

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

1.1.1 Gagasan Awal

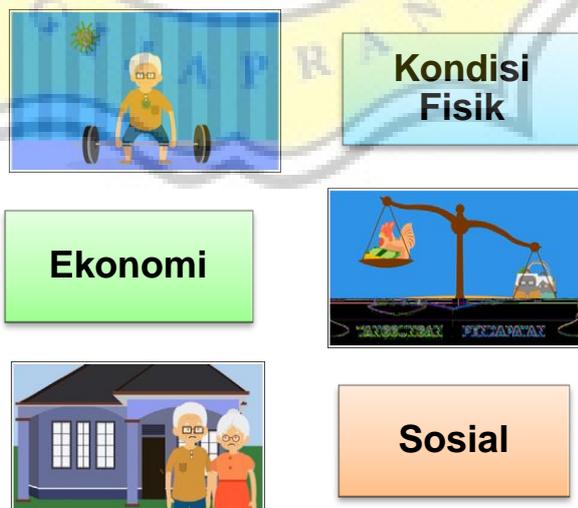
Pendekatan atau strategi yang digunakan adalah perancangan baru, karena bangunan dengan fungsi sebagai tempat untuk para lansia menikmati masa tua dengan melakukan kegiatan dan hobi tanpa adanya aturan yang ketat maupun gangguan terhadap privasi mereka masih belum ada di Kota Semarang. Bentuk macam – macam aktivitas kegiatan dan penyaluran hobi untuk lansia sudah tersedia, namun lokasinya yang masih tersebar di beberapa tempat dan kurang informatif keberadaannya. Bangunan ini bertujuan untuk menggabungkan berbagai macam kegiatan dan hobi didalam satu lokasi bangunan. Dengan menggabungkan berbagai macam kegiatan, para lansia akan lebih banyak bersosialisasi dan berbagi pengalaman antara satu lansia dengan yang lain terkait dengan hobi, kegiatan, keluarga mereka, dan hal-hal lain yang ingin mereka sosialisasikan yang. Beberapa faktor permasalahan utama seperti keselamatan dan keamanan dalam bangunan karena faktor fisik mereka yang sudah berkurang, pantauan terhadap para lansia yang sudah mengalami perubahan perilaku dan emosi yang dapat juga merupakan tujuan utama dalam penyelesaian dalam solusi desain.

Lokasi pembangunan yang paling tepat adalah pada daerah yang dekat dengan kawasan permukiman perumahan seperti *real estate*, apartemen, hotel, dan juga rumah sakit. Lokasi yang dekat dengan tengah kota juga menjadi prioritas utama jika ingin membeli kebutuhan dengan cepat, karena mudah dijangkau. Dengan adanya pusat kegiatan ini, hal ini dapat meningkatkan pendapatan bagi lingkungan sekitarnya, karena dapat memberikan peluang pekerjaan bagi masyarakat sekitar.

1.1.2 Alasan Pemilihan Judul

► **Kepentingan Mendesak (Urgency)**

Menjadi tua / menua merupakan permasalahan yang tidak dapat dihindari dalam proses kehidupan manusia, karena merupakan faktor biologis bagi setiap manusia. Definisi menurut BKKBN (1998) ada tiga buah aspek pertimbangan seorang lansia yang terdapat pada Gambar 1.1.

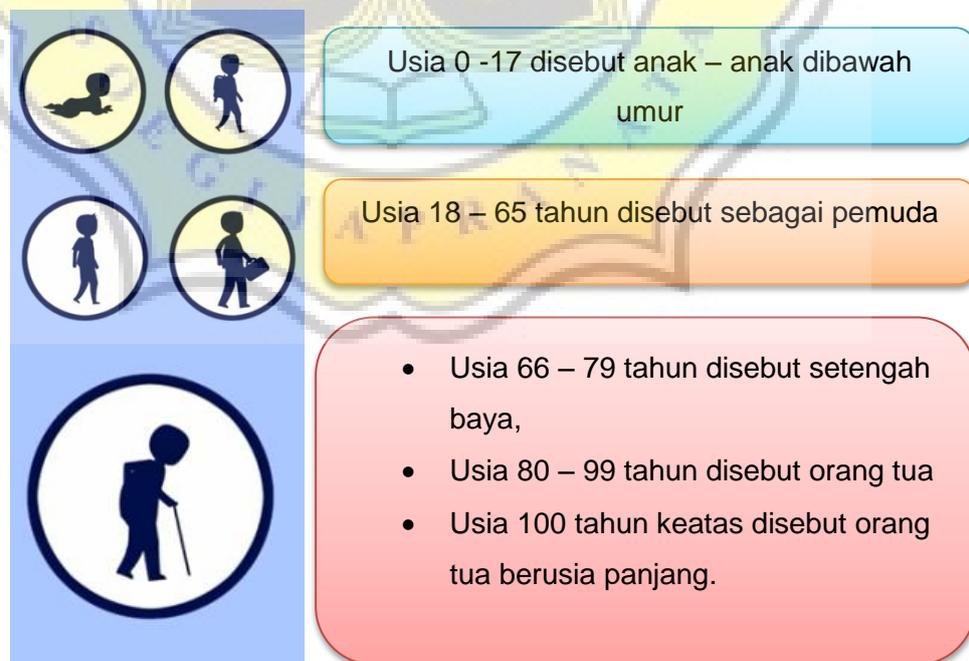


Gambar 1.1 : Tiga Buah Aspek Pertimbangan Seorang Lansia

Sumber : <https://www.bkkbn.go.id/> , September 2016

Secara biologis ditandai dengan menurunnya kondisi fisik yang rentan oleh penyakit, sehingga dapat menyebabkan kematian. Secara ekonomi seorang lansia membutuhkan perawatan yang lebih banyak yang bertujuan untuk menunjang kondisi fisik mereka yang sudah mulai menurun, salah satunya adalah pengobatan saat sakit. Aspek sosial merupakan poin utama dalam permasalahan ini, karena kegiatan sosial dapat membantu mengecilkan prosentase lansia dalam penurunan kondisi fisik dan daya ingat. Kegiatan sosial dapat berupa penyaluran hobi, kegiatan bersama dengan para lansia yang lain, maupun membangun sebuah kompetisi kecil.

Kriteria terbaru dari Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization (WHO) tentang kehidupan manusia adalah terdapat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 : Lima Kriteria Usia Menurut WHO

Sumber : <https://www.bkkbn.go.id/> , September 2016

Menurut Badan Pusat Statistik Kota Semarang, jumlah lanjut usia di kota Semarang paling update pada tahun 2015 terdapat pada Diagram 1.1.

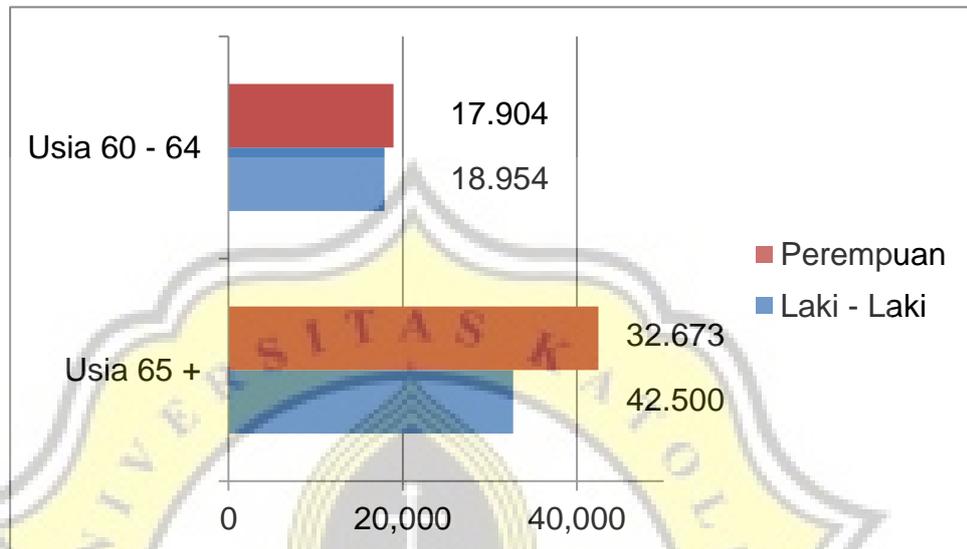


Diagram 1.1 : Jumlah Usia Lansia Di Semarang Tahun 2015

Sumber : <http://www.bappenas.go.id/> , 2015

Berdasarkan diagram 1.1, total lansia di kota Semarang pada tahun 2015 sebesar 112.031 lansia. Sedangkan pertumbuhan usia lansia menurut Survey Meter pada tahun 2013 (<http://surveymeter.org/read/105/satu-langkah-menuju-impian-lanjut-usia-kota-ramah-lanjut-usia-2030-kota-semarang>) menghasilkan kenaikan pertumbuhan pada lansia usia 60+ sebesar 10% dari tahun 2010 – 2013. Hal ini merupakan akibat dari adanya urbanisasi maupun pertumbuhan alami.

Jumlah penduduk usia lansia yang semakin meningkat juga harus dapat diimbangi dengan fasilitas yang disediakan untuk

mendukung mereka. Lansia biasanya sudah tidak dapat aktif dalam kegiatan bermasyarakat karena faktor fisik yang sudah tidak mendukung. Hal ini juga tidak lepas dari partisipasi dan dukungan dari keluarganya. Namun akibat dari aktivitas yang padat dari anak dan cucu membuat para usia produktif kurang memperhatikan keadaan orang tuanya yang sudah lanjut usia, terutama dalam berkomunikasi dan bersosialisasi, karena mereka menganggap bahwa orang tua mereka dapat mengurus diri mereka sendiri maupun dengan bantuan perawat. Di dalam proses kehidupan sehari-harinya, para lansia tetap membutuhkan komunikasi dan dukungan dari orang-orang terdekat seperti keluarga. Meluangkan waktu untuk memantau para lansia menjadi kegiatan utama bagi anak – anak dan cucu mereka supaya mengetahui kondisi mereka.

Jika dipandang dari sudut pandang lansia, lansia akan lebih senang dengan tempat yang mempunyai konsep kebebasan beraktivitas seperti berkegiatan sesuai hobinya maupun kegiatan yang diadakan oleh petugas, menginap, dan sebagainya tanpa mengganggu privasi mereka, sehingga mereka dapat mengatur privasi mereka masing-masing (Cheng Mei Po, 2003).¹

¹ Aswin, Willy. 2008. "Apartemen Manula Di Kawasan Pantai Timur Surabaya". Progam Sarjana. Surabaya. Universitas Kristen Petra.

► **Kebutuhan (Need)**

Lansia yang ditinggal beraktivitas oleh anak maupun cucu mereka, biasanya akan hidup sendiri atau ditemani oleh perawat. Biasanya mereka akan mengalami kesepian dan dapat mengalami penurunan kondisi fisik, pola perilaku, dan menimbulkan faktor psikologi yang berdampak negatif. Dengan tidak adanya kegiatan sosialisasi tersebut, semangat mereka menjalani kehidupan yang terakhir menjadi turun dan hilang.

Bangunan panti jompo di Semarang sebagai wadah penampungan lansia masih sangat memprihatinkan, karena kegiatan sosial yang ada didalamnya masih sangat minim serta peraturan yang dibuat bertolak belakang dengan privasi para lansia, dan dapat membuat para lansia menjadi tertekan. Lokasi panti jompo yang tersembunyi dari keramaian suasana kota juga mempunyai dampak dalam akses dan pencapaian kendaraan bermotor yang cukup sulit.

► **Keterkaitan (Relevancy)**

Proses kehidupan terbagi menjadi tiga generasi, yaitu generasi anak, dewasa, dan senior (lansia). Di dalam setiap kehidupan pasti akan mengalami dirawat dan merawat. Hubungan timbal balik antara anak dengan orang tua menjadi prioritas utama dalam keluarga. Saat anak masih usia dini, orang tua akan

merawat dan mengasuh hingga dewasa. Setelah dewasa mereka akan merawat orang tua mereka yang semakin hari akan mengalami penurunan kondisi fisik, maka seorang anak akan memberikan perhatian lebih terhadap orang tuanya.

Walau proses timbal balik merupakan kebiasaan dalam keluarga, namun masih tetap ada juga seorang anak yang tidak mau diganggu oleh orang tua mereka, sehingga mereka dititipkan ke panti jompo. Hal ini akan mengakibatkan para lansia tidak mendapat dukungan dari keluarga mereka dan mempercepat usia mereka. Hal ini dapat diantisipasi dengan memberikan tempat untuk mereka berkegiatan bersama antar lansia dan tidak mengganggu aktivitas anak mereka. Jadwal aktivitas dan kegiatan yang diadakan adalah pagi hingga sore hari. Tujuannya supaya saat anak maupun cucu mereka pulang, mereka dapat berkumpul bersama dengan keluarga mereka kembali.

1.2 Tujuan dan Sasaran Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan LTP (Landasan Teori dan Progam) adalah membuat sebuah *progamming* dari sebuah proyek dengan judul “Pusat Kegiatan, Hobi, dan Guesthouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia Di Semarang” sebagai dasar dalam perancangan dan pembuatan desain proyek.

Sasaran yang dituju adalah bangunan dengan fungsi untuk kegiatan rehabilitasi para lansia dalam perkembangan kemampuan fisik, psikologis, sosial, budaya, dan keagamaan. Untuk mencapai sasaran yang dituju ada beberapa poin-poin penting supaya dapat dicapai. Poin – poin tersebut adalah :

- **Kegiatan** yang dibutuhkan untuk para lansia yang aman dan dapat menunjang kebutuhan fisik lansia, sehingga kebutuhan ruang yang diperlukan dapat disediakan
- Meninjau lebih jauh tentang bangunan yang **aman dan nyaman** bagi lansia terutama pada bagian interior yang berpotensi sebagai pendukung aktivitas lansia. Interior pendukung berpotensi untuk meminimalkan resiko para lansia mengalami cedera.
- Cara merawat para lansia ditinjau dari **sifat dan watak** para lansia dalam berinteraksi, karena dengan adanya perbedaan pendapat bisa mengakibatkan konflik kecil didalamnya.
- **Standart pelayanan** yang akan disediakan bagi lansia yang sosialisasi didalam kegiatannya, bisa berupa perawatan maupun pemantauan berkala.

1.3 Perumusan Masalah

Perencanaan dan perancangan bangunan tidak lepas dari berbagai macam permasalahan. Permasalahan – permasalahan dapat

berupa pelaku dalam bangunan, aktivitas, dan permasalahan pada bangunan. Pada proyek bangunan baru tentang “ Pusat Kegiatan, Hobi, dan Guesthouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia ” permasalahan – permasalahan yang timbul dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apa yang dimaksud dengan Pusat Kegiatan, Hobi, dan Guesthouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia?
- b. Apa tema desain yang akan diangkat untuk proyek bangunan baru ini?
- c. Apa itu lansia?
- d. Bagaimana sifat-sifat lansia dalam berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka?
- e. Bagaimana cara merawat lansia dengan kondisi fisik yang masih sehat sampai kondisi fisik yang sudah lemah?
- f. Kegiatan apa sajakah yang bermanfaat untuk para lansia supaya tetap sehat secara fisik maupun psikis?
- g. Bagaimana cara mengatasi lansia yang mudah terbawa emosi?
- h. Bagaimana solusi desain bangunan yang aman untuk aktivitas lansia?
- i. Apa saja kebutuhan perabot untuk berjalannya kinerja bangunan secara maksimal?
- j. Bagaimana cara mengatasi hal-hal terkait dengan keselamatan terhadap bencana seperti kebakaran?

1.4 Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam proyek “ Pusat Kegiatan, Hobi, dan Guesthouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia di Semarang” dapat dijabarkan sebagai berikut :

1.4.1 Deskripsi Proyek

Proyek pusat kegiatan untuk lansia menekankan pada sistem *rehabilitasi* untuk para lansia. Rehabilitasi yang ditekankan pada proyek adalah pencegahan terhadap penyakit yang ditimbulkan pada usia tua maupun pemulihan kembali terhadap penurunan fisik yang dialami.

1.4.2 Analisa Program Arsitektural

Mengetahui topik yang akan dibahas terlebih dahulu dan mencari semua data tentang topik terkait, dengan cara survey; observasi; wawancara; *searching* melalui internet, dan sebagainya. Penyusunan kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas dan kebutuhan pelaku di dalamnya. Pada pendekatan sistem bangunan akan membahas mengenai bangunan yang ramah dan aman bagi lansia, terutama pada desain dalam bangunan.

1.5 Metoda Pembahasan

1.5.1 Metoda Pengumpulan Data

Metoda pengumpulan data dengan menggunakan data primer dan sekunder. Pengambilan data primer dengan cara survey, wawancara, dan observasi. Survey dan wawancara dilakukan dengan cara :

- a. Wawancara dengan pengurus Club House - Senior Club Indonesia, yang berlokasi di Jl. Pantai Indah Utara 3 Blok U1 Sektor Utara Timur, Pantai Indah Kapuk Jakarta tentang kegiatan dan aktivitas lansia, kebutuhan ruang yang disediakan untuk menunjang kegiatan pelaku, cara merawat lansia, cara mengatasi lansia yang mengalami konflik, bentuk desain interior yang aman bagi lansia
- b. Wawancara dengan pengurus wisma lansia di Semarang mengenai kegiatan, perilaku para lansia sehari-harinya, dan sistem keamanan bangunan bagi para lansia. Secara umum kegiatan survey sama dengan yang dilakukan di Senior Club Indonesia.
- c. Kegiatan survey dengan cara studi banding ke Club House - Senior Club Indonesia dan ke wisma lansia di Griya Paseban dan Wisma Lansia Harapan Asri Tembalang
- d. Guesthouse yang berada di dalam lingkup kota Semarang, untuk mengetahui kebutuhan ruang kamar dan suasana penginapan yang nyaman bagi penghuninya.

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara studi kasus pada bangunan terkait. Misalnya observasi pada:

- a. Bentuk ruang olah raga dan seni yang digunakan untuk aktivitas lansia,
- b. Desain ruangan kamar tidur yang sesuai dengan kebutuhan para lansia
- c. Ruang kamar mandi yang aman untuk lansia, karena sering digunakan untuk kebutuhan lansia,
- d. Desain ruang luar yang difungsikan sebagai taman untuk jalan sehat lansia,
- e. Dsb.

Selain studi kasus ruang, kebutuhan perlengkapan perabot, kenyamanan dan keamanan yang disiapkan untuk para lansia saat beraktivitas, maupun saat beristirahat juga perlu diperhatikan untuk memaksimalkan kebutuhan aktivitas.

Data sekunder yang digunakan adalah literatur buku, literatur dari internet dan artikel terkait dengan karakteristik dan perilaku lansia, cara merawat lansia, penyakit yang sering menyerang lansia, mengatur emosi lansia, bangunan yang aman untuk lansia, dan sebagainya. Pengambilan data sekunder harus dikembangkan kembali, supaya tidak terjadi *plagiat*.

1.5.2 Metoda Penyusunan dan Analisa

Metoda penyusunan data adalah dengan cara mengelompokkan data terkait. Kelompok data yang akan digunakan adalah :

- a. Kelompok kegiatan yang cocok untuk lansia
- b. Kelompok hobi olah raga dan seni
- c. Kelompok fasilitas kesehatan
- d. Kelompok fasilitas hiburan untuk lansia
- e. Desain hunian yang nyaman untuk lansia
- f. Desain yang aman untuk lansia
- g. Kebutuhan perabot yang berguna untuk memaksimalkan kinerja bangunan
- h. Cara menangani lansia yang dalam keadaan sakit dan sedang emosi
- i. Pelaku yang akan menjalankan proses kinerja bangunan
- j. Dsb

Setelah melalui proses metode penyusunan berdasarkan kelompok dan fungsinya, tahap selanjutnya adalah proses analisis. Kegiatan analisis yang dilakukan mengenai tingkat keamanan para lansia, sifat-sifat orang tua, kenyamanan untuk orang tua dan sebagainya.

1.5.3 Metoda Pemrograman

Untuk menyusun laporan pemograman dibutuhkan langkah-langkah penyusunan yang baik dan benar, karena pemograman berfungsi sebagai data untuk membuat desain.

Proses awal dalam membuat progam adalah mengetahui judul dan topik yang akan dibahas terlebih dahulu. Topik yang sudah tersedia berguna untuk mengetahui fungsi dari bangunan yang akan di bangun, dengan mengetahui fungsi dari bangunan maka akan mengetahui pelaku dan aktivitas yang akan terjadi di dalam bangunan.

Aktivitas pelaku di dalam bangunan mempunyai kegiatan yang berbeda – beda, sehingga perlu adanya studi perilaku untuk mendapatkan jenis – jenis ruang, luasan ruang, dan sirkulasi untuk kegiatan di dalamnya. Luasan ruang yang didapatkan akan digunakan sebagai besaran ruang yang direncanakan (ditambahkan detail perabot di dalamnya).

Jenis-jenis ruang yang sudah diperoleh mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Perbedaan fungsi ruang kemudian dikelompokkan menurut sifat dan jenis ruang yang berfungsi untuk memenuhi kinerja bangunan. Setelah menentukan kelompok ruang berdasarkan sifat dan jenisnya, kelompok ruang tersebut disusun berdasarkan hubungan ruang satu dengan yang lainnya dengan mengatur letak jauh atau dekatnya hubungan satu ruang dengan yang lainnya.

1.5.4 Metoda Perancangan Arsitektur

Tahap perancangan dimulai dari konsep rancangan skematik pada konsep spatial atau keruangan. Bentuk rancangan skematik berupa analisis tapak. Dalam analisis tapak akan ditemukan permasalahan-permasalahan di lokasi seperti akses menuju lokasi, pencahayaan, kebisingan, arah angin, vegetasi, view to site, view from site, dan sebagainya. Permasalahan – permasalahan yang ada juga sudah di sertakan dengan penyelesaian masalah tapak. Solusi tapak masing-masing masalah kemudian digabungkan dan menghasilkan zoning makro.

Setelah menentukan zoning makro, diperlukan zoning mikro untuk menyatukan tapak dengan bentuk desain yang akan dirancang pada tapak, rancangan tersebut adalah rancangan skematik. Rancangan skematik pada lingkup bangunan membahas tentang sifat, hubungan kegiatan, hubungan ruang, pencapaian dan sirkulasi secara *indoor* dan *outdoor*. Hasil dari proses rancangan skematik lingkup bangunan menghasilkan zoning mikro.

Hasil dari zoning makro dan mikro kemudian digabungkan menjadi konsep tatanan massa pada tapak atau *block plan*. Proses tatanan massa berfungsi untuk menyatukan antara lokasi dengan bentuk bangunan yang akan dirancang. Dalam proses tatanan massa, dibutuhkan juga konsep sistem bangunan tentang utilitas dan penerapan teknologi didalamnya.

Setelah menentukan letak massa yang tepat di dalam tapak, massa tersebut dikembangkan menjadi bentuk bangunan. Konsep bentuk

bangunan yang akan dirancang bisa berupa analogi, mimesis, maupun transformasi bentuk. Setelah menemukan konsep bentuk yang ingin di rencanakan, tahap selanjutnya adalah pengembangan desain yang menghasilkan gambar kerja.

1.5.5 Bagan Kerangka Berpikir

Kerangka pikir proyek bangunan “ Pusat Kegiatan, Hobi, Dan Guesthouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia di Semarang “ secara umum dapat dirangkum dalam diagram 1.2 sebagai berikut

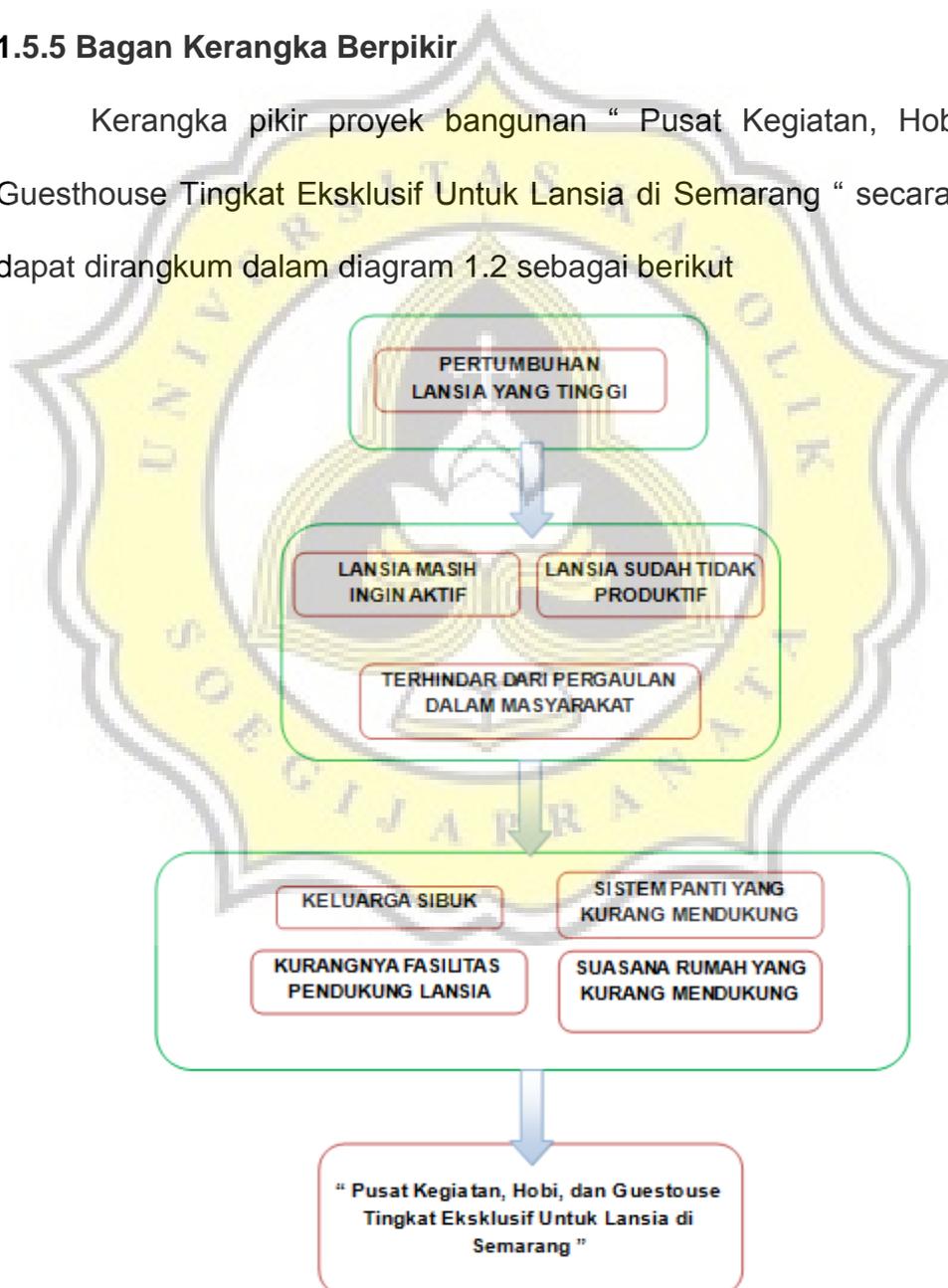


Diagram 1.2 : Kerangka Berpikir

Sumber : analisis pribadi

Kerangka berpikir yang disusun untuk menyelesaikan Landasan Teori dan Program sampai dengan Desain adalah menemukan topik judul yang akan dibahas pada Landasan Teori dan Program terlebih dahulu. Setelah menemukan judul yang sesuai, kemudian mencari permasalahan utama yang mendasari keinginan membuat proyek sesuai judul. Dalam kasus judul ini permasalahan yang mendukung untuk membuat proyek bangunan baru ini adalah pada lansia. Pertumbuhan lansia yang cukup tinggi dari tahun ke tahun dan kondisi lansia yang mengalami kemunduran fisik, psikologis dan sosial memerlukan sebuah tempat untuk dapat membantu memperbaiki kondisi lansia yang semakin menurun.

Sudah tidak produktif merupakan faktor utama dari kemunduran fisik, karena lansia akan mudah lelah. Kemudian karena sudah tidak produktif maka lansia sedikit demi sedikit terhindar dari sosialisasi dengan masyarakat. Kemunduran dari masyarakat juga merupakan pengaruh dari keluarga yang masih produktif dan sibuk akan kegiatan utamanya, yaitu bekerja; sekolah; maupun yang lainnya.

Sebenarnya ada kalanya lansia masih ingin tetap aktif dalam masyarakat, sehingga beberapa solusi yang dapat di jadikan fokus utama adalah menyewa perawat. Dengan hanya menyewa perawat tidak akan berhasil memenuhi keinginan lansia yang aktif tersebut, sehingga kondisi rumah harus dapat menyesuaikan dengan keinginan lansia.

Pusat Kegiatan, Hobi, dan Guestouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia di Semarang merupakan hasil solusi dari permasalahan yang

dihadapi oleh lansia. Pada proyek bangunan ini lansia boleh melakukan kegiatan yang sesuai dengan keinginannya maupun mengikuti program yang sudah disediakan. Kegiatan ini merupakan rehabilitasi lansia dari menurunnya kondisi fisik, sosial, dan psikologis. Dengan kegiatan ini, lansia diharapkan dapat tetap aktif dalam masyarakat, dapat menyalurkan hobi yang tidak didapat di rumah, dan dapat mengalami pemulihan kondisi fisik.

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan awal mengenai materi Landasan Teori dan Program yang berisi atas latar belakang, tujuan dan sasaran, perumusan masalah, lingkup pembahasan, metoda pembahasan, kerangka berpikir dari proyek "Pusat Kegiatan, Hobi, dan Guestouse Tingkat Eksklusif Untuk Lansia di Semarang"

BAB II : TINJAUAN PROYEK

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum tentang proyek judul. Gambaran umum proyek judul terpilih adalah tentang kegiatan rehabilitasi yang difokuskan untuk lansia. Dalam bab ini juga membahas mengenai sistem kegiatan, pelaku, fasilitas yang

disediakan, hasil studi banding di *club house* Senior Club Indonesia, dan permasalahan khusus pada bangunan.

BAB III : ANALISA PENDEKATAN PROGAM ARSITEKTUR

Analisa pendekatan program arsitektur merupakan program alternatif untuk menentukan program arsitektur. Dalam analisa pendekatan program arsitektur membahas tentang aktivitas, pelaku, program ruang yang direncanakan, alternatif struktur bangunan; material *finishing*; teknologi yang akan digunakan; sistem keamanan bangunan, lokasi dan tapak. Pemograman yang digunakan bertujuan sebagai dasar dalam perancangan proyek bangunan.

BAB VI : PROGAM ARSITEKTUR

Uraian mengenai hasil dari analisis pendekatan program arsitektur dan kesimpulan yang dapat diambil dari konsep program, tujuan, dan hasil dari alternatif yang digunakan.

BAB V : KAJIAN TEORI

Kajian teori yang terdapat pada bab ini membahas mengenai teori yang digunakan dalam tema desain, studi preseden yang diangkat sebagai referensi dari perancangan desain, dan permasalahan dominan yang harus diselesaikan dalam desain.