

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN SENIOR LIVING DI LEMBANG, KABUPATEN BANDUNG BARAT

Teuku Fathan Alfariza¹, Nurtati Soewarno²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: tfathanalfariza@mhs.itenas.ac.id, nurtati@itenas.ac.id

Abstrak

Senior living merupakan salah satu fasilitas sosial yang populer di negara maju dikarenakan struktur di dalam lingkungan keluarganya. Seiring perkembangan zaman, diasumsikan Indonesia akan berkembang menuju negara maju dan membutuhkan adanya fasilitas senior living dengan lingkungan yang mendukung kesejahteraan penghuninya. Dengan menerapkan arsitektur perilaku, desain proyek ini diharapkan mencakup seluruh fungsi dan ruang hidup masyarakat lansia tepat guna. Penerapan prinsip arsitektur perilaku pada perancangan senior living beralasan karena aspek penghuni, yang merupakan fokus utama prinsip arsitektur perilaku, berada di kawasan yang terkontrol dan memiliki cakupan perilaku yang mengerucut. Terdapat beberapa penerapan tema pada bangunan, diantaranya: 1) Bangunan dan sirkulasi dirancang berbentuk linear dan kode warna pada bangunan sebagai konsep wayfinding; 2) Diletakan beberapa waterscape seperti air mancur dan water flowing pond dengan di beberapa titik pada site dengan maksud merangsang sensori lansia secara audio dan visual. Diharapkan perancangan ini dapat memberikan pandangan baru terkait bagaimana arsitektur perilaku dapat diaplikasikan dalam lingkungan senior living, khususnya di konteks Kota Lembang.

Kata Kunci: Arsitektur Perilaku, Lembang, Senior Living, Water scape,

Abstract

Senior living is a social facility that is popular in developed countries because of its family structure. As time goes by, it is assumed that Indonesia will develop towards a developed country and requires senior living facilities with an environment that supports the welfare of its residents. Through a behavioral architectural, the design of this project is expected to accommodate the activities and living spaces of the elderly community ethically. The application of the principles of behavioral architecture to the design of senior living is reasonable because the occupant aspect, which is the main focus of the principles of behavioral architecture, is in a controlled area and has a narrow scope of behavior. There are several applications of themes in buildings, including: 1) Buildings and circulation designed linear form and color coded as a wayfinding concept; 2) Waterscapes such as fountains and water flowing ponds at several points on the site with the aim of stimulating the elderly's sensory organs audio and visual. Hopefully, the results of this design can provide new insights into how behavioral architecture can be applied in senior living, especially in the context of Lembang City.

Keywords: Behavioral Architecture, Lembang, Senior Living, Water scape

1. Pendahuluan

Lansia yang tinggal di Indonesia tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah sebagai penanggung jawab negara, namun keluarga sebagai institusi utama bertanggung jawab terhadap keberadaan lansia. Keluarga memegang peranan penting dalam merawat lansia dan mencari sumber daya yang tersedia untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari lansia. Namun seiring berjalannya waktu dan tuntutan hidup yang semakin meningkat, kemampuan keluarga dalam memberi pengasuhan

terhadap orang lanjut usia semakin berkurang. Padahal, merawat seorang lansia dan tinggal bersama dalam satu keluarga adalah hal biasa. Perubahan struktur dan hubungan komunikasi dalam keluarga menyebabkan penempatan lansia - lansia di *senior living* [1].

Kata “*Senior Living*” sendiri berasal dari Bahasa Inggris yang berarti Hunian Lansia. Menurut UU No. 13 Tahun 1998, lansia didefinisikan sebagai seseorang yang telah mencapai umur 60 tahun atau lebih. Menurut RUKUN Senior Living (2020), *senior living* adalah pusat perhotelan yang dirancang khusus untuk manula, menawarkan akomodasi hunian dengan layanan kesehatan terintegrasi, termasuk aktivitas dan bantuan tinggal [2],[3]. Berdasarkan kutipan tersebut, *senior living* merupakan sarana sosial bagi lansia dimana kenyamanan dan keamanan pengguna bangunannya dijunjung tinggi baik secara psikis maupun psikologis.

Lembang terletak di daerah pegunungan, identik dengan bisnis di sektor pariwisata di dataran tinggi dengan iklim yang sejuk. Lembang juga berada di pesisir kota, menciptakan kesan ketenangan dan aman yang berkesinambungan dengan aktivitas lansia sebagai pengguna utama *Senior Living*. Walaupun berada di pesisir kota, lokasi site berada di dekat alun-alun Lembang, dimana memungkinkan untuk mempermudah aksesibilitas dan berpotensi sebagai pusat aktivitas di masa mendatang. Upaya penerapan konsep tema pada bangunan *senior living* yang dibangun diatas lahan 1.8 Ha ini merupakan upaya pengenalan pada masyarakat bahwa fasilitas sosial yang interaktif bagi lansia menjadi fasilitas yang perlu dilirik dan menjadi pertimbangan untuk pembangunan *senior living* secara umum di Indonesia.

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan desain *senior living* dengan penerapan arsitektur perilaku adalah sebagai berikut: 1) Dapat menciptakan fasilitas yang memenuhi kebutuhan khusus lansia melalui desain arsitektur dengan pendekatan arsitektur perilaku; 2) Mampu Memberikan kenyamanan psikis dan psikologis melalui rangsangan panca indra yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan lansia. Penerapan tema arsitektur perilaku pada *senior living* di Kota Lembang diharapkan menjadi metode penyesuaian fasilitas *senior living* terhadap perilaku lansia dan memicu *feedback* positif khususnya di Kota Lembang, mengingat fasilitas *senior living* masih asing di kalangan masyarakat Indonesia.

2. Tinjauan Umum

2.1 Kriteria lansia

Menua merupakan salah satu fase dalam hidup manusia. Seseorang dapat dikatakan lansia bila sudah menempuh usia diatas 60 tahun [4]. Selama proses penuaan terjadi, gangguan kesehatan umum terjadi pada lansia baik gangguan psikis maupun psikologis [5]. Ciri gangguan psikisnya yaitu: melemahnya indra, mudah lelah, daya ingat berkurang dan keseimbangan tubuh berkurang. Sedangkan ciri gangguan psikologisnya yaitu: mudah cemas, menyukai ketenangan dan membutuhkan ruang privat [6]. Dengan pertimbangan tersebut, perlu adanya perlakuan khusus agar lansia dapat menjalani aktivitas sosialnya baik antar sesama lansia maupun dengan kerabat.

2.2 Prinsip Tema Arsitektur Perilaku

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Hal tersebut juga berlaku untuk lansia, lansia masih berhak sebagai masyarakat sosial untuk mendapatkan hak – hak nya dan membutuhkan perhatian yang lebih dari masyarakat sekitarnya untuk menjalani aktivitas sosialnya [7]. Menjadi orang yang sudah berumur bukan berarti mereka hanya dapat menjalani aktivitas sehari – harinya diam dirumah mengingat keterbatasan fisik dan psikologis yang dialami lansia. Dengan adanya penerapan arsitektur perilaku pada perancangan *senior living*, muncul lah gagasan - gagasan yang menjadi solusi atas isu sosial yang dialami lansia.

Menurut Setiawan (1995), ada lima variabel yang mempengaruhi perilaku manusia. Yang pertama adalah ruang, yang berkaitan dengan pengoperasian dan pemanfaatan ruang. Yang kedua adalah ukuran dan bentuk, yang mengacu pada skala. Yang ketiga adalah furnitur dan penataan yang berkaitan dengan tata ruang dan sirkulasi spasial. Keempat adalah warna, yang berkontribusi terhadap

suasana spasial dan membantu dalam memahami pola perilaku tertentu. Kelima adalah suara, suhu dan pencahayaan, yang berkaitan dengan pengolahan lokasi konstruksi [8]. Kriteria dan prinsip ini kemudian diterapkan dalam perancangan *senior living* dengan pendekatan arsitektur perilaku.

Kajian arsitektur perilaku melibatkan kajian psikologi dan perilaku manusia sebagai praktisi aktivitas dan pengguna bangunan [9]. Menurut Snyder (1989), ada faktor-faktor yang mempengaruhi prinsip-prinsip membangun perilaku pengguna: kebutuhan dasar, usia, jenis kelamin, kelompok pengguna, kemampuan fisik dan antropometri [10]. Sedangkan menurut Laurens (2004), menjelaskan sibernetika merupakan pendekatan desain arsitektur perilaku yang mempertimbangkan persepsi pengguna terhadap kualitas lingkungannya dan pengaruh lingkungan tersebut terhadap pengguna [11],[12]. Tujuan sibernetika adalah untuk memungkinkan proses feedback untuk mengubah rancangan sebagai hasil evaluasi. Melalui pendekatan arsitektur perilaku, diharapkan perancangan ini dapat mengakomodir seluruh fungsi dan ruang hidup komunitas lanjut usia dengan baik dan memperhatikan kebutuhan para pengguna bangunannya.

2.3 Lokasi Proyek

Lokasi Proyek berada di Jl. Maribaya No.24, Lembang, Kec. Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40391

Nama Proyek	: Elder Tree <i>Senior Living</i>
Luas Lahan	: ± 18.000 m ²
Luas Bangunan	: Luas lahan yang boleh dibangun= KDB x Luas lahan= 40% x 18.000 m ² = 7.200 m ²
Luas lahan hijau	: KDH x Luas lahan= 52% x 18.000 m ² = 9.360 m ²
Luas lantai	: KLB x Luas lahan / Luas lahan yang boleh dibangun= (0,7 x 18.000) - 7.200 = 5.400



Gambar 1. Lokasi proyek

Sumber: www.earth.google, diakses 1 Januari 2024

Proyek *senior living* ini direncanakan akan dibangun di lahan seluas ± 18.000 m². Berada di dekat alun-alun Lembang, diharapkan *senior living* ini dapat menarik memfasilitasi kebutuhan masyarakat dengan aksesibilitas yang terjangkau dan mudah. *Senior living* ini juga menyiapkan sarana fungsi tambahan yang mendukung kegiatan sosial dan kesehatan lansia seperti *outdoor plaza*, *jogging track*, *flowing water pond*, aula, klink dan ruang fisioterapi

2.4 Elaborasi Tema

Elaborasi tema dalam perancangan bangunan bertujuan untuk menyajikan informasi poin utama terkait aspek perencanaan dan desain bangunan. Dengan adanya tabel elaborasi tema diharapkan dapat memberikan gambaran tentang berbagai prinsip yang terlibat dalam proses perancangan bangunan *senior living*, dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Elaborasi

	Senior Living	ARSITEKTUR PERILAKU
MEAN	Senior Living merupakan fasilitas sosial yang memberikan pelayanan dan perawatan berupa perawatan jasmani, perawatan rohani, perawatan sosial serta perlindungan untuk lansia	Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya
PROBLEM	Merancang fasilitas sosial yang aman dan nyaman serta mendukung aktivitas sosial bagi lansia	Perancangan bangunan dengan mengarahkan perilaku pengguna, ada kemungkinan tidak sesuai-nya ruang dengan tujuan pengguna
FACT	Senior Living di Indonesia tidak populer, namun seiring berkembangnya Indonesia menjadi negara maju, diperkirakan fasilitas Senior Living akan dibutuhkan	Arsitektur mampu menjadi salah satu fasilitator perilaku dan juga mampu menjadi penghalang perilaku karena arsitektur menciptakan suasana dan membentuk ruang
NEEDS	Senior Living yang memberikan pelayanan sosial bagi masyarakat lansia di kawasan lembang dan sekitarnya	Perencanaan dan perancangan bangunan dengan memperhatikan kenyamanan dan kebutuhan klien dalam upaya mewujudkan wadah untuk lansia
GOALS	Menciptakan Senior Living dengan fasilitas terbaik serta aman dan nyaman bagi penggunanya	Menciptakan Senior Living yang memfasilitasi perilaku positif diantaranya meningkatkan aktivitas fisik, mengurangi stres, mempromosikan interaksi sosial, dan mendukung perilaku berkelanjutan
CONCEPT	<p>Senior Living dengan penerapan Arsitektur Perilaku Perancangan Senior Living yang mampu menampung kebutuhan masyarakat serta menyajikan lingkungan yang aman dan nyaman bagi lansia. Serta perancangan Senior living yang menerapkan tema Arsitektur Perilaku yang mewadahi sikap dan tanggapan pengguna melalui lingkungannya</p>	

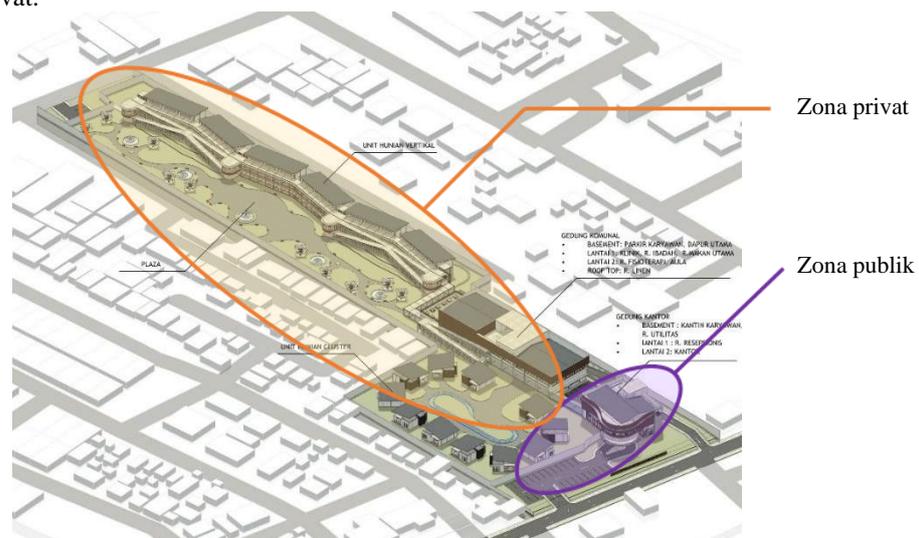
Sumber: *Planning Programming Senior Living (2024)*

Dari beberapa poin penjelasan yang disajikan di tabel elaborasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep arsitektur perilaku pada senior cukup berkesinambungan dengan permasalahan yang ada.

3. Hasil Rancangan

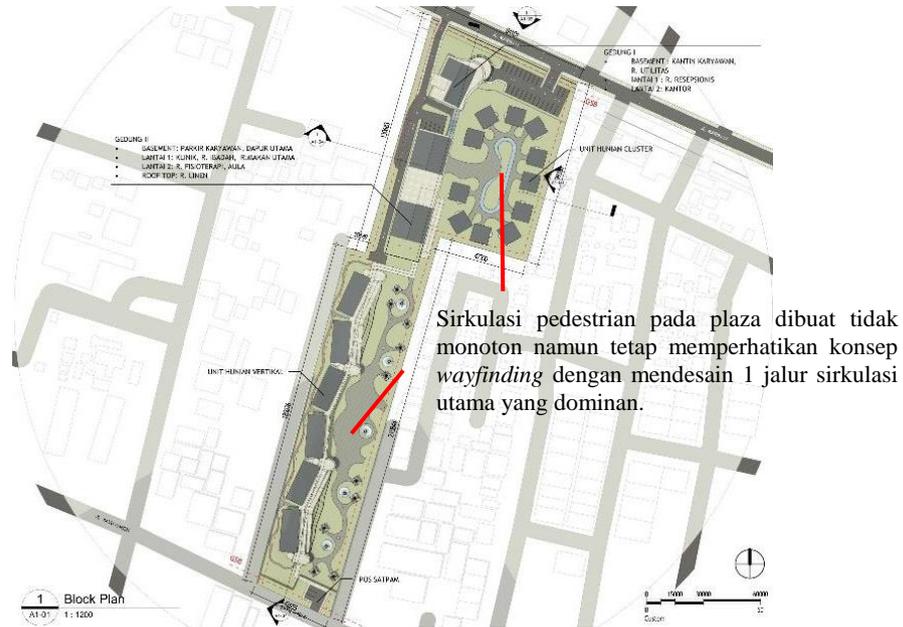
3.1 Zonasi Dalam Tapak

Zonasi dalam tapak dibagi menjadi beberapa hirarki penempatan bangunan di tapak terhadap jalan utama berdasarkan pengguna utamanya. Area pada site yang berhimpitan langsung dengan jalan utama difungsikan sebagai zona publik dan area yang jauh dengan jalan utama difungsikan sebagai zona privat.



Gambar 2. Zonasi dalam tapak
Sumber: *Perancangan Skematik Senior Living (2024)*

3.2 Pola Sirkulasi Dalam Tapak

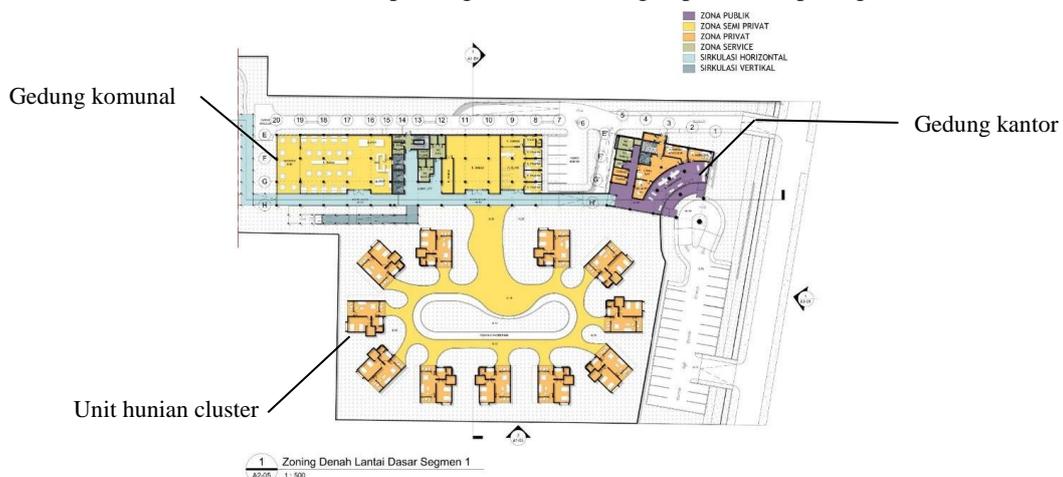


Gambar 3. Tata massa bangunan dan pola sirkulasi pada tapak
Sumber: Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

Pola sirkulasi pada tapak dibuat dengan pola jalur yang dapat memenuhi aspek keindahan namun tetap memenuhi aspek *wayfinding* dan rangsangan positif bagi penggunanya. Sirkulasi pedestrian perlu memenuhi kebutuhan lansia seperti lebar yang sesuai dengan antropometri lansia dengan kursi roda [13]. Pada area zona utama, sirkulasi dirancang memiliki sudut pandang yang luas sehingga lansia dapat melihat gedung unit hunian dari jauh, yang sudah dibedakan zonasinya berdasarkan warnanya. Sudut pandang yang luas sepanjang sirkulasi juga dirancang agar menghindari kesan yang mencekam.

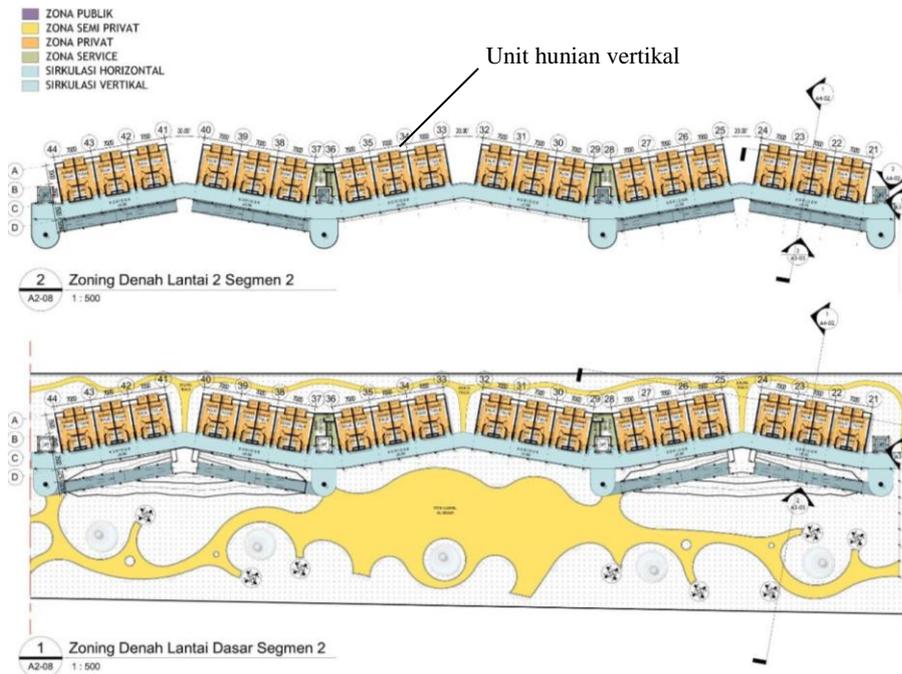
3.3 Zonasi Dalam Bangunan

Zona bangunan berdasarkan kebutuhan pengguna bangunan terbagi menjadi zona publik, zona privat, zona semi-privat, dan zona *service*. Pengguna bangunan dikelola agar masing – masing pengguna mempunyai zona yang sesuai dengan aktivitas yang bersangkutan sehingga tidak akan ada bercampurnya zonasi antar aktivitas yang tidak diinginkan. Dengan zonasi yang teratur pola aktivitas lansia lebih mudah dikontrol. Skema pembagian zonasi ruang dapat dilihat pada gambar berikut.



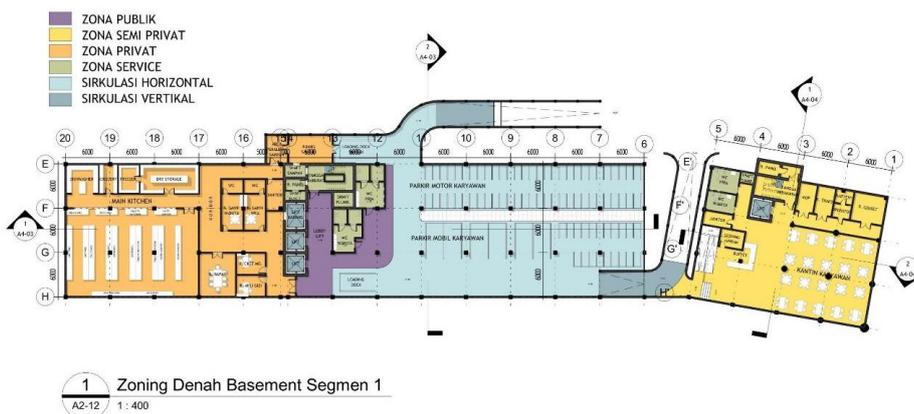
Gambar 4. Zonasi lantai dasar segmen 1
Sumber: Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

Gambar diatas merupakan zonasi ruang pada segmen 1 pada tapak. Pada zonasi segmen 1 terbagi menjadi bangunan gedung kantor, gedung komunal, dan unit hunian cluster. Gedung kantor merupakan muka utama dari site *senior living* yang berfungsi menerima tamu dan pengunjung baru, oleh karena itu area ini dominan bersifat publik. Area gedung komunal dan unit hunian cluster dominan bersifat privat dan semi-privat karena semua fasilitas yang tersedia hanya bisa diakses oleh lansia yang tinggal di *senior living*. Pada gedung komunal lantai dasar terdapat ruang makan, ruang ibadah dan klinik.



Gambar 5. Zonasi lantai 1 & lantai 2, segmen 2
Sumber: Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

Gambar diatas merupakan zonasi ruang pada segmen 2 pada tapak. Pada segmen 2 terbagi menjadi unit hunian vertikal lantai 1 & 2 dan outdoor plaza. Unit hunian vertikal sendiri terbagi menjadi 6 blok, dimana masing masing bloknya terdapat 5 unit kamar dan 1 unit *care station*.



Gambar 6. Zonasi basement, segmen 1
Sumber: Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

Gambar diatas merupakan zonasi ruang pada basement segmen 1 pada tapak. Basement pada segmen 1 berada di area gedung kantor dan area gedung komunal. Pada basement gedung kantor dan komunal terdapat *main kitchen*, parkir karyawan dan kantin karyawan. Area basement dikhususkan untuk aktivitas *service* yang mendukung aktivitas lainnya di lantai dasar dan lantai 2.

3.5 *Detail Fasad*

Detail fasad merupakan salah satu aspek arsitektural yang menerapkan konsep arsitektur perilaku. Fasad bangunan kantor *senior living* diambil menjadi sampel detail fasad, dapat dilihat di gambar berikut.



Gambar 10. Tampak depan gedung kantor
Sumber : Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

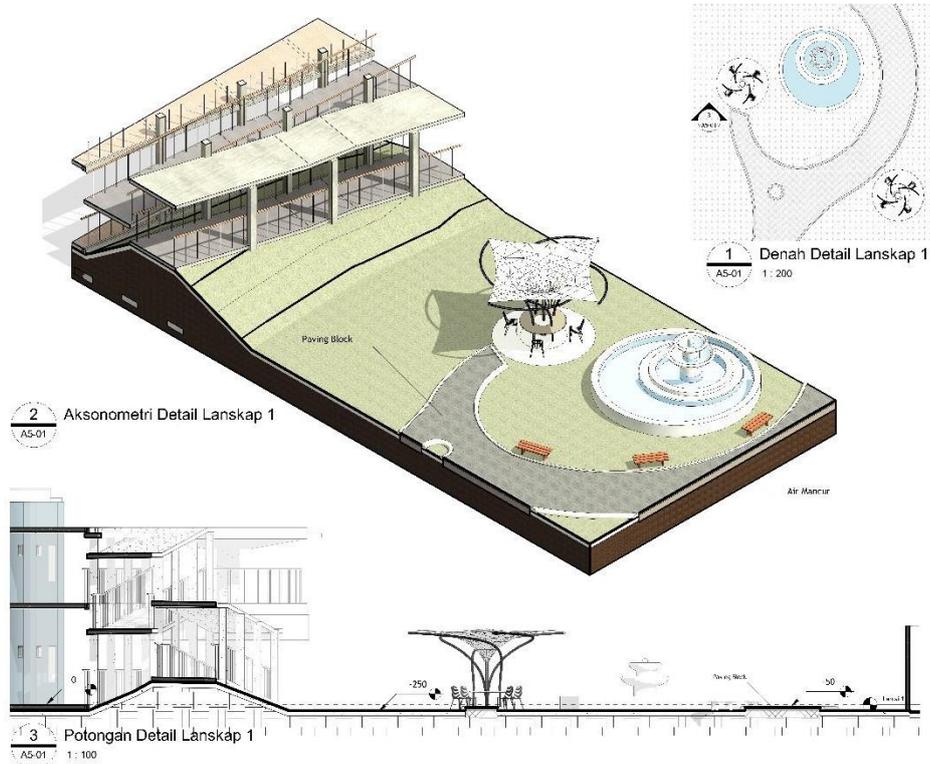


Gambar 11. Tampak samping gedung kantor
Sumber : Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

Detail fasad memiliki 1 aksentuasi yang sama pada setiap blok massa bangunannya. Detail fasad menggunakan material WPC *wall panel* yang di aplikasikan pada massa bangunan yang berbentuk melengkung dan linear. Walau gubahan massa bangunan dominan berbentuk linear, setidaknya pada masing – masing blok massa bangunan tetap diolah memiliki aksentuasi detail fasad WPC *wall panel* yang melengkung. Detail fasad ini juga berfungsi sebagai elemen talang dan *secondary skin* untuk mengurangi cahaya matahari yang masuk dan mengurangi efek kesilauan karena cahaya yang masuk ke retina lansia sudah tidak tersaring sempurna [15].

3.6 Lanskap Site

Lanskap site merupakan salah satu aspek arsitektural yang menerapkan konsep arsitektur perilaku. Air mancur pada segmen 2 site diambil menjadi sampel detail lanskap, dapat dilihat di gambar berikut.



Gambar 12. Detail ornamen lanskap pada tapak
Sumber : Perancangan Skematik *Senior Living* (2024)

Pada site terdapat beberapa ornamen lanskap yaitu air mancur dan *water flowing pond*. Ornamen tersebut dirancang dengan tujuan menciptakan suara air mengalir di beberapa titik pada site. Setiap penempatan titik ornamen air mancur akan menjadi landmark secara audio dan secara visual yang mendukung konsep wayfinding. Hal ini juga mendukung konsep arsitektur perilaku, dimana lansia membutuhkan suara - suara alam yang tenang dalam aktivitas sehari - hari nya tinggal di *senior living*.

4. Kesimpulan

Fasilitas sosial *senior living* perlu memenuhi kenyamanan baik dari aspek psikis maupun psikologis. Dengan diterapkannya konsep arsitektur perilaku pada perancangan *senior living*, perancangan bangunan berhasil memberikan respon positif dari lansia mulai dari pembagian zona privat dan publik, konsep rangsangan sensori lansia melalui ornamen pada site, dan konsep wayfinding yang diterapkan pada fasad dan pola sirkulasi tapak. Diharapkan perancangan *senior living* dengan penerapan arsitektur perilaku akan menjadi replika bangunan *senior living* secara umum di Indonesia.

5. Daftar Referensi

- [1] Afrida, Wahyuningsih & Sukamto. 2000. Dalam jurnal Liza Marini dan Sari Hayati “Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesenian Pada Lansia di Perkumpulan Lansia Habibi dan Habibah”. [Online] [Diakses pada: 26 Jan., 2024]
- [2] C. V. Rantung, F. O. Siregar, dan R. M. Lakat, “SENIOR LIVING DI KOTA MANADO: Arsitektur Perilaku, *Jurnal Arsitektur DASENG*, vol. 11, no. 1, pp. 144-153, 2002.
- [3] RUKUN Senior living, “Pemahaman Mengenai *Senior Living*”, RUKUN Senior living, 2020. [Online]. Sumber : <https://rukunseniorliving.com/pengertian-senior-living>. [Diakses pada: 12 Okt., 2023].
- [4] Dewan Perwakilan Rakyat. Undang – undang nomor 12 tahun 1998 Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia. [Online]
- [5] Maryati, H., Bhakti, D. S., & Dwiningtyas, M. (2013). Gambaran fungsi kognitif pada lansia di UPT panti Werdha Mojopahit Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Metabolisme*, 2(2), 1-6. [Online]
- [6] Istiqomah, S. N., & Imanto, M. (2019). Hubungan Gangguan Pendengaran dengan Kualitas Hidup Lansia. *Jurnal Majority*, 8(2), 234-239. [Online]
- [7] Cahyadi, Agus, and Muhammad A. Kurniawan. "Penerapan Arsitektur Perilaku pada Perancangan Panti Rehabilitasi untuk Orang dengan HIV/AIDS di Sleman." *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, dan Lingkungan*, vol. 8, no. 3, 2019, pp. 100-110. [Online]. Sumber: [10.22441/vitruvian.2019.v8i3.001](https://doi.org/10.22441/vitruvian.2019.v8i3.001).
- [8] Haryadi, Setiawan B. (1995). Dalam jurnal Wijayanti, A. Citra, T. Y. Iswati, and M. Andria Nirawati (2019) "Penerapan Pendekatan Arsitektur Perilaku Pada Taman Inklusif Di Surakarta." [Online] [Diakses pada: 26 Jan., 2024]
- [9] Marlina, H., & Ariska, D. (2019). Arsitektur Perilaku. *Rumoh: Journal of Architecture*, 9(18), 47-49.
- [10] ZULFA, N. E. (2016). LTP SEKOLAH ALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) DAN TAMAN KANAK-KANAK DI DEMAK tema desain: Arsitektur Perilaku (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata Semarang).
- [11] KURNIAWAN, J. A. (2018). PERANCANGAN SEKOLAH LUAR BIASA C-C1 BAGI ANAK TUNAGRAHITA DI KABUPATEN KULON PROGO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (Doctoral dissertation, UAJY).
- [12] Laurens, J. M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- [13] T. Isfiaty, “Tinjauan Kenyamanan Ruang Keluarga Panti Jompo di Bandung,” *Jurnal Waca Cipta Ruang*, Vol.II, No.2, 2010. [Online] [Diakses pada: 12 Okt., 2023]
- [14] E. Devi, “Pola penataan ruang panti jompo berdasarkan aktivitas dan perilaku penghuninya,” *ARTEKS J. Tek. Arsit.*, vol. 1, no. 1, pp. 31-48, Dec., 2016. [Online] [Diakses pada: 12 Okt., 2023]
- [15] E. Sabrina, “Rumah Tinggal Sebagai Lingkungan Therapeutic,” Depok: Universitas Indonesia, 2008. [Online] [Diakses pada: 12 Okt., 2023]