diidentifikasi. Tetapi karena koridor dengan muatan ganda sangat umum di fasilitas yang ada, desainer seringkali harus menggunakan strategi personalisasi untuk mengurangi kebingungan di lorong yang panjang.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



### 2.4.3 Public Realm Design: Place Making dengan Fokus Tokoh Demensia

#### EXAMPLE APPLICATION



**Gambar 2.4.3. 1** Contoh Pengaplikasian Public Realm Design

Sumber: Halsall & MacDonald, 2015

Desain ruang publik menanggapi sejarah tempat dan karakteristik lingkungan yang ada untuk mengembangkan lingkungan yang akrab dan dapat dikenali. Penelitian oleh Kevin Lynch menetapkan bahwa individu sering memahami dan menavigasi lingkungan dengan menggunakan peta mental mereka sendiri berdasarkan lima elemen kunci; *edge*, *district*, *path*, *node*, dan *landmark*.

Ruang publik yang dirancang dengan prinsip-prinsip ini memungkinkan penderita demensia untuk lebih dapat menggunakan ruang luar. Lima elemen menginformasikan desain lingkungan binaan dan dapat diringkas:

- *Edges* (dan bentuk bangun), dengan adanya pengurungan ruang dan diferensiasi melalui enklosur. Adanya persepsi batasan seperti pagar dan bangunan.

- *Character areas* (distrik), adanya rasa identitas untuk membedakan satu tempat dari yang lain seperti batasan antar area karakter dan koneksi visualnya.
- *Paths*, dengan desain gerakan dan sirkulasi secara intuitif sesuai orientasi dan keterbacaan jalan.
- *Nodes and landmarks*, adanya titik fokus di lingkungan dan penandaan pada jalan persimpangan. Titik secara visual pada titik acara, transportasi, dan fasilitas lainnya.
- *Bringing it all together*, dengan desain yang terintegrasi menunjukkan bentuk yang dibangun dari jalan dan jalur. Perpaduan struktur pohon, jaringan ruang terbuka, pemandangan berlapis menghasilkan *sense of place*.

## 2.5 Studi Preseden

### 2.5.1 Rukun Senior Living

Rukun Senior Living merupakan kawasan hunian untuk para warga senior dengan fasilitas pelayanan yang dapat memberi gaya hidup dinamis dan aktif (Rukun Senior Living), berlokasi di Jl. Babakan Madang No. 99 Sentul, Bogor. Lokasi yang ditempati bersifat strategis dengan akses yang mudah ke berbagai fasilitas umum, pusat perbelanjaan, rumah sakit, tempat wisata dan kuliner, serta akses tol.

Terdapat berbagai jenis opsi layanan dan hunian yang dapat menyesuaikan lansia, seperti pilihan untuk tinggal di kawasan Rukun Senior Living dengan membeli villa atau sewa apartemen dan kamar untuk jangka tertentu. Pilihan menikmati pelayanan berkegiatan di klub juga tersedia sehingga tidak mewajibkan lansia untuk hadir di tempat untuk dapat menikmati pelayanannya.

Dengan konsep *Continuing Care Retirement Community* (CCRC), terdapat beragam jenis sarana pelayanan terpadu sebagai penyesuaian gaya hidup lansia dari penawaran fasilitas keberagaman hunian yang lengkap. Tujuan

utama Rukun Senior Living berupa kehidupan yang menyenangkan serta aktif dengan berprinsip pada 4 dimensi wellness, yakni:

- *Social wellness*, acara yang diselenggarakan ditujukan untuk kehidupan bersama dengan aktivitas bersahabat dan bersenang-senang bersama lansia sebaya. Aktivitas memfasilitasi kebersamaan dengan program aktivitas tersedia, seperti *saturday life music*, *field trip*, nonton bersama, dan lainnya.
- *Physical wellness*, tersedia aktivitas yang berfokus pada upaya mendukung serta mempertahankan daya fisik lansia, seperti kegiatan motorik, kelas olahraga, jasa terapi, dan lainnya.
- *Mental wellness*, daya pikir yang didukung dari pelaksanaan kegiatan dan sarana keterampilan seperti membuat seni karya serta pembelajaran lainnya.
- *Spiritual wellness*, menyediakan kesempatan beribadah untuk warga dengan agama-agama yang dianut. Aktivitas terkait spiritual dapat diakses dengan pelayanan transportasi ke rumah ibadah atau partisipasi dalam kegiatan bakti sosial.



**Gambar 2.5.1. 1 Empat Dimensi Wellness**

Sumber: Rukunseniorliving, 2023

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Untuk jenis pelayanan gaya hidup, terdapat 5 jenis yang terdiri dari:

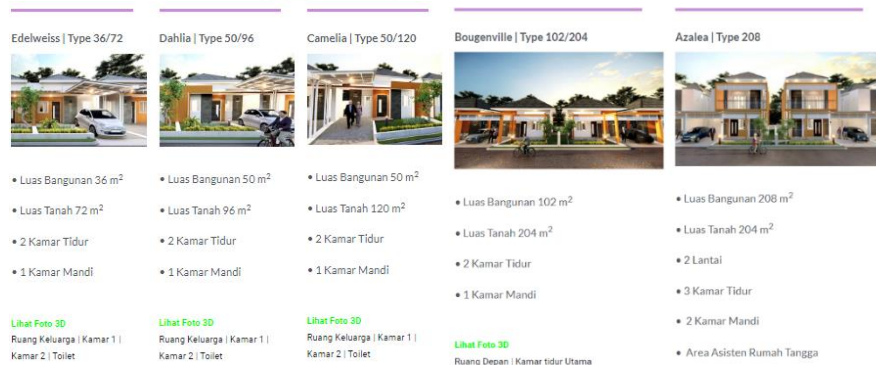
### 1. *The Villas*



**Gambar 2.5.1. 2 Siteplan dan Visualisasi The Villas**

Sumber: RukunSeniorliving, 2023

*The Villas* merupakan fasilitas villa mandiri bagi lansia berusia 50 tahun keatas dengan gaya hidup dinamis. *The Villas* memiliki kawasan tersendiri dengan susunan villa. Terdapat 5 jenis villa dengan pilihan luasan dan jumlah atau tipe ruang yang berbeda.



**Gambar 2.5.1. 3 Tipe Villa di Rukun Senior Living**

Sumber: RukunSeniorliving, 2023

### 2. *Senior Club*

Fasilitas *senior club* merupakan program untuk kesenangan rutin bersama RUKUN, dengan partisipasi lansia yang tinggal di sekitar maupun bagi lansia yang tinggal di rumah dapat mengakses fasilitas ini bersama keluarganya tanpa menetap di Rukun Senior Living. Secara *online* pada waktu tertentu, lansia dapat mengakses aplikasi zoom dan

menikmati momen kebersamaan bersama anggota lansia lainnya dengan kegiatan games, diskusi, bermain, musik. Sedangkan untuk program yang *onsite* dapat menjalankan aktivitas nyanyi, forum belajar, dansa, dan aktivitas lainnya.

### 3. *Senior Resort*



**Gambar 2.5.1. 4 *Senior Resort & Tipenya di Rukun Senior Living***  
Sumber: Rukunseniorliving, 2023

Tipe *senior resort* merupakan hunian bergaya *serviced apartment* yang praktis untuk lansia. Pengelolaan rumah akan diurus sebagai bentuk pelayanannya, seperti makanan, *laundry*, dan *housekeeping*. Tersedianya jasa tambahan berupa *assisted living* untuk lansia yang membutuhkan bantuan atau dukungan dalam aktivitas kesehariannya. Fasilitas lain yang tersedia sebagai fasilitas bersama merupakan danau untuk memancing, kolam renang, sauna, *jogging track*, restoran, *ballroom* untuk acara, dan *game room*.

### 4. *Senior Care*

Disajikan perawatan khusus untuk perawatan demensia dan alzheimer. Fasilitas berperan sebagai sarana pendukung untuk memaksimalkan kesejahteraan dan kualitas hidup lansia secara menyeluruh. Lansia akan didampingi *caregiver* yang telah dilatih dan berada di samping lansia untuk memberi bantuan berupa berpakaian, mandi, makan, medis, atau bantuan mobilitas.

### 5. *Home Care*

Jenis fasilitas ini memberi jasa berupa pelayanan lansia yang mengambil tempat di rumah. Pelayanan akan melibatkan *caregiver* yang sudah terampil dalam melayani lansia yang berkebutuhan khusus. Area

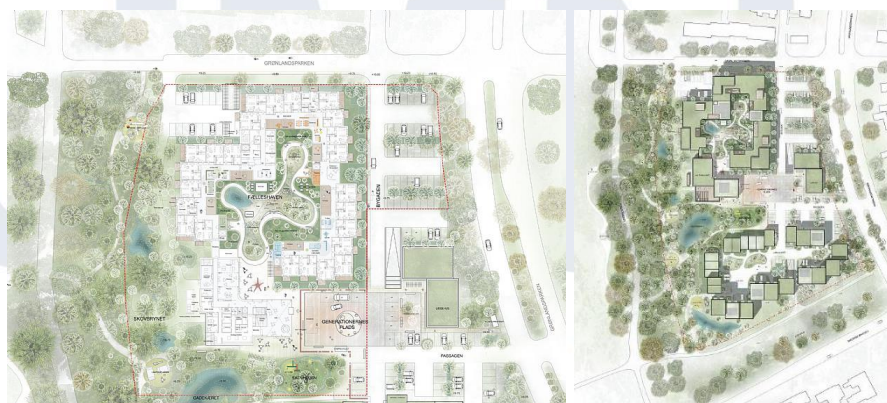
layanan mencakup kawasan Jakarta, Bogor, Bekasi, Depok, dan Tangerang.

## 2.5.2 Senior Living



**Gambar 2.5.2. 1 Senior Town**  
Sumber: CF Moller Architects, 2022

Senior Town merupakan proyek hasil sayembara yang dirancang oleh C.F Møller Architects pada tahun 2017. Dengan luasan mencakup 11,524m<sup>2</sup>, perancangan memuat 100 unit rumah dengan menjadi pusat kota mini, menghubungkan pusat panti jompo dan menciptakan kehidupan bagi para lansia.



**Gambar 2.5.2. 2 Siteplan Senior Town**  
Sumber: CF Moller Architects, 2022

Fokus utama proyek ini adalah menciptakan tempat yang tidak tampak seperti institusi, melainkan rumah. Suasana rumah dapat diciptakan dengan mempertahankan unsur-unsur rutinitas sehari-hari yang biasa dilakukan penghuni dalam kehidupannya. Senior Town memberikan kesempatan kepada orang tua untuk "pergi ke kota" untuk menjalankan tugas sehari-hari, seperti yang telah mereka lakukan sepanjang hidup mereka (CF Moller Architects, 2017).



**Gambar 2.5.2. 3 Visualisasi Senior Town**

Sumber: CF Moller Architects, 2022

Senior Town terdiri dari dua perumahan klaster berupa panti jompo dan kompleks ramah lansia. Antara ini adalah ruang di mana kehidupan sehari-hari Senior Town dapat terjadi. Pusat panti jompo terdiri dari empat bangunan, tiga diantaranya termasuk panti jompo dan tempat rekreasi. Bangunan keempat berupa Rumah Budaya memiliki fungsi publik seperti kafe dan klinik lingkaran. Di tengah, terdapat taman halaman dalam yang dikelilingi oleh lingkungan terbuka namun dibatasi dengan jelas, yang aman dan terjamin bagi penghuni demensia.

Menggabungkan fungsi publik di Rumah Budaya berarti dapat digunakan oleh seluruh lingkungan, memberikan karakter pusat komunitas.





K-farm merupakan *public space* dengan pertanian perkotaan yang berlokasi di Hongkong dengan area meliputi luasan 2000m<sup>2</sup> oleh Avoid Obvious Architect (Abdel, 2021). Lokasi K-farm berada dekat pantai sepanjang Victoria Harbour sehingga *siteplan* perancangan bersifat memanjang dengan fungsi variatif yang dapat diakses publik. *Masterplan site* terdiri dari geometri lingkaran yang merepresentasikan kesatuan, tanaman, dan elemen dermaga. Gaya desain akan memberi pemahaman distrik pusat dan barat. Fasilitas perkebunan terkoneksi dengan Belcher Bay, kolam refleksi, rerumputan, tempat penampungan hujan, dan *event space* yang terbuka setiap saat.

Terdapat 3 jenis pertanian yang disesuaikan dengan lokasi dan iklim spesifik kawasan, yaitu:

1. Taman hidroponik untuk menyediakan 365 pertanian dalam semua kondisi.
2. Aquaponik untuk mempelajari bagaimana ikan dan tumbuhan hidup berdampingan.
3. Organik dengan berbagai ketinggian dan spesies untuk disajikan sebagai pertanian inklusif dan menjaga ekosistem masyarakat.

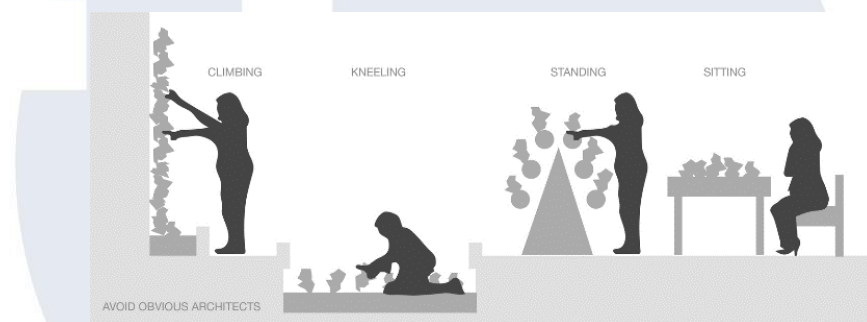


**Gambar 2.5.3. 2 Greenhouse & Garden K-Farm**

Sumber: Archdaily, 2021

MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Sarana publik meliputi peternakan yang dapat bermanfaat bagi masyarakat, dengan memfasilitasi kelas siang hari dan setelah kerja, bahan makanan organik dari dapur hijau, pasar petani, serta acara variatif komunitas. Perancangan K-farm dapat mengenalkan publik dalam bidang karier pertanian secara serius, cerdas, dan profesional.



**Gambar 2.5.3. 3 Metode Perkebunan K-Farm**

Sumber: Archdaily, 2021

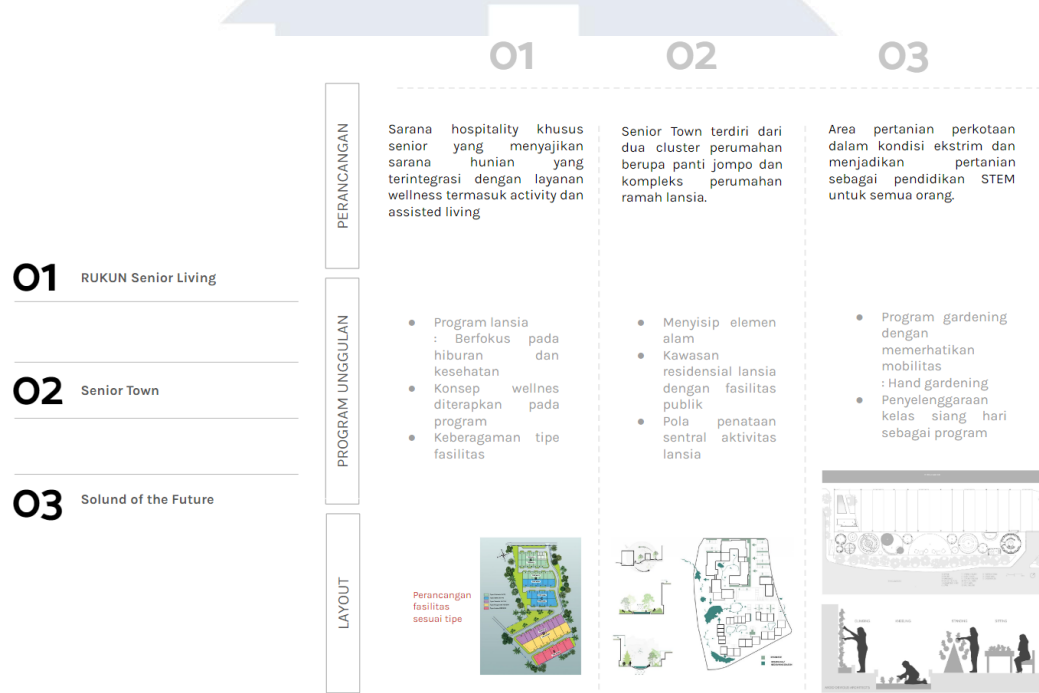
Metode perkebunan yang diterapkan pada K-farm meliputi keberagaman mobilitas untuk mengakses perkebunan secara vertikal maupun horizontal, dengan meliputi memanjat, berlutut, berdiri, dan dalam posisi duduk.

## 2.6 Kesimpulan Studi Preseden

Jenis preseden yang dikumpulkan berupa pendekatan perancangan residensial ramah lansia atau yang diperuntukkan bagi lansia, dan preseden yang disesuaikan dengan fungsi yang akan diterapkan dalam perancangan. Preseden 1 & 2 menjelaskan mengenai program ruang dan contoh penataan yang dapat digunakan sebagai fasilitas khusus bagi lansia.

Hal yang dapat dipelajari dari studi perancangan khusus lansia berupa adanya penyediaan sarana hunian yang terintegrasi dengan fasilitas yang diaplikasikan. Seperti Perancangan Rukun Senior Living yang menerapkan 4 dimensi *wellness* dan dituangkan menjadi bagian dari konsep program yang dijalankannya. Pada preseden 2 terdapat konsep unggul dalam menyisipkan elemen alam dan penataan tata letak rancangan residensial yang digabung dengan fasilitas

publik namun masih menjaga privasi penghuninya. Sedangkan preseden 3 menerangkan program *gardening* sesuai fungsi perancangan dan fitur bercocok tanam yang menampilkan keberagaman mobilitas manusia.



**Gambar 2.6. 1 Kesimpulan Studi Preseden**  
 Sumber: Penulis, 2023

