

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbagai perubahan terjadi pada lansia di masa penuaan yang sering ditandai dengan permasalahan kesehatan fisik maupun psikologi. Dibutuhkan kemampuan ketahanan diri atau resiliensi untuk beradaptasi dan meningkatkan kualitas hidup pada lansia. Beragam aktivitas dapat dilakukan sebagai bentuk proses adaptasi dan peningkatan resiliensi lansia. Lingkungan fisik memiliki sebagai wadah untuk menyalurkan aktivitas yang dapat mendukung proses adaptasi dan meningkatkan resiliensi lansia. Disisi lain, lingkungan manusia terkait dengan alami dan binaan (fisik) memiliki pengaruh besar terhadap perilaku, perasaan, masalah kesehatan lainnya (Halim, 2005). Lingkungan fisik yang cenderung membatasi atau mengisolasi pergerakan dan aktivitas lansia yang merupakan sebuah keterbatasan lingkungan fisik. Aktivitas yang dilakukan oleh lansia perlu untuk dapat didukung oleh lingkungan fisiknya dengan adanya perubahan kebutuhan dan kondisinya. Sehingga, keberadaan lingkungan fisik yang memiliki keterbatasan dalam mewadahi berbagai aktivitas pembangunan resiliensi lansia menjadi sorotan.

Disisi lain, potensi perkembangan teknologi mampu menanggapi keterbatasan yang terdapat dalam lingkungan fisik. Teknologi tersebut merujuk pada teknologi virtual reality (VR) yang memiliki fleksibilitas terhadap waktu dan tidak terikat dengan lingkungan nyata dalam menciptakan lingkungan virtual (*fully digital*). Karakter dari *virtual reality* antara lain dapat menghadirkan pengalaman imersi dan interaktivitas yang berhubungan dengan psikologi dan indra penggunanya (Ippoliti & Calvano, 2017). Dengan karakter dan potensinya, teknologi VR memiliki peluang dalam mewadahi aktivitas pembangunan resiliensi dan menjadi respon atas keterbatasan lingkungan fisik terhadap lansia. Strategi pembentukan kualitas lingkungan virtual akan membantu dalam mendukung aktivitas pembangunan resiliensi lansia.

Pembentukan kualitas spasial dari lingkungan virtual melibatkan pendekatan arsitektur perilaku. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pengamat, dan juga perilaku alam sekitarnya (Mangunwijaya, Y.B. 1988). Pendekatan ini digunakan karena menyelidiki hubungan antara perilaku lansia dengan lingkungannya sebagai pertimbangan dalam mendesain. Hal tersebut merujuk pada desain lingkungan virtual yang dapat mewadahi aktivitas pembangunan resiliensi lansia. Desain lingkungan virtual tersebut akan menitikberatkan pada nilai keterbukaan dan dapat menghindari ruang yang membatasi atau mengisolasi aktivitas lansia. Sehingga, keterbatasan lingkungan fisik diharapkan dapat diatasi melalui desain lingkungan virtual yang mewadahi aktivitas pembangunan resiliensi lansia dengan pendekatan arsitektur perilaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan menimbulkan beberapa rumusan masalah, yakni:

- a. Bagaimana penerapan arsitektur perilaku dalam lingkungan virtual untuk membangun resiliensi lansia?
- b. Bagaimana perancangan lingkungan virtual yang dapat mewadahi aktivitas pembangunan resiliensi lansia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini meliputi:

- a. Mengetahui penerapan arsitektur perilaku dalam lingkungan virtual untuk membangun resiliensi lansia.
- b. Merancang lingkungan virtual yang dapat mewadahi aktivitas pembangunan resiliensi lansia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat ditujukan bagi peneliti dan lansia, yaitu:

a. Bagi Arsitektur

Mengetahui penerapan arsitektur perilaku dalam mendesain lingkungan virtual. Serta mengetahui bentuk lingkungan virtual yang dapat memwadhahi aktivitas pembangunan resiliensi lansia.

b. Bagi Teknologi

Mengetahui potensi dan kapasitas teknologi VR dalam memwadhahi aktivitas pembangunan resiliensi lansia.

c. Bagi Psikologi

Membantu pembangunan resiliensi dan meningkatkan kualitas hidup melalui aktivitas yang dilakukan lansia.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan kerangka berpikir.

BAB II: KAJIAN LITERATUR RESILIENSI, PRINSIP ARSITEKTUR PERILAKU, TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY, DAN LINGKUNGAN VIRTUAL

Bab ini meliputi kajian literatur aktivitas yang membangun resiliensi, prinsip arsitektur perilaku, strategi mengomposisikan elemen desain dalam ruang virtual, bentuk interaksi secara virtual, dan strategi membangun lingkungan virtual.

BAB III: SURVEI KUISIONER, PROTOTIPE DAN EKSPLORASI KONSEP LINGKUNGAN VIRTUAL

Bab ini meliputi hasil survei responden, eksplorasi teknologi berbentuk prototipe dan strategi pengomposisian variabel arsitektur perilaku yang terbentuk.

BAB IV: PERANCANGAN LINGKUNGAN VIRTUAL

Bab ini meliputi hasil survei responden, eksplorasi teknologi berbentuk prototipe dan strategi pengomposisian variabel arsitektur perilaku yang terbentuk.

BAB V: PENGEMBANGAN AKHIR LINGKUNGAN VIRTUAL

Bab ini meliputi desain dan performa lingkungan virtual serta evaluasi yang ditujukan kepada lansia sebagai responden.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

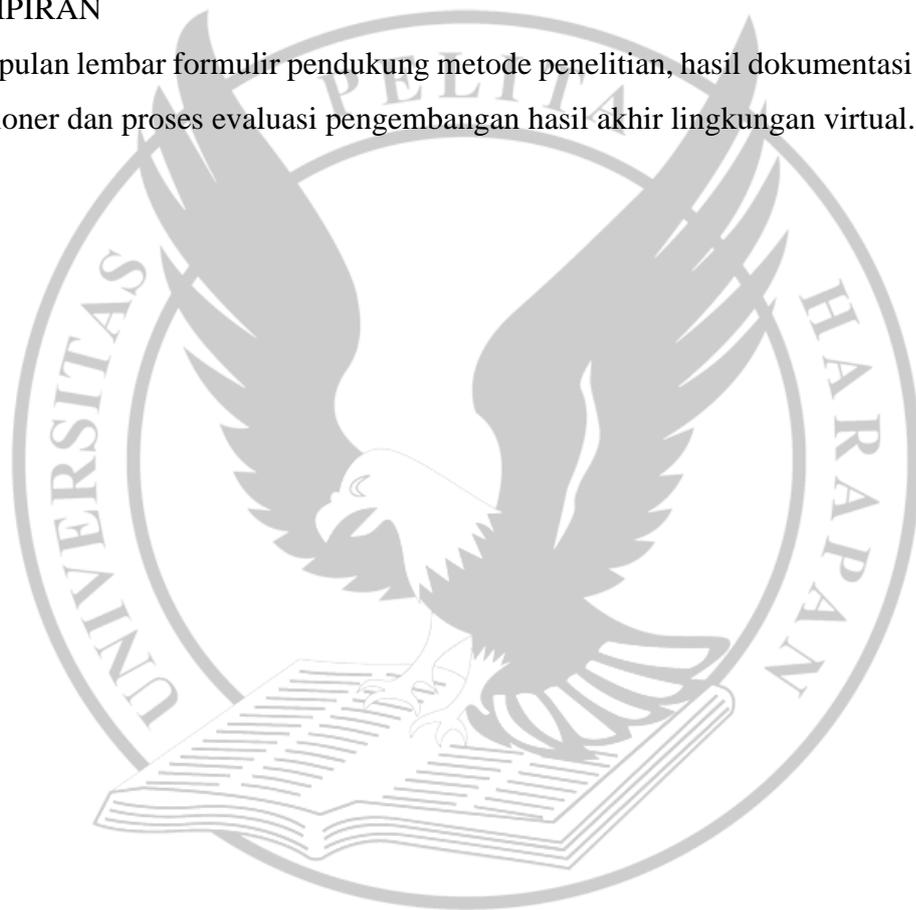
Bab ini meliputi kesimpulan dari strategi yang digunakan dalam bentuk pengembangan akhir lingkungan virtual dan hasil evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Kumpulan sumber data dan informasi beserta teori dan pendapat para ahli.

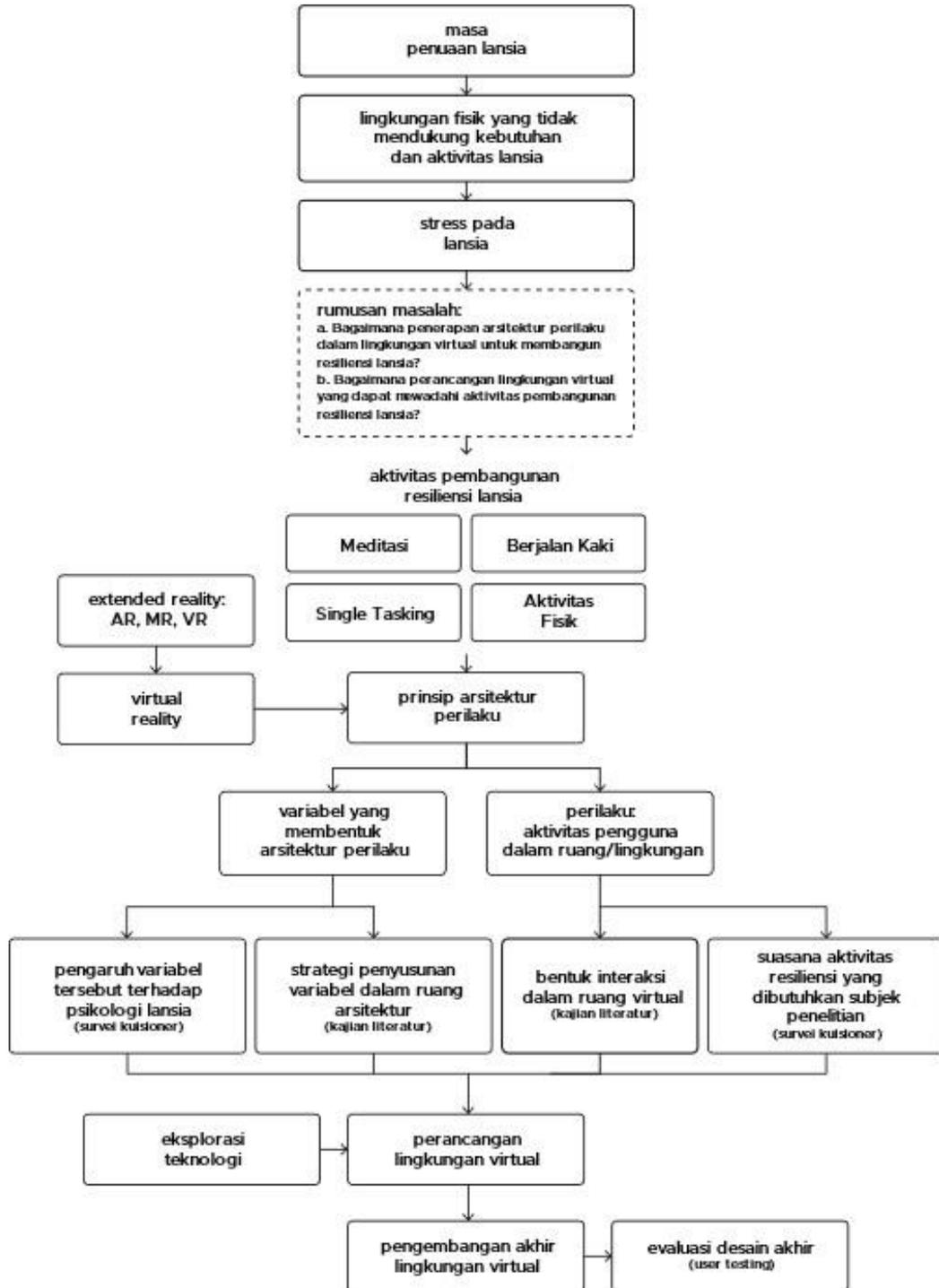
LAMPIRAN

Kumpulan lembar formulir pendukung metode penelitian, hasil dokumentasi survei kuesioner dan proses evaluasi pengembangan hasil akhir lingkungan virtual.



1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini terwujud dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir
Sumber: Olahan Peneliti