

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lansia yang tinggal pada panti werdha cenderung mengalami kebosanan karena merasa jenuh dengan lingkungan panti dan adanya keterbatasan ruang interaksi atau fasilitas yang menyebabkan jenis aktivitas yang dapat dilakukan lansia menjadi cenderung terbatas (Deva & Haripradianto, 2022). kebosanan adalah suatu keadaan emosional yang muncul dari dalam diri seorang individu karena ketidakpuasan terhadap suatu keadaan yang monoton. Salah satunya panti werdha yang mengalami permasalahan tersebut adalah Panti Werdha Kasih Karunia yang terletak di Jalan Kemang Bogor.

Terdapat sebagian lansia yang merasa bosan tinggal di Panti Werdha Kasih Karunia meskipun telah disediakan cukup banyak fasilitas dan aktivitas yang dapat dilakukan lansia. Beberapa fasilitas yang terdapat pada Panti Werdha Kasih Karunia seperti balai kesehatan, pos satpam, klinik, taman, kantor, ruang makan & TV, tempat parkir, aula, beberapa pavilion untuk tempat tinggal lansia seperti jasmine, perawatan, seruni, dan sebagainya (Gambar 1.1).



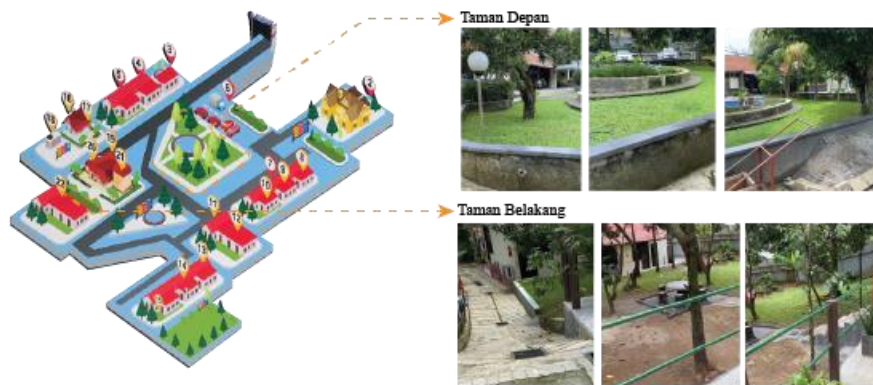
- | | | |
|---------------------|--------------------|--------------------|
| 1. Gerbang Utama | 9. Mawar | 17. Dapur |
| 2. Balikes | 10. Melati | 18. Tempat sampah |
| 3. Pos Security | 11. Pav. Kenanga | 19. Aula |
| 4. Klinik | 12. Pav. Alamanda | 20. Pav. Jasmine |
| 5. Kantor | 13. Gudang Tanjung | 21. Pav. Perawatan |
| 6. Tempat Parkir | 14. Pav. Tanjung | 22. Pav. Seruni |
| 7. Ruang Makan & TV | 15. Pav. Cathaleya | |
| 8. Cempaka | 16. Gudang | |

Gambar 1.1 Fasilitas pada Panti Werdha Kasih Karunia
Sumber : Panti Werdha Kasih Karunia

Selain itu juga terdapat beberapa aktivitas rutin yang telah disediakan untuk lansia seperti makan bersama, senam, berjemur, beribadah, dan lansia juga dapat melakukan berbagai aktivitas lainnya seperti menonton tv, bermain catur, menjahit, membaca buku dan sebagainya. Hal ini dapat dilakukan karena panti memberikan kebebasan kepada penghuni untuk membawa barang pribadi yang mereka butuhkan ke panti selama ruang pada kamar yang ada masih mencukupi.

Hal ini tetap tidak memungkiri lansia yang tinggal pada Panti Werdha kasih Karunia tetap mengalami kebosanan. Kebosanan yang dirasakan lansia mulai muncul ketika telah menetap selama beberapa bulan di panti karena merasa jenuh dengan lingkungan panti. Merasa kurangnya aktivitas, kurangnya hiburan, tidak dapat menyalurkan hobi dan kangen dengan keluarga bahkan terdapat lansia yang merasa tinggal di panti sangat berbeda dengan saat tinggal dirumah karena merasa ruang geraknya menjadi terbatas.

Terdapat beberapa aktivitas dan hobi yang dulunya dilakukan lansia sebelum tinggal di Panti Werdha Kasih Karunia, namun belum dapat dilakukan di panti seperti olahraga pagi, memelihara hewan, memasak, bikin kue, berkebun, berwisata, dan bermain bulu tangkis. Beberapa aktivitas ini tidak dapat dilakukan di panti karena taman yang terdapat pada panti berukuran terbatas, tidak aman, dan memiliki akses yang tidak elderly friendly sehingga aktivitas berkebun, memelihara hewan dan bermain bulu tangkis menjadi sukar untuk dilakukan di lingkungan panti (Gambar 1.2). Selain itu, dapur yang terdapat pada panti hanya dapat digunakan oleh pihak panti sehingga lansia tidak dapat melakukan aktivitas memasak dan membuat kue pada panti.



Gambar 1.2 Taman pada Panti Werdha Kasih Karunia
 Sumber : Olahan pribadi

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi kebosanan lansia pada Panti Werdha Kasih Karunia adalah dengan memberikan ruang impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia. Perancangan ruang dengan impresi kejutan ini dapat memberikan impresi baru atau pengalaman ruang yang tidak terduga bahkan belum pernah dirasakan oleh lansia sebelumnya sehingga dapat menarik perhatian pengguna dan kebosanan yang dirasakan dapat berkurang (Ludden, Schifferstein, & Hekkert, 2008). Ruang dengan impresi kejutan ditujukan untuk menjadi ruang yang dapat digunakan lansia untuk menyalurkan aktivitas atau hobi yang tidak dapat tersalurkan setelah pindah ke Panti Werdha Kasih Karunia.

Untuk dapat memunculkan impresi kejutan maka akan di rancangan ruang dengan impresi kejutan pada lingkungan Panti Werdha Kasih Karunia agar lansia dapat merasakan adanya perbedaan pada lingkungan sekitar panti sehingga lansia dapat merasakan impresi baru atau pengalaman ruang yang tidak terduga dan belum pernah dirasakan sebelumnya sehingga kebosanan yang dirasakan dapat berkurang.

Dengan perkembangan teknologi *Virtual Reality* (VR), menambahkan ruang impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia untuk mengurangi rasa kebosanan lansia mampu dicapai. *Virtual Reality* (VR) adalah teknologi yang mampu membuat penggunanya berinteraksi dengan lingkungan sekitar melalui simulasi komputer yang maya sehingga penggunanya merasa sungguh berada di lingkungan tersebut (Nathania & Tiffany, 2019). Teknologi *Virtual Reality* (VR) mampu memberikan pengalaman *immersive* atau persepsi hadir secara fisik (nyata)

di dunia non fisik (Virtual) sehingga penggunanya merasakan sensasi sedang berada di sebuah lingkungan nyata padahal fiktif (Jamil, 2018).

Penggunaan media *Virtual Reality* (VR) dalam perancangan ruang impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia dapat membuat pengguna seolah-olah secara nyata merasakan adanya perbedaan suasana yang belum pernah dirasakan pada lingkungan Panti Werdha Kasih Karunia. Selain itu, dengan penggunaan *Virtual Reality* pada ruang impresi ini juga memungkinkan lansia untuk melakukan berbagai aktivitas dan menyalurkan hobinya yang sebelumnya tidak dapat dilakukan di Panti Werdha Kasih Karunia.

Virtual Reality (VR) memungkinkan lansia yang tidak dapat melakukan aktivitas yang diinginkan pada dunia nyata karena keterbatasan fisik yang dimiliki dapat tersalurkan secara virtual karena *Virtual Reality* (VR) memiliki kemampuan interaktivitas yang mampu merespon aksi penggunanya hanya dengan melakukan satu tekanan pada *remote control*. Oleh karena itu, perancangan ruang dengan impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia menggunakan media *Virtual Reality* (VR) dapat menjadi alternatif untuk mengurangi rasa kebosanan lansia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apa elemen arsitektur yang dapat diolah untuk merancang ruang yang dapat memberikan impresi kejutan?
2. Bagaimana merancang ruang virtual dengan pendekatan impresi kejutan yang dapat mengurangi rasa kebosanan lansia?

1.3 Batasan Penelitian

Pembatasan pada penelitian ini digunakan agar ruang lingkup penelitian ini tidak melebar dan tetap fokus pada pokok permasalahan yang dimiliki sehingga tujuan dari penelitian ini dapat dicapai. Beberapa batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknologi yang digunakan hanya Oculus Quest 2.

2. *Virtual Reality* (VR) yang digunakan adalah *single user*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan elemen arsitektur yang dapat diolah untuk merancang ruang yang dapat memberikan impresi kejutan
2. Untuk menghasilkan ruang virtual dengan pendekatan impresi kejutan yang dapat mengurangi rasa kebosanan lansia

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian di atas, terdapat beberapa manfaat dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi peneliti
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk mewujudkan ruang dengan pendekatan impresi kejutan untuk membantu mengurangi rasa kebosanan lansia di Panti Werdha Kasih Karunia.
 - b) Mengimplementasikan ilmu dan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan sehingga dapat merancang ruang dengan impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia untuk mengurangi rasa kebosanan lansia.
- 2) Bagi pihak lain:
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca untuk mengetahui cara perancangan ruang dengan impresi kejutan pada panti werdha untuk mengurangi rasa kebosanan lansia.
 - b) Dapat membantu mengurangi rasa kebosanan yang dirasakan lansia pada Panti Werdha Kasih Karunia.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan

kerangka berpikir mengenai ruang dengan impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia untuk mengurangi rasa kebosanan lansia.

2. BAB II : RUANG ANTI KEBOSANAN DENGAN PENDEKATAN IMPRESI KEJUTAN

Bab ini berisi kajian literatur mengenai jenis aktivitas yang dapat dilakukan lansia, elemen arsitektur yang dapat diolah untuk memberikan impresi kejutan, definisi VR, elemen-elemen VR, locomotion pada VR, potensi pemanfaatan VR dalam perancangan ruang dengan impresi kejutan untuk mengurangi kebosanan lansia di panti werdha, metode penelitian, Teknik pengumpulan data, dan hasil analisis penelitian.

3. BAB III : KRITERIA DAN KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi workflow pembuatan *Virtual Reality*, strategi desain *prototype 1*, strategi desain ruang dengan impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia mencakup programming & experience, user interface, Visual Style, world building/ environment, dan teknologi.

4. BAB IV : PROSES PERANCANGAN RUANG IMPRESI KEJUTAN

Bab ini berisi proses perancangan ruang dengan impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia untuk mengurangi rasa kebosanan lansia.

5. BAB V : HASIL PERANCANGAN RUANG IMPRESI KEJUTAN

Bab ini berisi hasil perancangan ruang dengan impresi kejutan pada Panti Werdha Kasih Karunia untuk mengurangi rasa kebosanan lansia.

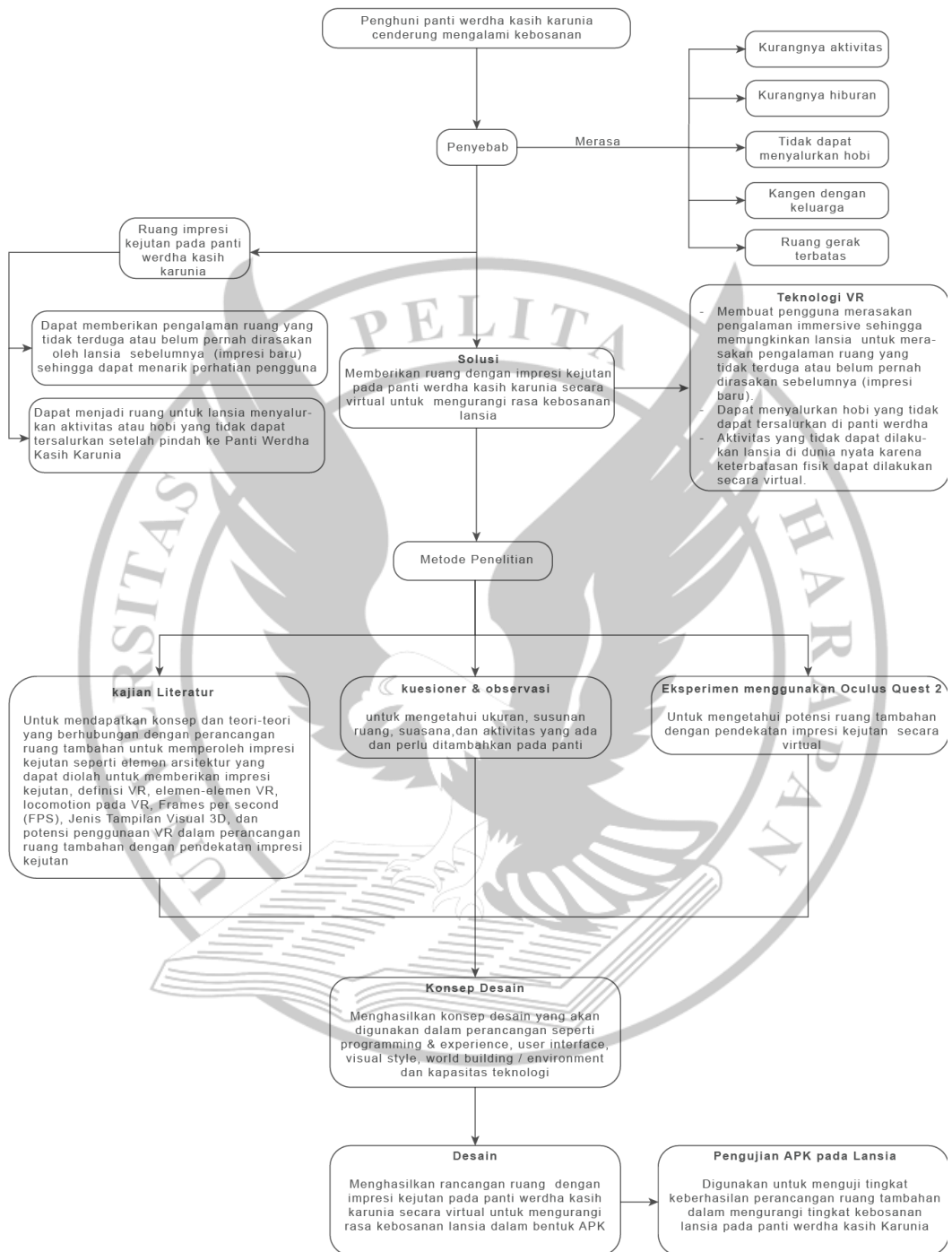
6. BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian secara ringkas serta kelebihan dan kekurangan hasil penelitian serta saran.

7. DAFTAR PUSTAKA

Berisi kajian Pustaka yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.3 Kerangka berpikir penelitian
Sumber : Olahan pribadi