

RUMAH LANSIA DI KABUPATEN GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA

Wilson Juanata dan Dr. Ir. Joyce Marcella Laurens, M.Arch.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

wilsonjuanata09@gmail.com ; joyce@peter.petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Eksterior

ABSTRAK

Latar belakang yang melandasi perancangan ini karena ketidakseimbangan antara jumlah Rumah Lansia yang ada dengan jumlah lansia yang terlantar di Yogyakarta. Penataan ruang pada Rumah Lansia juga kurang didasarkan pada permasalahan karakteristik dari lansia. Rumah Lansia di Kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta dirancang dengan konsep menjadi wadah interaksi sosial sesama lansia yang memberikan kenyamanan dalam berinteraksi. Perancangan desain menggunakan pendekatan perilaku yang meliputi konsep: (1) *affordance*, untuk menimbulkan suasana yang nyaman layaknya rumah bagi lansia; (2) *wayfinding*, penataan ruang yang disesuaikan dengan karakter lansia sehingga memudahkan lansia untuk mengidentifikasi ruang.

Kata Kunci: Rumah Lansia, Perilaku, *Affordance*, *Wayfinding*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tingkat penduduk lansia selalu mengalami peningkatan tiap tahunnya yang dibuktikan berdasarkan data BPS (2020) yang menyatakan bahwa persentase penduduk lansia di tahun 2020 telah lebih dari 10% dari total penduduk dimana kota Jogja termasuk salah satu kota dengan penduduk tua dan jumlah lansia terlantar terbanyak di Indonesia (Dinas Sosial Yogyakarta, 2020). Di antara lansia tersebut, cukup banyak lansia yang terlantar akibat beberapa faktor seperti tidak ada keluarga yang mengurus, ditinggalkan oleh pasangan, maupun pilihan lansia itu sendiri untuk hidup mandiri

Panti sosial dapat dijadikan sebagai solusi atas fenomena tersebut, namun jumlah panti sosial yang ada tidak sebanding dengan jumlah lansia yang terlantar. Rumah Lansia penting karena tidak hanya berperan sebagai tempat yang dapat memenuhi kebutuhan dan menunjang kehidupan lansia yang memiliki karakteristik penurunan kemampuan baik secara biologis maupun fisik, namun juga menjadi faktor penting bagi kebahagiaan lansia. Salah satu isu sosial yang penting untuk diperhatikan adalah kehidupan penghuni Rumah Lansia yang tidak bahagia karena cenderung merasa tidak bebas, terisolasi, dan kesepian sehingga suasana interaksi antar penghuni panti juga tidak nyaman. Beberapa aktivitas lansia yang dapat mendukung kebahagiaan tersebut adalah dapat mengurus cucu, memasak, berkebun, jalan sore, serta pergi berlibur. Namun tidak hanya dari aktivitasnya saja, lingkungan tempat lansia tersebut tinggal juga mempengaruhi kebahagiaan mereka. Rumah Lansia saat ini belum dapat mengatasi permasalahan tersebut, maka dari itu dibutuhkan penataan dan program ruang yang dapat membuat lansia aktif dalam beraktivitas dan bersosialisasi sehingga terbentuk suasana yang nyaman dan bahagia. Dengan berada dalam lingkungan tersebut, kesehatan mental penghuni tentu menjadi lebih baik dan menjadi lebih positif dalam menjalankan kehidupannya.

1.2. Tujuan Perancangan

Menciptakan rumah lansia yang dapat memenuhi kebutuhan penghuni dengan penataan dan program ruang yang tepat. Memberikan identitas pada ruang sehingga lansia lebih mudah mengenali ruang tersebut, Memberikan kemudahan akses antar ruang aktivitas. Selain itu juga perancangan spasial yang memberikan ruang interaksi antara penghuni dan warga setempat.

1.3. Manfaat Perancangan

Bagi penghuni fasilitas, perancangan Rumah Lansia tidak hanya memberikan tempat yang layak dan aman namun juga mengakomodasi interaksi sosial yang baik agar meningkatkan kesehatan mental lansia. Bagi pemerintah, fasilitas ini sebagai upaya dalam mendukung kesejahteraan lansia dan sebagai masukan dalam merancang Rumah Lansia di masa yang akan datang.

1.4. Sasaran Perancangan

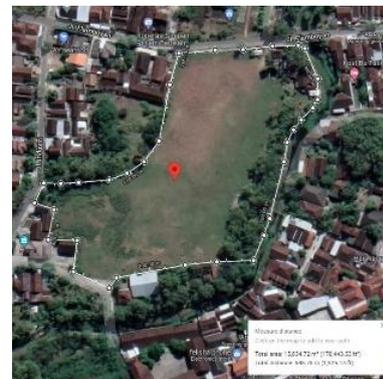
Perancangan Rumah Lansia ini diperuntukan bagi Lansia Terlantar dengan Kategori MBR di Kabupaten Gunung Kidul Sasaran Perancangan

1.5. Masalah Desain

- a. Hunian yang menjaga privasi dan memudahkan akses lansia yang aman dan nyaman
- b. Tempat yang meningkatkan hubungan sosial antar lansia

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1. Data Tapak



Gambar 2.1 Wilayah Tapak Rumah Lansia

Nama Jalan : Jalan Flamboyan, Kepek, Kab. Gunung Kidul
 Status Lahan : Tanah Kosong
 Luas Lahan : 14.150 m²

Tata Guna Lahan : Peruntukan

Permukiman

Garis Sempadan :

- Depan : 10 meter
- Samping : 4 meter
- Belakang : 4 meter
- Sungai : 10 meter

KDH : 30 %

KDB : 70 %

KLB : 1.2

KB : 8 meter

2.2. Sekitar Tapak



Gambar 2.2. Sekitar Site

- Rumah Sakit Umum Wonosari (4 Menit/ 1.1 Km)
- Tempat Permakaman Umum (200 m)
- Permukiman Padat Pendudu
- Tapak

2.3. Batas Tapak



Gambar 2.3. Batas Tapak

1. Jalan Flamboyan



Gambar 2.4 Batas Tapak Jl. Falmboyan

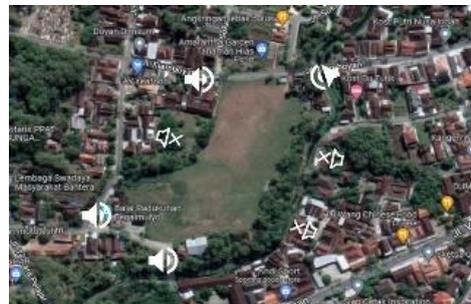
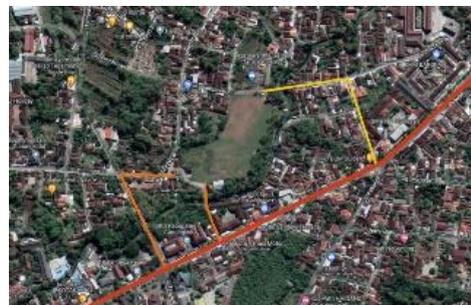
2. Jalan Industri



Gambar 2.5. Batas Tapak

2.4. Respon Site Terhadap Lingkungan

Terdapat 3 akses untuk menuju site, yaitu 1 akses utama (kuning), 2 akses servis dan pengelolaan. Dalam hal kebisingan terdapat di Area Utara – Selatan yang terdapat Jalan dan Balai.



Gambar 2.6 Akses dan kebisingan area site

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1. Karakteristik Lansia

Lansia digolongkan menjadi lansia mandiri dengan ciri-ciri fisik, yaitu tenaga dan gigi berkurang, osteoporosis, penglihatan menurun, pendengaran menurun, serta ciri-ciri mental, yaitu mudah lupa, emosi tidak stabil, sulit tidur, susah membaca arah, beberapa tidak sukakeramaian, menurunnya kemampuan bersosialisasi; dan Non-Mandiri dengan ciri fisik membutuhkan bantuan orang lain, susah

berbicara, tidak bisa makan sendiri, serta menderita depresi vascular / mayor (ciri mental).

3.2. Konsep dan Pendekatan Desain

3.2.1. Konsep

Merancang Rumah Lansia yang memiliki kesan *homey* untuk memberikan kenyamanan bagi lansia. Penataan hunian dan ruang aktivitas yang dirancang mengelilingi area terbuka atau taman bertujuan untuk meningkatkan interaksi penghuni, dimana penghuni yang berada di dalam ruang dapat melihat aktivitas yang sedang terjadi di area terbuka atau taman. Hal tersebut dapat merangsang keinginan lansia untuk keluar dan berinteraksi dengan lansia yang lain.

3.2.2. Pendekatan Perilaku

Meningkatkan hubungan antar lansia dan memperbaiki perasaan yang buruk dari lansia, dapat berdampak positif bagi kesehatan lansia. Persepsi lansia terhadap ruang dan elemen arsitektur dapat meningkatkan hubungan interaksi sosial. Penataan lingkungan yang memudahkan lansia untuk menemukan titik tertentu dalam keseharian.

3.2.3. Pendekatan Perilaku

3.1.2.1 Affordance



Gambar 3.1 Moodboard

Pemilihan tekstur ini lebih mementingkan material yang sering dijumpai sehari – hari di rumah. Hal ini untuk menciptakan suasana ruang yang berkesan *homey* dan hangat sehingga lansia akan merasakan kenyamanan di dalam maupun luar ruangan.

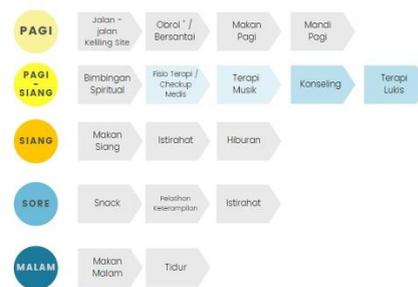
3.1.2.2 Wayfinding



Gambar 3.2 Elemen Wayfinding

Elemen *wayfinding* dengan menerapkan elemen seperti *Nodes*, *Landmark*, *Path*, *Edges*. Elemen ini bertujuan selain sebagai penanda juga menjadi tempat mereka beraktivitas sehingga mudah untuk menemukannya.

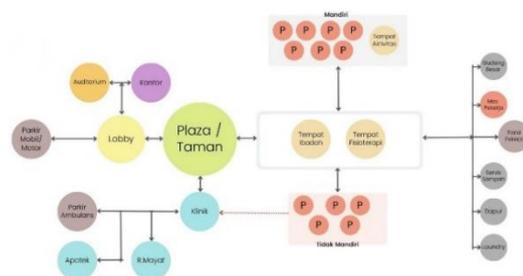
3.3. Aktivitas Lansia



Gambar 3.3 Aktivitas Keseharian Lansia

Aktivitas lansia untuk menyusun hubungan antar ruang dan *zoning*.

3.4. Hubungan Antar Ruang



Gambar 3.4 Hubungan Antar Ruang

3.5. Zoning





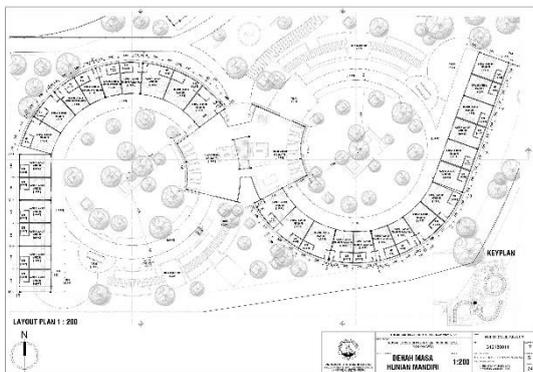
Gambar 3.5 Zoning Site

Zoning diatas merupakan pengaplikasian terhadap respon dari site yang juga disesuaikan dengan permasalahan dari karakteristik lansia.

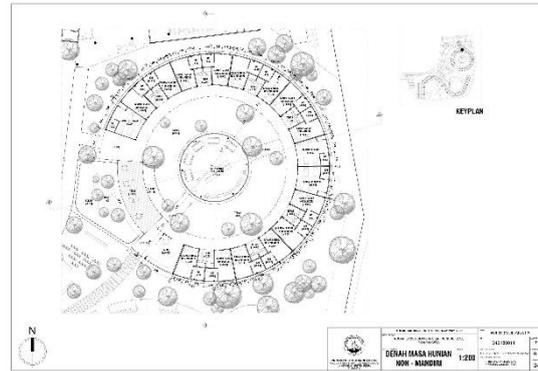
3.6. Transformasi Bentuk



Gambar 3.6 Transformasi Bentuk



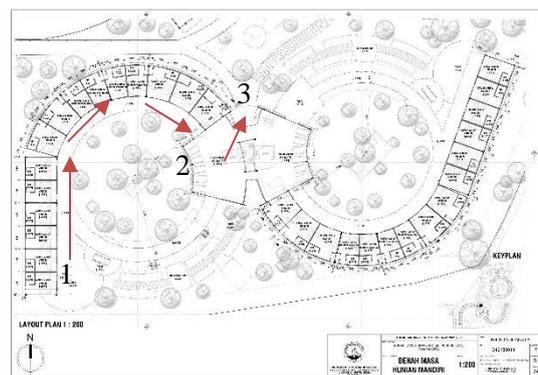
Gambar 3.7 Denah Masa Hunian Non Mandiri



Gambar 3.8 Denah Masa Hunian Non Mandiri

Pemilihan bentuk dasar lingkaran dengan tujuan membuat sirkulasi lansia yang minim akan belokan patah dan juga mampu menuntun lansia agar tidak keluar dalam keadaan yang hilang arah. Pusat lingkaran sebagai taman terbuka akan mendorong lansia untuk beraktivitas bersama di luar ruangan.

3.7. Pendalaman Desain



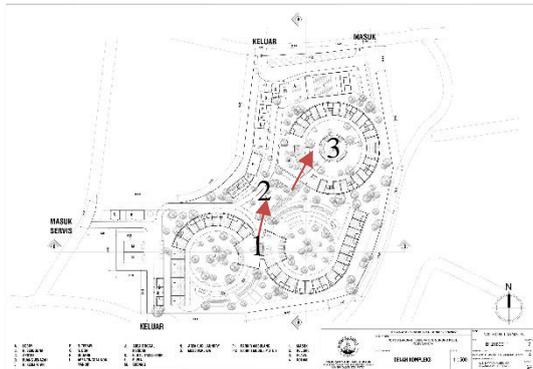
Gambar 3.9 Denah Akses Kamar - R.Makan



Gambar 3.10 Akses Kamar menuju R.Makan

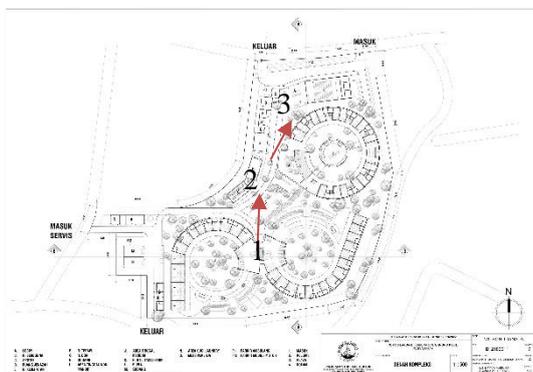
Wayfinding dalam keseharian lansia (kamar hingga r. makan) dengan bentukan masa r. makan yang lebih besar sebagai pembeda dengan kamar, lalu keluar menuju Hunian Non

Mandiri dengan melewati jalan setapak disekitar plaza dengan tekstur dan suasana terbuka sebagai penanda jalan.



Gambar 3.11 Akses Plaza menuju Hunian Non Mandiri

Menuju Area berkumpul dekat kolam, dari area plaza tengah dengan Patung sebagai penanda, untuk menuju Hunian Non-Mandiri dengan penanda sebuah kolam yang mengesankan santai dan tengah sebagai penyambut, berjalan menuju dek kayu sebagai area bersantai-nya yang dapat diteruskan menuju area Makan.



Gambar3.12Akses Plaza menuju Lobby

Berawal dari plaza dapat mengarah Ruang Doa yang terlihat dari pintu keluar ruang makan Hunian Mandiri selain itu juga berada depan plaza tengah, Lalu berjalan menuju Ruang Kesehatan yang berdekatan dengan Hunian Non-Mandiri sebagai pengingat dan dapat maju lagi menuju Area Lobby dan R. Serbaguna.

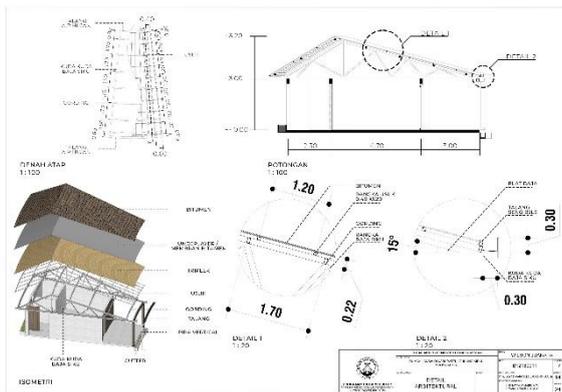


Gambar 3.13 Landmark dan Plaza

Area Plaza sebagai Nodes yang ditengahnya juga terdapat Landmark berupa patung yang menjadi penanda ara masuknya Hunian Mandiri. Suasana dalam kluster juga didesain berbeda sesuai dengan karakternya, yang satu area berkumpul dengan tetangga lebih berdekatan dan satunya lebih mengarah di area terbuka dan menjadi satu.Detail Arsitektural

Berbeda dengan Kluster hunian Non-Mandiri, hunian Mandiri dibuat dengan area tengah yang lebih luas yang dapat memicu lansia untuk beraktivitas Bersama di luar ruangan, selain itu aktivitas ini baik bagi lansia sekaligus untuk berjemur di matahari pagi. Dibawah pohon mereka dapat duduk – duduk bersantai dan berbincang dengan teman temannya.

3.7.1. Detail Atap



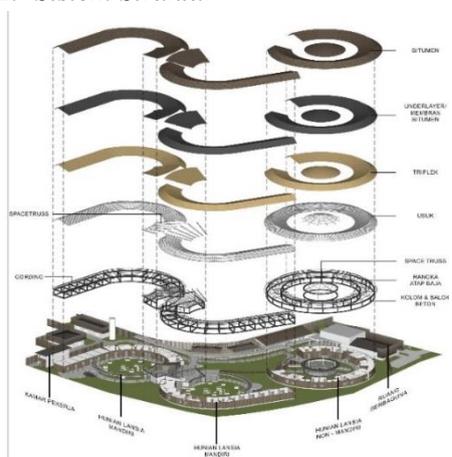
Gambar 3.14 Detail Atap

Pemilihan bentuk yang melingkar memberikan detail khusus pada bagian atapnya, Atap ini menggunakan Rangka Baja, Lapisan Triplek, membrane yang dapat mencegah terjadinya kebocoran dan Bitumen sebagai penutup pada bagian luarnya yang dapat fleksibel menyesuaikan dengan bentuk yang melingkar ini.

Detail Kanopi dengan penambahan vegetasi pada bagian atasnya memberikan kesan yang sejuk dan rindang, mengingat lansia memiliki kegemaran dengan tumbuhan, sehingga dapat memberikan ketenangan bagi lansia. Selain itu Kanopi ini juga membantu para lansia untuk mengingat jalan dalam aktivitasnya.

3.8. Sistem Struktur dan Utilitas

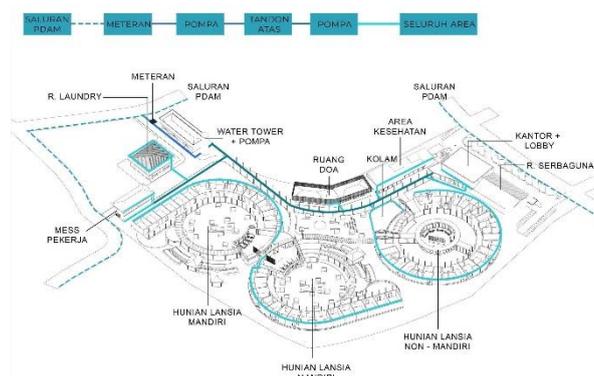
3.8.1. Sistem Struktur



Gambar 3.15 Sistem Struktur

Kolom dan Balok beton bertulang dipilih dengan alasan bangunan rumah lansia ini tidak menuntut penggunaan system struktur yang rumit karena kebanyakan hanya 1 lantai dan penggunaan Rangka Baja pada atap bertujuan agar dapat menyesuaikan dengan bentuk yang melengkung dan juga pengaplikasian yang lebih mudah dan minim perawatan.

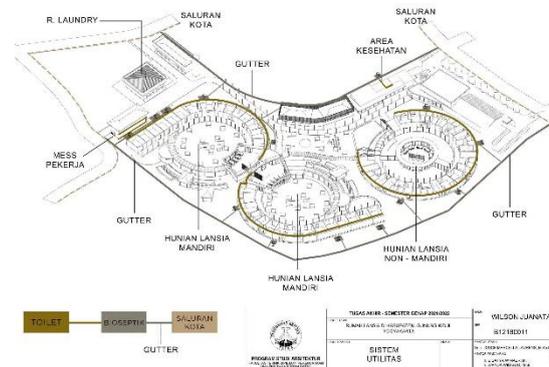
3.8.2. Sistem Utilitas Air Bersih



Gambar 3.16 Sistem Utilitas Air Bersih

Distribusi air di Rumah Lansia ini menggunakan system Tandon Atas tujuannya memaksimalkan tekanan air yang merata, berasal dari saluran PDAM menuju meteran, Pompa, Tandon Atas, Pompa lalu air didistribusikan menuju berbagai titik sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan

3.8.3. Sistem Utilitas Kotoran

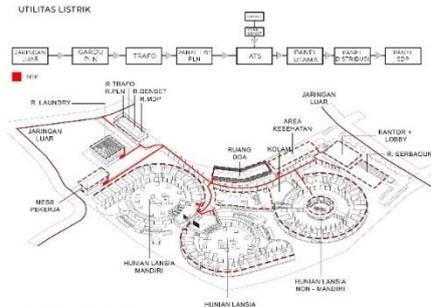


Gambar 3.17 Sistem Utilitas Kotoran

Sistem Utilitas Kotoran ini menggunakan Bio Septic yang lebih ramah lingkungan, Dari setiap toilet diarahkan menuju

Bio Septic yang akan disalurkan dan dibuang menuju Sumur Resapan di beberapa titik yang ada di ruang luar Rumah Lansia ini, sedangkan untuk Air Kotor yang bersumber dari Washtafel toilet akan dialirkan menuju jaringan bak control yang berda di sekitar site yang akan menuju sumur resapan

3.8.4. *Sistem Utilitas Listrik*



Gambar3.18 Sistem Utilitas Listrik

Kelistrikan Rumah Lansia ini menggunakan sumber dari PLN yang juga dibantu oleh Genset jika sewaktu – waktu Daya dari PLN mati, maka Genset dapat menyala dan tetap memasok kebutuhan listrik seluruh area Rumah Lansia ini. Dari Jaringan PLN menuju Trafo, MDP, Genset. SDP diletakan disetiap hunian lansia dan juga Ruang ruang yang memerlukan.

3.8.5. *Sistem Utilitas Penghawaan Aktif*



Gambar 3.19 Sistem Utilitas Penghawaan Aktif

Penghawaan disetiap kamar dapat menggunakan penghawaan pasif di setiap jendela di kamarnya dengan *Cross Ventilation*. Namun mengingat kondisi Suhu yang semakin meningkat maka dari itu Penghawaan Aktif juga disiapkan di setiap kamarnya dengan AC Split agar mudah untuk menghidupkan dan menyalakan AC.

4. **Kesimpulan**

Fasilitas Rumah Lansia ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dan membantu lansia di masa tuanya dengan segala keterbatasan yang ia miliki. Dengan menghadirkan aktivitas yang dapat mengisi waktu luangnya dan juga aktivitas yang dapat mengingatkan mereka akan masa lalu nya diharapkan dapat membuat lansia menjadi nyaman. Dengan mengaplikasikan pendekatan *Wayfinding* dapat mempermudah mereka dalam menjangkau setiap areanya sehingga dapat beraktivitas dengan leluasa mengingat keterbatasan lansia dalam mengingat tempat , dapat membuat lansia semakin nyaman dengan meberikan suasana *Homey* dan dapat meningkatkan sosialisasi antar lansia agar mereka dapat saling terbuka dan memiliki hubungan kekeluargaan yang erat

Perancangan Rumah Lansia ini mempertimbangkan hal hal kecil yang dapat membantu lansia untuk hidup lebih sehat secara mental dan jasmani. Diharapkan Perancangan rumah lansia ini dapat menjadi masukan dalam mendesain Rumah Lansia yang lain.

Daftar Pustaka

Badan Pusat Statistik (BPS). (2020). Statistik Penduduk Lanjut Usia. BPS.

Diener, E. and R. Diener (2008) Happiness: Unlocking the Mysteries of Psychological Wealth. New York: Wiley-Blackwell.

Iriawan, R. (2017, July 12). *Psikologi Lansia – Perkembangan – Faktor*. DosenPsikologi.com. <https://dosenpsikologi.com/psikologi-lansia>

Puluhan Panti Jompo di Jateng Kelebihan Kapasitas. (2018, November 13). Jateng Pos. <https://jatengpos.co.id/puluhan-panti-jompo-di-jateng-kelebihan-kapasitas/arif/>

Nugroho, H. Wahyudi. (2000). Keperawatan Gerontik & Geriatric. Jakarta: EGC.

Santrock, J. W. (1995). Life-span development: perkembangan masa hidup (edisi 5, jilid 2). Jakarta: Erlangga.