

KOMPLEKS HUNIAN LANJUT USIA DI SURABAYA

Caryne Vionadya Tjiandra dan Nugroho Susilo
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121 - 131, Surabaya
carynevio@gmail.com ; nugroho@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Area Publik Kompleks Hunian Lanjut Usia Di Surabaya

ABSTRAK

Seperti halnya manusia pada umumnya, lansia membutuhkan tempat dengan kondisi yang baik dan mendukung. Kondisi tersebut harus dapat menyesuaikan karakteristik, perilaku dan kemampuan lansia itu sendiri. Namun realitanya, masih banyak lansia yang belum mendapatkan perawatan dan kondisi lingkungan yang sesuai. Lansia yang hidup dalam keluarga sibuk atau hidup sendiri cenderung mengalami kesepian dan dapat mengurangi semangat untuk melakukan kegiatan sehari - hari, kondisi ini pun lambat laun akan mempengaruhi kesehatan mental, dan memperburuk kesehatan fisik. Dan karena tidak mau repot, opsi instan yang sering diambil adalah memasukkan orang tua mereka ke dalam Panti Lanjut Usia. Kasus seperti ini banyak ditemukan dan banyak dari masyarakat awam memberi kesan bahwa keluarga membuang dan tidak sayang lagi kepada orang tuanya. Tanggapan seperti ini diperoleh dikarenakan kondisi nyata keadaan Panti Lanjut Usia di Indonesia, khususnya di kota Surabaya. Hal ini menjadi alasan untuk merencanakan pembangunan *Senior Living* atau Hunian Lansia di Surabaya yang menyediakan wadah bagi para orang tua lanjut usia di kota Surabaya yang ingin menikmati masa tuanya dengan nyaman dan menyenangkan bersama sesama lansia dengan tetap memperhatikan kondisi serta perilaku dari pengguna.

Kata kunci: Lanjut usia, Perilaku, Panti Lanjut Usia, Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penuaan Penduduk (*aging population*) sudah menjadi fenomena global. Hampir setiap negara di dunia terutama di negara berkembang seperti di Indonesia, mengalami penambahan penduduk lanjut usia yang sangat drastis. Pada tahun ini sudah ada enam provinsi yang memiliki struktur penduduk tua di mana penduduk lansianya sudah mencapai 10 persen, dan Jawa Timur menduduki posisi ketiga dengan persentase 13,86 persen. Data Badan Pusat Statistik (BPS) Surabaya juga menunjukkan adanya peningkatan jumlah penduduk Lanjut Usia yang terus menanjak setiap tahunnya.

Tidak sedikit keluarga yang memiliki kesibukan padat terkesan meninggalkan dan melalaikan orang tua. Dan karena tidak mau repot, opsi instan yang sering diambil adalah memasukkan orang tua mereka ke dalam Panti Lanjut Usia. Kasus seperti ini banyak ditemukan dan banyak dari masyarakat awam memberi tanggapan atau stereotip bahwa keluarga membuang dan tidak sayang lagi kepada orang tuanya. Tanggapan seperti ini diperoleh dikarenakan kondisi nyata keadaan Panti Lanjut Usia di Indonesia, khususnya di kota Surabaya. Panti Lanjut Usia seakan

menjadi tempat pembuangan orang - orang tua dengan tipikal akomodasi yang tidak nyaman, fasilitas yang sangat kurang, serta bangunan yang sudah cenderung tidak terurus dan tidak layak pakai. Sehingga pandangan mengenai Panti Lanjut Usia yang merupakan tempat pembuangan orang tua sudah lekat tertanam di benak masyarakat.

Hal ini menjadi alasan untuk merencanakan pembangunan *Senior Living* atau Hunian Lansia di Surabaya yang tidak hanya berperan sebagai tempat yang dapat mawadahi kebutuhan dan menunjang kehidupan lansia yang memiliki karakteristik penurunan kemampuan baik secara fisik maupun psikis, namun juga menjadi unsur penting bagi aspek kebahagiaan lansia.

1.2. Tujuan Perancangan

Perencanaan bangunan ini memiliki tujuan utama untuk menciptakan wadah bagi para orang tua lanjut usia di kota Surabaya yang ingin menikmati masa tuanya dengan nyaman dan menyenangkan bersama sesama lansia dengan penataan serta program ruang yang tepat dan sesuai dengan karakteristik dari lansia itu sendiri. Tujuan lain dari perencanaan ini adalah untuk memberikan solusi bagi keluarga - keluarga di kota Surabaya khususnya bagi mereka yang memiliki kesibukan yang padat dalam merawat orang tua.

1.3. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari perencanaan bangunan ini adalah lansia mempunyai tempat yang menyenangkan untuk menghabiskan hari tuanya dengan sesama lansia sehingga dapat meningkatkan kesehatan mental maupun fisik. Mereka tidak akan kesepian, juga mereka tidak akan merasa disia - siakan oleh keluarganya. Keluarga dengan kesibukan yang beragam tidak perlu merasa cemas akan kebutuhan orang tua mereka.

1.4. Rumusan Masalah

- Menghadirkan fasilitas bagi lansia yang menginginkan perawatan dan ruang untuk bersosialisasi dengan sesama.
- Menciptakan desain yang dapat menyesuaikan perilaku dan kebutuhan penghuni sehingga mereka

dapat secara produktif menggunakan dan menikmati fasilitas - fasilitas yang telah disediakan dengan nyaman dan aman.

- Menciptakan desain yang dapat meningkatkan interaksi sosial antar pengguna.

1.5. Sasaran Perancangan

Perancangan Hunian Lansia ini diperuntukan bagi Lansia Mandiri dan Non - Mandiri dengan Kategori Menengah Atas di kota Surabaya.

2. PERANCANGAN TAPAK

2.1. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1 Wilayah Sekitar Tapak

Lokasi : Jl. Ritz Golf Residence. Lidah Kulon. Kecamatan Lakarsantri. Surabaya, Jawa Timur

Status Lahan : Lahan Kosong

Luas Lahan : 14.000 m²

Regulasi :

- Peruntukan : Perumahan - Rumah Kepadatan Rendah
- Perizinan : SPU Sosial Budaya - Fasilitas Panti Jompo
- GSB : Utara, Selatan = 4 meter, Barat, Timur = 3 meter
- KDB : 60%
- KLB : 1.5 Poin
- KDH : 10%
- Tinggi Bangunan : 15 m²

Batas Tapak :

- Utara : Jl. Ritz Golf Residence
- Selatan : Lahan kosong - Bukit Golf
- Timur : Lahan kosong
- Barat : Lahan kosong - Bukit Golf

2.2. Sekitar Tapak



Gambar 2.2 Area Sekitar Tapak

- Tapak
- Pusat Perbelanjaan (8 Menit - 2.4 km)
- RS. National Hospital (10 Menit - 4 km)
- Permukiman Kepadatan Rendah - Sedang

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1. Karakteristik Lansia

Pengguna akan digolongkan menjadi lansia mandiri dengan ciri - ciri fisik, yaitu memiliki tenaga dalam *range* normal hingga rentan, menurunnya indera penglihatan dan pendengaran, masih bisa melakukan kegiatan sehari - hari secara mandiri, diikuti dengan ciri - ciri mental, yaitu mudah lupa, emosi yang tidak stabil, sulit untuk tidur, susah untuk membaca arah, dan beberapa dari mereka tidak suka dengan keramaian; dan Non - Mandiri dengan fisik yang memiliki keterbatasan sehingga membutuhkan bantuan dan atau pengawasan orang lain dalam melakukan kegiatan sehari - hari, susah berbicara, serta diikuti dengan ciri - ciri mental dimana beberapa dari mereka mengalami gangguan mental seperti depresi vaskuler atau mayor.

3.2. Konsep dan Pendekatan Desain

3.2.1. Konsep

Kebanyakan Hunian Lansia atau Panti Lanjut Usia merancang fasilitas tanpa mengetahui secara menyeluruh perilaku dari lansia itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan desain terkesan monoton dan asing sehingga dapat mempengaruhi kondisi mental maupun fisik dari lansia itu sendiri. Desain yang asing akan menimbulkan suasana dan perasaan tidak nyaman dan membuat mereka enggan dan malas untuk beraktivitas dan menutup diri.

Dari permasalahan ini, muncul gagasan yang berupaya untuk membuat desain

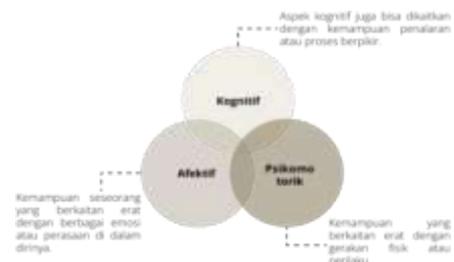
kawasan Hunian Lansia yang memiliki kesan *homey* untuk memberikan nuansa dan suasana yang semirip mungkin dengan rumah tinggal. Penataan area hunian dan area aktivitas dirancang mengelilingi satu sama lain dengan konektor yang merupakan area terbuka hijau.



Gambar 3.1 *Spectrum* Konsep Desain

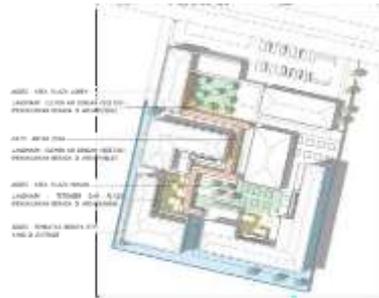
Area - area ini menyediakan berbagai pengalaman yang berbeda dan pengguna diberi otonomi penuh untuk dengan aman menyusuri *spectrum* tersebut. Gagasan desain ini menjadikan pengguna memiliki pilihan dalam menjalankan rutinitas mereka bahkan dengan siapa mereka ingin menghabiskan waktu mereka saat itu, berbeda dengan konsep Rumah Lansia pada umumnya yang mengharuskan mereka mematuhi arahan dan rutinitas yang monoton yang membuat kemampuan aktualisasi diri mereka lambat laun menurun.

3.2.2. Pendekatan Perilaku



Gambar 3.2 Aspek - Aspek Perilaku

Perencanaan fasilitas diharapkan dapat menyesuaikan perilaku lansia yang memiliki kebutuhan yang berbeda dan cenderung lebih sensitif dan pasif. Aspek - aspek perilaku yang meliputi kognitif, afektif, serta psikomotorik dihubungkan dalam proses mendesain ruang dan elemen - elemen arsitektur sehingga dapat berdampak positif dalam upaya meningkatkan kesehatan serta hubungan interaksi sosial antar pengguna.



Gambar 3.3 Elemen Wayfinding

Dalam mendesain, penerapan elemen *wayfinding* berupa *Nodes*, *Path*, *Edges*, dan *Landmark* yang bertujuan selain untuk penanda atau *signage*, dapat menjadi area tempat pengguna beraktivitas sehingga mudah bagi mereka untuk menghafal dan menemukannya.

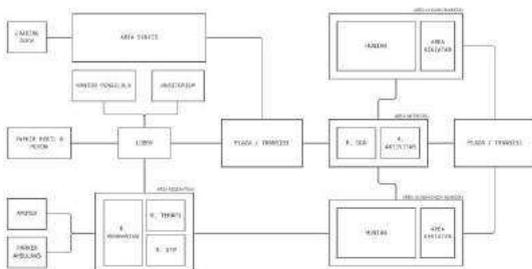
3.3. Aktivitas Lansia



Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Keseharian Lansia

Pembagian serta hubungan antar ruang dan zonasi akan diciptakan melalui alur diagram aktivitas, sehingga memudahkan pengguna untuk bersirkulasi dalam berkegiatan.

3.4. Hubungan Antar Ruang



Gambar 3.5 Diagram Hubungan Antar Ruang

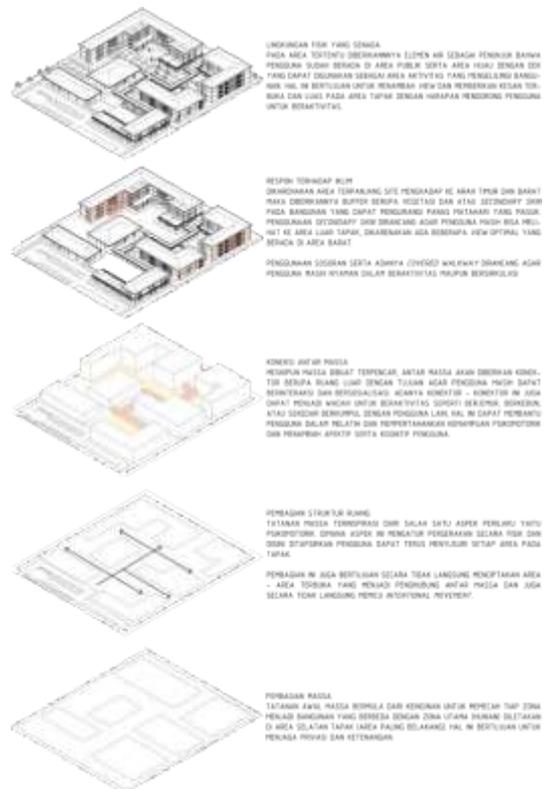
3.5. Zoning



Gambar 3.6 Zoning Tapak

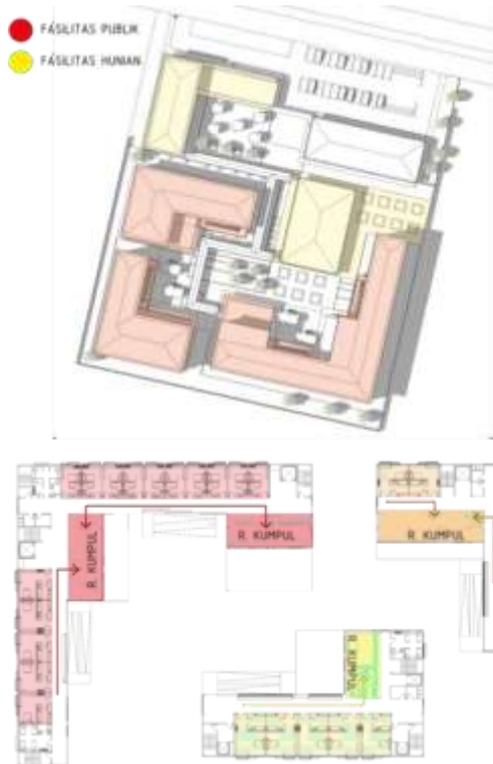
Peletakan dan pengelompokan zonasi menyesuaikan respon terhadap tapak dan ditinjau sesuai dengan karakteristik dari lansia.

3.6. Transformasi Tatanan Massa



Gambar 3.7 Transformasi Tatanan Massa

3.7. Implementasi Konsep



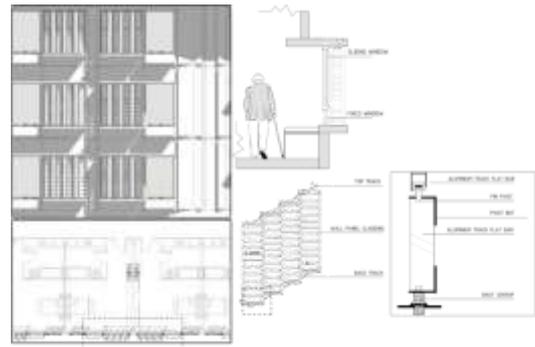
Gambar 3.8 Diagram Implementasi Konsep

Zonasi dipecah menjadi 2 bagian besar dengan zona hunian terpecah menjadi 3 bangunan yang menyesuaikan pengguna. Adanya pemecahan ini ditujukan untuk menginterpretasikan rumah tinggal sehingga memberikan suasana yang lebih intim antar pengguna. Setiap lantai pada hunian memiliki tidak lebih dari 10 kamar sehingga kesan private pada setiap lantai masih terasa seperti berada di rumah dengan area komunal yang bisa diinterpretasikan sebagai ruang tamu pada rumah dimana pengguna dapat bersosialisasi dalam skala kecil.

Area publik dibuat berada di luar area hunian namun tetap dekat dengan sirkulasi yang jelas dan masih nyaman untuk mendorong pengguna untuk melakukan pergerakan secara tak disengaja dan beraktivitas di luar.

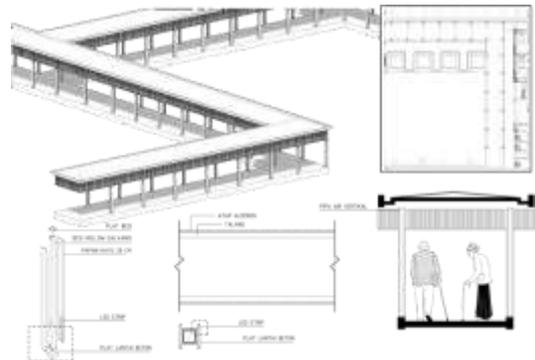


Gambar 3.9 Perspektif Suasana Tapak



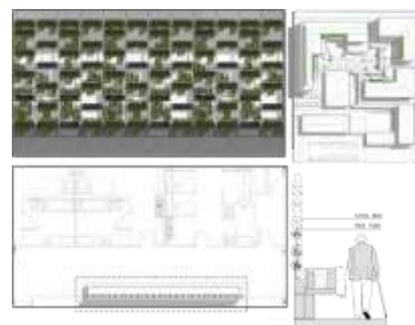
Gambar 3.10 Detail Jendela Kamar Hunian

Desain pada kamar disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan dari pengguna sehingga desain jendela pada kamar memiliki area duduk dengan kaca dan partisi yang bisa disesuaikan sebagai respon terhadap iklim dan juga berperan untuk menjaga privasi pengguna dikarenakan ada beberapa kamar yang menghadap ke area publik.



Gambar 3.11 Detail Covered Walkway

Walkway dirancang memiliki atap dengan sosoran sehingga pengguna masih bisa mengakses area - area lain dengan nyaman dan menjadi patokan sirkulasi sehingga pengguna tidak tersesat.

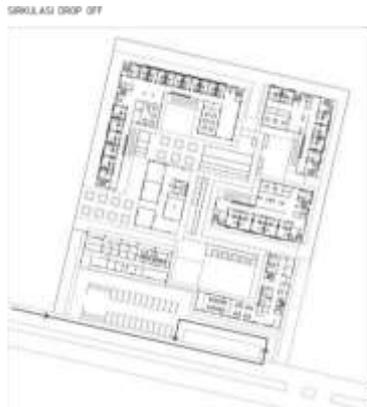


Gambar 3.12 Detail Vertical Garden

Vertical Garden diberikan pada area koridor kamar hunian untuk menambah kesan homey dan asri pada bangunan.

3.8. Sirkulasi Tapak

3.8.1. Skema Sirkulasi Drop Off



Gambar 3.13 Skema Sirkulasi Drop Off

Drop off diletakkan di area barat tapak dengan tujuan agar pengunjung dapat secara keseluruhan bangunan yang bertujuan untuk mengantisipasi pengunjung “terlewat dari pintu masuk”

3.8.2. Skema Sirkulasi Loading Dock



Gambar 3.14 Skema Sirkulasi Loading Dock

Loading Dock diletakkan di area timur dekat dengan jalur keluar tapak dan berdekatan dengan ruang - ruang servis.

3.8.3. Skema Sirkulasi Ambulans



Gambar 3.15 Skema Sirkulasi Ambulans

Fasilitas menyediakan Ambulans yang terletak pada area barat tapak berdekatan dengan area kesehatan. Jalur sirkulasi dibedakan untuk mengantisipasi kepadatan area drop off.

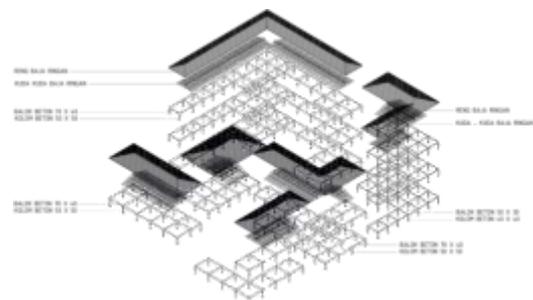
3.8.4. Skema Sirkulasi Antar Massa



Gambar 3.16 Skema Sirkulasi Antar Massa

Antar massa dihubungkan dengan dek kayu dan covered walkway, diberikannya dua alternatif untuk pengguna bersirkulasi guna untuk menyesuaikan keadaan dan situasi.

3.9. Sistem Struktur



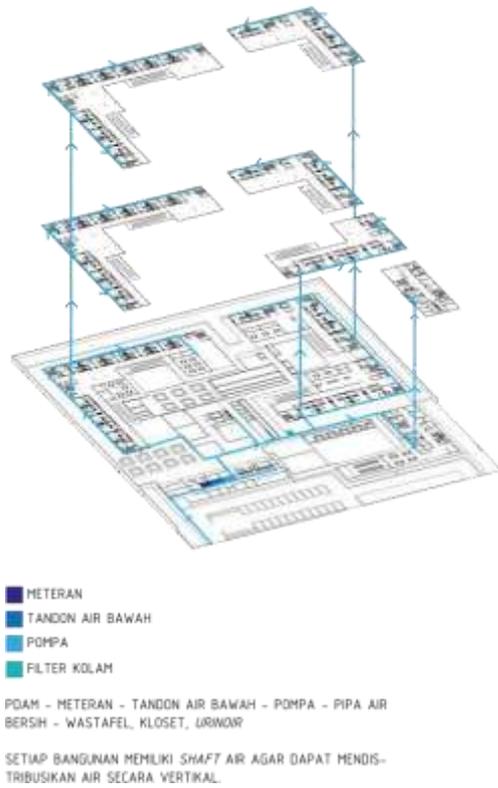
Gambar 3.17 Isometri Struktur Kompleks Bangunan

Struktur rangka kolom - balok beton bertulang dipilih dikarenakan kompleks bangunan tidak menuntut penggunaan sistem struktur yang rumit dan penggunaan rangka baja ringan sebagai struktur pada atap dikarenakan memiliki daya tahan yang kuat, mudah dirawat dan tahan rayap serta karat.

Penutup atap menggunakan bitumen dikarenakan awet dengan daya tahan yang kuat sehingga cocok dengan cuaca yang ekstrim. Pemasangannya dan perawatannya pun mudah. Bitumen juga memiliki kelebihan meredam suara sehingga dapat meredam suara hujan dan atau angin, mengingat pengguna cenderung sensitif terhadap suara.

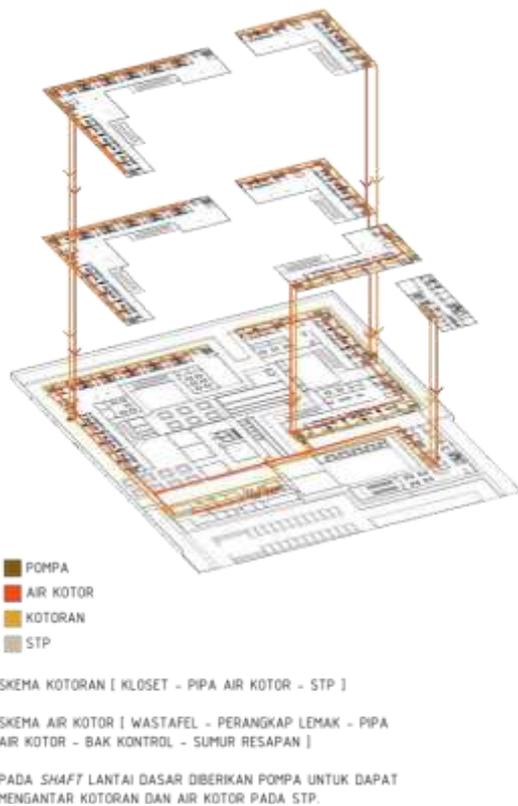
3.10. Skema Utilitas

3.10.1. Skema Utilitas Air Bersih



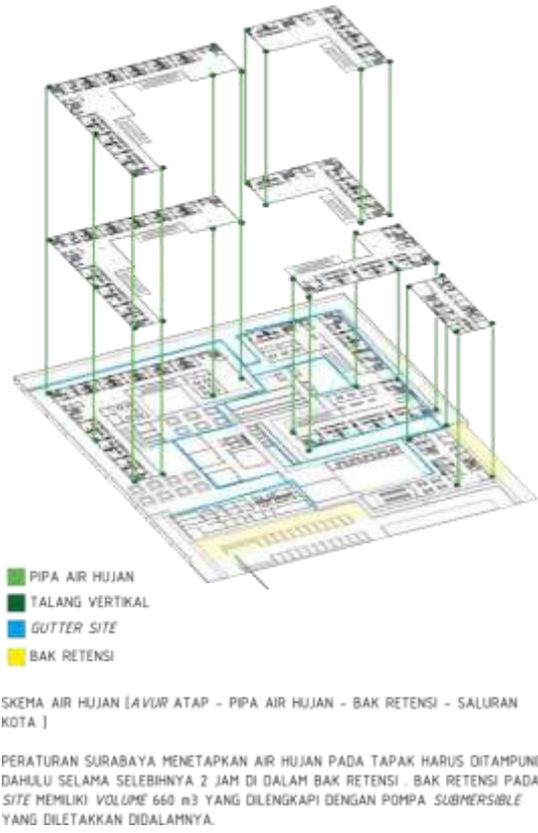
Gambar 3.18 Skema Utilitas Air Bersih

3.10.2. Skema Utilitas Air Kotor & Kotoran



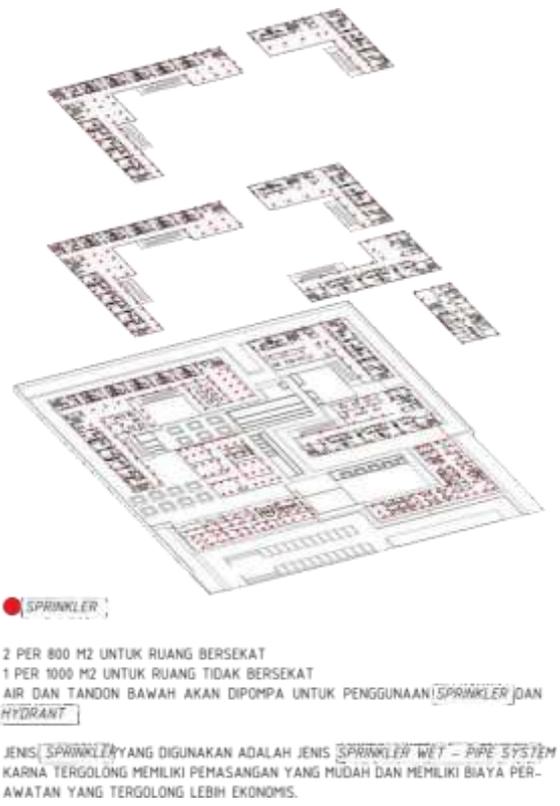
Gambar 3.19 Skema Utilitas Air Kotor & Kotoran

3.10.3. Skema Utilitas Air Hujan

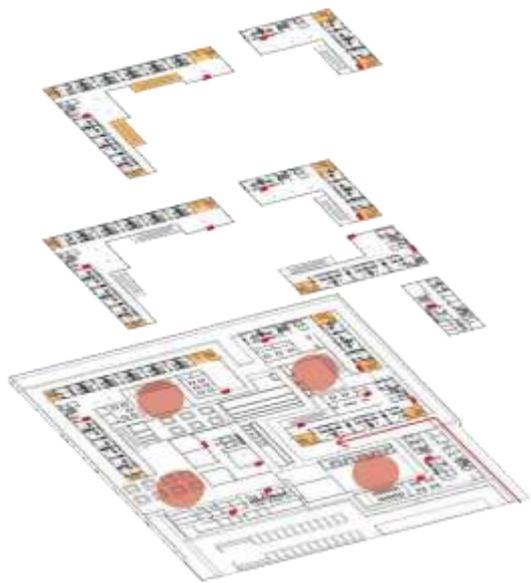


Gambar 3.19 Skema Utilitas Air Hujan

3.10.4. Skema Utilitas Kebakaran



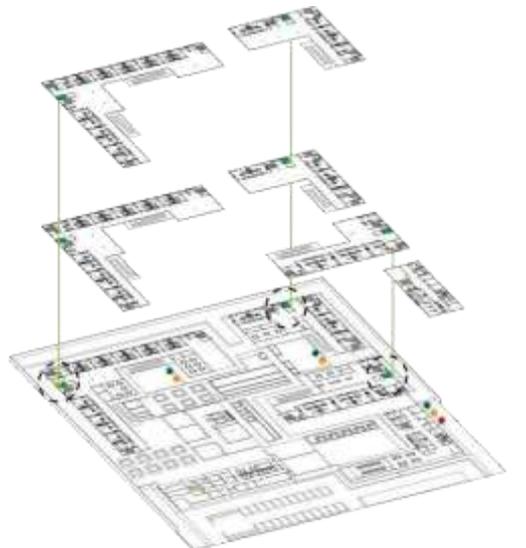
Gambar 3.20 Skema Letak Sprinkler



● MEETING POINT ■ HYDRANT ■ SIRKULASI VERTIKAL DARURAT
 JALUR DAMKAR DIBERIKAN DI ARAH BARAT DAN BISA MASUK SAMPAI 1/4 TAPAK.
 TIAP MASSA MEMILIKI AREA MEETING POINT YANG TERBUKA DAN MEMILIKI VISIBILITAS SERTA JANGKAUAN YANG MASHI DAPAT DITEMPUH.
 PADA MASSA YANG MEMILIKI LANTAI 2 KEATAS DIBERIKANNYA TANGGA DAN LIFT KEBAKARAN SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DIMANA PADA MASSA NON MANDIRI YANG DIMANA CENDERUNG PENGGUNA MERUPAKAN INDIVIDU YANG MEMAKAI ALAT BANTU GERAK MAKA DISEDIAKANNYA LIFT.

Gambar 3.21 Skema Letak Meeting Point, Hydrant, & Sirkulasi Vertikal Darurat

3.10.5. Skema Utilitas Sampah



SETIAP MASSA KHUSUSNYA MASSA HUNIAN DIBERIKAN SHAFT SAMPAH SEHINGGA MEMPERMUDAH STAF UNTUK MENGUMPULKAN DAN MEMILAH.
 LEMPAK 01 RED
 LEMPAK 02 ORANGE
 LEMPAK 03 GREEN

Gambar 3.22 Skema Utilitas Sampah

4. KESIMPULAN

Fasilitas Hunian Lanjut Usia ini diharapkan dapat menyelesaikan

permasalahan dan membantu lansia dengan segala keterbatasan yang dimiliki untuk dapat menikmati masa tuanya dengan nyaman dan bahagia. Dengan adanya aktivitas yang disesuaikan dengan karakteristik serta kemampuan pengguna diharapkan dapat sedikit membantu mereka mengingat akan masa lalu serta meningkatkan kualitas dan semangat hidup pengguna. Fasilitas ini juga diharapkan dapat mematahkan stereotip atau pandangan masyarakat awam mengenai stigma Panti Lanjut Usia yang dianggap tempat pembuangan orang tua.

Pengaplikasian desain yang dapat mempermudah pengguna dalam bersosialisasi, bersirkulasi maupun sekedar beristirahat dengan leluasa mengingat pengguna memiliki keterbatasan - keterbatasan tertentu sehingga pengguna dapat merasakan kesan nyaman seperti berada di kawasan rumah mereka sendiri. Desain menerapkan prinsip normalitas dimana pengguna diperlakukan layaknya makhluk sosial yang memiliki peranan di masyarakat bukan seperti pasien.

DAFTAR PUSTAKA

BPS Provinsi Jawa Timur. (2021). Retrieved December 6, 2022, from <https://jatim.bps.go.id/publication/2021/12/03/72fa5b9baf2ed8317c5b62ed/profile-penduduk-lanjut-usia-provinsi-jawa-timur-2020.html>

Kostelnick, C. (2020). *Mosby's Textbook for Long-Term Care Nursing Assistants*. Missouri, USA: Elsevier

Memorandum, A. M. (2022, June 8). *Lansia Surabaya Meningkat, Dewan Desak Pemkot Tambah Griya Werdha—Memorandum.co.id*. <https://memorandum.co.id/lansia-surabaya-meningkat-dewan-desak-pemkot-tambah-griya-werdha/>

Nugroho, H. Wahyudi. (2000). *Keperawatan Gerontik & Geriatrik*, edisi 3. Jakarta : EGC

Regnier. V. (2002). *Design for Assisted Living: Guidelines for Housing the Physically and Mentally Frail*. Canada: Wiley.