

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TINJAUAN TEORI

2.1.1. RUANG TERBUKA HIJAU

2.1.1.1. DEFINISI RTH

Ruang Terbuka Hijau (RTH) merupakan area yang didominasi oleh vegetasi seperti pepohonan, rumput, semak, dan tanaman lainnya dengan tujuan untuk mendukung kualitas lingkungan dan keseimbangan ekosistem urban. Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2010 pasal 78, RTH Kota Yogyakarta dikelola dan dilestarikan untuk mempertahankan luasan minimal sebesar 30% dari luas wilayah administrasi daerah. RTH mencakup taman kota, kebun binatang, lapangan olahraga, lapangan upacara, sempadan sungai, taman lingkungan permukiman, dan taman lingkungan perkantoran.

Pada dasarnya, RTH memiliki peran yang fleksibel dalam artian dapat hadir dalam beberapa bentuk. Misalnya seperti taman kota, yang berfungsi sebagai tempat olahraga namun juga dapat menjadi tempat untuk aktivitas komunitas. RTH mendukung keberlangsungan masyarakat dengan menghadirkan ruang yang aman untuk berbagai aktivitas. Secara ekologis, RTH membantu untuk menjadi peran untuk menjaga keberlanjutan sekitar dengan menghadirkan suatu iklim mikro yang dapat memperbaiki kualitas aspek – aspek ekologis lingkungan seperti menyerap polusi sekitar.

2.1.1.2. KLASIFIKASI RTH

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 4 Tahun 2008, Luas Ruang Terbuka Hijau (RTH) dalam lingkup perkotaan didasarkan pada jumlah penduduk yang ada. Tahapan ini dilakukan dengan memultiplikasikan jumlah penduduk yang dilayani oleh RTH dengan standar luas RTH per kaita yang telah diatur oleh peraturan yang berlaku. Standar ini merupakan suatu patokan yang dapat membantu untuk memastikan bahwa setiap individu dalam kota tersebut mendapatkan akses yang memadai terhadap RTH, sehingga tidak hanya mendukung keseimbangan ekologi, tetapi juga menyediakan ruang publik yang bermanfaat bagi kesehatan fisik dan mental penduduk.

No	Unit Lingkungan	Tipe RTH	Luas minimal/unit (m2)	Luas minimal /kapita (m2)	Lokasi
1	250 Jiwa	Taman RT	250	1,0	di tengah lingkungan RT
2	2500 Jiwa	Taman RW	1250	0,5	Di pusat kegiatan RW
3	30.000 Jiwa	Taman Kelurahan	9000	0,3	Dikelompokan dengan sekolah/pusat kelurahan
4	120.000 Jiwa	Taman kecamatan	24.000	0,2	Dikelompokan dengan sekolah/pusat kelurahan
		Pemukaman	disesuaikan	1,2	tersebar
5	480.000 Jiwa	Taman Kota	144.000	0,3	Di pusat wilayah/kota
		Hutan Kota	Disesuaikan	4,0	Di dalam/ kawasan pinggiran
		Untuk fungsi – fungsi tertentu	disesuaikan	12,5	Disesuaikan dengan kebutuhan

Tabel 2. 1 Penyediaan RTH Berdasarkan Jumlah Penduduk

Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 4 Tahun 2008

2.1.1.3. KRITERIA RTH

Tipe Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang sesuai dengan luasan tapak 9000m² adalah Taman Kelurahan. Taman kelurahan merupakan salah satu bentuk dari RTH yang terletak pada skala lingkungan atau tingkat kelurahan. Taman ini berperan sebagai ruang publik yang dapat digunakan oleh seluruh variasi masyarakat untuk berbagai kegiatan sosial, rekreasi, maupun edukatif. Keberadaan Taman kelurahan menjadi ruang hijau yang memperkuat peran ekologis RTH serta menjadi titik kumpul suatu kawasan dengan lingkup lurah.

Berdasarkan peraturan Menteri Agraria dan Tata Ruang/Kepala Badan Pertanahan Nasional Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022 tentang Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau, taman kelurahan memiliki beberapa fungsi yang mencakup fungsi ekologis, fungsi resapan air, fungsi ekonomi, fungsi sosial budaya, fungsi estetika, dan fungsi kebencanaan.

Khususnya untuk fungsi sosial budaya dapat dilakukan melalui menyediakan beberapa fasilitas antaranya adalah; fasilitas

olahraga misalnya lapangan olahraga seperti basket, futsal, tennis, senam, dan kegiatan lainnya, menyediakan plaza multifungsi yang dapat dipakai untuk beberapa aktivitas, fasilitas taman bermain, fasilitas rekreasi, ruang beratap/gazebo untuk sarana berkumpul, menyediakan bangunan pendukung yang dilengkapi ramp, fasilitas kesehatan seperti taman terapi, dan lain – lain. Dikarenakan ini ruang terbuka hijau, semua fasilitas yang telah disebut menggunakan material yang bersifat berpori/*permeable material*.

2.1.1. LANSIA

2.1.1.1. DEFINISI

Lanjut Usia (lansia) merupakan individu yang telah memasuki tahap akhir dalam siklus kehidupan manusia yang ditandai oleh terjadinya perubahan progresif pada aspek biologis, psikologis, dan sosial akibat proses penuaan. Berdasarkan definisi World Health Organization (WHO), lansia merupakan kelompok penduduk yang berumur 60 tahun atau lebih.

Menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia (1998), lansia dikategorikan menjadi 2 kategori, yaitu lansia potensial dan lansia tidak potensial. Lansia potensial merupakan kelompok lanjut usia yang masih mampu bekerja atau melakukan aktivitas produktif yang menghasilkan barang maupun jasa. Sementara itu, lansia tidak potensial adalah mereka yang sudah tidak mampu mencari nafkah dan memerlukan dukung dari orang lain. Dengan pemahaman ini, pemerintah tidak lagi menganggap seluruh lansia sebagai beban, karena Sebagian dari mereka tetap produktif dan dapat memberikan kontribusi ekonomi, termasuk menyalurkan pendapatan kepada generasi yang lebih muda.

2.1.1.2. DATA HARAPAN HIDUP YOGYAKARTA

Data harapan hidup menjadi salah satu indikator penting untuk memahami dinamika penuaan penduduk di suatu wilayah. Tingkat harapan hidup yang tinggi menunjukkan bahwa proporsi penduduk lansia cenderung meningkat sehingga kebutuhan terhadap fasilitas yang mendukung kualitas hidup mereka juga semakin besar. Yogyakarta dikenal sebagai salah satu daerah dengan angka harapan hidup tertinggi di Indonesia, sehingga memiliki jumlah penduduk lansia yang relatif besar dibandingkan wilayah lain. Oleh karena itu, pembahasan mengenai data harapan hidup di Yogyakarta menjadi relevan sebagai dasar dalam merumuskan perancangan ruang dan fasilitas yang mampu menjawab kebutuhan lansia.

2.1.1.3. SIFAT DAN KETERGANTUNGAN LANSIA

Lansia mengalami perubahan fisik, kognitif, dan sosial yang memengaruhi cara mereka beraktivitas sehari-hari. Perubahan ini membuat tingkat kemandirian mereka berbeda-beda, mulai dari yang masih mandiri hingga yang memerlukan bantuan penuh. Memahami

sifat dan tingkat ketergantungan lansia penting untuk merancang lingkungan dan layanan yang benar-benar sesuai kebutuhan mereka.

Menurut Malau et al. (2023), secara fisik, seseorang dalam kelompok usia lansia mengalami proses degenerative yang sering disebut dengan penurunan fungsi organ tubuh dan kerentanan terhadap penyakit karena penurunan kekebalan tubuh. Secara psikologis, lansia lebih cepat melupakan sesuatu, lebih sedikit terlibat dalam aktivitas dan hubungan (baik dengan anak, keluarga, atau teman), merasa kesepian dan bosan, dan lain – lain. Kondisi psikologis ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, baik dari kehilangan rutinitas (pekerjaan) atau frekuensi bertemu dengan manusia lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rohaedi et.al. (2016) pada Panti Tresna Werdha Senja Rawi. Ketergantungan lansia sangat dipengaruhi oleh kemandirian lansia. Khususnya pada penelitian ini kemandirian lansia diukur dengan pemenuhan indikator *Activities Daily Living* pada panti wredha tersebut. *Activities Daily Living* atau ADL merupakan kumpulan aktivitas dasar yang dilakukan oleh seseorang setiap hari untuk merawat diri sendiri, seperti makan, mandi, berpakaian, berpindah, dan toileting. Berdasarkan ini, faktor kemandirian dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Usia

Sejalan dengan Ediawati (2013), penurunan kemampuan fisik dan mental seiring bertambahnya usia dapat meningkatkan risiko jatuh dan berdampak pada menurunnya kemandirian.

2. Imobilitas

Dengan rentan usia 60-69, ditemukan bahwa beberapa lansia mengalami stroke dan Parkinson dimana secara fisik mereka itu tidak bergerak dan terpaksa untuk bergantung kepada orang lain.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Suhartini (2009), menjelaskan bahwa kemandirian juga dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu:

1. Kondisi Kesehatan

Penurunan fungsi fisik dan kognitif akibat proses dapat menyebabkan ketergantungan pada orang lain untuk aktivitas fungsional sehari-hari.

2. Kondisi Ekonomi

Kondisi ekonomi yang baik dapat mendukung kemandirian jika lansia mampu menggunakan alat bantu yang sesuai. Sebaliknya, ekonomi yang kurang baik bisa menjadi penghalang,

3. Kondisi Sosial

Kualitas interaksi sosial dan dukungan emosional dapat menjaga kondisi mental yang positif dan mendukung kemandirian

2.1.1.4. ANTROPOMETRI LANSIA

Seiring bertambahnya usia, lansia mengalami perubahan pada bentuk dan proporsi tubuh, sehingga diperlukan data antropometri khusus untuk kelompok ini. Ketersediaan basis data tersebut penting sebagai acuan dalam proses perancangan agar produk, fasilitas, maupun lingkungan yang dibuat dapat digunakan dengan nyaman dan nyama oleh lansia sebagai pengguna utama (Sarvia et.al.,2021).

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/Biacromial Width</i>)	38,57	28,27	0*	Ada Perbedaan	45,16	32,02	0*	Ada Perbedaan
10	Lebar Bahu (<i>Width of the Shoulders/Bideltoid 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

Gambar 2. 1 Tabel Data Antropometri Dewasa dan Lansia

Sumber : Sarvia et.al. (2021)

2.1.2. KESEJAHTERAAN LANSIA

2.1.2.1. DEFINISI

Kesejahteraan atau Wellness, tidak sekedar berkaitan kepada kondisi kesehatan, melainkan mencakup kemampuan individu untuk menjalani kehidupan secara utuh. Kesejahteraan dipandang sebagai suatu kondisi yang disadari dan inklusif, bersifat mandiri dan terus berkembang, holistic serta multidimensional, serta memiliki sifat yang positif dan mengafirmasi.

Kesejahteraan mencakup pemenuhan kebutuhan fisik, stimulasi intelektual, serta pemeliharaan aspek spiritual. Cara kita memahami kesejahteraan dipengaruhi oleh latar budaya serta pengalaman hidup masing – masing.

2.1.1.1. 8 DIMENSIONS OF WELLNESS

Berdasarkan artikel dari *University of Maryland* yang berjudul *8 Dimensions of Wellness*, menjelaskan bahwa terdapat 8 dimensi atau indikator dari kesejahteraan. Kesejahteraan merupakan kondisi multidimensional yang mencakup aspek fisik, sosial, emosional, intelektual, vokasional, lingkungan, spiritual, dan finansial. Dimensi-dimensi ini mencakup penerapan gaya hidup sehat, kemampuan membangun relasi dan ketahanan emosional, keterlibatan dalam proses berpikir kritis dan pembelajaran berkelanjutan, pencarian makna serta keselarasan nilai hidup, pemilihan pekerjaan yang sesuai tujuan pribadi, kesadaran terhadap kualitas lingkungan, serta pengelolaan sumber daya finansial.



Gambar 2. 2 8 Dimensions of Wellness

Sumber: <https://umwellness.wordpress.com/8-dimensions-of-wellness/>

Walaupun seluruh dimensi kesejahteraan memerlukan perhatian agar individu dapat mencapai perkembangan optimal, tidak diperlukan keseimbangan yang sama antar dimensi tersebut. Tujuan utamanya adalah menemukan harmoni pribadi berdasarkan dimensi tersebut. Tujuan utamanya adalah menemukan harmoni pribadi berdasarkan dimensi yang paling sesuai dan autentik bagi diri individu. Kondisi ini tidak dapat dicapai secara pasif; diperlukan kesadaran aktif, penerimaan, serta komitmen melalui pengambilan keputusan sehari-hari, sekecil apapun bentuknya.

Dimensi juga dapat bervariasi seiring bertumbuhnya hidup yang dimana kebutuhan ketika lansia dan saat bujang akan berbeda. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh *SierraWinds* yang berjudul *8 Dimensions of Wellness for Seniors*, lansia harus memiliki cara berpandang yang berbeda terhadap kesejahteraan. Dimensi – dimensi ini sebetulnya dalam prosesnya bersifat dinamis, dimana manusia

memilih gaya hidup yang lebih seimbang, dimulai dengan menyadari kebutuhan kita sebagai manusia, kemudian berkomitmen untuk menghadirkan berbagai dimensi tersebut ke dalam kehidupan kita.

Proses ini juga tampak seiring bertambahnya usia, ketika beberapa aspek yang sebelumnya tidak terlalu diperhatikan seperti kekuatan fisik maupun regulasi emosional menjadi semakin penting. Artikel ini menjelaskan bahwa lansia aktif dengan kesejahteraan emosional yang baik umumnya percaya diri, mampu mengendalikan perasaan dan perilakunya, serta siap menghadapi berbagai tantangan hidup. Pengalaman dalam melalui tantangan tersebut turut membangun resiliensi, karena individu belajar bahwa setiap hambatan dapat diatasi. Kesehatan emosional pun dapat dipertahankan atau ditingkatkan melalui kegiatan rekreasi dan aktivitas waktu luang secara rutin, khususnya yang melibatkan salah satu dari lima indra. Mendengarkan music, menikmati makanan favorit, bermain dengan hewan peliharaan, menyalakan lilin aromaterapi, atau menyaksikan matahari terbenam merupakan beberapa contoh aktivitas yang dapat memperkuat dan menjaga kesejahteraan emosional.

2.1.2. TINJAUAN FASILITAS UNTUK LANSIA

2.1.2.1. PRINSIP ARSITEKTUR LANSIA

Prinsip arsitektur ramah lansia berlandaskan kepada prinsip inklusivitas dan keamanan yang dirancang dengan tujuan mendukung aktivitas lansia secara mandiri, aman dan nyaman. Prinsip utama dalam arsitektur lansia adalah menerapkan kemudahan aksesibilitas, pencahayaan yang memadai, pemilihan material yang tidak licin, dan lain – lain. Elemen – elemen tersebut mendukung ruang untuk memiliki transisi lembut antara area agar pergerakan pelaku tidak terhambat.

Dalam merancang suatu ruang untuk lansia, terdapat beberapa prinsip arsitektur khusus yang perlu diperhatikan agar lingkungan yang tercipta benar – benar dapat mendukung kebutuhan fisik, psikologis, dan sosial (Yaseri & Antoni, 2023)

1. Safety/Keamanan

Keamanan merupakan aspek penting dalam bangunan khusus untuk masyarakat lansia. Lansia pada dasarnya lebih rentan untuk jatuh dan lebih tidak fokus dalam potensi bahaya yang ada di sekitar mereka. Oleh karena itu, dalam lingkungan diperlukan untuk membuat fasilitas yang memiliki mobilitas yang aman untuk lansia.

2. Support/Dukungan

Dalam pembuatan ruang untuk lansia, diperlukan ruang yang dapat mendukung berbagai macam variable dari peran kebutuhan lansia yang dapat menunjang kepercayaan diri dan kemandirian dalam melakukan aktivitas sehari – hari.

3. Cognition/Kognisi

Seiring bertumbuh usia manusia, proses dalam menangkap informasi dan mengingat memori menjadi lebih lambat. Sebagian besar lansia dengan penurunan pemahaman kognitif sering mengalami kesulitan dalam menemukan arah di dalam bangunan, terutama pada bangunan yang besar dengan tata ruang yang kompleks. Untuk meminimalkan kebingungan dan kecemasan pada lansia, lingkungan dirancang agar dapat mendukung kemampuan kognitif dan mengurangi tingkat kecemasan.

4. Wellbeing/Kualitas Hidup

Kualitas hidup dapat didefinisikan sebagai perasaan yang puas atau tentram dalam seseorang. Semakin disadari bahwa lingkungan binaan dapat mempengaruhi perilaku emosional dan sosial seseorang. Menciptakan lingkungan yang menyenangkan, ramah lingkungan, dan ramah bagi lansia dapat memberdayakan lansia untuk lebih berani dalam beraktivitas di luar rumah serta memilih cara untuk tetap aktif secara fisik dan sosial dalam komunitasnya, sehingga meningkatkan rasa kepuasan dan kesejahteraan pada diri lansia.

2.1.1.1. DESAIN LANSEKAP UNTUK LANSIA

Prinsip lain yang tidak kalah penting adalah kenyamanan psikologis dan sosial. Arsitektur ramah lansia sebaiknya menciptakan suasana yang hangat dan familiar, dengan memperhatikan hubungan antar ruang yang memudahkan interaksi sosial. Ruang-ruang komunal seperti taman kecil, gazebo, atau area duduk bersama menjadi elemen penting untuk mendorong komunikasi dan rasa memiliki lingkungan. Melalui pendekatan ini, arsitektur bukan hanya soal fisik, tapi juga tentang kualitas hidup dan kesejahteraan emosional lansia.

Berdasarkan (Wang & University of the Arts London, 2024), Pada konteks lanskap taman, terdapat beberapa ekspektasi dan juga kebutuhan, antaranya adalah:

1. *A leisurely walking environment*

Kelompok lansia tidak hanya mencari relaksasi fisik di taman. Dalam kesehariannya, lansia berharap dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan budaya. Di sisi lain, salah satu harapan lansia juga dapat berjalan santai di taman yang indah. Oleh karena itu, dalam perancangan taman perlu memperhatikan ruang yang nyaman untuk berjalan santai sekaligus dilengkapi fasilitas yang memadai untuk kebutuhan budaya lansia.

2. *Complete Infrastructure*

Dalam perancangan taman perlu diperhatikan penyediaan fasilitas perlindungan. Seiring bertambahnya usia, kebutuhan lansia terhadap aktivitas kebugaran semakin meningkat, pada akhirnya lansia berharap terdapat peralatan dan area olahraga yang sesuai di taman. Di sisi lain, seiring bertambah usia lansia memiliki keterbatasan fisik dan pada akhirnya lansia

membutuhkan kehadiran kursi. Oleh karena itu, diperlukan infrastruktur lengkap untuk memenuhi ekspektasi lansia.

3. *User – Friendly Navigation System*

Demi memudahkan lansia beraktivitas di taman, diperlukan sistem penunjuk arah yang ramah untuk pengguna, seperti papan petunjuk yang jelas, peta, dan panduan audio agar lansia dapat memahami struktur serta menikmati taman dengan lebih leluasa. Selain itu, taman juga sebaiknya memiliki area yang rindang dengan pepohonan dan bunga – bunga agar lansia dapat menghirup udara segar serta merasakan ketenangan dan keindahan alam, melalui penataan vegetasi yang beragam dan selaras.

Dalam kajiannya mengenai kota yang ramah lansia, (Burton (2006) diambil dari (Reddy, 2017)) melalui penelitian berjudul “Inclusive Urban Design: Streets for Life” menggunakan metode survey terbuka untuk mengidentifikasi kebutuhan lingkungan yang mendukung aktivitas lansia. Hasil penelitian tersebut kemudian menghasilkan sejumlah prinsip desain lanskap yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan kawasan inklusif bagi lansia. Antaranya adalah:

1. Familiaritas
Familiaritas merupakan prinsip yang menentukan sejauh mana suatu ruang dapat dikenali dan mudah dipahami oleh lansia. Lansia cenderung lebih sering menggunakan ruang – ruang yang sudah akrab dan dikenal di lingkungan tempat tinggalnya
2. Legibilitas
Mengacu kepada sejauh mana ruang publik dapat membantu lansia memahami posisi mereka dan menentukan arah yang harus dituju. Prinsip ini berkaitan dengan kemampuan orientasi dan penemuan arah dalam suatu ruang. Lansia umumnya berusaha menavigasi ruang publik secara mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain. Oleh karena itu, elemen seperti papan petunjuk arah, peta mental, dan peta orientasi berperan penting dalam meningkatkan legibilitas suatu ruang.
3. Kekhasan
Kekhasan merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan sejauh mana ruang publik mampu memberikan citra yang jelas mengenai lokasi seseorang berada. Ruang publik yang memiliki karakter khas mencerminkan identitas lokal suatu kawasan dan menonjolkan nilai keasliannya. Unsur seperti warna, bentuk, bangunan gaya arsitektur, dan material menjadi penentu utama keunikan muncul pada lansia terhadap lingkungan mereka. Keberadaan elemen penanda seperti bangunan bersejarah, monument, bangunan publik, atau fitur lingkungan tertentu dapat memperkuat rasa keterikatan dan identitas bagi para lansia.
4. Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan aspek penting dalam perancangan ruang publik. Prinsip ini mengacu pada sejauh mana ruang publik memungkinkan lansia untuk mencapai, memasuki, menggunakan, dan bergerak di dalamnya tanpa hambatan, terlepas dari keterbatasan fisik, sensorik, maupun mental yang dimiliki. Ruang publik sebaiknya bebas dari rintangan bagi pengguna dengan mobilitas terbatas, mengingat seiring bertambahnya usia, kemampuan berjalan lansia menurun dan mereka kerap mengalami kesulitan menaiki tanjakan atau menempuh jarak jauh tanpa beristirahat. Aktivitas berjalan kaki menjadi kebiasaan penting bagi lansia untuk menjaga kebugaran tubuh, karena berbagai penelitian menunjukkan bahwa berjalan kaki dapat meningkatkan metabolisme serta menurunkan risiko penyakit jantung dan gangguan pernapasan.

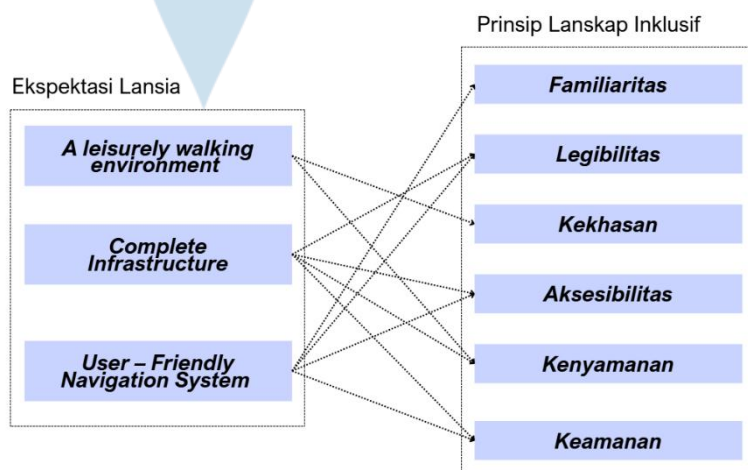
5. Kenyamanan

Kenyamanan merupakan aspek penting dalam perancangan ruang publik bagi lansia. Prinsip ini menekankan pentingnya ruang yang tenang, ramah pejalan kaki, dan dilengkapi fasilitas pendukung agar lansia dapat beraktivitas tanpa ketidaknyamanan fisik maupun mental. Area duduk, kebersihan, serta ketersediaan fasilitas seperti toilet dan air minum menjadi faktor utama yang menentukan tingkat kenyamanan ruang publik bagi lansia.

6. Keamanan

Keamanan merujuk pada sejauh mana ruang publik dapat digunakan dan dinikmati tanpa rasa takut akan bahaya, seperti terpeleset, tertabrak, atau diserang. Aspek ini bersifat psikologis dan fisik, di mana ruang publik yang aman harus memiliki jalur pejalan kaki yang bebas hambatan, area yang hidup dan terpanata, serta pengaturan yang baik pada penyebrangan, akses masuk – keluar, dan area terpencil.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa ekspektasi lansia terhadap taman memiliki keterkaitan erat dengan prinsip desain lanskap inklusif.



Gambar 2. 3 Kerangka Keterkaitan Ekspektasi Dengan Prinsip

Sumber : Diolah Oleh Penulis

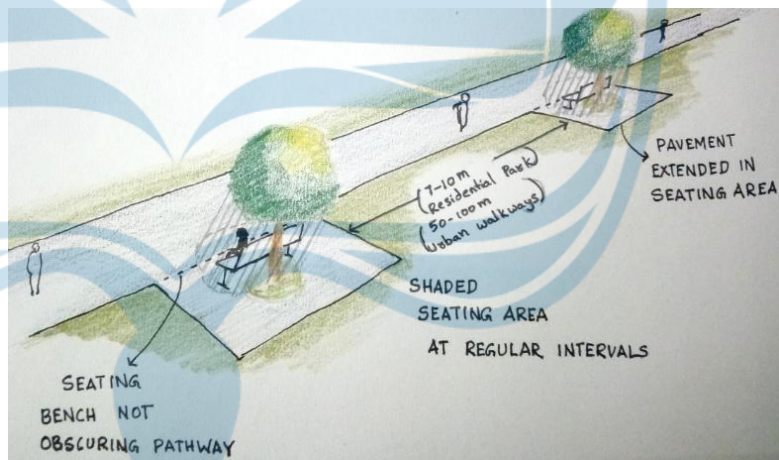
2.1.2.2. REKOMENDASI DESAIN LANSKAP LANSIA

Rekomendasi desain lanskap berfokus pada penciptaan ruang luar yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kenyamanan, keamanan, dan interaksi sosial. Pendekatan desain perlu mempertimbangkan aspek fisik, psikologis, serta kebiasaan lansia dalam beraktivitas di ruang terbuka, sehingga tercipta lingkungan yang inklusif dan mudah diakses oleh semua pengguna. Pada penelitian yang dilakukan oleh Reddy (2017) ditemukan beberapa pedoman yang direkomendasikan untuk mewakili setiap prinsip lanskap inklusif, antaranya adalah:

1. Aksesibilitas

Merujuk kepada mobilitas pelaku dalam taman

- Tempat parkir ditempatkan secara strategis. Tempat parkir sebaiknya diletakkan dekat dengan area yang penuh dengan aktivitas karena bisa mendorong lansia untuk lebih banyak berjalan kaki yang mendukung interaksi sosial.
- Menempatkan beberapa titik istirahat berupa tempat duduk yang teduh pada interval tertentu. Hal ini dilakukan dengan tujuan lansia dapat duduk selama mereka berjalan di jalan setapak mengingat sifat lansia yang staminanya berkurang secara berkala selama aktivitas fisik.



Gambar 2. 4 Lokasi Titik istirahat Sepanjang Jalur

Sumber : Reddy (2017)

- Jalur pejalan kaki harus memiliki ruang bebas antara 120 cm – 180 cm, disesuaikan dengan kepadatan pengguna ruang publik
- Menyediakan batas tepi (*curb*) dengan tinggi minimal 15cm di kedua sisi jalur untuk memudahkan akses pengguna kursi roda, pastikan kemiringan horizontal tidak lebih curam dari 1:50.

-
- Natural Shade**
- Lamp post**
- Interaction space**
- Dustbin**
- Kerb**
- 1200-1800mm

Sumber : Reddy (2017)

Legibilitas merujuk kepada keterbacaan spasial yaitu persepsi visual pengguna dalam berinteraksi dengan ruang publik.

- [illegible]

Sumber : Reddy (2017)



Gambar 2. 7 Penunjuk Arah Bentuk Penunjuk Jalan

Sumber : Reddy (2017)

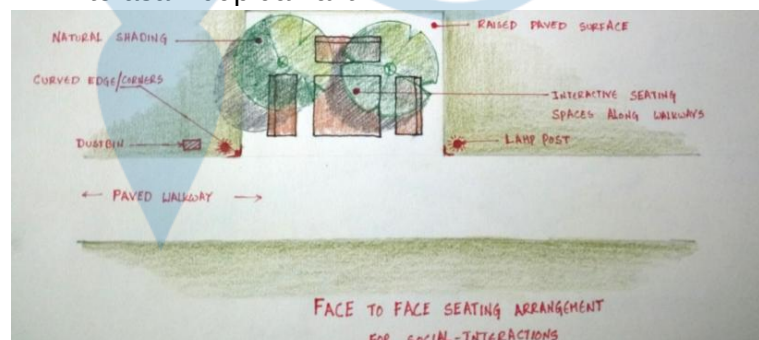
3. Keamanan

Keamanan merujuk kepada persepsi psikologi yang dirasakan oleh pengguna. Khususnya pada lansia keamanan dapat diukur dengan 3 parameter yaitu:

- *Crime Prevention*

Tindak kejahatan dapat dicegah dengan menjaga kualitas lingkungan sekitar.

- o Jalur pejalan kaki harus memiliki visibilitas yang jelas dari kejauhan. Pohon – pohon peneduh sebaiknya merupakan tanaman lokal dengan tajuk rimbun sepanjang tahun namun tetap memungkinkan cahaya alami masuk ke area jalur. Batang pohon idealnya memiliki tinggi bebas cabang antara 6 – 10 meter dari tanah agar pengguna dapat saling melihat dari kejauhan
- o Menyediakan area interaksi di sepanjang jalur pejalan kaki pada jarak tertentu agar lingkungan terasa hidup dan aktif.

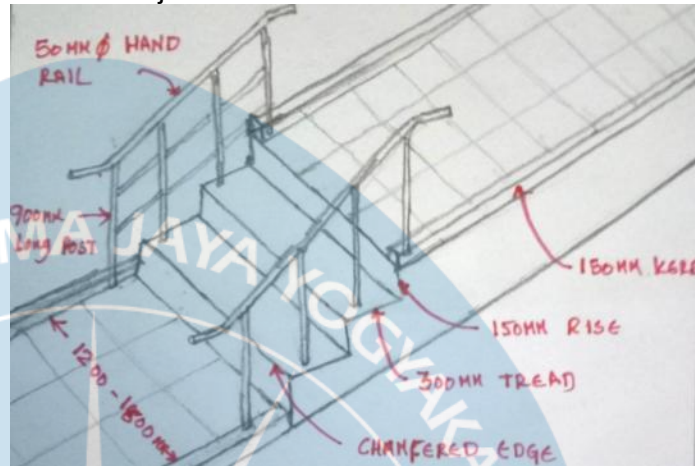


Gambar 2. 8 Area Interaksi Sepanjang Jalur Pejalan Kaki

Sumber : Reddy (2017)

- o Pencahayaan yang baik yang ditambahkan dengan layanan darurat seperti tombol alarm.
- o Menghindari area yang terisolasi dan memasang kamera pengawas di titik – titik strategis untuk mencegah terjadinya aktivitas antisosial.
- Kerentanan Jatuh

- Menggunakan material seperti batu pasir, aspal, atau beton bertekstur karena memiliki sifat yang anti-slip.
- Menyediakan pegangan tangan (*handrail*) pada tangga, ramp, dan jalur pejalan kaki agar lansia dapat bergerak dengan aman dan percaya diri tanpa rasa takut jatuh.



Gambar 2. 9 Langkah Keamanan pada Tangga

Sumber : Reddy (2017)

- Lalu lintas

- Hindari akses langsung ruang publik dari jalan dengan lalu lintas padat agar lansia dapat memasuki taman melalui jalan dengan arus kendaraan yang rendah. Jika taman berbatasan dengan jalan utama, sediakan pintu masuk alternatif dari area dengan lalu lintas yang lebih tenang
- Pada area dekat pintu masuk, sediakan persimpangan bersinyal agar pergerakan kendaraan tidak mengganggu pejalan kaki. Pastikan terdapat *zebra cross* yang jelas, bisa dengan *tabletop crossing* atau *speed bump* sesuai standar keselamatan jalan.
- Lansia memerlukan setidaknya 25-30 detik untuk menyebrang jalan sebesar 7 meter, sehingga waktu lampu penyebrangan perlu disesuaikan lebih lama ketika terdapat lansia yang menyebrang.

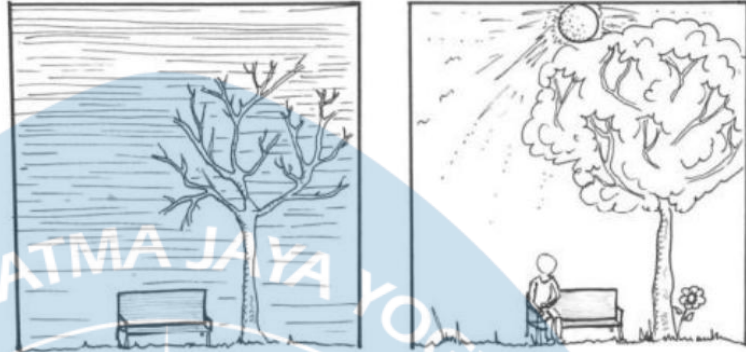
4. Kenyamanan

Kenyamanan merujuk kepada kenyamanan psikologis dan kenyamanan fisik

- Menggunakan kursi yang dapat dipindahkan di area terbuka atau alun – alun agar pengguna dapat menyesuaikan posisi sesuai kenyamanan
- Pastikan akses menuju area duduk terhubung dengan jalur berpaving yang rata dan memiliki kemiringan cukup untuk drainase air hujan.
- Mendesain bangku dengan bentuk ergonomis, sandaran punggung miring, serta sandaran tangan dengan ujung

melengkung setinggi 70-75 cm dari lantai dan panjang maksimal 10cm.

- Menambahkan taman kecil atau area hijau di sekitaar area duduk untuk memberikan efek visual dan sensori yang menyenangkan serta menjaga kebersihan lingkungan.
- Menambahkan area duduk dengan peneduh alami



Gambar 2. 10 Prefrensi Kenyaman Penguna untuk Peneduh

Sumber : Reddy (2017)

5. Fasilitas Pendukung

- Menyediakan titik – titik dengan kepadatan pejalan kaki tinggi untuk diletakkan pengisi air. Ketinggian pancuran ideal berada pada kisaran 75 – 90 cm dari permukaan lantai
- Menggunakan sistem drainase tertutup agar air kotor mengalir dengan baik dan tidak menimbulkan bau
- Pemilihan peralatan yang tahan akan vandalisme dan mudah di perbaiki
- Menyediakan toilet umum

2.2. PENDEKATAN DESAIN (ELDERLY-FRIENDLY DESIGN)

2.2.1. DEFINISI

Elderly friendly design atau desain ramah lansia pada dasarnya adalah pendekatan perancangan ruang yang secara sadar mempertimbangkan penurunan fungsi fisik, psikologis, dan sosial pada usia lanjut, sehingga lingkungan menjadi aman, nyaman, dan mudah digunakan. Dalam kajian desain arsitektur dan ruang publik, elderly friendly design didefinisikan sebagai perancangan bangunan, fasilitas, dan lingkungan yang secara penuh mempertimbangkan kebutuhan fisiologis, psikologis, dan sosial lansia, dengan tujuan menyediakan lingkungan hunian yang lebih aman, nyaman, dan praktis bagi mereka. Unsurnya biasanya mencakup akses bebas hambatan (ramp, koridor lebar, tanpa ambang), tata ruang yang logis, pencahayaan yang cukup, tempat duduk yang ergonomis, serta dukungan terhadap kemandirian dan interaksi sosial lansia. Lingkungan seperti ini dirancang untuk mengurangi stres fisik dan psikologis dari lingkungan luar, sekaligus menjaga otonomi dan kualitas hidup lansia melalui desain ruang dan fungsi yang berlapis (misalnya pengaturan sirkulasi pejalan kaki, kursi istirahat, dan pencahayaan yang aman) (Han, 2025).

Definisi ruang ramah lansia juga dapat dipahami sebagai ruang yang disusun berdasarkan karakteristik tubuh dan pola perilaku lansia, sehingga skala, dimensi, dan zonasi fungsionalnya selaras dengan kemampuan bergerak dan pola aktivitas mereka. Desain ruang tinggal ramah lansia diawali dari fakta bahwa fungsi fisik lansia menurun (gangguan penglihatan, pendengaran, keseimbangan, serta kesulitan mobilitas), sehingga tata

ruang perlu direncanakan dengan mempertimbangkan ergonomi, jalur gerak yang aman dan mudah, serta area istirahat dan sosialisasi yang terjangkau. Dalam konteks hunian dan komunitas, ruang ramah lansia didefinisikan sebagai lingkungan yang dirancang sesuai karakteristik fisiologis dan psikologis lansia untuk meningkatkan kualitas hidup, mendorong partisipasi aktif dalam aktivitas sosial, rekreasi, dan kehidupan sehari-hari melalui aksesibilitas, keamanan, kenyamanan, serta fasilitas yang mendukung interaksi sosial (Sun & Buranaut, 2025).

2.2.2. PROSES

Proses elderly-friendly design merupakan pendekatan perancangan yang bersifat komprehensif, yang mengintegrasikan berbagai strategi desain untuk mewujudkan lingkungan yang ramah bagi lansia. Pendekatan ini menitikberatkan pada pemahaman terhadap aktivitas, kondisi fisik, dan aspek psikologis lansia sebagai dasar dalam penyusunan ruang. Pertimbangan tersebut mencakup penyesuaian terhadap penurunan kemampuan fisiologis seperti mobilitas, penglihatan, dan keseimbangan, serta kebutuhan akan rasa aman, nyaman, dan kemudahan orientasi dalam ruang. Dengan demikian, elderly-friendly design bertujuan menciptakan lingkungan yang tidak hanya aman dan mudah digunakan, tetapi juga mampu mendukung kemandirian dan kualitas hidup lansia secara optimal.

2.1.1.1. HEALING ARCHITECTURE

Healing architecture merupakan salah satu konsep desain arsitektur yang berperan untuk penyembuhan. Pada bangunan dengan desain healing architecture menerapkan elemen – elemen desain yang dirancang selaras dengan model dan prosedur perawatan sehingga dapat sebagai media yang menyembuhkan. Konsep healing architecture adalah *evidence-based design* yang bersifat kreatif dan inovatif baik untuk kemanfaatan bagi pengguna. Konsep ini dapat membantu penyembuhan bagi pengguna (Mushadik et al., 2023).

Dalam proses *evidence-based design*, diperlukan alat desain yang dapat merangkum keefektifan dari suatu inovasi desain. Berdasarkan penelitian dilakukan oleh Lawson (2010), prinsip healing architecture dapat dijabarkan melalui ASPECT (A Staff and Patient Environment Calibration Tool), sebuah alat yang merangkum unsur – unsur arsitektur yang terbukti mendukung penyembuhan melalui survey dan observasi kepada staff dan pasien dalam suatu institusi. Prinsip – prinsip itu adalah:

Tabel 1. 1 Prinsip - Prinsip Healing Architecture

No	Elemen	Deskripsi
1	Privacy, Company and Dignity	Perancangan ruang yang memberi privasi, memungkinkan interaksi sosial sesuai kebutuhan, serta menjaga martabat pengguna. Contoh: Ruang rawat, ruang tunggu, area konsultasi dengan control privasi.

2	Views (Akses Visual & Cahaya Alami)	Penyediaan pandangan ke luar, terutama ke alam, serta pencahayaan alami untuk mendukung pemulihan, memperbaiki suasana hati, dan mengurangi stress.
3	Nature and Outdoors	Akses fisik atau visual terhadap alam, seperti taman, area outdoor, tanaman indoor, atau elemen biophilic yang terbukti memberikan efek terapeutik.
4	Comfort and Control	Kenyamanan fisik dan psikologis melalui control terhadap pencahayaan, temperature, suara, blinds, serta pengurangan kebisingan.
5	Legibility of Place (Wayfinding)	Kemudahan orientasi dan navigasi dalam bangunan untuk mengurangi kebingungan dan kecemasan pengguna.
6	Interior Appearance	Kualitas interior yang hangat, terang, bersih, dan terawat, dengan penggunaan warna, material, dan tekstur yang ramah. Termasuk seni sebagai distraksi positif.
7	Facilities	Fasilitas pendukung seperti TV, vending machine, area minum, dan ruang tunggu yang baik untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.
8	Staff	Ruang dan fasilitas yang mendukung kesejahteraan staf, seperti lounge istirahat, ruang kerja yang baik dan fasilitas pendukung lainnya.

Sumber : Lawson (2010)

Healing architecture mampu memenuhi sebagian besar aspek dalam *8 Dimensions of Wellness* bagi lansia karena prinsip – prinsip desainnya selaras dengan kebutuhan fisik, sosial, maupun psikologis pada tahap penuaan. Sebagai contoh, pendekatan ini bisa secara langsung mendukung kesejahteraan fisik melalui pencahayaan alami, ventilasi baik, pengurangan kebisingan, serta akses ruang luar yang aman, dan ini deskripsi arsitektural untuk prinsip *comfort and control*. Meskipun tidak berpengaruh langsung pada kesejahteraan finansial pribadi, efisiensi desain dapat memberikan manfaat ekonomi secara sistemik. Dengan demikian, healing architecture dapat dipandang sebagai pendekatan yang holistic dan efektif dalam mendukung kesejahteraan lansia secara komprehensif.

2.1.1.2. SENSORY ARCHITECTURE

Sensory architecture merupakan pendekatan dalam arsitektur yang menekankan pentingnya pengalaman inderawi manusia dalam merancang dan menikmati ruang. Arsitektur sensori membentuk pengalaman fenomenologis melalui interaksi antara tubuh manusia, kekuatan sosial, dan rangsangan sensorik di lingkungan binaan. Penulis menekankan bahwa arsitektur sensori merupakan konstruksi retorik yang dapat membuka peluang perubahan dalam cara kita memahami dan merancang ruang (McCreary.,2025).

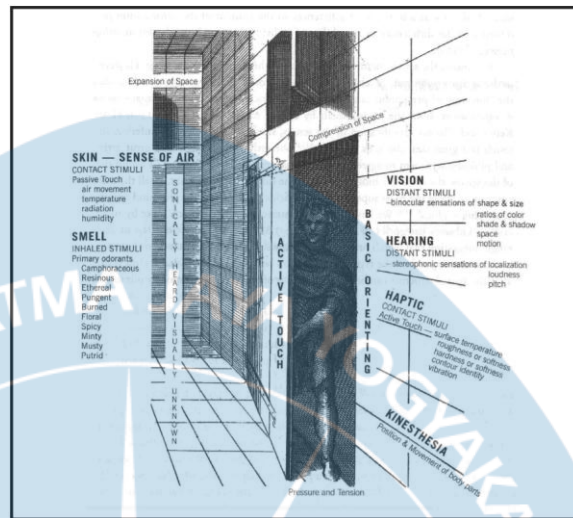
Secara manusiawi, dalam dunia yang penuh dengan objek dan peristiwa ini, seseorang pasti akan memperhatikan dari segi tekstur, visual, dan penciuman secara tanpa sadar. Hal ini yang dikemukakan oleh Osei (2014) saat meneliti mengenai sensory design. Beliau menjelaskan bahwa sensory architecture adalah pendekatan desain yang mengaktifkan pancaindra untuk meningkatkan kenyamanan, kesehatan, serta pengalaman ruang. Prinsip-prinsipnya dijabarkan melalui elemen sensory berikut:

Tabel 2. 2 Prinsip-Prinsip Sensory Design

No	Elemen	Deskripsi
1	Taste and Smell	Perancangan yang mengelola aroma dan rasa untuk menciptakan pengalaman ruang yang menenangkan dan berkesan.
2	Vision	Perancangan yang mengoptimalkan persepsi visual sebagai indra utama dalam memahami lingkungan, sekaligus memastikan kolaborasi dengan indra lain agar orientasi dan pengalaman ruang terasa utuh.
3	Auditory System	Perancangan yang memanfaatkan karakteristik pendengaran yang bisa diterima dari semua arah untuk membentuk atmosfer ruang tiga dimensi, baik melalui pengelolaan suara maupun keheningan. Suara dapat memperkuat persepsi keberadaan, arah, dan suasana, sementara keheningan memungkikan imajinasi dan interpretasi personal.
4	Haptic System	Perancangan yang mengaktifkan pengalaman haptic melalui sentuhan, Gerakan, dan eksplorasi fisik ruang, karena indra peraba berperan sebagai mediator antara diri dan lingkungan. Material, tekstur dan permukaan menjadi elemen penting

		untuk memberikan pemahaman tiga dimensi yang lebih dalam dibanding sekedar melihat.
--	--	---

Sumber : Osei (2014)



Gambar 2. 11 Ilustrasi Sensory Architecture

Sensory architecture dapat memenuhi kesejahteraan lansia secara komprehensif karena pendekatan ini menempatkan pengalaman inderawi sebagai pusat dalam merancang ruang yang nyaman, aman, dan mendukung fungsi hidup sehari-hari. Aktivitas multisensoris melalui cahaya, aroma suara, tekstur, serta kualitas visual mampu meningkatkan kenyamanan fisik, stabilitas emosional, orientasi kognitif, interaksi sosial, dan pengalaman ruang yang bermakna. Dengan menciptakan lingkungan yang menenangkan, mudah dipahami, serta merespons kebutuhan tubuh dan persepsi lansia, arsitektur sensori secara langsung berkontribusi pada kualitas hidup dan kesejahteraan holistik. Pendekatan ini membuat ruang lebih ramah terhadap proses penuaan, sekaligus mendukung pemenuhan kebutuhan psikologis, sosial, dan spiritual lansia secara terpadu.

2.1.2. STUDI PRESEDEN

2.1.3. TAMAN LANSIA CERIA YAKKUM BETHESDA

Taman Lansia Ceria Bethesda YAKKUM merupakan taman tematik yang dirancang khusus untuk mendukung kebutuhan lansia, baik dari segi fisik, psikologis maupun sosial. Secara lanskap, taman lansia idealnya menyediakan ruang terbuka hijau yang nyaman, aman, dan mudah diakses, sehingga dapat menjadi tempat rekreasi, olahraga ringan, serta interaksi sosial bagi para pengunjung usia lanjut.

Taman Lansia Ceria Bethesda YAKKUM sebelumnya berfungsi sebagai sanatorium bagi pasien TBC, dengan bangunan yang telah berdiri sejak sekitar lima dekade lalu dan masih menampilkan karakter arsitektur bergaya kolonial Belanda. Kondisi ini secara tidak langsung memunculkan

rasa nostalgia bagi para lansia, sehingga lingkungan tersebut memberikan suasana yang menenangkan dan familiar bagi mereka.

Bangunan lama yang kini digunakan, yang sudah berdiri sejak tahun 1936 dan awalnya difungsikan sebagai sanatorium TBC, tetap dipertahankan karakter arsitekturnya oleh pengelola, termasuk elemen khas seperti “doorloop” atau koridor penghubung antar paviliun. Meskipun tidak dirancang khusus untuk kebutuhan lansia, berbagai penyesuaian dilakukan secara bertahap agar bangunan tetap nyaman dan fungsional tanpa menghilangkan nilai historisnya selaras dengan suasana nostalgia dan ketenangan yang dirasakan para penghuni. “doorloop” memungkinkan lansia untuk berjalan bersama dengan vegetasi disekelilingnya tanpa merasa kepanasan.



Gambar 2. 12 Doorloop Taman Lansia Ceria

2.1.4. THERAPUTIC GARDEN – HORTPARK

HortPark merupakan salah satu taman yang ada di negara Singapura. HortPark terletak di 33 Hyderabad Rd, Singapore, merupakan taman dengan luasan sekitar 8 hektar yang terdiri atas beberapa taman bertema perkebunan. Taman – taman ini bertujuan untuk mengikut sertakan pengunjung yang suka berkebun dan salah satunya adalah therapeutic garden.

Yang membedakan taman penyembuhan (healing garden) dari taman biasa atau taman publik adalah kualitas lanskapnya dan fungsionalitas desainnya. Taman penyembuhan sering dianggap sebagai “lahan subur” bagi pertumbuhan sosial, emosional, dan psikologis. Berdasarkan paparan dari *Therapeutic Garden @ HortPark: Enhancing Nature for Mental Well-Being* Taman ini sangat berarti bagi lansia. Dalam perancangannya, perhatian khusus diberikan agar setiap elemen infrastruktur memiliki fungsi yang jelas dan bertujuan untuk mendorong pertumbuhan. Fasilitas – fasilitas berbasis bukti dan ramah lansia disatukan dalam keseluruhan taman.

Berdasarkan teori tersebut kemudian dapat disimpulkan beberapa elemen – elemen desain

Elemen Design	Benefit untuk Pengunjung
Tata letak dan signage yang jelas, yang dapat di lihat dari jalur masuk yang berbentuk lingkaran, <i>loop</i>, atau angka delapan 	Cocok untuk lansia karena meminimalisir kebingungan di ruang spasial
Penerapan Gazebo 	Area yang cukup luas untuk mendukung interaksi sosial atau aktivitas sosial bagi lansia
Pemilihan tempat duduk, jalur pejalan kaki, tampak dan tujuan 	Bangku taman menghadap berbagai arah, memberi pilihan pemandangan dan mendukung lansia dengan demensia yang sering gelisah.
Area spesifik untuk penanaman tumbuhan dengan media tanam yang dinaikkan serta tempat duduk untuk memupuk tanah dengan akses air yang mudah 	Memudahkan lansia untuk bertanam

Penggunaan warna secara strategis, seperti bunga atau daun berwarna cerah (merah, kuning, oranye) dan warna dingin (biru, ungu, pastel). 	Warna cerah merangsang pikiran, sedangkan warna dingin memberikan efek menenangkan.
Berbagai tanaman beraroma yang dapat dinikmati sepanjang tahun. 	Aroma tanaman dapat membangkitkan memori kuat pada lansia, karena penciuman termasuk indera yang paling lama bertahan.
Tanaman yang menarik burung atau kupu-kupu 	Memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mengamati satwa liar dan keanekaragaman hayati.
Fitur menarik dan aksen 	seperti elemen lanskap yang mudah dikenali, bermanfaat bagi lansia dengan demensia karena dapat menimbulkan ketertarikan atau memori dan berfungsi sebagai titik orientasi yang mudah diingat.

Area teduh 	memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung. Selain itu, lansia dengan demensia sering kesulitan menyadari panas, sehingga mereka mungkin tidak memakai topi atau tabir surya.
Area cerah dan berjemur 	Terutama di pagi hari, membantu lansia dengan demensia ringan hingga sedang menunda timbulnya perilaku gelisah setelah terpapar cahaya pagi yang terang.

Tabel 2. 3 Elemen Desain Therapeutic Park - HortPark

Sumber: (National Parks Board, n.d.)

2.1.5. DR GEORGE W DAVIS SENIOR RESIDENCE AND SENIOR CENTER – DAVID BAKER ARCHITECTS

Bangunan ini merupakan contoh sukses bagaimana arsitektur hunian lansia dapat dirancang sebagai ekosistem sosial yang lengkap. Proyek ini memadukan unit hunian terjangkau untuk lansia dengan pusat komunitas dalam satu kawasan, sehingga penghuni tidak hanya memiliki ruang tinggal, tetapi juga akses langsung ke layanan sosial, kesehatan, dan berbagai aktivitas komunitas. Integrasi fungsi-fungsi ini menciptakan lingkungan yang inklusif, mendukung aging in place, serta menghadirkan rasa aman dan keberlanjutan sosial yang sulit ditemukan pada tipologi hunian lansia yang lebih konvensional

Secara arsitektural, proyek ini menyediakan berbagai ruang bersama—mulai dari common room dengan perapian, ruang makan komunitas, fitness center, salon, hingga lounge kecil di tiap lantai hunian. Kehadiran ruang-ruang ini memperkuat interaksi informal antar penghuni sekaligus memberi kesempatan bagi lansia untuk tetap aktif secara fisik, emosional, dan sosial. Kehadiran pusat komunitas yang melayani masyarakat sekitar juga menjadikan bangunan ini sebuah katalis sosial, bukan fasilitas yang terisolasi, melainkan bagian yang menyatu dengan kehidupan kawasan.



Gambar 2. 14 Lantai Dasar

Proyek ini juga menonjol karena keberhasilannya mengangkat identitas budaya lokal. Desain fasad, pola lantai, interior, serta elemen dekoratif banyak mengambil referensi dari estetika dan seni Afrika, sesuai dengan identitas komunitas setempat. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman visual, tetapi juga memperkuat rasa memiliki bagi para penghuni yang sebagian besar berasal dari latar belakang budaya tersebut. Dengan demikian, bangunan ini hadir bukan sebagai institusi yang netral, melainkan sebagai ruang yang menghidupkan memori kolektif dan identitas lokal.

Dari sisi lanskap, courtyard menjadi elemen inti yang mengorganisasi seluruh bangunan. Ruang terbuka hijau di pusat massa bangunan berfungsi sebagai ruang publik sekaligus ruang terapeutik yang aman dan nyaman bagi lansia. Jalur pedestrian yang teduh, taman komunitas, area berkebun, dan tempat duduk yang tersebar mendukung aktivitas fisik ringan, relaksasi, serta interaksi sosial. Lanskap yang dirancang dengan pola organik dan tekstur visual kaya turut mendukung kenyamanan kognitif dan orientasi ruang bagi penghuni.



Gambar 2. 15 Siteplan

Secara keseluruhan, proyek ini menunjukkan bahwa hunian lansia dapat menjadi ruang yang hidup, humanis, dan urban, bukan sekadar fasilitas medis atau institusional. Kombinasi hunian, pelayanan sosial, ruang komunitas, dan lanskap hijau menciptakan lingkungan yang menyehatkan, menyenangkan, dan berdaya regeneratif bagi kawasan sekitarnya. Dengan pendekatan yang responsif terhadap budaya, kebutuhan sosial lansia, dan kualitas lingkungan, proyek ini menjadi model ideal bagi perancangan Senior Hub atau fasilitas lansia di konteks perkotaan lain, termasuk di Indonesia.



Gambar 2. 16 Fasad

2.2. KOMPILASI PRESEDEN

Preseden	Penerapan dalam Perancangan	Indikator
Taman Lansia Ceria Bethesda YAKKUM	2 Memanfaatkan elemen koridor terbuka atau doorloop sebagai jalur sirkulasi teduh yang memungkinkan lansia berjalan dengan aman dan nyaman di antara vegetasi. 3 Menghadirkan suasana nostalgia melalui penggunaan elemen arsitektur berkarakter heritage yang tetap diadaptasi agar fungsional bagi kebutuhan lansia masa kini. 4 Mengoptimalkan lanskap hijau yang teduh dan mudah diakses sebagai ruang rekreasi, terapi, dan interaksi sosial lansia.	Healing Architecture
Theraputic Garden - HortPark	5 Menyediakan area berkebun dengan media tanam yang dinaikkan dan akses air mudah agar lansia dapat menanam dan merawat tanaman tanpa kesulitan fisik. 6 Menggunakan berbagai tanaman beraroma dan berwarna strategis untuk merangsang memori, emosi, serta menciptakan suasana menenangkan bagi lansia. 7 Menanam flora yang menarik satwa seperti burung atau kupu-kupu untuk memberikan stimulasi visual dan kesempatan interaksi dengan alam bagi lansia.	Healing Environment
Dr George W Davis Senior Residence and Senior Center	8 Integrasi ruang lansia dengan pusat aktivitas komunitas dapat menciptakan lingkungan	Community Based Design, Cultural

	sosial yang hidup dan mencegah isolasi bagi pengguna lansia. 9 Penggunaan courtyard sebagai ruang terbuka utama mampu menghadirkan lanskap yang aman, teduh, dan terapeutik, sekaligus memudahkan orientasi bagi lansia. 10 Penguatan identitas lokal melalui elemen arsitektur dan penataan ruang dapat meningkatkan rasa nyaman serta kedekatan emosional bagi pengunjung lansia.	
--	--	--

Tabel 2. 4 Kompilasi Preseden

Sumber: Diolah Oleh Penulis