

ABSTRAK

Kyra Keely Kumala (01022190018)

PERANCANGAN LINGKUNGAN *VIRTUAL* PANTI WERDHA YANG DAPAT MEMBANGUN *SENSE OF HOME* UNTUK ADAPTASI CALON PENGHUNI PANTI

(xv + 124 halaman: 84 gambar; 3 tabel; 3 lampiran)

Terminologi *home* dapat diartikan sebagai konsep yang dimiliki oleh setiap orang terhadap tingkat kenyamanan dan keterlindungan di sebuah lingkungan tinggal. Jika meninggalkan *home*, seseorang akan kehilangan tempat untuk mempertahankan identitas dan cara hidup. Upaya panti werdha menghadirkan *home* kepada lansia di sebuah lingkungan baru mengalami tantangan oleh karena tidak adanya fase adaptasi yang baik bagi lansia yang akan tinggal di panti werdha. Dalam menghadapi tantangan ini, teknologi *Virtual Reality* dapat menjadi solusi adaptasi pada lingkungan yang baru. *VR* memungkinkan peneliti untuk mendesain sebuah lingkungan yang membangun *sense of home* dan membantu lansia beradaptasi pada lingkungan panti yang nantinya dapat dieksplorasi secara imersif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang lingkungan *virtual* untuk membantu lansia sehingga dapat lebih mudah dan cepat beradaptasi pada lingkungan panti. Fokus utama rancangan adalah dengan membangun *sense of home* dan familiaritas pada lingkungan panti werdha yang baru. Hal ini dapat tercapai dengan berfokus pada faktor *spatial* dalam terbentuknya *sense of home* yaitu *autonomy, habits and hobbies* dan *personal belongings*. Metode kuantitatif dalam bentuk studi literatur, observasi lingkungan dan serangkaian wawancara bersama penghuni untuk pengambilan data akan dilakukan. Data tersebut akan berkaitan dengan *sense of home* pribadi mereka, apa saja yang dapat membantu dalam mencapainya dan pengukuran ruang untuk rekonstruksi panti dalam dunia *virtual*. Lingkungan telah mempertimbangkan faktor-faktor *spatial* sehingga pada hasil penelitian ini dapat ditemukan empat tahap dalam proses adaptasi dengan membangun *sense of home*. Keempat tahap tersebut adalah *Introducing, Moving In, Activities* dan *Reviewing*. Selain itu terdapat serangkaian pertanyaan yang berperan sebagai penguji setelah setiap tahap untuk mendapatkan hasil dan masukan yang maksimal. Program ini memiliki process panjang dengan pemaparan berluang untuk membangun *sense of home* dan familiaritas pada panti werdha. Dapat disimpulkan bahwa *home* bukan merupakan sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dapat kita bawa dan bangun kembali pada saat berpindah menuju tempat tinggal yang baru.

Referensi : 39 (1943-2022).

Kata Kunci : *Sense of Home*, Lanjut Usia, Panti Werdha, Adaptasi, *Virtual Reality*

ABSTRACT

Kyra Keely Kumala (01022190018)

DESIGNING VIRTUAL ENVIRONMENT OF A NURSING HOME TO BUILD SENSE OF HOME FOR THE ADAPTATION OF FUTURE RESIDENTS

(xv + 124 pages; 84 images; 3 tables; 3 attachment)

Home terminology can be interpreted as a concept owned by everyone regarding the level of comfort and security in a living environment. If one leaves home, one will lose a place to maintain identity and way of life. This often happens to the elderly who decides to live in a nursing home. The efforts of nursing homes to provide home for elderly are experiencing challenges due to the absence of good adaptation phases. In facing this challenge, Virtual Reality becomes a solution for adapting to new environments. VR allows researchers to design an environment that builds sense of home and helps the elderly adapt to the environment which can be explored immersively. This study aims to design a virtual environment helping the elderly adapt to the nursing home environment more easily and quickly. Focus of the design is to build a sense of home and familiarity with the new environment. This can be achieved by focusing on spatial factors forming sense of home, namely autonomy, habits and hobbies, and personal belongings. Quantitative methods in form of literature studies and series of interviews with residents for data collection will be carried out. The data in relation to their sense of home and what can help achieve it. The results of this study found four stages in the adaptation process by building sense of home. The four stages are known as Introducing, Moving In, Activities, and Reviewing. In addition, there will be a series of questions that act as testers after each step to get maximum results and input. The design of this virtual environment has a long process with repeated exposure to achieve the goals. So, in conclusion, home is not something static but is something that we can bring and rebuild when we move to a new place of residence.

References : 39 (1943-2022).

Keywords : Sense of Home, Elderly, Nursing Home, Adapt, Virtual Reality