

Implementasi Metode *Human Centered Design* dalam Perancangan Interior *Senior Entertainment Center* di Mall di Surabaya

Tania Pranoto, Diana Thamrin, dan Celline Junica
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: tania.pranotoo@gmail.com; diana@petra.ac.id

Abstrak— Mall menjadi salah satu tempat rekreatif yang paling mudah dijangkau oleh semua kalangan dikarenakan beragamnya pilihan hiburan untuk melepas penat. Namun kurangnya fasilitas yang dikhususkan bagi lansia ditambah kondisi fisik yang mulai melemah berdampak pada terbatasnya aktivitas yang dapat mereka lakukan di dalam mall. Perancangan interior *senior entertainment center* di mall di Surabaya dapat menjadi alternatif sarana yang bersifat rekreatif, edukatif, serta dapat menjadi sarana bersosialisasi bagi kaum manula, sehingga dapat menambah kenyamanan untuk beraktivitas di dalam mall. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking Stanford School* yang telah dikembangkan, metode tersebut terdiri dari *understand, observe, resolving needs, prototype, test, story telling, dan business model*. Hasil perancangan mengangkat konsep *Old but Gold* yang menyediakan fasilitas untuk mewedahi manula dalam melakukan beragam aktivitas, seperti ruang *activity, game, dan exercise room* dengan tujuan melahirkan kebahagiaan, semangat bersosialisasi, serta jiwa dan jasmani yang sehat.

Kata Kunci— *Entertainment Center, Interior, Mall Surabaya, Senior*

Abstrac— Mall is one of the most accessible recreational places for all because of the variety of entertainment options. However, the lack of facilities that are accessible to the elderly plus their weak physical conditions caused the limitation of activities that they can do in the mall. The interior design of senior entertainment center in the mall in Surabaya can be an alternative option for recreational, educational, and socialization activity between elders. The design method used is Stanford School thinking of design method that has been developed. The method consists understand, observe, resolving needs, prototype, test, story telling, and business model. The design raised the Old but Gold concept which provides facilities to accommodate seniors' activities, such as activity space, games, and exercise rooms with the aim of increasing happiness, socialization, and support good health both in body as well as their spirit.

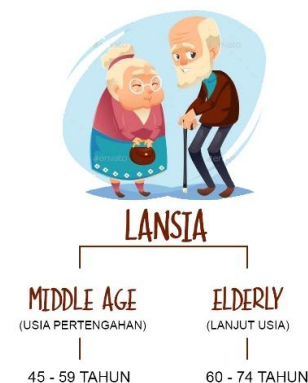
Keyword— *Entertainment Center, Interior, Mall Surabaya, Senior*

I. PENDAHULUAN

Kota Surabaya merupakan ibu kota Provinsi Jawa Timur dan merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Kota Jakarta dengan total jumlah penduduk menurut densus sebanyak 3,2 juta penduduk.

Padatnya jadwal pekerjaan sehari-hari masyarakat perkotaan membuat banyak dari mereka yang membutuhkan tempat hiburan untuk merefreshingkan pikiran dari kejenuhan. Mall menjadi salah satu destinasi hiburan yang paling mudah dijangkau oleh segala usia. Di Jawa Timur jumlah pengunjung mall mampu menembus 50 - 80 ribu orang dari segala usia di setiap harinya [1].

Dari banyaknya jumlah penduduk di atas, 62.000 orang di antaranya berusia lanjut usia dan bedasarkan data Sensus tahun 2010, jumlah manusia lanjut usia (manula) dengan usia diatas 60 tahun ini diproyeksikan mencapai 7% dari jumlah total penduduk yang ada di Kota Surabaya. Pengertian lansia menurut adalah seseorang yang telah memasuki usia 60 tahun keatas dengan batasan umur yaitu: usia pertengahan (*middle age*) antara usia 45 sampai 59 tahun dan lanjut usia (*elderly*) antara usia 60 sampai 74 tahun [2].



Gambar. 1. Pengertian Lansia Menurut WHO
 Sumber: Dokumentasi penulis yang merupakan pengembangan dari data WHO

Tren menghabiskan waktu di mall yang telah menjadi menjadi tren masa kini, membuat para manula ikut bergabung menghabiskan waktu di mall baik bersama keluarga maupun dengan sahabatnya dengan tujuan untuk merefreshingkan diri dari kejenuhan dan kesibukan keseharian di rumah, namun karena kesehatan dan kekuatan para manula yang menurun, seperti yang dikatakan [3]. Bahwa proses menua dapat menimbulkan berbagai masalah baik secara fisik, biologis, sosial ekonomi maupun mental dimana masalah tersebut dapat mengubah perilaku lansia, menyebabkan mereka tidak kuat untuk beraktivitas terlalu lama. Tak jarang dijumpai beberapa dari mereka hanya menjaga cucu bermain atau menjadi tempat penitipan barang sembari duduk beristirahat.

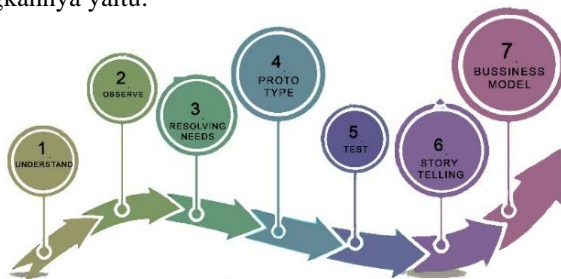


Gambar. 2. Foto Aktivitas Beberapa Manula di Dalam Mall
Sumber: Dokumentasi penulis, 2018

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan merupakan sebuah rangkaian proses yang melibatkan analisa dan pencarian data yang dijadikan sebagai landasan untuk menghasilkan sebuah desain yang berfungsi sebagai pemecahan masalah. Metode yang digunakan adalah pengembangan dari *design thinking Stanford*. Metode *design thinking* berikut akan menjadi penuntun proses perancangan interior *Senior Entertainment Center*.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking Stanford School* yang telah dikembangkan, beberapa langkahnya yaitu:



Gambar. 3. Bagan *Design Method* yang Digunakan
Sumber: Dokumentasi penulis

Metode perancangan yang digunakan seperti yang tampak pada gambar 3 memiliki tujuh tahapan, yaitu antara lain:

A. *Understand*

Tahap awal pemcarian topik yang akan diangkat sebagai proyek tugas akhir. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain *Human Centered Design (HCD)* yang terinspirasi dari empati kepada kaum senior yang sedang berkunjung ke dalam mall. Metode ini dicapai menggunakan pendekatan *applied ethnography* dimana penulis ikut berpartisipasi melakukan beberapa kegiatan dan interaksi bersama kaum manula di Rukun *Senior Living* Bogor serta melakukan proses wawancara.



Gambar. 4. Foto Partisipasi Penulis Bersama Kaum Manula di Rukun Senior Living

B. *Observe*

Tahap pengumpulan informasi data. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain :

- Mengumpulkan data literatur baik *online* maupun *offline* mengenai hal- hal yang memiliki relasi dengan objek dan subjek perancangan untuk menjadi pedoman dalam perancangan.dengan metode studi pustaka
- Pengumpulan data lapangan dengan metode dokumentasi dan observasi lapangan baik secara langsung maupun tidak langsung (melalui internet) untuk mendapatkan data fisik dan non fisik.
- Mengumpulkan data pengguna ruang dalam hal ini objek adalah manula. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara yang dilakukan dengan beberapa narasumber untuk mencari tahu apa saja *problems and needs* yang muncul.
- Mencari dan membandingkan beberapa tipologi terkait objek sejenis guna mendapat standarisasi desain dan inspirasi yang dapat membantu perancangan.

C. *Resolving Needs*

Tahap pemecahan masalah yang telah ditemukan pada tahapan *observe*. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain :

- Menjabarkan solusi- solusi dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya menggunakan metode *brainstorming*
- Memberikan beberapa solusi berupa ide- ide desain
- Memilih ide yang telah diasistensikan dengan dosen pembimbing
- Mengembangkan ide ke dalam konsep desain dan memberi alternatif desain berupa sketsa

Hasil akhir pada tahap ini berupa *problem solving analysis*, *problem statement*, analisa besaran dan kebutuhan ruang, analisa hubungan antar ruang, *zoning*, *grouping*, sketsa desain, dll.

D. Prototype

Tahap mengeluarkan ide desain yang nantinya akan direalisasikan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain :

- Mengeluarkan ide melalui *sketch design* yang mudah dipahami, lalu diasistensikan bersama dosen pembimbing
- Setelah melakukan asistensi beberapa kali, lalu menetapkan revisi ide desain akhir
- Merealisasikan ide berupa gambar desain yang meliputi layout, rencana lantai, rencana plafon, *mechanical electrical, spatial ID element*, dan gambar perspektif
- Merealisasikan desain akhir ke dalam maket presentasi dengan skala 1 :50

E. Test

Merupakan tahap evaluasi dimana perancang melaksanakan evaluasi akhir dengan dosen pembimbing sebelum melakukan presentasi ke dosen penguji.

F. Story Telling

Melakukan presentasi untuk menjelaskan perancangan yang telah dilakukan bersama dosen pembimbing, dan penguji.

G. Bussiness Model

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari metode perancangan yang digunakan. Tahapan ini menghasilkan produk-produk yang “menjual” ide desain yang telah dilakukan, seperti x-banner, kartunama, brosur, Instagram, video promosi, dll.

III. KAJIAN PUSTAKA

D. Human Centered Design

Merupakan proses desain yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna (*user*) baik sebagai individu maupun komunitas. Manusia tidak hanya ditempatkan sebagai pengguna (*user*) namun juga sebagai desainer dan sumber inspirasi bagi peneliti untuk membuat solusi desain yang tepat untuk permasalahan yang ada. Pengembangan metode *human centered design* efektif untuk menumbuhkan partisipasi sosial maupun individu dan pemberdayaan komunitas lokal. [4]

E. Kebugaran Manula

Kebugaran jasmani adalah kemampuan untuk melakukan tugas sehari-hari dengan giat dan penuh kewaspadaan, tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan masih dapat menikmati waktu senggangnya serta menghadapi hal yang tak terduga sebelumnya. [5]

Kebugaran jasmani dapat digolongkan menjadi 3 jenis yaitu kebugaran statis, dinamis, dan motorik. Kebugaran statis merupakan keadaan saat seseorang bebas dari penyakit dan cacat atau disebut dengan sehat. Kebugaran dinamis

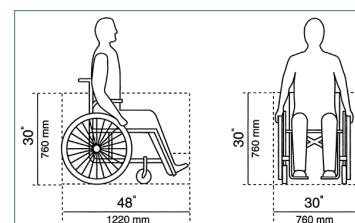
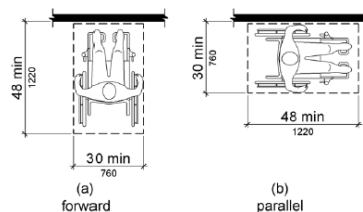
merupakan kemampuan seseorang untuk bekerja secara efisien tanpa memerlukan keterampilan untuk melakukan aktivitas tersebut, misalnya berjalan dan berlari. Sedangkan kebugaran motoris yaitu kemampuan seseorang bekerja secara efisien yang harus memerlukan keterampilan khusus dalam melakukannya. [6]

Salah satu usaha untuk mencapai kesehatan dengan berolahraga sehingga bagi lanjut usia untuk dapat memperoleh tubuh yang sehat salah satunya harus rutin melakukan aktivitas olahraga. Olahraga apa yang cocok untuk manula itu yang harus diperhatikan. Aktivitas yang bersifat aerobik cocok untuk lanjut usia antara lain: Jalan kaki, senam aerobik *low impac*, senam manula, bersepeda, berenang dan lain sebagainya. Bermanfaat atau tidaknya program olahraga yang dilakukan oleh lanjut usia juga tergantung dari program yang dijalankan. Sebaiknya program latihan yang dijalankan harus memenuhi konsep FITT (*Frequensi, Intensity, Time, Type*).

F. Ergonomi

Ergonomi telah dirumuskan sebagai “teknologi perancangan kerja” yang didasarkan pada ilmu-ilmu biologi manusia, anatomi, fisiologi, dan psikologi. Standar- standar ergonomi menjadi hal penting untuk diperhatikan dan faktor-faktor manusia menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses perancangan.

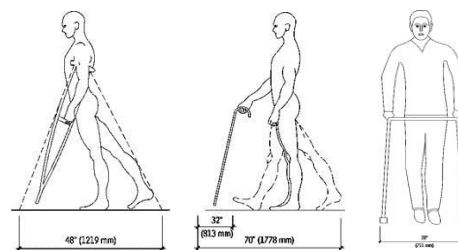
Standar Ergonomi Bagi Pengguna Kursi Roda



Gambar. 5. Dimensi bagi Pengguna Kursi Roda

Sumber : https://accessibility.gtri.gatech.edu/assistant/acc_info/ada_guidelines.php

Standar Ergonomi Bagi Pengguna Tongkat Penopang



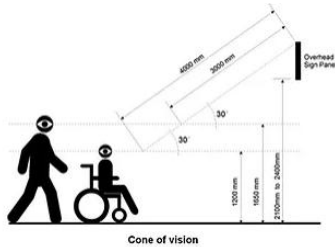
Gambar 6. Dimensi bagi Pengguna Tongkat

Sumber:

https://accessibility.gtri.gatech.edu/assistant/acc_info/ada_guidelines.php

C. Taman Dalam Ruang

Di dalam buku yang berjudul *Living for the Elderly* terdapat sub bab yang membahas mengenai “*Garden for senior Citizens*”, di dalam sub bab tersebut dikatakan bahwa seseorang harus aktif bergerak untuk mempertahankan kesehatannya. Aktivitas *outdoor* sangat berpengaruh bagi kehidupan para manula baik untuk kesehatan fisik, mental, maupun hubungannya dengan lingkungan sosial. Suatu penelitian menunjukkan bahwa taman baik taman umum maupun di halaman rumah sejauh ini menjadi tempat yang paling sering dimanfaatkan oleh manula. [7]



Gambar 7. Ukuran Standar Jarak Pandang Signage
Sumber: www.acacia-wayfinding.com

D. Psikologi Warna

Dalam merancang sebuah interior, penting halnya untuk memperhatikan warna yang akan digunakan karena warna bisa mempengaruhi keadaan mental atau fisik pengamatnya, dan warna seringkali dihubungkan dengan emosi seseorang.

Psikologi warna adalah suatu bidang kajian mengenai bagaimana warna dapat mempengaruhi *mood* dan tingkah laku, yang merupakan ilmu pengetahuan yang relatif baru. Menentukan hasilnya bisa menjadi sulit, karena para peneliti menemukan beberapa faktor yang menimbulkan komplikasi:

E. Signage dan Wayfinding

Fungsi *signage* dan *wayfinding* adalah sebagai media komunikasi dan menyampaikan informasi untuk menunjukkan arah menuju tempat tujuan bagi *user*. Disamping bertindak sebagai media informasi, keberadaan *signage* dan *wayfinding* juga berperan untuk memperkuat *brand image* dari sebuah tempat/*corporate*. [8]

Macam Tipe Signage

• Identification

Signage digunakan untuk menunjukkan identitas dari suatu tempat menggunakan logo atau gambar yang menjelaskan tempat tersebut.

• Orientation

Signage dalam memberi petunjuk arah berupa papan pemberitahuan dengan penjelasan daerah sekitar tempat signage terpasang. Tipe ini biasanya terpasang di dinding atau berupa papan *free-standing* berukuran besar.

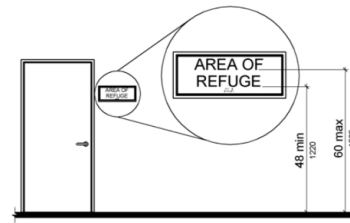
• Directional

Signage ini biasanya menunjukkan tipografi, simbol, atau panah petunjuk suatu arah.

• Regulatory

Signage jenis ini menunjukkan suatu larangan yang ada pada tempat tersebut.

Panduan Signage Design



Gambar 8. Ukuran Standar Jarak Pandang Signage
Sumber: www.acacia-wayfinding.com

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep *Old but Gold*

Perancangan *Senior Entertainment Center* ini mengangkat konsep *Old but Gold* yang memiliki arti tua namun berharga, dengan menerapkan *style luxury* mengingat lokasi perancangan berada di mall kelas atas Surabaya.

Desain juga memperhatikan konsep universal design dan standar- standar ergonomi karena sasaran utama pengguna ruang merupakan kaum manula dimana memiliki ukuran ergonomi yang berbeda.



Gambar 9. Design Concept

B. Penerapan Konsep

i. Bentuk

Bentukan yang diterapkan dalam perancangan *Senior Entertainment Center* menerapkan bentuk-bentuk yang bersifat organik, baik dari bentuk *layout*, sirkulasi, hingga bentuk perabot yang digunakan. Hal ini bertujuan agar ruang lebih terkesan dinamis serta menghindari bentuk-bentuk yang tajam dengan tujuan mengurangi terjadinya resiko kecelakaan.

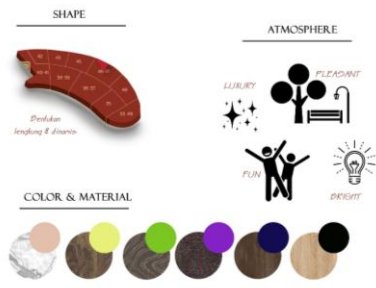
ii. Warna

Warna yang digunakan secara dominan merupakan warna netral. Penggunaan warna kontras tampak pada dinding dan perabot agar lebih memudahkan manula dalam membedakan ruang.

iii. Material

Material yang digunakan yaitu pada area utama yaitu marmer yang memiliki karakter mewah dan kokoh, sedangkan material lantai pada ruang lainnya menggunakan material yang tidak licin seperti, *vinyl*, karpet, dan keramik bertekstur

dengan tujuan agar meminimalkan terjadinya kecelakaan. Sebagai elemen dekoratif, material cermin dan kaca bening banyak diterapkan pada elemen dinding.



Gambar 10. Character Design Concept

C. Implementasi Konsep

i. Organisasi Ruang

• Layout



Gambar 11. Layout

• Sirkulasi



Gambar 12. Sirkulasi

Sirkulasi pada area akses utama *Senior Entertainment Center* yang dilambangkan dengan warna ungu merupakan sirkulasi linear, dengan pusat area *receptionist* dan arah akses masuk dari sisi kanan dan kiri *receptionist*. Sedangkan pada area aktivitas (warna putih) sirkulasi yang digunakan yaitu *free flow* dimana pengunjung bebas mengakses ruang mana yang ingin dituju.

ii. Elemen Pembentuk Ruang

• Lantai



Gambar 13. Pola Lantai

• Dinding

Dinding bagian luar yang membatasi area luar dan dalam *Senior Entertainment Center* menggunakan kombinasi dari material dinding gypsum, kisi-kisi, dan dinding kaca. Penggunaan material yang terbuka dan tembus pandang bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung mall akan adanya *Senior Entertainment Center*, sehingga mereka dapat melihat aktivitas yang sedang berlangsung di dalamnya, namun dengan adanya dinding gypsum, maka privasi pengunjung *Senior Entertainment Center* tetap terjaga.

• Plafon



Gambar 14. Pola Plafon

Banyak menerapkan *leveling* pada plafon dengan bentuk yang organis agar ruang terasa lebih dinamis dan tidak monoton. *Finishing* plafon pada area *senior playground* merupakan lukisan langit, memiliki tujuan agar para *senior* mampu merasakan suasana seperti di alam terbuka

iii. Elemen Pengisi Ruang

• Perabot

Seluruh perabot yang didesain pada *Senior Entertainment Center* ini telah berpedoman pada standar-standar ergonomi bagi lansia. Penulis juga merancang beberapa fasilitas yang dikhususkan bagi pengguna kursi roda, sehingga desain bersifat *universal*.

iv. Elemen Tata Kondisial Ruang

• Pencahayaan

Sistem Pencahayaan pada area *Senior Entertainment Center* sepenuhnya menggunakan pencahayaan buatan, dikarenakan site berada di tengah area mall, sehingga minim sekali cahaya matahari yang dapat masuk ke site *Senior Entertainment Center*. Pantulan cahaya alami dapat masuk melalui jendela kaca pada lobi yang berada di sekitar *site*, namun hanya kecil intensitasnya.

• Penghawaan

Penghawaan pada area *Senior Entertainment Center* sepenuhnya menggunakan AC central mall dikarenakan site yang berada di dalam Ciputra World Mall, sehingga tata udara sudah tersedia seluruhnya.

• Sistem Proteksi Keamanan

Sistem keamanan pada *Senior Entertainment Center* menggunakan CCTV yang diletakkan pada seluruh area. Pada *main entrance* menggunakan pintu dengan gembok kunci dan alarm untuk lebih memudahkan penjagaan. Pada lorong masuk area beraktivitas, menggunakan *gate* pembatas dengan tipe *flap speed gate*, dimana pengunjung yang sudah melakukan administrasi, dapat menempelkan gelang pada sensor agar pembatas terbuka.

• Sistem Audio

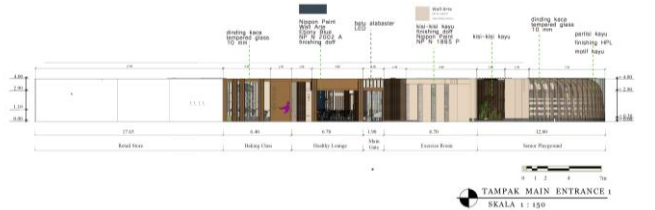
Senior Entertainment Center menyediakan ruang-ruang beraktivitas di mana banyak ruang yang memerlukan system akustik guna meredam suara yang dihasilkan. Ruang-ruang seperti *mini theater*, *activity center*, *game room*, *relaxation area*, *senior playground*, dan *exercise room* membutuhkan ruang yang dapat meredam suara agar tidak tersalur ke luar, begitu juga sebaliknya dari luar tidak masuk ke dalam ruang. Hal ini dikarenakan banyaknya ruang yang membutuhkan fokus pengguna ruang yang tinggi, juga beberapa ruang mengeluarkan suara yang sangat bising, oleh karena itu tata suara perlu diperhatikan agar tidak saling mengganggu pengguna ruang lainnya.

Material peredam suara menggunakan dinding dan plafon bermaterial *acoustic board*, karpet, dan *puff* bantal, sedangkan pada lantai menggunakan karpet.

Speaker yang digunakan pada ruang-ruang yaitu jenis *wall mounted* dan *free standing*.

D. Desain Akhir

i. Main Entrance



Gambar 15. Main Entrance 1



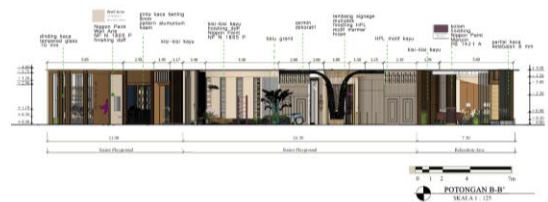
Gambar 16. Main Entrance 2

Terdapat dua akses masuk menuju *Senior Entertainment Center*, yaitu melalui area kanan dan area kiri. Masing-masing main entrance menggunakan dua buah *swing door* dengan material kaca bening. Dikarenakan lokasi *site* yang berada di tengah mall, maka material area sekitar menggunakan perpaduan kaca bening dan dinding partisi dengan tujuan agar pengunjung mall dapat melihat ke dalam *site*, begitu juga dengan pengunjung di dalam *site* dapat merasakan suasana luar. Fungsi dinding partisi adalah untuk tetap menjaga privasi para lansia.

ii. Tampak Potongan



Gambar 17. Potongan A-A'



Gambar 18. Potongan B-B'



Gambar 19. Potongan C-C'



Gambar 20. Potongan D-D'

iii. Perspektif Desain



Gambar 21. Perspektif Tampak Luar

Merupakan area bagian depan merupakan area senior playground yang berhadapan dengan main entrance mall. Dinding pembatas merupakan perpaduan dinding kaca bening, partisi, dan dinding gypsum.



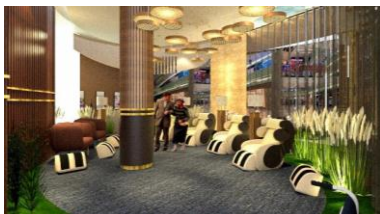
Gambar 22. Perspektif Reception Area and Waiting Area

Main entrance terdapat di sebelah kanan dan kiri dari area receptionist. Sirkulasi pada area ini yaitu linear dan memusat pada meja reception, dengan area sekitar merupakan waiting area. Lantai menggunakan material marmer dan banyak terdapat lampu aksent yang mendukung suasana terkesan mewah. Meja Reception merupakan bongkahan batu marmer agar sesuai dengan interior sekitar.



Gambar 23. Perspektif Reading Lounge

Reading lounge merupakan salah satu fasilitas edukatif bagi kaum senior, terdapat meja komputer serta rak buku yang didesain secara universal, sehingga pengguna kursi roda juga dapat menikmati fasilitas ini. Reading lounge terletak di dekat area relaksasi dan dihiasi banyak tanaman artificial yang dapat membangun suasana alam seperti di taman outdoor, ditambah desain plafon yang merupakan lukisan langit biru, sehingga membuat senior merasa nyaman.



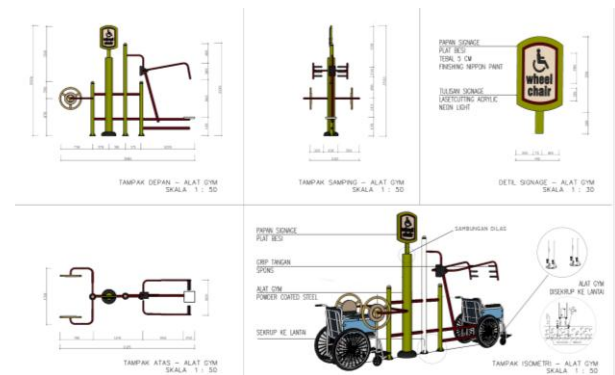
Gambar 24. Perspektif Relaxation Area

Merupakan area untuk bersantai dengan fasilitas kursi pijat sebanyak 5 buah dan kaki pijat sebanyak 4 buah. Relaxation Area terletak di sebelah main entrance dengan dinding yang didesain semi terbuka agar pengunjung mall dapat melihat suasana di dalam ruang, namun adanya perpaduan dinding partisi dan kaca bertujuan menjaga privasi dari pengguna area refleksi ini.



Gambar 25. Perspektif Senior Playground

Senior Playground menyediakan peralatan olahraga yang dikhususkan bagi kaum senior. Area ini mengangkat konsep alam, dengan memberikan banyak artificial park dan bayak menggunakan material batu alam serta plafon merupakan lukisan langit agar para senior mampu merasakan suasana seperti di alam terbuka.



Gambar 26. Detil Signage pada Alat Khusus Pengguna Wheelchair

Pemberian signage pada alat khusus pengguna wheelchair akan membantu kaum senior mudah membedakan fungsi kepemilikan alat berolahraga tsb. Penggunaan warna kontras pada masing- masing alat juga membantu penglihatan manula dan memudahkan mereka saat beraktivitas di area ini.

Exercise Room merupakan ruang yang dikhususkan untuk berolahraga ringan seperti yoga, dengan kapasitas sebanyak 10 orang. Ruang ini menggunakan pencahayaan *warm white* dan memiliki sedikit area taman untuk mendukung kesan *relax* saat beraktifitas. Dinding samping merupakan perpaduan dinding partisi dan dinding kaca dengan tujuan agar orang di luar ruang dapat melihat aktivitas di dalam, namun pengguna ruang tetap dapat merasakan privasi dengan adanya dinding partisi.



Gambar 27. Perspektif *Exercise Room*

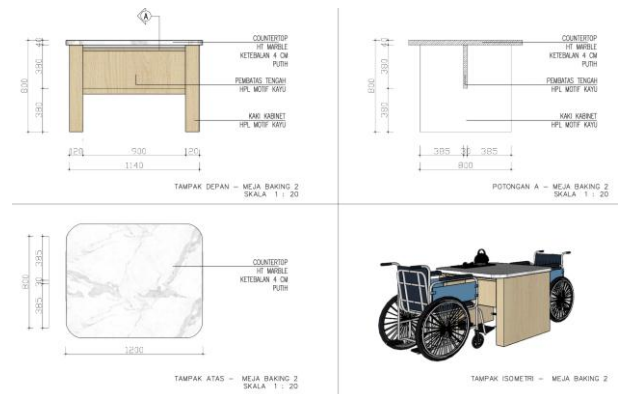


Gambar 28. Perspektif *Healthy Lounge*

Healthy Lounge merupakan ruangan yang dapat diakses oleh publik. Terletak di samping *main entrance Rukun Senior Entertainment Center*, ruangan *healthy lounge* cenderung terbuka dengan pagar yang membatasi area luar dan dalam dengan tujuan agar banyak pengunjung yang datang, namun akses memasuki *entertainment center* tetap menggunakan pintu kaca untuk menjaga keamanan. Adanya elemen dekoratif tanaman palsu, membuat ruang terasa lebih santai dan nyaman. Lantai pada ruang ini menggunakan material marmar, sehingga suasana ruang tetap harmonis dengan suasana *waiting area* dan terkesan mewah.



Gambar 29. Perspektif *Baking Class*



Gambar 30. Detil Meja *Baking Class* bagi Pengguna Kursi Roda

Baking class dengan kapasitas 10 peserta, ruang ini didesain untuk mawadahi kaum senior yang hobi memasak. Meja memasak memiliki dua buah varian dengan beda ketinggian dimana 2 dari 5 buah meja yang ada disediakan khusus bagi pengguna kursiroda, sehingga kaum *disable* tetap dapat mengikuti aktivitas pada *baking class*

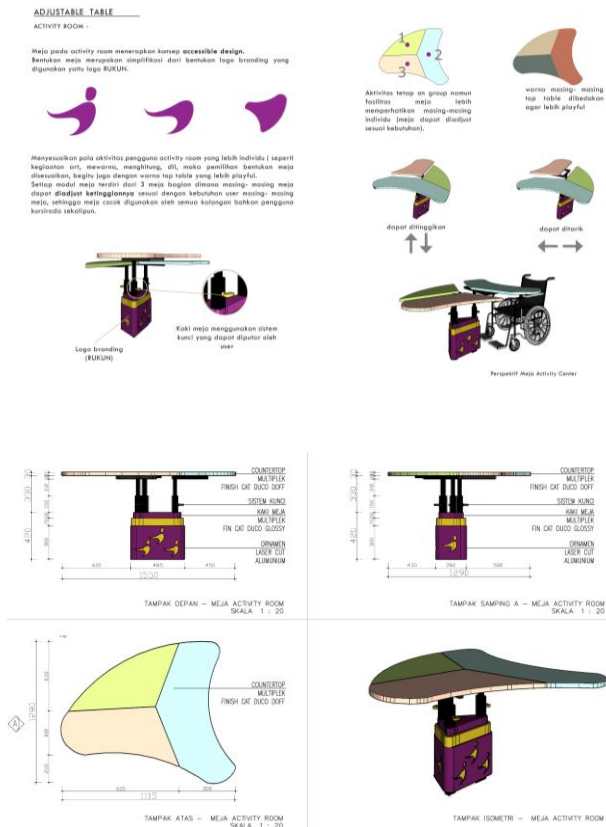
Dinding yang membatasi area luar dan dalam menggunakan perpaduan dinding partisi dan dinding kaca bening, agar pengunjung mall dapat melihat kegiatan di dalam *baking class*, ditambah adanya ornamen dekoratif untuk menambah keindahan.



Gambar 31. Perspektif *Activity Room*

Activity Room merupakan ruang multifungsi yang dapat difungsikan untuk kepentingan seminar, aktivitas *group*,

maupun untuk ruang edukatif, penataan meja dan kursi yang lebih acak dikarenakan bentuk kegiatan yang lebih individu. Penggunaan meja yang dapat diatur ketinggiannya sesuai penggunaannya masing-masing menambah kesan universal pada ruang ini. Kolom pada tengah ruang dimanfaatkan sebagai area duduk dengan bantalan *puff*. Material lantai menggunakan material yang tidak keras yaitu *vinyl* dengan menerapkan pola yang berbeda warna dengan tujuan agar tidak terkesan monoton. Adanya penurunan pada pola plafon juga membuat ruang lebih terkesan dinamis dan menarik.



Gambar 32. Detil Meja Activity Room



Gambar 33. Perspektif Virtual Golf

Senior Entertainment Center juga menyediakan fasilitas ruang virtual golf yang dikhususkan bagi penggemar olahraga golf. Ruang ini berkapasitas 2 orang.

Dinding pada ruang ini menggunakan bahan karpet berwarna cenderung gelap dengan permainan lampu dinding

sebagai elemen dekoratif. Tujuan ruang bernuansa lebih gelap adalah agar layar LCD dapat berperan maksimal. Untuk lantai menggunakan material karpet berwarna hijau untuk mendukung suasana agar ruang mirip seperti lapangan golf.



Gambar 34. Perspektif Game Room

Selain fasilitas virtual golf dan rak *board game*, pada *game room* juga menyediakan fasilitas meja bilyard. Lantai menggunakan material karpet dengan adanya perbedaan warna agar ruang lebih dinamis. Dinding pada pembatas samping merupakan kombinasi dinding *gypsum* dan dinding kaca, sehingga pengguna ruang dapat melihat view di luar site (area mall).

Adanya kolom di tengah ruang dimanfaatkan sebagai fasilitas duduk melingkar yang terdiri dari 4 buah meja. Banyaknya lampu aksent yang merupakan lampu gantung juga menambah suasana ruang terasa lebih dinamis.

Fasilitas *Mini Theater and Karaoke Room* terdiri dari 2 buah ruang yang terpisah dengan kapasitas masing-masing 6-8 orang. Material lantai dan dinding menggunakan material yang bersifat meredam suara dengan tujuan untuk meminimalkan polusi suara agar suara tidak terdengar di luar ruangan. Sistem audio menggunakan *speaker* jenis *freestanding* dan *wall mounted*.



Gambar 35. Perspektif *Mini Theater and Karaoke Room*

v. KESIMPULAN

Banyak manula yang berkunjung ke mall untuk melepas penat dan merefreshingkan diri dari kejenuhan sehari-hari baik bersama keluarga maupun kerabatnya. Namun karena kondisi fisik yang tidak lagi sempurna, mereka seringkali mudah kelelahan, ditambah lagi kurangnya fasilitas yang khusus disediakan bagi kaum *senior* oleh pihak mall, maka mereka cenderung bingung untuk beraktivitas jika pada jangka waktu yang terlalu lama.

Melalui Perancangan Interior *Senior Entertainment Center* di Mall di Surabaya, yang berkonsep “*Old but Gold*” dan mengangkat *style luxury*, mengingat lokasi site yang berada di salah satu mall *highclass* di Kota Surabaya ini menyediakan wadah khusus bagi kaum *senior* untuk melakukan aktivitas yang bersifat *rekreatif, edukatif*, serta dapat menjadi sarana bersosialisasi.

Perancangan Interior *Senior Entertainment Center* telah menjawab rumusan masalah yang ada, yaitu: 1. Perancangan sebuah fasilitas interior yang dikhususkan bagi kaum *senior* untuk melakukan aktivitas *rekreatif* yang menarik di dalam mall serta sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Dengan adanya *Senior Entertainment Center* yang memberikan berbagai macam fasilitas seperti area olahraga, *game room, activity room, mini theater and karaoke room*, dan *baking class*, maka para manula bisa dengan bebas beraktivitas di dalam mall secara lebih luasa disesuaikan dengan minat mereka masing-masing. Adanya area relaksasi yang disediakan menambah opsi pilihan bagi kaum *senior* yang ingin merelaksasikan diri. 2. Perancangan fasilitas interior yang dapat meningkatkan interaksi sosial para *senior* sehingga memperluas relasi mereka, melalui adanya fasilitas *activity, game, dan exercise room*, yang jenis aktivitasnya cenderung berkelompok, maka para *senior* diajak untuk lebih membuka diri dan dapat beraktivitas bersama dengan pengunjung lainnya, sehingga secara tidak langsung mereka akan melakukan interaksi sosial yang dapat memperluas relasi mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Rukun *Senior Living*, sebagai branding proyek *Senior Entertainment Center* yang telah bersedia memberikan berbagai macam informasi terkait pola aktivitas para *senior*. Kepada Ibu Diana Thamrin S.Sn., M.Arch., dan juga Ibu Celline Junica S.Ds., selaku dosen pembimbing dalam perancangan tugas akhir interior *Senior Entertainment Center* di Mall di Surabaya, yang telah membimbing, memberikan berbagai ilmu dan saran serta masukan kepada penulis. Kepada segenap keluarga dan sahabat yang telah banyak membantu dalam berbagai hal. Tidak lupa juga atas berkat Tuhan Yesus Kristus sehingga penulis mampu menyelesaikan jurnal ini dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- [1] NN. “Jumlah Pengunjung Mal di Surabaya, Jawa Timur, Meningkat 25 Persen Selama Liburan Sekolah.” *Ekonomi dan Bisnis*. 12 Juli. 2018<<http://pojokpitu.com/baca.php?idurut=66870&&top=1&&ktg=Jatim&&keyrbk=Ekonomi>>
- [2] Azizah, Lilik. (2011). *Keperawatan Lanjut Usia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Stanley, M & Beare, P.G. (2006). *Buku Ajar Keperawatan Gerontik*. Edisi 2. Jakarta: EGC
- [4] Prayogi, S. F. “Eksperimen Teori Human Centered Design pada Elemen Fisik Taman Kresna Kota Bandung” *Jurnal Sositoteknologi* 13: 3 (Desember 2013): 210.
- [5] Hairy, Junusul. 2010. *Dasar- Dasar Kesehatan Olahraga*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- [6] Irianto, D. P. 2004. *Pedoman Praktis Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan*, Andi Offset. Yogyakarta.
- [7] Feddersen, Eckhard., Insa Ludtke. 2011. *Living for the Elderly*. German: Birkhauser.
- [8] Kartika, R. (2010). *Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Petunjuk (Sign System) Di Kampus Syahdan Binus University*. *Jurnal Humaniora* Vol. 1. No. 2.