

# PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR PANTI WREDA DENGAN PENDEKATAN DESIGN & BEHAVIOR OLEH KONSULTAN ARSITEKTUR INTERIOR PUSTAKA INTERIOR

Nailah Hasna Mariono<sup>a</sup>, Yusuf Ariyanto<sup>b</sup>

<sup>a/b</sup>Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland,  
Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : yusuf.ariyanto@ciputra.ac.id<sup>b</sup>

## ABSTRACT

*As they enter old age, older adults require support in various aspects of life, including social and economic areas. Older adults experience various declines in psychological and physical conditions and abilities, which are influenced by age factors. This decline results in a decrease in the capabilities of older people, making them more dependent on others to perform their daily activities. In line with this, the increasing number of older adults in Indonesia is driving the need for residential facilities that meet their physical needs and support their psychological and social well-being. Improved health facilities and services, controlled birth rates, and high life expectancy have led to a continued increase in the elderly population. Nursing homes, as places to live for older people, need to be designed considering the users' characteristics, habits, and behaviours. In response to this opportunity, Pustaka Interior presents itself as an architectural and interior consultant who applies a design and behaviour approach to realise the design plan in a user-friendly manner. This research aims to design the interior architecture of a nursing home with a strategy that focuses on the relationship between space design and user behavior. With this approach, insight into the users of spaces and buildings is gained more broadly, allowing for better ideas to be explored in finding solutions. A sharper understanding of the specific behavioural analysis to be designed is achieved. Additionally, this approach is employed to understand how the physical environment affects the comfort, daily activities, and emotional well-being of older people.*

**Keywords:** Design & Behavior, Elderly People, Nursing homes, User-Friendly

## ABSTRAK

Memasuki usia senja, lansia membutuhkan dukungan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek sosial dan ekonomi. Lansia mengalami beragam penurunan kondisi dan kemampuan secara psikologis dan fisik yang dipengaruhi oleh faktor usia. Penurunan ini membuat kapabilitas lansia menurun dan membuat lansia cenderung bergantung pada orang lain dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Seiring dengan hal tersebut, peningkatan jumlah lanjut usia di Indonesia mendorong kebutuhan akan fasilitas hunian yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga mendukung kesejahteraan psikologis dan sosial mereka. Membaiknya fasilitas dan layanan kesehatan, angka kelahiran yang terkendali, dan tingginya angka harapan hidup membuat populasi penduduk lansia terus mengalami peningkatan. Panti wreda sebagai tempat tinggal lansia perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik, kebiasaan, serta perilaku pengguna. Merespon peluang ini, Pustaka Interior hadir sebagai konsultan arsitektur dan interior yang menerapkan pendekatan *design & behavior* demi terwujudnya rancangan desain yang *user-friendly*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang arsitektur interior panti wreda dengan pendekatan *design & behavior* yang menitikberatkan pada keterkaitan antara desain ruang dan perilaku pengguna di dalamnya. Dengan pendekatan ini, wawasan terkait pengguna ruang dan bangunan yang didapat lebih luas, dapat menggali ide yang lebih baik dalam mencari solusi, dan pemahaman yang lebih tajam tentang analisis perilaku spesifik yang akan dirancang. Selain itu pendekatan ini digunakan untuk memahami bagaimana lingkungan fisik dapat mempengaruhi kenyamanan, aktivitas sehari-hari, hingga kondisi emosional lansia.

**Kata Kunci:** Design & Behavior, Lansia, Panti Wreda, User-Friendly

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Menurut Undang Undang Nomor 13 Tahun 1998, lanjut usia adalah seseorang yang telah mencapai usia 60 (enam puluh) tahun keatas. Menurut Riadi, M. (2021) lansia (lanjut usia) adalah proses alamiah yang terjadi pada seseorang karena telah memasuki tahap akhir dari fase kehidupan, proses ini terjadi secara berkesinambungan dimana ketika seseorang mengalami beberapa perubahan yang mempengaruhi fungsi dan kemampuan seluruh tubuh yang disebut dengan proses penuaan atau *aging process*.

Membaiknya fasilitas dan layanan kesehatan, angka kelahiran yang terkendali, dan tingginya angka harapan hidup membuat populasi penduduk lansia terus mengalami peningkatan. Sejak tahun 2021, Indonesia telah memasuki struktur penduduk tua (*ageing population*), dimana sekitar 1 dari 10 penduduk adalah lansia. Fenomena *ageing population* bisa menjadi bonus demografi kedua, yaitu ketika proporsi lansia semakin banyak tetapi masih produktif dan dapat memberikan sumbangan bagi perekonomian negara (Heryanah, 2015). Data Susenas Maret 2022 memperlihatkan sebanyak 10,48 persen penduduk adalah lansia, dengan nilai rasio ketergantungan lansia sebesar 16,09. Artinya, setiap satu orang lansia didukung oleh sekitar 6 orang penduduk usia produktif (umur 15-59 tahun). Lansia perempuan lebih banyak daripada

laki-laki (51,81 persen berbanding 48,19 persen) dan lansia di perkotaan lebih banyak daripada perdesaan (56,05 persen berbanding 43,95 persen). Sebanyak 65,56 persen lansia tergolong lansia muda (60-69 tahun), 26,76 persen lansia madya (70-79 tahun), dan 7,69 persen lansia tua (80 tahun ke atas). Yogyakarta adalah provinsi dengan proporsi lansia tertinggi (16,69 persen), sedangkan provinsi dengan proporsi lansia terendah adalah Papua (5,02 persen). Pada tahun 2022, terdapat delapan provinsi yang termasuk *ageing population* yaitu Sumatera Barat, Lampung, Jawa Tengah, DI Yogyakarta, Jawa Timur, Bali, Sulawesi Utara, dan Sulawesi Selatan (BPS, 2022).

Memasuki usia senja, lansia membutuhkan dukungan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek sosial dan ekonomi. Lansia mengalami beragam penurunan kondisi dan kemampuan secara psikologis dan fisik yang dipengaruhi oleh faktor usia. Penurunan ini membuat kapabilitas lansia menurun dan membuat lansia cenderung bergantung pada orang lain dalam menjalankan aktivitas sehari harinya. Tidak adanya anggota keluarga di rumah yang menemaninya menimbulkan rasa kesepian dan rendahnya dukungan sosial bagi lansia. Hal ini dapat memperburuk kondisi psikologis lansia. Maka dari itu, dukungan sosial dan ekonomi baik dari keluarga, masyarakat, maupun pemerintah dibutuhkan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup para lansia. Salah satu upaya dalam meningkatkan kesejahteraan lansia

yaitu dengan mendirikan sebuah panti wreda atau lebih dikenal dengan panti jompo dimana ini merupakan tempat untuk menampung para lansia. Panti wreda merupakan sebuah tempat lansia berkumpul baik yang diserahkan secara sukarela maupun diserahkan oleh keluarga agar kebutuhannya terpenuhi dengan tujuan agar mempunyai kehidupan yang lebih bermakna (Rachmatsyah dalam Wijaya, M. A., & Rosilawati, H., 2023).

“Durhaka” seakan merupakan kata yang pas untuk menggambarkan situasi dimana seorang anak menitipkan orang tuanya yang telah berusia lanjut di sebuah panti wreda. Stigma negatif yang beredar di masyarakat mengenai keberadaan panti wreda yang tak terawat dan hanya menyediakan fasilitas seadanya tanpa mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan spesifik lansia, tentu tidak sepenuhnya benar. Tentunya, tiap orang yang memutuskan untuk menitipkan orang tuanya di panti wreda memiliki alasannya masing-masing. Beberapa dari mereka terlalu sibuk bekerja dan tidak memiliki banyak waktu dirumah untuk memperhatikan kebutuhan orang tuanya, sehingga menganggap bahwa dengan menitipkan orang tuanya di panti wreda dapat menjadi solusi. Pandangan buruk ini begitu melekat di benak masyarakat sehingga siapapun menolak untuk menghabiskan masa tuanya di sebuah panti penampungan. Pandangan negatif masyarakat ini tentunya merupakan suatu *social construct* yang tidak semata terbentuk dalam satu malam.

Indonesia sebagai negara yang cenderung menganut budaya timur yang memiliki budaya asuh yang melekat, menganggap bahwa menitipkan orang tua ke panti wreda sama halnya dengan menelantarkan mereka. Faktor-faktor seperti nilai agama, sosial, dan nilai moral dan etika masih dijunjung tinggi di Indonesia. Sejatinya, menitipkan orang tua di panti jompo tidak selamanya buruk. Orang lanjut usia membutuhkan penanganan lebih dalam beberapa kasus, terutama bagi mereka yang mulai berhadapan dengan masalah kesehatan yang kerap menyerang lansia. Hal lain yang perlu diperhatikan juga apabila seorang lansia kerap menghabiskan waktu sendirian di rumah ketika penghuni rumah lain sibuk beraktivitas sehari-hari penuh dapat memicu lansia merasa kesepian bahkan mengarah pada stres ringan. Bella, I. S., Ulinata, U., & Ismanto, R. (2025) menyebutkan bahwa dalam beberapa kasus, seringkali anak tidak memiliki waktu untuk mendampingi orang tua dan orang tua juga tidak ingin merepotkan anaknya. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah tempat tinggal yang berbentuk seperti *apartment* (*Elderly Housing*) yang dikhususkan untuk orang tua dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang untuk mendampingi orang tua.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas dapat dibuat sebuah rumusan masalah dalam perancangan ini, yaitu bagaimana merancang sebuah panti wreda dengan pendekatan *design & behavior* yang dapat memenuhi kebutuhan lansia dengan menciptakan desain yang *elderly-friendly*,

memenuhi kebutuhan sosial, dan meningkatkan *quality of life* penghuni lansia.

Sedangkan tujuan dari perancangan ini adalah merancang desain panti wreda yang nyaman bagi penghuni untuk beraktivitas, bersosialisasi, sekaligus beristirahat tanpa mengabaikan unsur privasi antar individu.

## LITERATUR/STUDI PUSTAKA

### Definisi *Design & Behavior*

*Design & Behavior* merupakan pendekatan arsitektur yang mengedepankan perilaku pengguna ruangan dalam merancang sebuah bangunan. Analisis tekait kebiasaan dan tingkah laku pengguna ruangan diamati, kemudian membuat asumsi akan aktivitas-aktivitas yang dilakukan sehari-harinya.

Arsitektur Perilaku merupakan arsitektur manusiawi yang memahami dan mengadaptasi perilaku manusia yang berasal dari berbagai macam perilaku dan alam disekitarnya (Mangunwijaya, Y. B., 2013). Variabel-variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia antara lain ruang. Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Ukuran dan bentuk, harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau terlalu kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya (Setiawan dalam Astuti, R. F.,

Avoressi, D. D., Edy, S., & Wicaksono, A., 2022).

Menurut Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2018) arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku muncul sekitar tahun 1950. Perencanaan dan perancangan arsitektur tidak bisa terlepas dari perilaku manusia, hal ini dikarenakan tujuan perencanaan dan perancangan arsitektur adalah untuk mewadahi akтивitas manusia sebagai penggunanya. Kata perilaku erat kaitannya dengan aktivitas fisik manusia. Hal ini berupa interaksi antara manusia dengan lingkungannya (Tandali, A. N., & Egam, P. P., 2011). Arsitektural ini selalu menyertakan pertimbangan perilaku yang ditujukan untuk memperhitungkan aktivitas manusia sebagai pengguna, kaitannya dengan aktivitas fisik manusia.

Adapun prinsip tema arsitektur perilaku menurut Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011) yang harus diperhatikan dalam penerapan arsitektur perilaku yaitu perancangan fisik ruang yang mempunyai variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pengguna, yaitu:

1. Ukuran dengan bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunanya.

Penerapan : ukuran ruang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dimana ukuran ruangan tersebut disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna dalam

suatu ruangan tersebut. Bentuk ruang lobi, tempat ibadah, ruang rehabilitasi, auditorium, mengambil bentuk-bentuk lengkung untuk memberi kesan dinamis, riang, dan memberi pengaruh gembira.

## 2. Perabot dan penataannya.

Perabot dibuat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya mempengaruhi perilaku penggunanya.

Penerapan: Penataan perabot dalam ruang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang.

## 3. Warna

Warna memiliki memiliki peran penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku-perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang.

Penerapan: warna yang digunakan dalam ruangan harus memiliki nilai positif yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negatif.

### ***Elderly-Friendly Design***

*Elderly-friendly* sendiri merupakan prinsip suatu perancangan yang dirancang dan dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan lansia berdasarkan 2 aspek, yaitu aspek fisik dan psikologi. Menurut *Elderly-friendly Design Guidelines*, terdapat empat prinsip utama yang harus diperhatikan dalam mendesain untuk lansia. Prinsip ini perlu diterapkan pada desain

bangunan dan lingkungan agar merespon lansia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Empat prinsip utama tersebut diantaranya (Architectural Services Department dalam Nibroos, W. A., 2023)

#### 1) Keselamatan (*Safety*)

Keselamatan adalah aspek penting dari desain bangunan terutama untuk orang tua yang lebih rentan jatuh dan kurang memperhatikan potensi bahaya di lingkungan binaan. Perlu menciptakan lingkungan yang memfasilitasi mobilitas dan aktivitas yang aman.

#### 2) Dukungan (*Support*)

Menciptakan lingkungan binaan yang lebih sesuai untuk mendukung berbagai variabel kebutuhan fungsional lansia dengan lebih menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

#### 3) Kognisi (*Cognition*)

Seiring bertambahnya usia, semakin membutuhkan waktu lebih lama untuk memproses informasi dan mengingat memori. Sebagian besar lansia dengan penurunan kemampuan kognitif sering memiliki kesulitan untuk mencari arah dalam sebuah bangunan, terutama di bangunan besar dengan tata letak yang kompleks. Untuk meminimalkan kebingungan dan kecemasan dalam lansia, lingkungan binaan harus mendukung kemampuan kognitif dan mengurangi kecemasan.

#### 4) Kesejahteraan (*Wellbeing*)

Kesejahteraan dapat didefinisikan sebagai rasa puas. Hal ini semakin menyadari bahwa lingkungan binaan dapat mempengaruhi emosi dan sosial perilaku individu. Menciptakan lingkungan ramah lansia yang menyenangkan dan ramah lingkungan akan memberdayakan orang tua untuk berani keluar dan memilih cara untuk tetap aktif secara fisik dan sosial di masyarakat sehingga meningkatkan rasa puas pada lansia.

Kebutuhan baru terhadap desain yang dapat mengakomodasi penurunan kemampuan tubuh fisik, indra perasa, dan fungsi kognisi dijelaskan oleh Liu dan Lederer (Liu & Lederer dalam Triatmodjo, S., 2021) sebagai berikut. Dalam hubungannya dengan desain untuk pendukung kehidupan sehari-hari maka perlu disadari bahwa fisik orang tua akan mengalami penurunan kemampuan pergerakan. Dalam hal ini sudah banyak fasilitas yang memperhatikan kebutuhan tersebut yaitu penyediaan railing (pegangan tangan) pada dinding, pintu dorong, tempat duduk di kamar mandi, serta ukuran kamar mandi yang lebih longgar untuk para lansia dengan kursi roda.

Selanjutnya yang berhubungan dengan aspek fisik adalah kemampuan persepsi yaitu pada aspek penglihatan, pendengaran, penciuman, dan somatosensory. Kemampuan melihat adalah yang paling berpengaruh terhadap desain produk maupun lingkungan. Kemampuan mata

juga mulai menurun. Desain yang biasanya disediakan adalah kontras yang jelas antar dinding dan lantai, kontras fasilitas kamar mandi dengan lingkungannya, menghindari motif lantai yang rumit dan ujung-ujung (furnitur, dinding, dan lantai) yang tajam (Triatmodjo, S., 2021).

#### Panti Wreda

Panti wreda adalah tempat berkumpulnya orang-orang lanjut usia baik secara sukarela maupun diserahkan oleh pihak keluarganya untuk dibantu mengurus segala keperluannya. Menurut Sugono dalam Pratamita, A. Y. (2023) kata “panti” berarti tempat, dan “wreda” bermakna tua. Panti wreda adalah suatu institusi hunian bersama untuk para lanjut usia (lansia), yang secara fisik dan kesehatan masih mandiri, dimana kebutuhan harian para lansia biasanya disediakan oleh pengurus panti.

Menurut Khalifah, S. N. (2016) panti wreda merupakan unit pelaksana teknis di bidang pembinaan kesejahteraan sosial lansia yang memberikan pelayanan kesejahteraan sosial bagi lansia berupa pemberian penampungan, jaminan hidup seperti pakaian, pemeliharaan kesehatan, pengisian waktu luang termasuk rekreasi, bimbingan sosial mental, serta agama sehingga mereka dapat menikmati hari tua diliputi ketentraman lahir dan batin. Adapun tujuan panti wreda secara umum mencapai kualitas hidup dan kesejahteraan para lansia yang layak dalam tata kehidupan masyarakat,

bangsa, dan negara berdasarkan nilai-nilai luhur budaya bangsa sehingga mereka dapat menikmati hari tuanya dengan tenteram lahir batin (Kholifah, S. N., 2016).

Adapun untuk kebutuhan panti wreda menurut Pratamita, A. Y. (2023) berdasarkan jenis pengguna dan aktivitasnya membutuhkan ruang-ruang untuk mewadahi fungsi hunian, fungsi peribadatan, fungsi administrasi, dan fungsi kesehatan dengan ruang-ruang penunjang untuk fungsi tersebut. Beberapa fasilitas yang dibutuhkan oleh lansia diantaranya:

1. Ruang Tidur dan Kamar Mandi

Ruang tidur dalam panti biasanya bersifat residen dan hanya diisi oleh satu sampai dua orang penghuni demi kebutuhan privasi. Faktor penting dalam perancangan ruang tidur yaitu setiap ruang harus memiliki pencahayaan langsung dan sirkulasi udara yang baik. Tipe-tipe ruang tidur pada panti wreda:

- a. *Single resident bedroom.* Didesain untuk satu orang penghuni yang dilengkapi dengan kamar mandi.
- b. *Double residence bedroom.* Didesain untuk dua orang penghuni dengan kamar mandi yang digunakan bersama.

2. Ruang Hiburan

Ruang hiburan merupakan tempat lansia melakukan kegiatan-kegiatan yang spesifik, seperti membaca di perpustakaan, membuat kerajinan tangan, menonton film di ruang teater atau berolahraga di pusat kebugaran.

3. Ruang Poliklinik

Ruang poliklinik merupakan tempat lansia melakukan perawatan yang berhubungan dengan kesehatan, misalnya melakukan rehabilitasi dan berkonsultasi dengan dokter.

4. Area Berkumpul

Area berkumpul merupakan area bagi lansia untuk berkumpul dan bersosialisasi. Area ini dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan pengawasan dari perawat untuk para lansia yang sedang beraktivitas. Area berkumpul dapat berbentuk ruang keluarga untuk mengakomodasi jumlah yang lebih besar. Kegiatan yang biasanya dilakukan pada area ini antara lain mengobrol, membaca, menonton, menerima tamu, dan sebagainya.

5. Area Makan

Area makan merupakan area fleksibel yang dapat mengakomodasi jumlah maksimum kapasitas penghuni panti wreda. Area makan dirancang dengan mempertimbangkan sirkulasi untuk kursi roda dan troli makanan. Selain itu, sebaiknya ada alternatif kapasitas meja, mulai dari dua orang, empat orang, sampai delapan orang. Pada ruang makan terdapat juga beberapa komponen, yaitu area untuk menyantap makanan dan tempat penyajian makanan.

**Lansia**

Lansia adalah seseorang yang telah berusia lebih dari 60 tahun dan tidak berdaya mencari nafkah

sendiri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari (Ratnawati, E., 2017). Pada dasarnya seorang lansia memiliki ciri-ciri khusus. Seperti yang dideskripsikan oleh Depkes RI dalam Tadung, F. P., Mamuko, M. R., & Matsino, R. P. (2022), ciri-ciri lansia adalah sebagai berikut:

1. Lansia merupakan periode kemunduran. Kemunduran pada lansia sebagian datang dari faktor fisik dan faktor psikologis sehingga motivasi memiliki peran yang penting dalam kemunduran pada lansia. Misalnya lansia yang memiliki motivasi yang rendah dalam melakukan kegiatan, maka akan mempercepat proses kemunduran fisik, akan tetapi ada juga lansia yang memiliki motivasi yang tinggi, maka kemunduran fisik pada lansia akan lebih lama terjadi.
2. Lansia memiliki status kelompok minoritas. Kondisi ini sebagai akibat dari sikap sosial yang tidak menyenangkan terhadap lansia dan diperkuat oleh pendapat yang kurang baik, misalnya lansia yang lebih senang mempertahankan pendapatnya maka sikap sosial di masyarakat menjadi negatif, tetapi ada juga lansia yang mempunyai tenggang rasa kepada orang lain, sehingga sikap sosial masyarakat menjadi positif.
3. Menua membutuhkan perubahan peran. Perubahan peran pada lansia sebaiknya dilakukan atas dasar keinginan sendiri bukan atas dasar tekanan dari lingkungan. Misalnya lansia menduduki jabatan sosial di

masyarakat sebagai Ketua RW, sebaiknya masyarakat tidak memberhentikan lansia sebagai ketua RW karena usianya.

4. Penyesuaian yang buruk pada lansia. Perlakuan yang buruk terhadap lansia membuat mereka cenderung mengembangkan konsep diri yang buruk sehingga dapat memperlihatkan bentuk perilaku yang buruk. Akibat dari perlakuan yang buruk itu membuat penyesuaian diri lansia menjadi buruk pula. Contoh: lansia yang tinggal bersama keluarga sering tidak dilibatkan untuk pengambilan keputusan karena dianggap pola pikirnya kuno, kondisi inilah yang menyebabkan lansia menarik diri dari lingkungan, cepat tersinggung, dan bahkan memiliki harga diri yang rendah.

## METODE

Berikut beberapa metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data:

1. Observasi & Wawancara  
Proses pengambilan data dilakukan dengan datang ke lokasi *site* guna mengetahui kondisi eksisting terkait kondisi fisik bangunan dan *ambience* pada ruangan. Selain itu, wawancara dengan klien juga dilakukan guna mengetahui keinginan, kebutuhan, dan keadaan dari *site* proyek.
2. Studi Literatur  
Metode ini dilakukan untuk menjadi dasar literatur yang dibutuhkan untuk proyek

perancangan yang meliputi website, jurnal, dan pengumpulan data literatur terkait.

### 3. Studi Tipologi

Metode ini dilakukan melalui observasi proyek sejenis untuk memperoleh informasi melalui literatur tambahan sekaligus menjadi inspirasi dalam perancangan proyek.

### 4. Conceptual

Metode ini dilakukan untuk melakukan analisis dari data-data yang telah didapat untuk menemukan solusi desain dari permasalahan yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Tapak

Lokasi proyek berada di daerah Condongcatur, Yogyakarta. Lokasi site berada di tengah perkampungan warga yang masih sangat kental dengan perkebunan dan sangat minim aktivitas yang dapat menimbulkan kebisingan. Adapun batas-batas site adalah sebagai berikut. Batas selatan site merupakan area hijau terbuka dimana hanya ada pepohonan dan rerumputan. Sementara batas utara site merupakan bangunan rumah-rumah warga sekitar. Karena letaknya yang jauh dari hiruk-pikuk perkotaan, area site jauh dari kebisingan kendaraan, hanya pada pagi hari saat warga hendak beraktivitas. Sehingga site cocok digunakan sebagai tempat peristirahatan yang membutuhkan ketenangan. Minimnya volume kendaraan tentu juga berpengaruh pada kualitas udara yang terjaga dari polusi asap kendaraan.

Adapun fasilitas yang mudah dijangkau dari site diantaranya adalah Rumah Sakit Condongcatur (2.3km), Rumah Sakit JIH (3.2km), dan Rumah Sakit Dokter Sardjito (5.9km). Selain itu fasilitas penginapan atau hotel yang dekat dengan site diantaranya The Alana Yogyakarta (4.5km) dan Hyatt Regency Yogyakarta (4.8km).

### Analisis Tapak

#### 1. Analisis Matahari

Site berorientasi ke arah barat. Matahari terbit dari arah timur pada sekitar pukul 05.15 dan terbenam pada sekitar pukul 17.50 ke arah barat. Pada pagi hari, cahaya matahari menyinari bagian *outdoor* area site diantaranya area taman dan koridor. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung kebugaran lansia dengan diberinya fasilitas taman yang asri dan sejuk, ditambah pemberian *stonepath* untuk lansia dapat berjalan di atas bebatuan, serta aktivitas *outdoor* lainnya, seperti bercocok tanam.

#### 2. Analisis Kebisingan

Sumber kebisingan utama berasal dari akses jalan utama, sementara tiga sisi lainnya cenderung minim polusi suara.

#### 3. Analisis Vegetasi

Site terletak di area perkampungan warga yang masih sangat besar akan persentase area hijaunya seperti pepohonan dan perkebunan. Hal ini membuat area sekitar site terasa sejuk dan asri.

### **Pola Sirkulasi Ruang**

Sirkulasi ruang yang akan digunakan yaitu linear. Pola sirkulasi ini jalurnya berbentuk lurus dan linear. Jalurnya dapat berbentuk kurva linear, bersimpangan dengan jaur lain, bercabang, atau berbentuk putaran balik (Ching, 2007 dalam Irsyadi, A., & Setiawan, W., 2019). Dimana pola sirkulasi ini dirasa paling cocok untuk perancangan sebuah panti wreda. Lansia memerlukan pola sirkulasi yang sederhana, tidak memiliki banyak belokan, sehingga mudah bagi mereka untuk beraktivitas terutama bagi pengguna alat bantu jalan. Adapun ruangan-ruangan yang akan didesain pada perancangan ini yaitu: *lobby & lounge*, ruang makan bersama, dapur, toilet, ruang istirahat lansia, ruang istirahat staf, ruang keterampilan, ruang sosial rekreasi, ruang kesehatan, ruang bimbingan kerohanian, ruang jenazah, dan *outdoor area*. Berdasarkan ruang yang akan didesain tersebut, maka pola sirkulasi ruang bisa dibagi berdasarkan semi privat dan privat area. Semi privat area terdiri dari *lobby & lounge*, dapur, ruang makan bersama, ruang keterampilan, dan ruang sosial rekreasi. Sedangkan privat area yaitu ruang istirahat lansia, ruang istirahat staf, *laundry*, ruang kesehatan, ruang bimbingan kerohanian, dan ruang jenazah.

### **Implementasi dan Konsep Desain**

Proyek Panti Wreda Pojok Indah yang berlokasi di daerah Condongcatur, Yogyakarta dengan luas lahan total 7.650 m<sup>2</sup> dengan orientasi *site*

menghadap ke barat. Konsep perancangan ini yaitu "*aging is just another word of living*", dimana salah satu target capaian jangka panjangnya adalah membuat penghuni lansia tetap memiliki *Quality of Life* (QoL) melalui program-program yang telah ditentukan. Dalam mewujudkan QoL, diterapkan beberapa aspek keselamatan dan kenyamanan dengan yang dikenal dengan istilah *elderly friendly*. Beberapa aspek dari sebuah desain *elderly friendly* diantaranya:

#### **1. Anti-slip Floor Material**

Lantai harus menggunakan *finishing* atau material yang meminimalkan risiko lansia terjatuh. Permukaan lantai yang licin, seperti lantai dengan *finishing glossy*, sangat berbahaya, terutama bagi lansia. Oleh karena itu, lantai perlu memiliki tekstur yang memberikan daya cengkeram yang cukup untuk memastikan keamanan saat berpijak.

#### **2. Railings & Grab Bars**

Pemasangan *grab bars* atau alat pegangan dapat membantu lansia yang telah mengalami penurunan keseimbangan. Grab bar atau batang pegangan adalah alat bantu yang biasanya digunakan dalam area basah atau beresiko tinggi seperti kamar mandi, toilet, atau *shower*. Alat ini dirancang untuk digenggam erat saat duduk, berdiri, atau berpindah posisi, dan lebih sering digunakan untuk mendukung stabilitas dalam posisi statis (Vian, Al., 2025).

3. *Accessible Storage*

*Storage* atau rak penyimpanan yang mudah di akses oleh lansia. Tidak menggunakan *handle* untuk membuka rak karena *handle* berpotensi dapat membahayakan lansia apabila lansia terbentur.



**Gambar 1.** Elderly Bedroom  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

4. *Adjustable Compact & Rounded Furnitures*

Penggunaan furnitur dengan ujung tumpul atau *rounded furniture* guna meminimalisir resiko cedera pada fisik lansia. Selain itu juga memberi impresi aman pada lansia karena mereka merasa nyaman tidak dikelilingi oleh benda-benda berujung tajam.



**Gambar 2.** Ruang Bimbingan Kerohanian  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

5. *Sliding Doors*

Penggunaan *sliding door* atau pintu geser yang memudahkan lansia mengakses pintu untuk keluar masuk ruangan. Penggunaan pintu geser dengan gagang tanpa tuas juga dapat meminimalisir resiko cedera bagi lansia. Jenis pintu ini juga tidak memerlukan banyak tempat sehingga mudah juga untuk lansia bermanuver atau bergerak.



**Gambar 3.** Ruang Makan Bersama  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

6. *Contrast Color Between Furnitures & Other Surfaces*

Warna kontras terutama antara furnitur dengan permukaan ruangan lainnya (lantai, dinding, plafon) dapat membantu lansia membedakan permukaan ruangannya, sehingga terhindar dari resiko terpeleset atau salah berpijak.

### Konsep Aplikasi Furnitur

Konsep aplikasi furnitur seperti kursi dan meja menerapkan prinsip *rounded furnitures* atau furnitur dengan ujung tumpul. Hal ini berpengaruh baik pada aspek fisik maupun psikis lansia. Dimana penggunaan furnitur ujung tumpul dapat

meminimalisir resiko cedera, serta dapat memberi impresi ‘secure’ bagi lansia. Pada area *outdoor*, disediakan area *stonepath* yang dapat digunakan lansia untuk berjalan di atas bebatuan sembari menikmati udara segar di taman dan pemandangan air mancur. Aktivitas lainnya yang juga dapat dilakukan di area *outdoor* yaitu bercocok tanam pada area tanaman hidroponik.

### **Material Finishing**

Berikut merupakan *finishing* yang digunakan pada perancangan panti wreda ini. Bahan pelingkup pada ruangan menggunakan *finishing* wallpaper guna memberi sentuhan tekstur agar ruangan tidak terasa membosankan. Plafon menggunakan material gypsum namun terdapat beberapa area menggunakan PVC Ceiling untuk memberi kesan *focal point* pada ruangan. Untuk material *finishing* lantai menggunakan vinyl, epoxy, dan lantai anti-slip. Untuk *finishing* dinding diantaranya menggunakan batu alam dan juga menggunakan cat dinding. Warna-warna yang diaplikasikan pada interior bangunan menerapkan *contrast colors* guna memudahkan lansia membedakan permukaan pada ruang huniannya.



**Gambar 4.** Penggunaan Plafon Gypsum dan Plafond PVC

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2022

### **KESIMPULAN**

Perancangan pada proyek kali ini adalah sebuah Panti Wreda yang berlokasi di Condongcatur, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pendekatan *design & behavior* diterapkan dalam perancangan ini dengan tujuan mewujudkan sebuah tempat tinggal lansia yang *elderly-friendly* dimana lansia merasa aman dan nyaman serta merasa memiliki Quality of Life yang baik. Dengan program-program ruang dan aktivitas yang ada, serta menjawab permasalahan dari *site* eksisting terkait tatanan ruang, unsur keselamatan, suasana atau *ambience* melalui analisis-analisis yang telah dilakukan. Perancangan ini dapat lebih dikembangkan seiring berjalannya waktu dan banyaknya riset yang ada kedepannya, sehingga *output* yang ada lebih mendetail dan matang. Oleh karena itu, kritik dan saran akan sangat dibutuhkan oleh penulis agar kedepannya dapat bermanfaat bagi penulis untuk berkembang.

### **REFERENSI**

- Astuti, R. F., Avoressi, D. D., Edy, S., & Wicaksono, A. (2022). Perencanaan dan Perancangan Rumah Saki Ibu dan Anak Deltamas dengan Pendekatan Behaviour Architecture. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 465-477.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Penduduk Lanjut Usia 2022*. Badan Pusat Statistik. Jakarta.
- Bella, I. S., Ulinata, U., & Ismanto, R. (2025). PERANCANGAN ELDERLY HOUSING

- DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU DI CIPAYUNG JAKARTA TIMUR. *Jurnal Potensi*, 5(1).
- Heryanah, H. (2015). Ageing population dan bonus demografi kedua di Indonesia. *Populasi*, 23(2), 1-16.
- Irsyadi, A., & Setiawan, W. (2019). Kajian Perbandingan Sirkulasi Bangunan dan Pencapaian terhadap Transportasi Umum pada Bangunan Mixed-Use. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 15(1), 7-15.
- Kholifah, S. N. (2016). *Keperawatan Gerontik*. Jakarta Selatan: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://repository.stikesbcm.ac.id/id/eprint/426/1/Keperawatan-Gerontik-Komprehensif.pdf>.
- Mangunwijaya, Y. B. (2013). *Wastu Citra* (5thed). Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Nibroos, W. A. (2023). *Perancangan Arsitektur Perancangan Pusat Layanan dan Hunian Bagi Lansia melalui Pendekatan Arsitektur Perilaku* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Pratamita, A. Y. (2023). *PERANCANGAN PANTI WERDHA DI BEKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sains Bandung).
- Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 2(2), 83-92.
- Ratnawati, E. (2017). *Asuhan Keperawatan Gerontik*. Yogyakarta. Pustaka Baru Press.
- Riadi, M. (2021). *Lansia (Pengertian, Batasan, Kelompok dan Teori Penuaan)*. <https://www.kajianpustaka.com/2020/04/lansia-pengertian-batasan-kelompok-dan-teori-penuaan.html>.
- Tadung, F. P., Mamuko, M. R., & Matsino, R. P. (2022). Pendampingan pastoral bagi kaum lansia di Panti Wreda Damai Ronomuut. *POIMEN Jurnal Pastoral Konseling*, 3(2), 26-43.
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). Arsitektur berwawasan perilaku (behaviorisme). *Media Matrasain*, 8(1).
- Triatmodjo, S. (2021). Desain Interior Ramah Lansia. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 9(1), 45-54.
- Vian, Al. (2025). *Perbedaan Handrail dan Grab Bar: Mana yang Paling Sesuai dengan Kebutuhan Anda?*. <https://daltonindonesia.com/id/perbedaan-handrail-dan-grab-bar/>.
- Wijaya, M. A., & Rosilawati, H. (2023). Perencanaan dan Perancangan Panti Werdha dengan Tema Arsitektur Perilaku di Kecamatan Sukolilo, Surabaya. *Anggapa Journal-Building design and architecture management studies*, 2(2), 10-20.