

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum Lansia

2.1.1 Definisi Lansia

Berdasarkan yang tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lansia atau lanjut usia memiliki definisi tahapan masa tua pada perkembangan individu dengan batasan usia 60 tahun ke atas. Dengan demikian, manusia yang digolongkan menjadi golongan lanjut usia (lansia) merupakan manusia baik laki-laki maupun perempuan yang umurnya sudah melebihi atau sama dengan 60 tahun. Kementerian Sosial RI mengklasifikasikan lansia ke dalam tiga kategori berdasarkan kondisi fisik, mental, sosial, serta tingkat kemandirian dan ketergantungan mereka pada lingkungan. Kategori tersebut meliputi:

- a) Pra-Lansia (Pra-LU), yaitu mereka yang berusia 60-69 tahun.
- b) Lansia (LU), yakni yang berusia 70-79 tahun.
- c) Lansia Akhir (LUA), yaitu mereka yang berusia 80 tahun ke atas.

Menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia (1998), lansia terbagi menjadi dua kategori, yaitu lansia potensial dan lansia tidak potensial. Lansia potensial adalah mereka yang masih mampu bekerja atau melakukan aktivitas yang menghasilkan barang dan/atau jasa. Sebaliknya, lansia tidak potensial adalah mereka yang tidak mampu mencari nafkah dan bergantung pada bantuan orang lain. Oleh karena itu, pemerintah tidak lagi memandang semua lansia sebagai beban, karena sebagian dari mereka tetap produktif dan berkontribusi terhadap perekonomian dengan menyalurkan pendapatan kepada generasi di bawahnya.

2.1.2 Penurunan Kondisi Lansia dan Ketergantungan

Menurut Clare Cooper Marcus dan Carolyn Francis dalam bukunya yang berjudul (Marcus & Francis, 1997), usia lansia merupakan sebuah titik dimana kondisi fisik dan mental manusia mulai mengalami perubahan yang cukup signifikan, dari seseorang yang mampu melakukan aktivitas secara mandiri menjadi seseorang yang membutuhkan bantuan dari orang-orang yang ada di sekitarnya. Hal ini diakibatkan oleh penurunan kemampuan fisik manusia, perubahan psikologis

serta beberapa faktor lain. Berikut merupakan beberapa bentuk dari ketergantungan yang sering dimiliki oleh lansia:

a) Ketergantungan personal

Lansia memerlukan bantuan intensif dari orang lain untuk melakukan kegiatan sehari-hari, karena mereka tidak lagi mampu melakukannya sendiri secara penuh dan hampir sepanjang hari.

b) Ketergantungan domestik

Lansia membutuhkan bantuan orang lain untuk pekerjaan rumah yang tidak bersifat pokok, seperti memasak, mencuci, dan tugas-tugas kecil lainnya.

c) Ketergantungan sosial/finansial

Lansia membutuhkan bantuan orang lain untuk aktivitas di luar rumah, seperti berbelanja, mengunjungi kerabat, atau urusan keuangan seperti menabung.

Dalam proses penuaan lansia, tidak hanya kondisi fisik saja yang mulai melemah, namun melemahnya kondisi fisik tersebut juga memengaruhi kondisi psikologis dan sosial yang mereka miliki. Berikut merupakan contoh dari beberapa masalah yang sering dialami oleh kaum lansia:

a) Kondisi psikologis

Penurunan daya kognitif dan psikomotorik paling banyak dialami oleh kaum lansia, misalnya adalah kesulitan untuk memahami perkataan maupun suatu permasalahan, dan lambat dalam bertindak.

b) Kesepian

Menurunnya kemampuan kognitif, psikomotorik yang meliputi kemampuan mendengar, melihat yang menghambat aktivitasnya membuat kaum lansia menjadi merasa terisolasi dari sosial masyarakat.

c) *Post Power Syndrome*

Sindrom ini biasanya dialami oleh kaum lansia yang sebelumnya memiliki jabatan yang cukup tinggi, yang mengakibatkan kaum lansia yang mengalami sindrom ini seakan merasa kehilangan tujuan hidup setelah pensiun.

d) Kondisi Kesehatan

Kaum lansia rentan terhadap penyakit fisik seperti infeksi, masalah organ dalam dan tulang, kurang gizi, gangguan syaraf, serta penyakit psikologis seperti depresi maupun gangguan kecemasan.

2.1.2 Antropometri Lansia

Seiring bertambahnya usia, lansia akan mengalami perubahan bentuk tubuh, sehingga diperlukan data dimensi tubuh yang khusus untuk mereka. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan basis data antropometri lansia, agar dapat dijadikan acuan dalam perancangan, sehingga desain yang dihasilkan dapat digunakan oleh lansia serta memberikan kenyamanan dan keamanan yang optimal bagi mereka sebagai pengguna utamanya. (Sarvia, Wianto, Yudiantyo, Apriyani, & Benjamin da Costa, 2021)

Data antropometri yang dibuat khusus bagi lansia tersedia di beberapa negara maju, namun masih terbatas di negara-negara tertentu, termasuk Indonesia. Data antropometri menjadi penting untuk meningkatkan keberlanjutan dan kesesuaian desain fisik. Data ini membantu dalam menciptakan desain yang lebih efisien, mengurangi penggunaan bahan, memperpanjang umur produk, serta mempertimbangkan perbedaan fisik di antara pengguna. (Gopal Nadadur, 2013) Mereka menyoroti manfaatnya, seperti pengurangan penggunaan bahan, perpanjangan umur produk, dan pertimbangan variasi antar pengguna. Namun, di Indonesia, data antropometri lansia masih sangat terbatas.

Perancangan alat bantu atau perangkat lain untuk mempermudah pergerakan dan aktivitas lansia sering kali masih menggunakan data dimensi tubuh orang dewasa, karena belum tersedia basis data khusus untuk dimensi tubuh lansia di Indonesia. Padahal, data menunjukkan bahwa dimensi tubuh orang dewasa berusia 18-22 tahun berbeda dengan dimensi tubuh lansia yang berusia 55 tahun ke atas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Elty Sarvia, Elizabeth Wianto, Wawan Yudiantyo, Pertiwi Apriyani dan Gideon Benjamin da Costa dalam jurnal Basis Data Antropometri untuk Skrining Awal Status Kesehatan Lansia, diperoleh data perbandingan dimensi tubuh dewasa dan lansia laki-laki dan perempuan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Perbandingan Nilai Rata-rata Dimensi Tubuh Dewasa dengan Lansia di Indonesia

No	Dimensi Tubuh	Perempuan				Laki-Laki			
		Dewasa	Lansia	p-value	Kesimpulan	Dewasa	Lansia	p-value	Kesimpulan
1	Berat Badan	56,07	60,1	0,067	Tidak Ada Perbedaan	68,28	66,72	0,642	Tidak Ada Perbedaan
2	Tinggi Badan	157,12	154,31	0,045*	Ada Perbedaan	170,31	166,16	0,002*	Ada Perbedaan
3	Tinggi Mata	145,68	140,1	0*	Ada Perbedaan	158,14	154,59	0,014*	Ada Perbedaan
4	Tinggi Bahu	131,05	127,96	0,009*	Ada Perbedaan	142,05	136,89	0*	Ada Perbedaan
5	Tinggi Siku	98,42	94,29	0*	Ada Perbedaan	103,77	106,03	0,381	Tidak Ada Perbedaan
6	Tinggi Maksimum Pegangan Tangan Vertikal/Posisi Tegak	198,3	181,46	0*	Ada Perbedaan	216,29	195,35	0*	Ada Perbedaan
7	Tinggi Maksimum Pegangan Tangan Vertikal/Posisi Duduk	122,23	106,73	0*	Ada Perbedaan	132,86	119,67	0*	Ada Perbedaan
8	Frontal Jarak Jepit Tangan	55,83	52,62	0,014*	Ada Perbedaan	69,21	54,5	0*	Ada Perbedaan
9	Lebar Bahu (<i>Width of the Shoulders/Bi-acromial Width</i>)	38,57	28,27	0*	Ada Perbedaan	45,16	32,02	0*	Ada Perbedaan
10	Lebar Bahu (<i>Width of the Shoulders/Bi-deltoid Width</i>)	38,84	41,37	0*	Ada Perbedaan	43,6	43,41	0,847	Tidak Ada Perbedaan
11	Lebar Siku	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
12	Tinggi dalam Posisi Duduk	82,85	78,71	0*	Ada Perbedaan	86,86	84,32	0,083	Tidak Ada Perbedaan
13	Tinggi Mata Posisi Duduk	72,08	66,17	0*	Ada Perbedaan	76,94	72,51	0,001*	Ada Perbedaan
14	Tinggi Siku dalam Posisi Duduk	22,96	19,28	0*	Ada Perbedaan	26,14	25,49	0,455	Tidak Ada Perbedaan
14	Ketebalan Paha dalam Posisi Duduk	15,09	12,32	0*	Ada Perbedaan	15,18	13,75	0,009*	Ada Perbedaan
16	Lebar Pinggul	36,39	37,1	0,362	Tidak Ada Perbedaan	34,88	38,06	0,001*	Ada Perbedaan
17	Tinggi Bahu Duduk	55,44	52,99	0,039*	Ada Perbedaan	59,83	61,77	0,162	Tidak Ada Perbedaan
18	Tinggi Popliteal	39,06	41,72	0*	Ada Perbedaan	42,26	43,87	0,004*	Ada Perbedaan
19	Pantat Popliteal	45,87	44,92	0,247	Tidak Ada Perbedaan	49,97	45,22	0*	Ada Perbedaan
20	Lebar Kepala	17,13	16,62	0,305	Tidak Ada Perbedaan	18,33	18,39	0,893	Tidak Ada Perbedaan
21	Lebar Tangan	9,49	8,06	0*	Ada Perbedaan	11	9	0*	Ada Perbedaan
22	Panjang Telapak Tangan	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA	NA
23	Lebar Kaki	9,71	10,55	0,034*	Ada Perbedaan	10,74	11,06	0,295	Tidak Ada Perbedaan
24	Panjang Kaki	25,49	22,44	0*	Ada Perbedaan	25,49	24,24	0,001*	Ada Perbedaan

Sumber: (Sarvia, Wianto, Yudiantyo, Apriyani, & Benjamin da Costa, 2021)

Berdasarkan Tabel 2. 1, dapat disimpulkan bahwa dari 24 data dimensi tubuh perempuan dewasa yang dibandingkan dengan perempuan lansia, 76% di antaranya menunjukkan perbedaan. Sementara itu, pada dimensi tubuh laki-laki dewasa, 68% menunjukkan perbedaan jika dibandingkan dengan dimensi tubuh laki-laki lansia.

2.1.3 Prinsip Desain Ruang Sosial untuk Lansia

Menurut Elizabeth Burton dan Lynne Mitchell (2006), lansia memerlukan ruang sosial yang sesuai dengan kondisi mereka agar dapat beraktivitas dengan baik dan tanpa kendala. Ruang sosial tersebut harus memenuhi enam prinsip penting, yaitu:

a) *Familiarity* (Kebiasaan)

Ruang sosial yang dibuat harus memberikan rasa interaksi yang hangat dan akrab sesuai dengan kebiasaan lansia.

b) Legibility (Mudah dibaca)

Alur ruang sosial yang dibuat harus mudah dipahami dan dinavigasi oleh lansia.

c) Distinctiveness (Khusus)

Ruang sosial yang dibuat harus memiliki ciri khas atau fitur yang membedakannya dengan lingkungan lain.

d) Accessibility (Kemudahan)

Ruang sosial yang dibuat harus mudah diakses dan ramah bagi semua golongan lansia.

e) Comfort (Kenyamanan)

Ruang sosial yang dibuat harus memberikan rasa nyaman dan tidak memberatkan.

f) Safety (Keamanan)

Ruang sosial yang dibuat harus merupakan ruang yang aman bagi semua golongan lansia, baik secara fisik maupun psikologis.

2.2 Tinjauan Umum Panti Wreda

2.2.1 Definisi Panti Wreda

Panti Wreda atau yang sering disebut sebagai panti jompo merupakan tempat beraktivitas bagi kalangan lansia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya (Neufert, 1970). Panti wreda dikelola oleh pihak pemerintah sebagai kewajiban negara untuk menjaga dan memelihara setiap warganya, maupun pihak swasta, yang menampung lansia yang baik secara sukarela datang untuk tinggal maupun lansia yang diserahkan oleh pihak keluarga untuk diurus segala keperluan hidupnya.

2.2.2 Fungsi dan Tujuan Panti Wreda

Menurut Departemen Sosial Republik Indonesia (Depsos RI), pelayanan yang ada pada panti wreda memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan lanjut usia
- b) Terpenuhinya kebutuhan dasar lanjut usia

- c) Meningkatkan peran serta masyarakat, Pemerintah, pemerintahan daerah provinsi, dan pemerintahan daerah kabupaten/kota dalam melaksanakan maupun menyediakan berbagai bentuk pelayanan sosial lanjut usia. (UU No 19 Tahun 2012 tentang Pedoman Pelayanan Sosial Lanjut Usia Pasal 7 = pedoman panti)

2.2.3 Prinsip Perancangan Panti Wreda

Dalam artikel (Pynoos & Regnier, 1991), disebutkan dua belas prinsip yang diterapkan pada lingkungan fasilitas lansia untuk mendukung aktivitas mereka. Kedua belas prinsip ini kemudian dibagi ke dalam aspek fisiologis dan psikologis. Berikut adalah prinsip-prinsip dari aspek fisiologis:

- a) Keselamatan dan Keamanan

Lingkungan harus dirancang untuk memastikan bahwa lansia terlindungi dari bahaya yang tidak diinginkan untuk mencegah meningkatnya risiko patah tulang, yang menyebabkan tingginya angka kecelakaan pada lansia, karena lansia sering menghadapi masalah fisik seperti gangguan penglihatan, kesulitan menjaga keseimbangan, kekuatan kaki yang menurun, serta radang sendi, yang membuat mereka lebih rentan terhadap jatuh dan cedera.

- b) Penunjuk Arah/*Signage*/Orientasi

Pengadaan *signage* atau penunjuk arah membantu para lansia yang umumnya memiliki gangguan memori untuk menemukan fasilitas yang tersedia dalam ruang. Kurangnya penunjuk arah dapat membuat lansia mudah tersesat dan dapat memengaruhi psikologis yang dimiliki para lansia.

- c) Aksesibilitas

Aksesibilitas mencakup kemudahan dalam menggunakan fasilitas untuk mendukung mobilitas semua golongan lansia, seperti penyediaan ramp sebagai sirkulasi vertikal maupun penggunaan *handrail* pada jalur sirkulasi lansia.

- d) Adaptabilitas

Kemampuan ruang-ruang yang ada untuk menyesuaikan desainnya sesuai dengan kebutuhan semua golongan lansia, terutama pada ruang-ruang penting seperti kamar mandi dan dapur.

Sedangkan beberapa prinsip-prinsip yang termasuk ke dalam aspek psikologis terdiri dari sebagai berikut:

a) Privasi

Lansia memiliki hak untuk memiliki ruang/area pribadi tempat mereka mengekspresikan dirinya secara lebih bebas tanpa mendapat gangguan dan pengamatan dari orang lain, terutama dalam hal privasi suara.

b) Interaksi sosial

Memberikan wadah bagi lansia untuk berinteraksi secara sosial seperti bertukar pikiran, aktivitas rekreasi, diskusi, membangun persahabatan dan berkomunikasi dengan sekitar mereka untuk membantu mencegah depresi.

c) Kemandirian

Membantu memberikan kesempatan bagi lansia untuk melakukan aktivitas sehari-harinya secara mandiri, maupun dengan sedikit bantuan.

d) Dorongan/tantangan

Adanya variasi ruang dengan berbagai pola visual yang kontras dan menarik dapat menjadi dorongan bagi lansia untuk tetap aktif dalam beraktivitas.

e) Aspek panca indera

Pemilihan desain yang mampu menstimulasi panca indera melalui aroma, warna, maupun tekstur dapat memberikan suasana yang menarik bagi lansia yang mayoritas fungsi dan kepekaan panca inderanya sudah menurun.

f) Keakraban

Menyediakan lingkungan yang akrab dapat meningkatkan tingkat kenyamanan lansia untuk berinteraksi dan beraktivitas

g) Estetika

Desain lingkungan yang menarik tidak hanya menyenangkan secara visual tetapi juga memberi pesan simbolis tentang kehidupan dan kesejahteraan lansia kepada orang lain.

h) Personalisasi

Memberi kesempatan pada lansia untuk menciptakan ruang yang personal dan merasa memiliki lingkungan tersebut, membantu meningkatkan rasa kenyamanan mereka.

2.2.4 Jenis Pelayanan Panti Wreda

Menurut Undang Undang No 19 Tahun 2012 tentang Pedoman Pelayanan Sosial Lanjut Usia, jenis pelayanan yang diberikan dalam panti meliputi:

- a) Pemberian tempat tinggal yang layak
- b) Jaminan hidup berupa makan, pakaian, pemeliharaan kesehatan
- c) Pengisian waktu luang termasuk rekreasi
- d) Bimbingan mental, sosial, keterampilan, agama
- e) Pengurusan pemakaman atau sebutan lain.

2.3 Tinjauan Umum Arsitektur Perilaku

2.3.1 Definisi Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku didefinisikan sebagai arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia di dalamnya (Snyder & Catanese, 1989). Dalam penerapan arsitektur perilaku, perencanaan dan perancangan perlu melakukan studi terhadap perilaku manusia sebagai pengguna untuk kemudian dijadikan landasan dalam merancang dan merencanakan, karena tujuan dari perancangan yang akan dilakukan adalah untuk memwadhahi aktivitas bagi pengguna yang tepat guna. (Snyder & Catanese, 1989). Arsitektur perilaku memiliki fokus utama pada cara desain ruang dapat memengaruhi perilaku, interaksi sosial, dan pengalaman manusia. Hal spesifik dari pendekatan ini mencakup beberapa elemen berikut:

1. Proxemics (Jarak dan Ruang)

Konsep ini, yang dipopulerkan oleh Edward T. Hall, menyoroti bagaimana jarak fisik antara individu dalam ruang memengaruhi interaksi sosial. Misalnya, ruang sempit cenderung mendorong keakraban, sedangkan ruang luas dapat memberi rasa kebebasan, tetapi juga menciptakan keterasingan.

2. Pengaruh Warna

Warna ruang memainkan peran penting dalam memicu respons emosional tertentu. Sebagai contoh, warna hangat seperti merah atau oranye dapat meningkatkan energi, sedangkan warna dingin seperti biru atau hijau cenderung menenangkan.

3. Fleksibilitas Desain

Arsitektur perilaku menekankan pentingnya fleksibilitas ruang yang memungkinkan adaptasi untuk berbagai aktivitas. Misalnya, desain furnitur modular di ruang kerja memungkinkan perubahan tata letak sesuai kebutuhan pengguna.

4. Pencahayaan dan Akustik

Pencahayaan yang dirancang dengan baik, baik alami maupun buatan, memengaruhi mood dan produktivitas. Selain itu, pengelolaan akustik yang baik sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung konsentrasi dan kenyamanan.

5. Penggunaan Ruang Transisional

Ruang-ruang seperti lorong, atrium, atau taman digunakan untuk menciptakan pengalaman berlapis yang mendukung transisi emosional atau fisik dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. (Putri & Nur'Aini, 2022)

2.3.2 Prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku

Dalam bukunya yang berjudul *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*, (Weinstein & David, 1987), prinsip-prinsip arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapannya pada perancangan antara lain:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan

Dalam penerapannya, rancangan hendaknya dapat dipahami secara indera maupun imajinasi oleh penggunanya. Syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:

- a) Mencerminkan fungsi bangunan yang dirancang
- b) Menunjukkan skala dan proporsi bangunan yang sesuai sehingga dapat dinikmati
- c) Menunjukkan bahan dan struktur yang akan diterapkan pada bangunan

2. Mewadahi aktivitas penggunanya dengan nyaman dan menyenangkan

Menyediakan ruangan yang nyaman baik secara fisik maupun psikologis. Ruang yang menyenangkan secara fisik dapat dicapai dengan desain pada interior, eksterior maupun pengolahan fasad dan lansekap pada bangunan.

3. Memenuhi nilai estetika secara komposisi maupun bentuk

Nilai estetika dalam perancangan ini terdiri dari kesatuan, keseimbangan, proporsi, skala, dan irama yang disesuaikan dengan pemenuhan fungsi untuk mewadahi aktivitas masyarakat di dalamnya.

4. Memperhatikan kondisi dan perilaku dari pengguna

Kondisi ini terdiri dari usia, jenis kelamin, kondisi fisik, dan lainnya, yang kemudian dapat diterapkan pada perancangan melalui elemen-elemen arsitektur. Elemen-elemen desain harus disesuaikan dengan berbagai aspek pengguna, seperti:

- 1) Usia: Desain ruang harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan fisik pengguna berdasarkan kelompok usia. Misalnya, anak-anak membutuhkan desain yang aman dengan sudut tumpul dan ketinggian furnitur yang sesuai, sementara lansia memerlukan aksesibilitas, seperti ramp atau pegangan tangan di tangga dan kamar mandi.
- 2) Jenis Kelamin: beberapa desain mungkin perlu mempertimbangkan perbedaan gender dalam preferensi atau kebutuhan. Contohnya adalah ruang laktasi yang dirancang khusus untuk ibu menyusui atau desain toilet umum yang inklusif untuk semua gender.
- 3) Kondisi Fisik: bagi pengguna dengan disabilitas, desain harus memenuhi standar aksesibilitas, seperti lebar pintu yang cukup untuk kursi roda, lantai tanpa hambatan, dan penggunaan lift untuk bangunan bertingkat
- 4) Aktivitas dan Fungsi: elemen arsitektur seperti pencahayaan, ventilasi, dan tata ruang harus mendukung aktivitas pengguna. Ruang kerja memerlukan pencahayaan yang mendukung konsentrasi, sementara ruang santai memerlukan suasana yang nyaman dan rileks

2.3.3 Penerapan Prinsip Arsitektur Perilaku dalam Penataan Ruang Dalam dan Luar

Prinsip arsitektur perilaku dalam penataan ruang dalam dan luar adalah pendekatan desain yang berfokus pada hubungan antara manusia dan ruang untuk menciptakan lingkungan yang

mendukung kebutuhan, aktivitas, dan kenyamanan penggunanya. Dalam ruang dalam, perhatian diberikan pada fungsionalitas, privasi, kenyamanan, dan fleksibilitas, sehingga ruang mampu mendukung aktivitas spesifik seperti berkumpul, bekerja, atau beristirahat. Sementara itu, ruang luar dirancang untuk menciptakan harmoni dengan alam, mendukung interaksi sosial, dan menyediakan tempat rekreasi atau relaksasi.

1. Fungsionalitas

Aspek fungsionalitas dalam arsitektur perilaku menekankan bahwa setiap ruang harus dirancang untuk mendukung fungsi atau aktivitas spesifik penggunanya. Elemen-elemen arsitektur dalam ruang, baik interior maupun eksterior, perlu disesuaikan dengan kebutuhan perilaku yang diharapkan terjadi di dalamnya. Selain itu, jalur sirkulasi yang baik menjadi penting untuk memudahkan aksesibilitas antara ruang dalam dan luar, sehingga aktivitas berjalan lancar. (Rapoport, 1977)

2. Privasi dan interaksi sosial

Aspek privasi dan interaksi sosial dalam arsitektur perilaku bertujuan menciptakan keseimbangan antara kebutuhan individu untuk menyendiri dan keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain. Penataan ruang sangat memengaruhi pola interaksi antarindividu, baik di ruang dalam maupun ruang luar. Dengan aspek ini, desain ruang dapat menciptakan harmoni antara kehidupan pribadi dan sosial pengguna. (Hall, 1966)

3. Fleksibilitas

Aspek fleksibilitas dalam arsitektur perilaku memastikan bahwa ruang dapat beradaptasi dengan berbagai fungsi atau kebutuhan yang berubah seiring waktu. Desain yang fleksibel memungkinkan ruang untuk dimanfaatkan secara multifungsi. Dengan demikian, ruang menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan yang terus berkembang. (Hall, 1966)

4. Konektivitas antara ruang dalam dan luar

Aspek konektivitas antara ruang dalam dan luar menekankan pentingnya menciptakan kesinambungan visual dan fungsional antara kedua jenis ruang. Desain ini sering diwujudkan melalui penggunaan elemen seperti kaca atau bukaan besar yang menghubungkan ruang tamu dengan taman, sehingga memberikan rasa keterhubungan dengan lingkungan luar. Selain itu, teras dapat berfungsi sebagai area transisi yang mengintegrasikan aktivitas di ruang dalam dan luar. Aspek ini menciptakan

pengalaman ruang yang harmonis dan mendukung kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan alam. (Gehl, 2010)

5. Penciptaan emosi dan psikologi ruang

Aspek penciptaan emosi dan psikologi ruang bertujuan merancang ruang yang mampu memengaruhi perasaan dan suasana hati pengguna yang dapat menciptakan pengalaman emosional tertentu, seperti rasa nyaman, aman, atau inspiratif. Misalnya, penggunaan warna hangat pada ruang makan dapat meningkatkan rasa keakraban dan kebersamaan, sementara elemen seperti air atau taman zen di ruang luar mampu menghadirkan ketenangan dan relaksasi. Prinsip ini memastikan ruang tidak hanya berfungsi secara fisik tetapi juga memberikan dampak positif secara emosional. (Pallasmaa, 2005)

2.4 Tinjauan Umum Kualitas Nuansa Rumah

Rumah adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat tinggal manusia, yang menyediakan perlindungan fisik dari cuaca, ruang untuk melakukan aktivitas sehari-hari, serta lingkungan yang mendukung kebutuhan emosional, sosial, dan psikologis penghuninya. Rumah tidak hanya berupa struktur fisik, tetapi juga mencakup dimensi simbolis sebagai tempat berlindung, identitas, dan kenyamanan. (Rapoport, 1977). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, rumah memiliki arti bangunan untuk tempat tinggal. Kata nuansa dalam KBBI memiliki variasi atau perbedaan yang sangat halus atau kecil sekali. Nuansa adalah kesan, suasana, atau perasaan tertentu yang muncul dari suatu keadaan, tempat, atau objek, yang sering kali bersifat halus dan subjektif. Nuansa dapat dihasilkan melalui kombinasi elemen visual, tekstur, warna, suara, pencahayaan, atau aspek emosional yang menciptakan pengalaman tertentu pada seseorang. (Pallasmaa, 2005)

Penerapan kualitas nuansa rumah pada ruang menggunakan strategi arsitektur untuk membuat suatu ruang yang bukan rumah menjadi memiliki suasana dan tampilan yang nyaman sehingga dapat memunculkan perasaan seperti berada di rumah sendiri. Nuansa rumah pada bangunan institusional merujuk pada upaya menciptakan suasana yang hangat, nyaman, dan akrab seperti di rumah, meskipun berada dalam lingkungan lain seperti panti wreda. Penerapan nuansa rumah ini melibatkan penggunaan desain interior, tata letak, pemilihan warna, furnitur, pencahayaan, dan elemen dekoratif lainnya yang dirancang untuk membuat lansia sebagai

pengguna merasa lebih santai dan disambut, mirip dengan suasana di rumah. Penerapan nuansa rumah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman positif dalam ruang panti wreda, seperti pada rumah sendiri.

2.4.1 Penciptaan Nuansa Rumah

Dalam penerapannya pada perancangan panti wreda ini, berikut beberapa hal yang akan diterapkan pada perancangan: (Markin, 1991)

1. Menerapkan desain interior yang hangat dengan penerapan warna lembut seperti krem, coklat maupun warna pastel pada dinding dan aksesoris interior lainnya untuk menciptakan suasana yang menenangkan. Selain itu, pemilihan furnitur yang nyaman dan familiar seperti yang biasa ditemukan di rumah akan memperkuat nuansa rumah pada ruangan.
2. Memaksimalkan pencahayaan alami pada ruang sosial sehingga memungkinkan interaksi sosial yang lebih mudah antar lansia yang lebih hangat.
3. Pemberian area dekorasi personal pada area tinggal lansia seperti dinding yang diberikan foto-foto keluarga, maupun seni sederhana yang mencerminkan memori masa lalu para lansia, membuat mereka merasa lebih dekat dengan rumah mereka. Barang-barang pribadi para lansia ditempatkan di kamar mereka, seperti bantal, selimut, atau pernak-pernik pribadi yang memberikan rasa kepemilikan dan kenyamanan.
4. Ketinggian plafond yang diatur lebih rendah membuat penggunanya merasa nyaman dan akrab dengan ruang tersebut.
5. Area taman yang terawat di mana para lansia bisa berjalan-jalan, bersantai, atau bercocok tanam, seperti di halaman rumah mereka sendiri. Penempatan bangku-bangku di taman agar lansia bisa bersantai dan berinteraksi, memberikan suasana seperti di halaman rumah.

2.5 Studi Preseden

2.5.1 Preseden 1: Alzheimer Village



Gambar 2. 1 Alzheimer Village

Sumber: https://www.archdaily.com/973948/alzheimers-villa-nord-architects?ad_medium=gallery

Lokasi : Dax, Prancis

Arsitek : Champagnat & Gregoire Architects, NORD Architects

Tahun : 2020

Luas : 10.700m²

Alzheimer Village memiliki fungsi sebagai tempat tinggal para lansia, khususnya yang menderita penyakit alzheimer atau demensia, yang tetap menyediakan fasilitas-fasilitas penunjang lain, seperti fasilitas kesehatan, dan juga akomodasi trendi sehingga para lansia yang tinggal tetap merasa familiar dengan tempat ini, seperti berada di lingkungan mereka sendiri.

Alzheimer Village didesain berdasarkan analisis perilaku dari penderita alzheimer dan demensia, serta mengolahnya dengan mempertimbangkan pengaruh desain terhadap respon mental dari para lansia sebagai penghuni utama.

Tabel 2. 2 Analisis Preseden 1

NO	KOMPONEN	PENERAPAN PADA BANGUNAN	GAMBAR/SKETSA PENDUKUNG
1	Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan	- Menggunakan material lokal sehingga dapat menciptakan fasad bangunan lokal - Menonjolkan tampilan “rumah” sehingga para penghuni yang menderita demensia dan alzheimer merasa seperti tinggal di rumah sendiri selama dirawat di sini	 - Material kayu lokal setempat - Bentuk fasad lokal setempat sehingga penghuni tidak akan merasa berada di tempat asing
2	Mewadahi aktivitas penggunaannya dengan nyaman dan menyenangkan	- Menyediakan fasilitas-fasilitas yang ada di kompleks hunian para penghuni sebelumnya, seperti salon, toko kelontong, alun-alun, pasar, restoran, dll yang mengingatkan mereka pada kehidupan mereka sebelum pindah ke tempat ini. - Menyediakan fasilitas kesehatan yang dibalut dengan fasad melokal sehingga penghuni tidak merasa menjadi pasien di sini. - Terdapat area komunal baik indoor dan outdoor sebagai tempat para penghuni beraktivitas sehari-hari - Mengelompokkan penghuni menjadi 4 klaster, dengan masing-masing klaster memiliki 30 area hunian dan area komunal indoor dan outdoor serta taman yang bisa mereka manfaatkan untuk beraktivitas	 - Area komunal outdoor  - Restoran yang ada dalam area Alzheimer Village

NO	KOMPONEN	PENERAPAN PADA BANGUNAN	GAMBAR/SKETSA PENDUKUNG
1	Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan	- Menggunakan material lokal sehingga dapat menciptakan fasad bangunan lokal - Menonjolkan tampilan “rumah” sehingga para penghuni yang menderita demensia dan alzheimer merasa seperti tinggal di rumah sendiri selama dirawat di sini	 Material kayu lokal setempat Bentuk fasad lokal setempat sehingga penghuni tidak akan merasa berada di tempat asing
2	Mewadahi aktivitas penggunaannya dengan nyaman dan menyenangkan	- Menyediakan fasilitas-fasilitas yang ada di kompleks hunian para penghuni sebelumnya, seperti salon, toko kelontong, alun-alun, pasar, restoran, dll yang mengingatkan mereka pada kehidupan mereka sebelum pindah ke tempat ini. - Menyediakan fasilitas kesehatan yang dibalut dengan fasad melokal sehingga penghuni tidak merasa menjadi pasien di sini. - Terdapat area komunal baik indoor dan outdoor sebagai tempat para penghuni beraktivitas sehari-hari - Mengelompokkan penghuni menjadi 4 klaster, dengan masing-masing klaster memiliki 30 area hunian dan area komunal indoor dan outdoor serta taman yang bisa mereka manfaatkan untuk beraktivitas	 Area komunal outdoor  Restoran yang ada dalam area Alzheimer Village

Sumber: Analisis Penulis, 2024

2.5.1 Preseden 1: Ceria Senior Living



Gambar 2. 2 Ceria Senior Living
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Lokasi : Jl
Lembaga : Bethesda
Tahun : 2021 (mulai beroperasi setelah 20 tahun dibiarkan kosong)
Luas : 4,6 hektare

Ceria Senior Living di Sleman, Yogyakarta, yang lebih dikenal sebagai Taman Lansia Ceria Bethesda YAKKUM, adalah fasilitas yang dirancang untuk mendukung kesehatan dan kesejahteraan lansia. Berlokasi di Kaliurang, tempat ini menawarkan layanan kesehatan terpadu, termasuk terapi fisik, aktivitas sosial, dan perawatan khusus untuk lansia. Konsepnya mengutamakan kenyamanan, aksesibilitas, dan keamanan, menjadikannya tempat yang ramah lansia untuk meningkatkan kualitas hidup mereka

Ceria Senior Living memiliki banyak kegiatan, baik yang dilakukan oleh penghuni sendiri maupun terbuka bagi lansia umum, seperti kelas yoga, outbond lansia, seminar medis dan beberapa games-games yang dapat di lakukan di area Ceria Senior Living ini.

Ceria Senior Living memiliki zona hunian yaitu zona mandiri (bagi lansia mandiri) dan zona *care gaver* (bagi lansia yang membutuhkan perawatan medis).

Tabel 2. 3 Analisis Preseden 2

NO	KOMPONEN	PENERAPAN PADA BANGUNAN	GAMBAR/SKETS A PENDUKUNG
1	Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan	- Menggunakan material lokal sehingga dapat menciptakan fasad bangunan lokal - Bangunan tidak terlalu tinggi sehingga lebih terasa seperti rumah - Banyak bukaan mengarah ke arah area hijau	 Bukaan besar mengarah ke area hijau
2	Mewadahi aktivitas penggunaanya dengan nyaman dan menyenangkan	- Menyediakan fasilitas-fasilitas untuk kegiatan-kegiatan hiburan yang sering dilakukan seperti kelas yoga, permainan-permainan, outbond, seminar kesehatan yang diwadahi dalam ruang <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>. - Menyediakan fasilitas-fasilitas untuk kegiatan-kegiatan harian seperti dapur umum untuk memasak, ruang serbaguna sebagai ruang kegiatan hiburan sekaligus ruang makan, dan kamar hunian yang cukup luas dengan fasilitas yang memadai.	 Area komunal outdoor  Ruang serbaguna sebagai area aktivitas hiburan bebas bagi lansia
3	Memenuhi nilai estetika secara komposisi maupun bentuk	- Mempertahankan bentuk bangunan lama dengan gaya kolonial walau sudah melewati fase renovasi - Area hijau yang dirawat dengan baik dengan berbagai jenis tanaman hias yang juga cocok digunakan untuk kegiatan sosial atau olahraga ringan, seperti yoga atau berjalan santai. - Dominasi warna putih pada dinding menciptakan kesan luas dan bersih, sementara hijau pada tirai dan sprei menambah sentuhan warna yang ceria dan segar. 	 Memiliki selasar dengan dikelilingi taman untuk menghubungkan antara area satu dengan yang lainnya  Mempertahankan model plafond tinggi khas bangunan jaman Belanda Material masih menggunakan tegel
4	Memperhatikan kondisi dan perilaku dari penggunaanya	- Ceria Senior Living dirancang untuk menciptakan lingkungan yang aman, di mana warga, kerabat, dan profesional kesehatan merasakan kesejahteraan, yang juga merupakan prasyarat utama untuk menyediakan layanan yang berkualitas. - Mendesain fasilitas kegiatan dengan jarak yang tidak terlalu jauh satu sama lainnya mengingat lansia mudah lelah bila harus banyak bergerak. - Menyediakan banyak fasilitas permainan dan ruang serbaguna dibuat luas karena digunakan sebagai pusat kegiatan <i>indoor</i>. - Karena banyak juga kegiatan yang dilakukan pada area <i>outdoor</i>, maka area hijau tidak menggunakan rumput terlalu tinggi dan permukaannya dibuat lebih rata dan tidak berkontur	

Sumber: Analisis Penulis, 2024