

PERANCANGAN PANTI WERDHA DI KABUPATEN BOGOR DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU

Jasmine Fatima¹, Sri Kurniasih², Putri Suryandari³

1. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
vasalattas@gmail.com
2. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
sri.kurniasih@budiluhur.ac.id
3. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
putri.suryandari@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Panti werdha sebagai fasilitas bagi para lanjut usia harus memperhatikan aspek-aspek yang mendukung kesejahteraan penghuninya, dalam hal ini yang dimaksud adalah bagaimana lingkungan fisik dapat mempengaruhi perilaku dan kenyamanan penghuni. Penerapan arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan sebuah lingkungan yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis dan fisik para penghuni, melalui desain ruang yang mendukung interaksi sosial, keamanan, serta kenyamanan emosional. Selain rancangan yang fungsional, hasil rancangan juga harus bisa memberikan kualitas hidup yang lebih baik bagi para penghuni panti, dengan mempertimbangkan aspek-aspek perilaku yang relevan.

Kata kunci: Panti Werdha, Lanjut Usia, Perilaku.

ABSTRACT

Nursing homes for the elderly need to prioritize creating spaces that truly support the well-being of their residents. This involves thinking about how the physical environment affects both their behavior and comfort. The idea is to use principles of behavioral architecture to design spaces that not only meet the psychological and physical needs of the residents but also encourage social interaction, safety, and emotional comfort. It's not just about making the space functional, it's about improving the quality of life for the residents by considering what they really need to feel at home.

Keywords: Nursing Home, Senior Citizens, Behaviour.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penuaan adalah proses alami yang tidak bisa dihindari. Menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1998, lansia adalah mereka yang berusia 60 tahun ke atas[1]. Upaya peningkatan kesejahteraan sosial lansia bertujuan agar mereka tetap berdaya,

berperan dalam pembangunan, dan memiliki kemandirian, dengan mempertimbangkan aspek usia, fisik, dan sosial.

Data Susenas Maret 2022 menunjukkan bahwa 10,48 persen penduduk Indonesia adalah lansia, dengan mayoritas tinggal di perkotaan dan lebih banyak perempuan daripada laki-laki[2]. Lansia

menghadapi berbagai tantangan, termasuk penurunan fisik, kesepian, dan dianggap sebagai beban ekonomi, yang sering menyebabkan mereka terlantar atau ditempatkan di panti jompo. Panti jompo menyediakan lingkungan yang aman dan nyaman, di mana lansia bisa mendapatkan perawatan yang lebih baik, berinteraksi dengan sesama, dan menjalani aktivitas yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental mereka.

Arsitektur perilaku merupakan konsep arsitektur yang manusiawi yang dapat memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu pencipta, pengamat, dan juga alam sekitar[3]. Konsep arsitektur perilaku diterapkan untuk menciptakan ruang yang mendukung perilaku manusia, termasuk lansia, dengan menyediakan tempat tinggal yang memenuhi kebutuhan fisik dan mental mereka.

B. Permasalahan dan Pemecahan Masalah

Saat ini, belum ada panti werdha yang benar-benar mampu memenuhi kebutuhan lansia secara menyeluruh. Panti-panti yang ada sering kali tidak berhasil menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman, yang sekaligus bisa membuat para lansia merasa tetap terhubung dengan masyarakat sekitar. Selain itu, masih jarang ditemui panti yang memanfaatkan potensi alam sekitar dengan optimal untuk mendukung kesehatan mental dan fisik penghuninya. Dari sisi bangunan, desain yang ada belum cukup responsif terhadap kebutuhan spesifik lansia, baik dalam hal kenyamanan fisik maupun dampak psikologis yang positif.

C. Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan Sasaran dalam perancangan panti werdha adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep arsitektur perilaku pada perancangan panti werdha yang menyesuaikan kebutuhan pengguna.

2. Menciptakan sebuah tempat tinggal yang layak bagi para lansia dengan fasilitas yang memadai untuk para lansia menjalankan aktivitas untuk menikmati masa hidupnya di hari tua.

II. TINJAUAN UMUM

A. Gambaran Umum Proyek

Judul Proyek : Perancangan Panti Werdha di Kabupaten Bogor dengan Penerapan Arsitektur Perilaku.

Tema : Arsitektur Perilaku.

Lokasi : Kabupaten Bogor.

Sifat Proyek : Fiktif.

Pemilik : Swasta.

Sasaran : Masyarakat Lanjut Usia.

Luas Lahan : $\pm 40.000m^2$ (4 Ha).

B. Pengertian Judul Proyek

Perancangan merupakan sebuah proses merancang atau membuat desain suatu bangunan. Panti Werdha adalah tempat atau fasilitas yang menyediakan perawatan serta tempat tinggal bagi para penduduk lanjut usia. Kabupaten Bogor adalah sebuah kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Barat dan dikenal dengan keindahan alamnya. Penerapan adalah tindakan implementasi suatu konsep atau metode tertentu dalam desain atau perancangan. Arsitektur Perilaku adalah sebuah pendekatan dalam dunia arsitektur yang mempertimbangkan bagaimana lingkungan fisik mempengaruhi perilaku manusia.

Sehingga proyek ini memiliki tujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan mental dan fisik para lanjut usia. Arsitektur perilaku digunakan sebagai pendekatan desain yang memperhatikan interaksi antara perilaku manusia dan lingkungan, sehingga dapat menghasilkan ruang yang tidak hanya fungsional,

tetapi juga memberikan kenyamanan, keamanan, dan kualitas hidup yang lebih baik bagi penghuninya. Dengan demikian, panti werdha ini diharapkan mampu menjadi tempat tinggal yang ramah lansia dan mendukung aktivitas serta kesejahteraan psikologis mereka.

III. TINJAUAN KHUSUS

A. Pengertian Tema

Menurut Yusuf Bilyarta Mangunwijaya dalam buku Wastu Citra[3], arsitektur perilaku merupakan konsep arsitektur yang manusiawi yang dapat memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu pencipta, pengamat, dan juga alam sekitar.

Menurut Clovis Heimsath[4], kata perilaku berarti suatu tindak kesadaran akan adanya tingkatan struktur sosial dari setiap orang, serta suatu gerakan Bersama secara dinamis dalam jangka waktu tertentu. Hanya dengan memikirkan suatu perilaku seseorang di dalam sebuah ruang maka kita bisa membuat rancangan yang tepat.

Menurut Snyder dan Catanese[5], arsitektur yang berwawasan perilaku merupakan arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang disesuaikan dengan gaya hidup manusia di dalamnya.

Menurut Donna P Duerk[6], menyebutkan bahwa manusia dan perilakunya merupakan bagian dari sistem yang menempati tempat dan lingkungan, sehingga perilaku dan lingkungan tidak bisa dipisahkan karena perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan tidak bisa dievaluasi secara keseluruhan tanpa mempertimbangkan faktor lingkungan. Jadi sebuah lingkungan dapat mempengaruhi perilaku manusia dan juga perilaku manusia dapat mempengaruhi suatu lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwa arsitektur perilaku merupakan pendekatan arsitektur yang dalam penerapannya selalu melibatkan tingkah perilaku dalam seluruh aspek perancangan yang berkaitan dengan desain dimana desain tersebut merupakan wadah terjadinya tingkah perilaku.

B. Prinsip Arsitektur Perilaku

Menurut Weinstein dan David[7], terdapat beberapa prinsip dalam penerapan arsitektur perilaku, yaitu:

1. Dapat Berkomunikasi dengan Manusia dan Lingkungan

Suatu rancangan sebaiknya dapat dipahami oleh penggunanya melalui indera atau imajinasi pengguna bangunan tersebut. Bentuk yang disajikan sebaiknya dapat dimengerti oleh penggunanya karena sebuah bentuk dapat mudah dimengerti oleh manusia. Syarat yang harus dipenuhi sebuah bangunan adalah pencerminan fungsi dari bangunan tersebut, memberikan skala dan proporsi yang tepat dan bisa dinikmati, serta menunjukkan material dan struktur yang digunakan.

2. Dapat Menjadi Sebuah Wadah Aktivitas Penggunanya dengan Nyaman

Sebuah rancangan harus memberikan rasa nyaman secara psikis dan fisik. Nyaman secara psikis umumnya sulit dicapai karena tiap individu pengguna memiliki standart yang berbeda, sementara nyaman secara fisik berarti rasa nyaman yang mempengaruhi pengguna secara langsung seperti kenyamanan termal. Selain rasa nyaman, sebuah rancangan juga harus memberikan menyenangkan secara fisiologis dan fisik. Menyenangkan secara fisiologis dapat dipenuhi dengan memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan psikologi pengguna seperti tersedianya ruang terbuka, sementara rasa menyenangkan secara fisik

dapat dipenuhi dengan mengolah bentuk ruang yang ada.

3. Memenuhi Nilai Estetika, Komposisi, dan Estetika Bentuk

Untuk memenuhi nilai-nilai estetika, sebuah rancangan harus memenuhi beberapa aspek. Pertama, keterpaduan atau *unity* yang dapat diperoleh dengan memberikan susunan kepada beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang serasi. Kedua, keseimbangan atau *balance* yang dapat dipenuhi dengan memberikan daya tarik visual yang seimbang pada setiap objek. Ketiga, proporsi yang berarti menciptakan hubungan tertentu antara ukuran yang terkecil dengan ukuran keseluruhan. Keempat, skala yang dapat diperoleh dengan besar suatu bangunan dengan unsur manusiawi disekitarnya. Kelima, irama yang dapat diperoleh dengan mengulang unsur-unsur yang ada dalam perancangan.

4. Memperhatikan Kondisi dan Perilaku Pengguna

Sebuah rancangan dengan penerapan arsitektur perilaku harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku penggunanya.

IV. PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

A. Pelaku Kegiatan

Merupakan pelaku dan juga kelompok kegiatan dan aktifitas yang akan dilakukan secara garis besar pada panti werdha:

1. Pengurus Lansia Menetap

Pengurus lansia memiliki peran yang penting dikarenakan biasanya para lansia membutuhkan bantuan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Para pengurus yang menetap biasanya tinggal bersama lansia atau di asrama yang disediakan.

2. Pengurus Lansia Tidak Menetap

Pengurus yang tidak menetap biasanya memiliki jam kerja yang telah dijadwalkan. Bedanya dengan pengurus yang menetap adalah mereka tidak mendampingi lansia 24 jam.

3. Caregiver

Caregiver memiliki peran penting bagi para lansia non mandiri karena tugasnya adalah untuk memenuhi kebutuhan para lansia dari segi fisik maupun mental. Biasanya *caregiver* tinggal bersama lansia agar dapat menemani dan mendampingi lansia.

4. Penghuni Lansia

Lansia merupakan pelaku yang tinggal dan berkegiatan di bangunan.

5. Kesehatan

Pelaku kesehatan merupakan dokter dan perawat yang bertugas mengobati dan menjamin kesehatan para lansia baik fisik maupun mental.

6. Hiburan dan Pelatihan

Pelaku ini merupakan para staff yang bertugas untuk membimbing para lansia agar para lansia tidak bosan dan bisa menjadi produktif di masa tua.

7. Pelayanan

Pelaku ini merupakan staff yang bertanggung jawab dalam pelayanan seperti mencuci baju, membersihkan ruangan, memasak, dan lain-lain

8. Pengelola

Pelaku ini bertanggung jawab untuk mengelola seluruh aspek yang berkaitan dengan berjalannya hunian lansia seperti mengadakan kegiatan, mengurus administrasi penghuni baru, mengurus keuangan, mengurus bangunan dan sebagainya.

9. Pengunjung

Pelaku ini merupakan pengunjung yang datang dengan tujuan ingin menjenguk saudara atau kerabat, pengunjung yang datang untuk survey sebelum tinggal, dan pengunjung yang ingin membuat kegiatan bersama para lansia.

B. Kebutuhan Ruang

RUMAH		LUAS
Bangunan Utama		77,70 m ²
Hutan Perawatan		188,40 m ²
Hutan Lahan Kembangkan		411,00 m ²
Kebun		327,00 m ²
Manor		188,40 m ²
Kantor		120,00 m ²
Min. Manor		60,00 m ²
TPS		188,40 m ²
Ruang Luar		145,00 m ²
TOTAL		1420,90 m ²

C. Lokasi Tapak



Gambar 1 Lokasi Tapak

Tapak berlokasi di Jl. Raya Golf Gn. Geulis, Gn. Geulis, Kec. Sukaraja, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Merupakan Kawasan peruntukan permukiman pedesaan diperbolehkan untuk kegiatan perdagangan dan jasa, sarana Pendidikan, dan sarana Kesehatan menurut RTRW Kabupaten Bogor 2016 – 2036. Dengan ketentuan berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Bogor sebagai berikut:

- Wilayah : Kabupaten Bogor
- Kecamatan : Sukaraja
- Lokasi : Jl. Raya Golf Gunung Geulis
- Luas Tapak : 4 Ha
- KDB : maksimal 40 – 60%
- KLB : 2 – 4
- KDH : minimal 30%
- GSJ : 15 meter dari as jalan
- Zona : Kawasan Peruntukan Permukiman Pedesaan

V. KONSEP DESAIN

A. Situasi



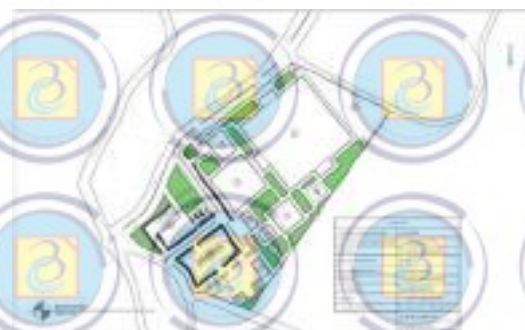
Gambar 2 Situasi Site

B. Site Plan



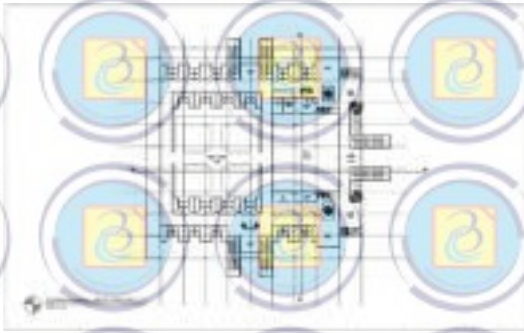
Gambar 3 Site Plan

C. Block Plan

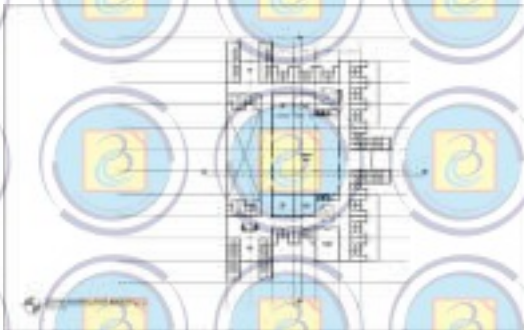


Gambar 4 Block Plan

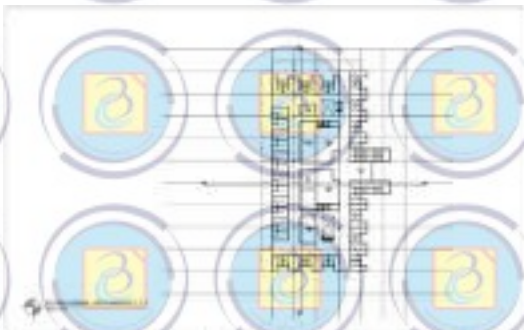
D. Denah Bangunan Utama



Gambar 5 Denah Bangunan Utama Lantai Dasar

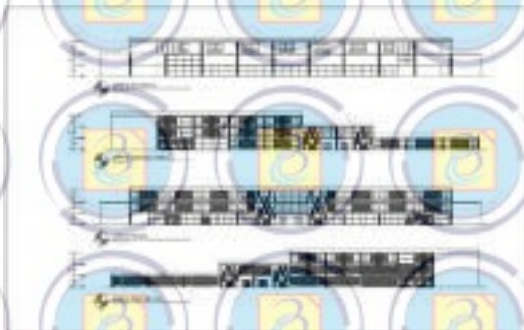


Gambar 6 Denah Bangunan Utama Lantai 2



Gambar 7 Denah Bangunan Utama Lantai 3

E. Tampak Banguna Utama



Gambar 8 Tampak Bangunan Utama

F. Potongan Bangunan Utama



Gambar 9 Potongan Bangunan Utama

G. Eksterior



Gambar 10 Eksterior Bangunan Utama



Gambar 11 Eksterior Hunian Lansia Non Mandiri



Gambar 12 Eksterior Masjid

H. Interior



Gambar 13 Interior Kamar Mandi



Gambar 14 Interior Kamar



Gambar 15 Interior Sunroom

VI. KESIMPULAN

Penuaan membawa tantangan signifikan bagi lansia, termasuk penurunan fisik dan kesepian. Data menunjukkan bahwa hampir 10,5 persen penduduk Indonesia adalah lansia, yang seringkali memerlukan panti jompo untuk perawatan dan dukungan sosial. Namun, banyak panti jompo saat ini tidak memenuhi kebutuhan lansia secara optimal.

Dengan menggunakan konsep ini, panti werdha diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang nyaman, aman, dan mendukung kesejahteraan fisik serta mental lansia. Fokus utama adalah menciptakan tempat tinggal yang fungsional dan ramah lansia, sehingga mereka dapat menikmati masa tua dengan kualitas hidup yang lebih baik dan tetap terhubung dengan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1998 Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia.” [Online]. Available: www.bphn.go.id
- [2] Badan Pusat Statistik, “Statistik Penduduk Lanjut Usia 2022,” 2022. [Online]. Available: www.freepik.com
- [3] Y. B. Mangunwijaya, *Wastu Citra*. Gramedia Pustaka Utama, 1988.
- [4] C. Heimsath, *Behavioral Architecture: Toward an Accountable Design Process*. McGraw-Hill, 1977.
- [5] J. C. Snyder and A. J. Catanese, *Introduction to Architecture*. McGraw-Hill, 1979.
- [6] D. P. Duerk, *Architectural Programming: Information Management for Design*. Van Nostrand Reinhold, 1993.
- [7] C. S. Weinstein and T. G. David, *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*, 1st ed. New York: Plenum Press, 1987.