

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KONSEP MEMBANGUN <i>SENSE OF HOME</i> UNTUK ADAPTASI LANSIA PADA LINGKUNGAN PANTI WERDHA.....	6
2.1 <i>Home</i>	6
2.1.1 <i>Sense of Home</i>	6
2.1.2 Membangun <i>Sense of Home</i>	7
2.2 Faktor yang Mempengaruhi Terbentuknya <i>Sense of Home</i> pada Panti Werdha	11
2.2.1 <i>Habits and Hobbies</i>	21
2.2.2 <i>Autonomy</i>	23
2.2.3 <i>Personal Belongings</i>	24
2.2.4 <i>Mere-Exposure Effect / Familiarity Effect</i>	25
2.3 <i>Extended Reality</i>	27
2.3.1 Tipe <i>Extended Reality</i>	27
2.3.2 Karakteristik <i>Virtual Reality</i>	29
2.4 <i>World Building</i> dalam <i>Virtual Reality</i>	30
2.4.1 <i>Invention</i>	30

2.4.2	<i>Completeness</i>	32
2.4.3	<i>Consistency</i>	32
2.5	Metode Perancangan	33
2.5.1	Teknik Pengumpulan Data	33
2.5.2	Tempat dan Subjek Penelitian	33
2.5.3	Instrumen Penelitian	34
2.5.4	Hasil Kuesioner dan Analisis	34
2.5.5	Hasil Wawancara dan Analisis	37
2.5.6	Hasil Observasi dan Dokumentasi Lingkungan	39
BAB III STRATEGI DESAIN TERBENTUKNYA <i>SENSE OF HOME</i> PENGHUNI LANSIA PADA PANTI WERDHA		46
3.1	Strategi Desain Prototipe 1	47
3.1.1	<i>Personal Belongings</i>	47
3.1.2	<i>Autonomy</i>	49
3.2	Strategi Desain Prototipe 2	50
3.2.1	<i>Programming and Experience</i>	54
3.2.2	<i>User Interface</i>	55
3.2.3	<i>Visual Style</i>	57
3.2.4	<i>World Building and Environment</i>	58
BAB IV PROSES PERANCANGAN LINGKUNGAN PANTI DALAM DUNIA <i>VIRTUAL</i> UNTUK MEMBANGUN <i>SENSE OF HOME</i> PENGHUNI LANSIA		60
4.1	Proses Perancangan Ruang <i>Virtual</i>	60
4.1.1	<i>Introducing</i> (Rekonstruksi Lingkungan Panti Werdha)	60
4.1.2	<i>Moving In</i> (<i>Personal Belongings</i> dan <i>Autonomy</i>)	65
4.1.3	<i>Activities</i> (<i>Habits and Hobbies</i>)	70
4.1.4	<i>Reviewing</i>	73
4.2	Tujuan Hasil Desain Ruang <i>Virtual</i>	73
4.2.1	Tujuan Desain Rekonstruksi Lingkungan Panti Werdha	73
4.2.2	Tujuan Desain <i>Personal Belongings</i> dan <i>Autonomy</i>	75
4.2.3	Tujuan Desain <i>Habits and Hobbies</i>	75
4.2.4	Tujuan Desain <i>Reviewing</i>	76
BAB V HASIL DESAIN LINGKUNGAN PANTI DALAM DUNIA <i>VIRTUAL</i> UNTUK MEMBANGUN <i>SENSE OF HOME</i> PENGHUNI LANSIA		77
5.1	Hasil Desain Tahap <i>Introducing</i>	77

5.1.1	Penempatan Massa	77
5.1.2	<i>Starting Point</i> dan Navigasi	81
5.1.3	Elemen Suara	83
5.2	Hasil Desain Tahap <i>Moving In</i>	84
5.2.1	<i>Starting Point</i> dan Navigasi	84
5.2.2	Komponen <i>Virtual Personal Belongings</i>	86
5.3	Hasil Desain Tahap <i>Activities</i>	88
5.3.1	<i>Starting Point</i> dan Navigasi	88
5.3.2	Aktivitas pada Taman	89
5.3.3	Aktivitas pada Aula	91
5.3.4	Aktivitas pada Ruang Makan dan TV	92
5.4	Hasil <i>Testing</i> Pada <i>User</i>	95
5.4.1	<i>Testing</i> pada Lansia A (70 Tahun)	95
5.4.2	<i>Testing</i> pada Lansia B (75 Tahun)	96
5.4.3	<i>Testing</i> pada Lansia C (90 Tahun)	97
5.4.4	<i>Testing</i> pada <i>User</i> D (53 Tahun)	98
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		99
6.1	Kesimpulan	99
6.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		103
DAFTAR LAMPIRAN		107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Place attachment dan <i>home</i>	9
Gambar 2. 2 Pengalaman lansia akan <i>home</i>	11
Gambar 2. 3 Diagram <i>autonomy</i>	24
Gambar 2. 4 Tipe <i>Extended Reality</i>	29
Gambar 2. 5 Fasilitas Panti Werdha Kasih Karunia Kristus	39
Gambar 2. 6 Taman depan	40
Gambar 2. 7 Taman belakang	41
Gambar 2. 8 3D Scan ruang pribadi	41
Gambar 2. 9 Ruang pribadi	42
Gambar 2. 10 Teras	42
Gambar 2. 11 3D Scan ruang makan dan tv	43
Gambar 2. 12 Ruang makan dan tv (<i>outdoor</i> dan <i>indoor</i>)	43
Gambar 2. 13 3D Scan ruang aula	44
Gambar 2. 14 Ruang aula	44
Gambar 2. 15 <i>Ramp</i> menuju ruang aula (kiri) dan ruang <i>outdoor</i> (kanan)	45
Gambar 2. 16 Dapur	45
Gambar 3. 1 <i>Overview</i> latar belakang, masalah, hasil survei dan strategi desain	46
Gambar 3. 2 Ruang makan dan tv dalam dunia virtual	48
Gambar 3. 3 <i>Library personal belongings</i>	48
Gambar 3. 4 Ruang yang <i>familiar</i> terisi dengan <i>personal belongings</i>	49
Gambar 3. 5 Contoh kebebasan menciptakan ruang	50
Gambar 3. 6 <i>Interactables</i> sebagai contoh <i>autonomy</i>	50
Gambar 3. 7 Contoh poin-poin atau <i>anchors</i>	51
Gambar 3. 8 Contoh interaktif	51
Gambar 3. 9 Contoh <i>library</i> berbentuk <i>carousel</i>	52
Gambar 3. 10 Contoh aktivitas memasak dalam dunia <i>virtual</i>	53
Gambar 3. 11 Contoh aktivitas lain yang dapat dilakukan secara <i>virtual</i>	53
Gambar 3. 12 Contoh adanya elemen lain dalam dunia <i>virtual</i>	54
Gambar 3. 13 <i>Hand Gesture</i> dan <i>Controller</i>	56

Gambar 3. 14 <i>Visual styles</i>	57
Gambar 3. 15 <i>Visual style</i> yang dipakai	58
Gambar 3. 16 Contoh lingkungan yang akan direkonstruksi	59
Gambar 4. 1 Lingkungan yang akan direkonstruksi	60
Gambar 4. 2 Rekonstruksi ruang pribadi (1 lansia dan 2 lansia)	61
Gambar 4. 3 Rekonstruksi ruang makan dan tv	62
Gambar 4. 4 Rekonstruksi aula	63
Gambar 4. 5 Rekonstruksi dapur, klinik dan kantor	63
Gambar 4. 6 Rekonstruksi taman depan dan taman belakang	64
Gambar 4. 7 Rekonstruksi <i>terrain</i> pada panti	64
Gambar 4. 8 Rekonstruksi panti dalam <i>Unity</i>	65
Gambar 4. 9 Ruang pribadi dengan akses pada taman belakang	66
Gambar 4. 10 Area lobi mulai tahap <i>Moving In</i>	66
Gambar 4. 11 Poin 1-4 untuk <i>personal belongings</i>	67
Gambar 4. 12 Poin 5 untuk <i>personal belongings</i>	67
Gambar 4. 13 Poin 6 untuk <i>personal belongings</i>	68
Gambar 4. 14 Poin 7 untuk <i>personal belonging</i>	68
Gambar 4. 15 Poin 8 untuk <i>personal belongings</i>	69
Gambar 4. 16 Poin 9-10 untuk <i>personal belongings</i>	69
Gambar 4. 17 Area lobi untuk tahap <i>Activities</i>	70
Gambar 4. 18 Aktivitas menggambar pada ruang makan dan tv	71
Gambar 4. 19 Aktivitas mengambil makanan pada ruang makan dan tv	71
Gambar 4. 20 Aktivitas membaca pada ruang Aula	72
Gambar 4. 21 Aktivitas berkebun pada taman	72
Gambar 4. 22 Tahap terakhir <i>Reviewing</i> berawal pada area lobi	73
Gambar 4. 23 Tangga untuk <i>change scene</i>	74
Gambar 5. 1 Panti terbagi menjadi dua bagian komunal dan privat	78
Gambar 5. 2 Massa kantor, klinik dan dapur	78
Gambar 5. 3 Massa ruang makan dan tv	79
Gambar 5. 4 Massa Aula setelah dapur dan berbatasan dengan ruang pribadi	79
Gambar 5. 5 Massa ruang pribadi lansia	80

Gambar 5. 6 Taman depan pada tengah panti, bagian komunal	80
Gambar 5. 7 Titik awal pengguna memasuki dunia <i>virtual</i>	81
Gambar 5. 8 Navigasi, peta dan instruksi untuk membantu pengguna	82
Gambar 5. 9 Panah-panah sebagai arahan bagi pengguna	82
Gambar 5. 10 Deskripsi menjelaskan setiap area	83
Gambar 5. 11 Elemen suara pada setiap area	84
Gambar 5. 12 Titik awal pengguna memasuki tahap <i>Moving In</i>	85
Gambar 5. 13 Panah-panah sebagai arahan bagi pengguna	85
Gambar 5. 14 Penjelasan untuk melanjutkan tahap berikutnya	86
Gambar 5. 15 <i>Personal belongings</i> dalam koper untuk ditata	86
Gambar 5. 16 Lansia dapat secara bebas menata ruang pribadi	87
Gambar 5. 17 Contoh hasil <i>3D scan personal belongings</i>	88
Gambar 5. 18 Titik awal pengguna memasuki tahap <i>Activities</i>	89
Gambar 5. 19 Panah-panah sebagai arahan bagi pengguna	89
Gambar 5. 20 Tanaman semak dan bunga tersusun pada rak depan taman	90
Gambar 5. 21 Menduplikasi dan membesarkan tanaman dan mengisi <i>planter box</i>	91
Gambar 5. 22 Buku-buku berisi ayat Alkitab sebagai salah satu aktivitas	92
Gambar 5. 23 Bervariasi makanan untuk aktivitas mengambil makanan	93
Gambar 5. 24 Bidang kosong yang digunakan untuk aktivitas menggambar	93
Gambar 5. 25 Diagram di mana <i>Introducing</i> dan <i>Moving In</i> dapat ditemukan	94
Gambar 5. 26 Area utama, titik awal, sirkulasi, suara dan potongan setiap tahap	95
Gambar 5. 27 Lansia A pada saat <i>testing</i>	96
Gambar 5. 28 Lansia B pada saat <i>testing</i>	97
Gambar 5. 29 Lansia C pada saat <i>testing</i>	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Psychological factors</i>	12
Tabel 2. 2 <i>Social Factors</i>	15
Tabel 2. 3 <i>The Built Environment</i>	18



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Tipe 1	107
Lampiran 2 Kuesioner Tipe 2	114
Lampiran 3 Kuesioner kepada pihak pengelola Panti Werdha Kasih Karunia Kristus	124

