

Pola Ruang Sosial Terhadap Perilaku Lansia di Atedia Senior Living Surabaya

Rahma Almyra Diva¹, Rizka Tiara Maharani²

Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Email: 21051010041@student.upnjatim.ac.id

Abstrak

Interaksi sosial melekat pada masyarakat Indonesia sebagai cerminan dari keanekaragaman budaya. Interaksi individu dan ruang fisik berubah secara dinamis membentuk ruang sosial. Kurangnya pemahaman tentang karakteristik dan kebutuhan kelompok masyarakat dalam memproduksi ruang sosial perlu ditindaklanjuti, khususnya bagi kelompok lansia yang mengalami penurunan kondisi fisik, psikologis, maupun sosial. Objek penelitian difokuskan pada ruang sosial Atedia Senior Living sebagai hunian lansia di Kota Surabaya yang dirancang eksklusif untuk mewedahi aktivitas lansia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pola perilaku lansia saat melakukan interaksi sosial dan mengetahui sejauh mana Atedia Senior Living mampu menciptakan ruang sosial yang dapat mengakomodasi aktivitas lansia di dalamnya. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi perilaku lansia secara langsung serta studi literatur melalui jurnal terakreditasi dan buku. Analisis data digambarkan melalui *behaviour mapping* dengan pendekatan *place-centered mapping*, kemudian diinterpretasikan dengan teori ruang sosial Lefebvre. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang sosial Atedia Senior Living telah mewedahi aktivitas lansia, tetapi ada beberapa aspek yang perlu disempurnakan dalam meningkatkan efektivitas ruang yang inklusif untuk menghindari isolasi sosial serta mendorong keterlibatan lansia dalam komunitas, seperti keleluasan sirkulasi, kemudahan aksesibilitas, dan penciptaan rasa aman dalam pencapaian ruang.

Kata kunci: lansia, pola perilaku, ruang sosial, *senior living*

Abstract

Social interaction is inherent in Indonesian society as a reflection of cultural diversity. The interaction of individuals and physical space changes dynamically to form social space. The lack of understanding of the characteristics and needs of community groups in producing social space needs to be followed up, especially for the elderly who are experiencing a decline in physical, psychological and social conditions. The research object is focused on the social space of Atedia Senior Living as an elderly residence in Surabaya City which is exclusively designed to accommodate elderly activities. This research aims to understand the behavior patterns of the elderly when conducting social interactions and find out the extent to which Atedia Senior Living is able to create a social space that can accommodate the activities of the elderly in it. The research method used is qualitative. Data collection was carried out by direct observation of elderly behavior and literature studies through accredited journals and books. Data analysis is described through behavior mapping with a place-centered mapping approach, then interpreted with Lefebvre's social space theory. The results showed that the social space of Atedia Senior Living has accommodated the activities of the elderly, but there are several aspects that need to be refined in increasing the effectiveness of inclusive spaces to avoid social isolation and encourage the involvement of the elderly in the community, such as ample circulation, ease of accessibility, and creating a sense of security in achieving space.

Keywords: *elderly, behavior patterns, social space, senior living*

Pendahuluan

Interaksi sosial di Indonesia merupakan cerminan dari keanekaragaman etnis, budaya, dan agama yang kaya. Masyarakat Indonesia cenderung memiliki interaksi sosial yang erat dan berbasis komunitas. Interaksi sosial ini kemudian menghasilkan suatu entitas yang disebut dengan ruang. Menurut Lefebvre, definisi ruang bukan hanya sebagai tempat fisik, namun juga merupakan produk dari praktik sosial dan alat kontrol di mana pengguna yang berkepentingan akan berupaya mendominasi atas kekuasaan ruang tersebut (Hendra, 2018). Interaksi antara ruang fisik, representasi mental, dan pengalaman subjektif individu akan terus berubah secara dinamis dan membentuk ruang sosial.

(Lefebvre et al., 1991) mengembangkan konsep ruang sosial dalam karyanya "*The Production of Space*" di mana ia menguraikan tiga dimensi ruang, yaitu :

1. Ruang yang Dirasakan (*Spatial Practice*)
Dimensi fisik dan material dari ruang yang digunakan sehari-hari. Konsep ini mencakup pola-pola penggunaan dan rutinitas harian yang membentuk pengalaman fisik dan ruang.
2. Ruang yang Dipahami (*Representations of Space*)
Dimensi ruang yang diciptakan melalui perencanaan, desain, dan representasi ideologis oleh perencana. Ruang ini mencerminkan tentang bagaimana ruang seharusnya diorganisasi dan digunakan secara sistematis.
3. Ruang yang Dihayati (*Representational Space*)
Dimensi subjektif dan simbolis dari ruang. Konsep ini meliputi pengalaman sosial, budaya, dan emosional seperti kenangan, ritual, dan simbol-simbol yang terkait dengan tempat-tempat tertentu.

Ketiga dimensi ini saling berkaitan satu sama lain dan membentuk ruang sebagai konstruksi sosial yang dinamis. Pemahaman akan karakteristik dan kebutuhan kelompok masyarakat yang berbeda menjadi hal yang fundamental dalam merancang atau memproduksi ruang (Tamariska & Ekomadyo, 2017). Salah satu contoh kelompok masyarakat yang perlu diperhatikan secara khusus di Indonesia ialah kelompok lanjut usia (lansia). Secara alami, lansia mengalami proses penuaan yang seringkali dihubungkan dengan penurunan dan perubahan kondisi fisik, psikologi, dan sosial secara terus menerus (Pudjiati et al., 2021). Tahapan individu dalam memasuki proses penuaan sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tinggal serta pola hidup yang dijalani.

Permasalahan yang seringkali dialami lansia ialah kesulitan beradaptasi dengan proses penuaan dan merasa kesepian sehingga berpengaruh terhadap kualitas hidup mereka (Pudjiati et al., 2021). Kesepian adalah kondisi di mana seseorang merasa terisolasi atau terpinggirkan dari lingkungan sosialnya (Atmadja, 2014). Kecenderungan lansia untuk menyendiri dan jarang berinteraksi akan berpengaruh pada penurunan fungsi kognitif mereka. Stigma terhadap lansia juga menimbulkan persepsi sosial bahwa mereka adalah kelompok yang tidak produktif atau menjadi beban bagi masyarakat (Raswandaru & Rayanti, 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kelompok lansia yang terlibat dalam koneksi sosial memiliki harapan hidup yang lebih lama dibandingkan kelompok yang tidak terlibat (Lennartsson & Silverstein, 2001). Hal inilah yang mendasari pentingnya ruang sosial sebagai tempat pemeliharaan dan perawatan bagi lansia, serta sebagai tempat rehabilitasi jangka panjang yang tetap menjaga kehidupan bermasyarakat. Keberadaan ruang sosial sebaiknya memperhatikan karakteristik dan perilaku penghuni seperti mudah dicapai, leluasa dalam pandangan, bebas sirkulasi, bernuansa alam dan terbuka sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh penggunanya (Darmiwati, 2000).

Sejalan dengan fenomena yang telah diuraikan, objek penelitian ini berfokus pada Atedia Senior Living (Gambar 1) sebagai hunian lansia kelas menengah ke atas di Kota Surabaya yang dirancang secara eksklusif untuk mawadahi aktivitas lansia. Keberadaan *senior living* masih terbilang sedikit

di Kota Surabaya karena hunian komunitas lansia yang tersedia seringkali berkaitan erat dengan lembaga sosial yang ditujukan bagi orang-orang dengan kelas ekonomi menengah ke bawah (Atmadja, 2014).



Gambar 1 Atedia Senior Living Surabaya
(Sumber: Instagram, 2023)

Atedia Senior Living dipilih karena menyediakan fasilitas ruang sosial yang memperhatikan faktor kesehatan dan keamanan. Ruang ini juga dilengkapi berbagai program yang memungkinkan lansia bisa berinteraksi satu sama lain dan menikmati keseharian mereka dengan kegiatan yang positif. Walaupun begitu, beberapa lansia merasa lebih nyaman menghabiskan waktu mereka di dalam kamar tidur baik itu karena faktor personal maupun faktor ruang sosial yang dirasa masih perlu dibenahi mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini, antara lain:

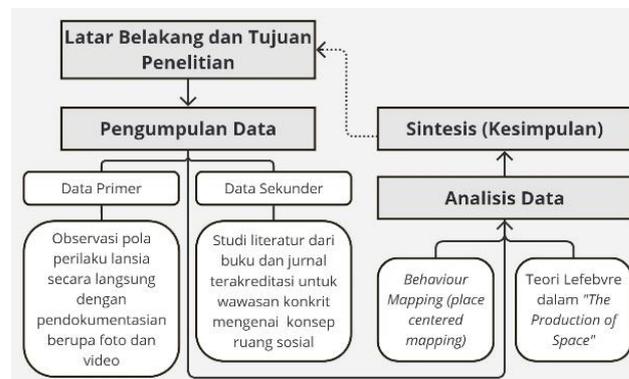
1. Bagaimana pola perilaku lansia dalam melakukan interaksi sosial di Atedia Senior Living?
2. Sejauh mana Atedia Senior Living mampu menciptakan ruang sosial yang mengakomodasi kebutuhan interaksi sosial lansia?
3. Bagaimana pemaknaan lansia terhadap ruang sosial berdasarkan konsep dimensi ruang Lefebvre?

Dengan rumusan masalah ini, penelitian lebih terarah dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi kualitas ruang sosial. Sehingga, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pola perilaku lansia saat melakukan interaksi sosial dan penciptaan ruang sosial yang dapat mengakomodasi aktivitas lansia di dalamnya. Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam mengeksplorasi penggunaan dan pemaknaan dimensi ruang sosial Lefebvre menggunakan pemetaan berdasarkan perilaku pengguna saat berinteraksi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh (Retrianti et al., 2017) yang memetakan keseluruhan ruang pada bangunan tanpa perhatian khusus pada aspek sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam penciptaan ruang sosial yang inklusif, khususnya bagi para kaum lansia.

Metode

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena sosial yang diberikan oleh individu maupun kelompok

(Ishtiaq, 2019). Maka dalam hal ini, lingkup penelitian berfokus pada pola perilaku kelompok lansia dalam memanfaatkan ruang sosial di Atedia Senior Living untuk berinteraksi. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Diagram Alir Penelitian
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Metode pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi langsung di lokasi dengan menggunakan alat bantu dokumentasi seperti foto dan video. Dokumentasi secara berulang pada ruang sosial akan menunjukkan pola perilaku lansia dan bagaimana interaksi sosial yang terjadi (Maharani et al., 2023). Observasi dilakukan pada pertengahan bulan Mei selama tiga hari kerja secara teratur. Waktu pelaksanaan observasi dimulai pada pukul 09.00 hingga 16.00 di mana lansia melakukan beragam aktivitas dari program *day care* yang tersedia. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mencari studi literatur yang bersumber dari buku dan jurnal terakreditasi. Hal ini diperlukan untuk memperoleh wawasan yang konkrit dan lebih mendalam guna mendukung landasan teori.

Tahap berikutnya ialah analisis data guna mengidentifikasi permasalahan apa saja yang ditemukan dari hasil observasi. Hasil observasi tersebut kemudian digambarkan menggunakan *behaviour mapping* atau pemetaan perilaku berupa sketsa atau diagram dimana lansia melakukan berbagai aktivitas untuk menunjukkan hubungan antara perilaku dan kriteria desain tertentu (Haryadi & B. Setiawan, 2010). Teknik *place-centered mapping* diterapkan untuk memahami bagaimana individu maupun kelompok memanfaatkan, menggunakan, atau menyesuaikan perilakunya dalam konteks waktu dan tempat tertentu (Prawesthi, 2021). Hasil pemetaan selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tiga teori ruang sosial menurut Lefebvre dalam "*The Production of Space*".

Terakhir, dilakukan tahap sintesis. Pada tahap ini akan disimpulkan sejauh mana Atedia Senior Living mampu menciptakan ruang sosial yang dapat mengakomodasi aktivitas dan perilaku lansia di dalamnya berdasarkan hasil pemetaan dan teori yang ada.

Pembahasan

Gambaran Lokasi Penelitian

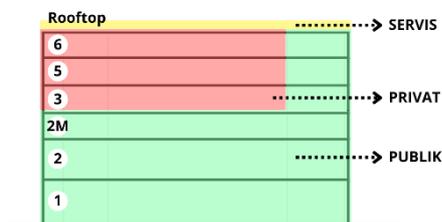
Atedia Senior Living berlokasi di Perumahan Royal Residence B15 50-52, Surabaya, Jawa Timur seperti yang tertera di Gambar 3. Merupakan hunian bagi kaum lansia kelas menengah ke atas yang dirancang eksklusif melalui lingkungan yang asri serta komunitas dimana mereka bisa berinteraksi dan menikmati hidup berkualitas. Atedia menyediakan layanan tempat tinggal, *senior staycation*, serta *senior club/day care* setiap hari Senin dan Kamis.



Gambar 3 Lokasi Atedia Senior Living
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Lingkup Pengamatan

Didesain dengan konsep *landed apartment* 6 lantai yang mengedepankan kenyamanan pengguna. Seperti yang tertera pada Gambar 4, zonasi ruang di Atedia Senior Living dikelompokkan secara sistematis. Setiap tata ruang tidak hanya berfokus pada keindahan dan tampilan saja, namun harus mampu menunjang aktivitas penghuninya (Gunawan & Purwantiasning, 2021). Zona publik pada dasarnya terletak pada lantai 1, 2, 2M, dan beberapa titik di masing-masing zona privat sehingga lebih mudah ketercapaiannya. Zona privat yang terdiri dari kamar-kamar diletakkan pada lantai 3, 5, dan 6. Dalam hal ini penamaan lantai 4 dihilangkan karena kepercayaan *feng shui*. Sementara, *rooftop* digunakan untuk utilitas dan akan dikembangkan menjadi *urban farming area*.



Gambar 4 Zonasi Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Pada penelitian ini, lingkup ruang sosial yang diteliti antara lain lobi utama dan *dining area* di lantai 1, teras dan ruang bersama di lantai 2, serta *hall* dan *pantry* di lantai *mezzanine*. Lingkup tersebut didasarkan pada ruang-ruang yang digunakan lansia dalam berinteraksi sosial secara rutin. Selain itu, ada pula ruang sosial lain yang hanya digunakan di saat-saat tertentu seperti salon dan ruang *treatment* di lantai 2. Adapun lingkup aktivitas yang diteliti dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Aktivitas Lansia di Atedia Senior Living
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

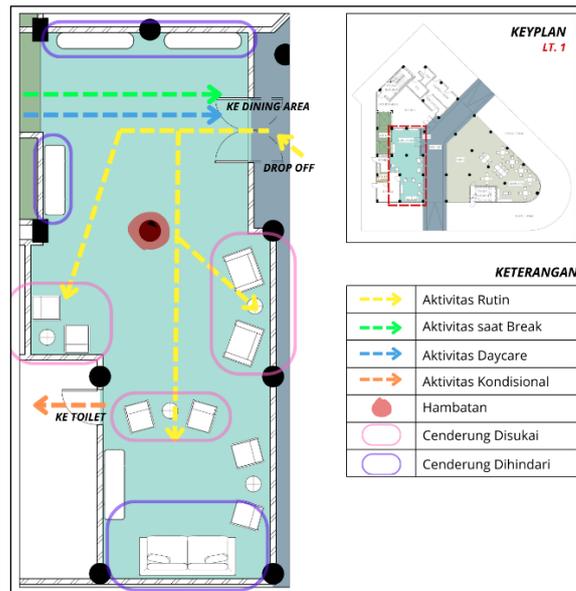
Rentang Waktu	Jenis Aktivitas
09.00 – 09.30	Menunggu di Lobi
09.30 – 10.30	Senam Pagi
10.30 – 11.00	<i>Snack Time</i>
11.00 – 12.00	Games motorik, ketangkasan, ingatan, dan kreativitas
12.00 – 13.00	Makan Siang
13.00 – 16.00	<i>Free Time</i> atau Kegiatan Kondisional (menonton film, dsb.)
16.00	Menunggu Jemputan

Pola Ruang Sosial di Atedia Senior Living

Ruang Sosial di Lantai 1

a. Lobi Utama

Pengamatan perilaku lansia pada lobi dilakukan pada saat kedatangan pukul 09.00 – 09.30, *free time* pada pukul 11.00-11.30, dan menunggu jemputan pada pukul 16.00. Melalui pengamatan tersebut, dihasilkan pemetaan perilaku seperti yang ada di Gambar 5.



Gambar 5 Pemetaan di Lobi Utama
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Lobi utama sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) mencakup tata letak *furniture* seperti sofa, meja, dan kursi yang mempertimbangkan kenyamanan dan aksesibilitas lansia. Adanya pencahayaan alami dan keeluasaan pandangan ke area ruang luar menciptakan suasana hati yang positif dan membuat lansia merasa lebih santai (Laksitarini et al., 2024). Aktivitas yang rutin terjadi pada ruang ini adalah duduk menunggu kedatangan lansia lain, menerima tamu, dan menunggu jemputan pulang pada aktivitas *day care* (Gambar 6). Pengaturan ruang memungkinkan lansia untuk berinteraksi satu sama lain dan berfungsi sebagai tempat transit yang nyaman.



Gambar 6 Aktivitas di Lobi Utama
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

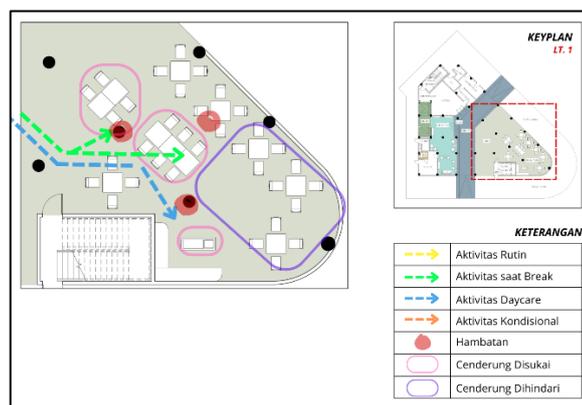
Rancangan ruang yang mempertimbangkan aspek ergonomi, keselamatan, dan kenyamanan lansia diidentifikasi sebagai *representations of space*. Di dalamnya terdapat elemen-elemen seperti *ramp*,

sirkulasi yang luas, serta pemilihan furnitur yang sesuai dengan penggunanya. Berdasarkan Gambar 5, lansia lebih menyukai area yang mudah dan dekat ketercapaiannya, peletakan tempat duduk yang berdekatan untuk berinteraksi, serta lebih nyaman duduk di kursi yang memiliki sandaran untuk punggung dan memiliki lengan untuk membantu saat duduk atau berdiri. Kenyamanan tempat duduk bagi lansia dapat mendorong interaksi sosial yang lebih lama sekaligus memperbaiki fungsi pernapasan (Blackler et al., 2018). Sebaliknya, lansia cenderung menghindari area yang jauh ketercapaiannya dan tidak menyukai kursi yang tidak memiliki sandaran. Hambatan pada ruang ini berupa kolom di tengah ruang membuat lansia memperlambat langkah mereka, namun bukan termasuk hal yang mengganggu karena tersedia sirkulasi yang cukup di sekitarnya.

Bagi lansia, lobi ini sebagai ruang yang dihayati (*representational space*) menjadi ruang di mana mereka bisa terhubung dengan lansia lain. Pengalaman emosional seperti perasaan nyaman, aman, dan diterima oleh komunitas adalah bagian penting dari dimensi ruang ini.

b. *Dining Area*

Pengamatan perilaku lansia pada *dining area* dilakukan pada saat aktivitas *day care* memasak pukul 11.00-12.00, dilanjut dengan makan siang pukul 12.00-12.30. Melalui pengamatan tersebut, dihasilkan pemetaan perilaku seperti pada Gambar 7.



Gambar 7 Pemetaan di *Dining Area*
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Dining Area sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) mencakup penataan meja dan kursi makan yang nyaman dan mudah diakses oleh lansia. Pencahayaan dan penghawaan alami dimaksimalkan untuk menciptakan suasana yang sehat. Aktivitas yang rutin terjadi di ruang ini tentunya aktivitas makan siang bersama. Di waktu tertentu, aktivitas *day care* yakni memasak juga dilakukan di ruang ini (Gambar 8).



Gambar 8 Aktivitas di *Dining Area*
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

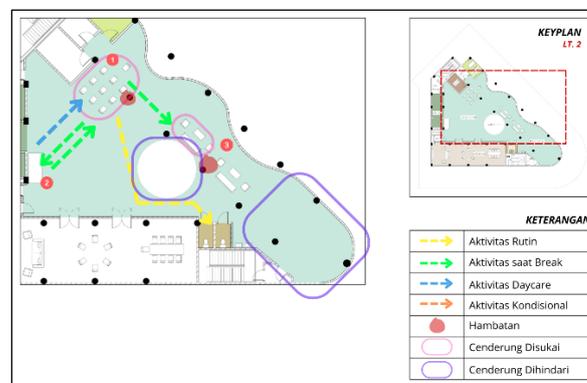
Dining Area sebagai ruang yang dipahami (*representations of space*) melibatkan elemen-elemen seperti kursi dengan sandaran yang nyaman, meja yang didesain dengan pinggiran tumpul, serta penataan kursi dan meja makan yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Namun berdasarkan yang ada pada Gambar 7, ada beberapa area yang cenderung dihindari lansia. Hal ini disebabkan ketercapaiannya yang jauh dan peletakan antar meja yang terlalu berdekatan sehingga pergerakan lansia menjadi sedikit terbatas. Selain aktivitas makan bersama, aktivitas memasak sebagai bagian dari *day care* juga melibatkan elemen-elemen seperti meja *island* yang memungkinkan lansia saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Pada aktivitas memasak, beberapa lansia membutuhkan tempat duduk karena mereka tidak mampu berdiri dalam waktu yang lama.

Aktivitas yang terjadi pada *dining area* dapat menjadi momen yang berharga, memperkuat komunikasi dan kepedulian antar pengguna (Putri et al., 2022). Dalam hal ini *dining area* dimaknai sebagai ruang yang dihayati (*representational space*). Maximillian (2013) menyatakan bahwa selain untuk memuaskan rasa lapar, aktivitas makan juga merupakan bagian dari kehidupan bersosialisasi dan dipengaruhi oleh emosi dan perasaan (Surya & Adhitama, 2021). Pengalaman emosional seperti perasaan nyaman dan bahagia saat makan bersama lansia lain maupun bersama staf pendamping menjadi aspek yang penting dalam membentuk ruang.

Ruang Sosial di Lantai 2

a. Teras

Pengamatan perilaku lansia pada teras dilakukan pada aktivitas *day care* yakni senam pukul 09.30 – 10.30. Selanjutnya lansia beristirahat (*free time*) dan makan *snack* pukul 10.30 – 11.00. Dihasilkan pemetaan dari hasil pengamatan tersebut seperti yang ada pada Gambar 9.



Gambar 9 Pemetaan di Teras
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Teras sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) berupa area yang luas dan terbuka yang memungkinkan gerakan bebas serta aksesibilitas yang mudah bagi pengguna. Penghawaan alami serta elemen tanaman di sekitarnya berkontribusi baik untuk kesehatan dan psikologi lansia. Meskipun lansia kurang sensitif terhadap perbedaan suhu, namun mereka cenderung tidak mampu mentolerir suhu yang terlalu panas atau terlalu dingin. Penghawaan alami diterapkan dengan baik dimana udara masuk ke dalam ruangan secara terus menerus bersama dengan udara luar (Devi, 2016). Aktivitas yang rutin dilakukan pada teras meliputi senam pagi dan *snack time* yang membuat mereka tetap aktif dan sehat (Gambar 10).



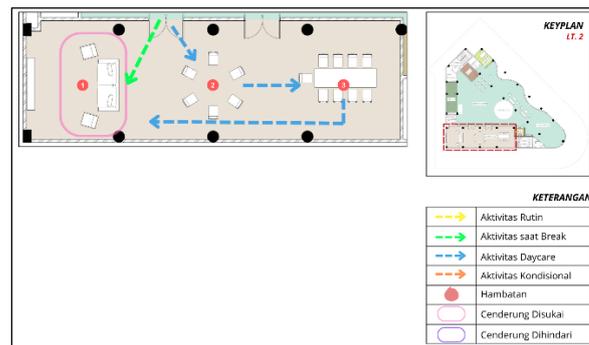
Gambar 10 Aktivitas di Teras
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

Pertimbangan aspek ergonomis dan keselamatan lansia di ruang ini mencakup pemilihan material lantai yang tidak licin, pegangan tangan (*handrail*) di sekitar *void*, kursi sebagai penunjang aktivitas senam, serta kursi yang nyaman untuk beristirahat. Pengaturan teras sebagai ruang yang dipahami (*representations of space*) memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik dalam mendukung aktivitas fisik lansia. Berdasarkan Gambar 9, lansia cenderung menyukai berkumpul dan berinteraksi pada area yang memiliki tempat untuk duduk yang nyaman dan memiliki sandaran dan bantal pada dudukannya (Blackler et al., 2018). Ketercapaian toilet yang rutin dibutuhkan lansia setelah senam pagi dan makan *snack* dapat terbilang cukup jauh dan melewati titik hambatan di dekat *void*. Lansia cenderung merasa tidak aman saat berada di dekat *void* (area terbuka yang terletak di ketinggian). Lingkungan yang tidak aman meningkatkan risiko jatuh pada lansia (Rudi & Setyanto, 2019). Karenanya, lansia membutuhkan dampingan dari staf atau suster pribadi mereka untuk memastikan mereka dapat mencapainya dengan aman.

Lalu, teras sebagai ruang yang dihayati (*representational space*) bukan sekadar tempat untuk senam dan latihan fisik, tetapi juga menjadi ruang untuk berinteraksi. Perasaan senang, termotivasi, dan keterlibatan sosial bersama lansia lain menjadi bagian penting dari dimensi ruang ini.

b. Ruang Bersama

Ruang bersama merupakan ruang multifungsi yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan. Pengamatan pada ruang ini dilakukan saat aktivitas *day care* berupa *games* untuk lansia pada pukul 11.00 – 12.00. Dihasilkan pemetaan dari hasil pengamatan tersebut seperti yang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Pemetaan di Ruang Bersama
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Ruang bersama sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) mencakup elemen fisik seperti ketersediaan meja dan kursi yang ditata menyesuaikan dengan aktivitas yang akan terjadi di dalamnya. Pencahayaan yang baik dan aksesibilitas diutamakan pada ruang ini. Sebagai penunjang kenyamanan lansia, ruang bersama dilengkapi dengan penghawaan buatan yakni AC (Devi, 2016). Aktivitas yang rutin terjadi pada ruang bersama adalah *games* yang melatih motorik, ingatan, dan ketangkasan (Gambar 12). *Games* dirancang untuk stimulasi mental dan fisik serta mendorong interaksi sosial antar lansia. Aktivitas lain yang terjadi pada waktu-waktu tertentu seperti menonton *film* dan *event* seminar juga dilakukan di ruang bersama.



Gambar 12 Aktivitas di Ruang Bersama
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

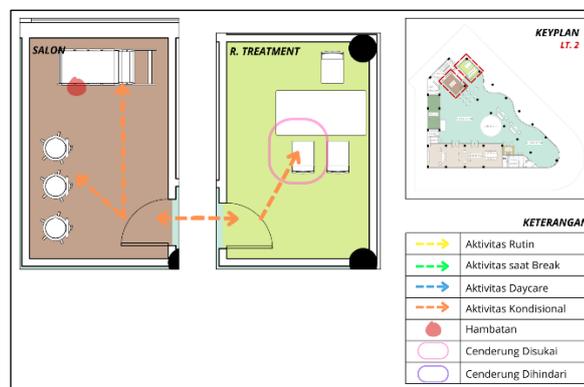
Pertimbangan fleksibilitas tata letak ruang yang mendukung berbagai aktivitas menjadi makna dari ruang yang dipahami (*representations of space*). Berdasarkan Gambar 11 pada area yang ditandai dengan nomor 1 digunakan untuk beristirahat dan menonton film di waktu-waktu tertentu. Mereka cenderung menyukai area ini karena terdapat sofa atau tempat duduk yang nyaman dan memudahkan interaksi sosial karena peletakkannya berdekatan. Area yang ditandai dengan nomor 2 digunakan untuk *games* yang melatih ketangkasan dan ingatan lansia. *Games* yang dibawa oleh staf juga berbeda-beda agar lansia tidak merasa jenuh. Kursi disusun secara melingkar sebagai pengaturan

ruang yang menghubungkan individu sehingga tercipta keterhubungan sosial (Nuqul, 2005). Lalu, pada area 3 digunakan untuk *games* yang melatih konsentrasi lansia. Terdiri dari meja dan kursi yang menunjang aktivitas ini.

Sebagai ruang yang dihayati (*representational space*), ruang bersama menjadi tempat untuk bersenang-senang, keterlibatan dalam aktivitas sosial, dan membangun hubungan dengan sesama lansia. Ruang bersama ini juga dapat menjadi tempat untuk acara komunitas yang memberikan makna tambahan bagi kehidupan sosial lansia.

c. Salon dan Ruang *Treatment*

Salon dan ruang *treatment* merupakan fasilitas ruang yang pemakaiannya hanya pada momen tertentu. Dihasilkan pemetaan dari hasil pengamatan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13 Pemetaan di Salon dan Ruang *Treatment*
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Salon dan ruang *treatment* sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) dilengkapi dengan elemen fisik yang menyesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya. Ruang salon dilengkapi dengan kursi, meja rias, dan cermin yang besar. Ruang *treatment* dilengkapi dengan kursi dan meja tempat berkonsultasi, serta beberapa peralatan medis yang diperlukan. Aktivitas yang terjadi pada ruang ini meliputi perawatan rambut, pijat, dan perawatan atau konsultasi kesehatan lansia.

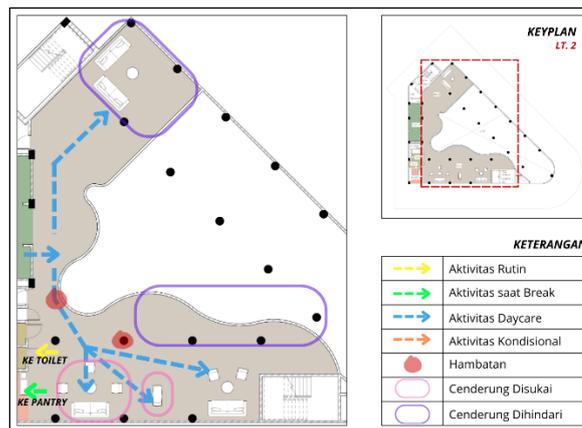
Perencanaan ruang mempertimbangkan ergonomi dan karakteristik lansia, sebagaimana memaknai salon dan ruang *treatment* sebagai ruang yang dipahami (*representations of space*). Seperti pemilihan kursi dengan sandaran dan bantal yang nyaman dan tinggi meja yang disesuaikan. Berdasarkan gambar 13, lansia menggunakan kedua ruang ini pada saat-saat tertentu saja. Tempat duduk berupa kursi yang disediakan sudah memenuhi kenyamanan dan keamanan lansia. Hanya saja, terdapat hambatan pada ruang ini yakni pada ketercapaian lansia ke kursi keramas di salon di mana mereka membutuhkan bantuan dari staf untuk mengurangi risiko terjatuh.

Menurut Nugroho (2008), adanya perubahan fisik pada lansia dapat menurunkan kepercayaan dan konsep diri. Bentuk perhatian pada lansia antara lain dengan memastikan mereka tidak terlalu bergantung pada orang lain, memiliki kapasitas untuk merawat diri sendiri, serta menjaga kesehatan yang tidak hanya menjadi tanggung jawab keluarga dan lingkungan, namun juga diri sendiri (Tani et al., 2017). Ruang salon dan *treatment* sebagai ruang yang dihayati (*representational space*) dimaknai bukan hanya sebagai tempat mendapatkan perawatan fisik, tetapi menjadi tempat relaksasi dan memperkuat rasa percaya diri. Ruang ini bisa menjadi tempat interaksi sosial antara lansia dengan lansia lain atau lansia dengan staf. Pengalaman emosional ruang seperti perasaan dimanjakan, rileks, dan kepuasan menjadi penting dalam dimensi ruang ini.

Ruang Sosial di Lantai 2 Mezzanine (2M)

a. Hall

Hall yang terletak di lantai *mezzanine* ini merupakan ruang bebas dan terbuka untuk mewadahi aktivitas interaksi sosial lansia. Pengamatan pada *hall* dilakukan saat lansia bersantai pukul 13.00-14.00. Dihasilkan pemetaan dari pengamatan tersebut seperti yang tertera pada Gambar 14.



Gambar 14 Pemetaan di Hall
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Hall sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) dilengkapi dengan kursi dan sofa yang nyaman, meja kecil, *folding bed*, dan lampu-lampu lantai yang memberikan pencahayaan hangat menciptakan suasana ruang yang ramah. Pencahayaan alami didapatkan dari jendela besar dan bukaan yang cukup lebar. Penghawaan alami juga didapatkan dari bukaan dan adanya *void* sebagaimana *mezzanine* berperan sebagai lantai tambahan. Aktivitas yang rutin terjadi di ruang ini hanya berupa kegiatan santai seperti berbincang-bincang, duduk-duduk, beristirahat, dan menikmati suasana (Gambar 15).



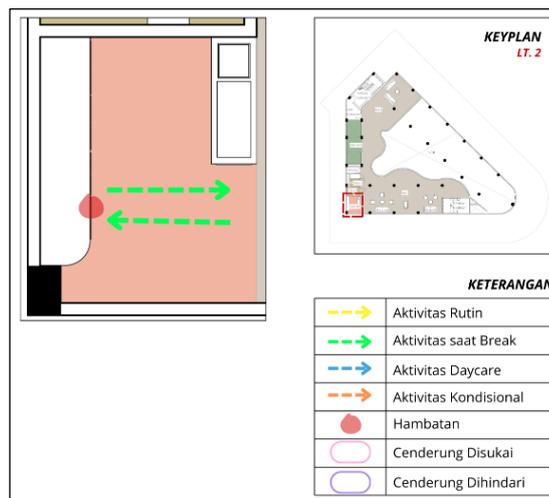
Gambar 15 Aktivitas di Hall
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

Sebagai ruang yang dipahami (*representations of space*), *hall* dirancang dengan mempertimbangkan aspek ergonomi, keselamatan, dan estetika. Pemilihan kursi dan sofa memiliki sandaran dan bantal yang nyaman sehingga lansia merasa nyaman bersantai dalam waktu yang lama. Peletakan meja dan perabotan lain ditempatkan tanpa menghalangi pergerakan lansia untuk melakukan interaksi sosial. Penurunan fungsi penglihatan pada lansia dapat menimbulkan risiko jatuh apabila mereka menemui suatu benda yang menghalanginya saat berjalan (Rudi & Setyanto, 2019). Lansia juga cenderung memilih tempat duduk yang berdekatan seperti pada Gambar 14. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi penurunan fungsi pendengaran, sehingga penyusunan jarak kursi yang berdekatan membantu lansia berinteraksi dengan lansia lainnya (Devi, 2016).

Bagi lansia, *hall* menjadi tempat yang mewadahi aktivitas santai, menghabiskan waktu bersama sesama lansia, dan menikmati momen tenang setelah melakukan aktivitas *daycare*. *Hall* menjadi tempat di mana lansia membangun hubungan sosial, berbagi cerita, dan menjadi terlibat dalam komunitas. Suasana tenang dan menyenangkan menjadi elemen penting dalam dimensi ruang ini.

b. *Pantry*

Pantry berperan sebagai area penunjang dari *hall*. Pengamatan pada *pantry*, sebagaimana pengamatan pada *hall*, dilakukan saat lansia bersantai pukul 13.00 – 14.00. Dihilangkan pemetaan dari pengamatan tersebut seperti yang tertera pada Gambar 16.



Gambar 16 Pemetaan di Pantry
(Sumber: Analisis Penulis, 2024)

Pantry sebagai ruang yang dirasakan (*spatial practice*) dilengkapi dengan peralatan memasak yang mudah digunakan dan aman bagi lansia seperti *microwave* dan *oven* serta adanya dispenser dan lemari es. Aktivitas yang biasa terjadi pada *pantry* antara lain menyiapkan makanan ringan, membuat minuman, mengambil minuman di dispenser, dan sejenisnya.

Peralatan yang terdapat pada *pantry* mempertimbangkan karakteristik lansia dimaknai sebagai ruang yang dipahami (*representations of space*). Namun pada Gambar 16, terdapat sebuah hambatan yang bersumber dari peletakan *microwave* dan *oven* yang terlalu tinggi untuk dijangkau oleh lansia. Hal ini menyebabkan lansia memerlukan bantuan dari staf maupun suster. Menurut Hrovatin (2015), desain perabot dapur yang baik sebaiknya dapat mempermudah pekerjaan dengan mempertimbangkan ukuran lemari yang sesuai dan penataan yang tepat serta ketinggian kapasitas penyimpanan yang ideal (Valdi et al., 2022). Hal ini dikarenakan lansia mengalami penurunan kondisi fisik yang membuat pergerakan mereka lebih terbatas dan mudah lelah apabila beraktivitas dalam waktu yang lama.

Pantry sebagai ruang yang dihayati (*representational space*) tidak hanya sebagai tempat untuk menyiapkan makanan. Ruang ini telah mengalami perubahan signifikan dari fungsi tradisionalnya yang kini berfungsi pula sebagai area untuk berkumpul dan bersosialisasi (Valdi et al., 2022). Perasaan mandiri dan puas menjadi aspek penting karena lansia terbiasa dibantu dan difasilitasi oleh orang terdekat.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, representasi ruang sosial di Atedia Senior Living meliputi lobi utama, *dining area*, teras, ruang bersama, salon, ruang *treatment*, *hall*, dan *pantry*. Semua ruang sosial ini digunakan secara rutin dalam program *day care* yang masing-masing dilengkapi dengan elemen-elemen fisik yang mempertimbangkan aspek ergonomis dan jenis aktivitas yang dilakukan. Ruang-ruang yang dikonsepsi secara baik dengan memperhatikan kenyamanan menjadi nilai tambah bagi Atedia Senior Living untuk dipilih dalam mewadahi aktivitas sosial lansia. Secara keseluruhan, lansia cenderung menyukai ruang yang mudah dan dekat untuk dicapai, sirkulasi yang luasa dan menjauhi hambatan, area yang menciptakan rasa aman, tempat istirahat yang nyaman dan ergonomis, serta penataan ruang yang mendorong terjadinya interaksi sosial seperti tempat duduk yang ditata berdekatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa secara kesesuaian ruang dan pemanfaatannya, Atedia Senior Living telah mewadahi aktivitas interaksi lansia dengan baik.

Beberapa aspek yang perlu dievaluasi dalam penciptaan ruang sosial di Atedia Senior Living antara lain kemudahan dan kedekatan dalam pencapaian ruang di beberapa titik yang cenderung dihindari, penyediaan aksesibilitas dan sirkulasi yang cukup di beberapa ruang seperti *dining area*, pemilihan dan penataan *furniture* yang lebih memperhatikan karakteristik pengguna, serta penciptaan rasa aman bagi lansia terutama dalam menyikapi hambatan-hambatan yang ada. Kemandirian lansia dalam melakukan berbagai aktivitas perlu diterapkan untuk mendorong terjadinya interaksi sosial sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan dapat diterima dalam komunitas hingga kelompok masyarakat yang lain.

Hadirnya ruang sosial dalam konteks *senior living* perlu menjadi perhatian bagi arsitek atau perencana. Ruang sosial sebagaimana yang telah dijelaskan mampu membawa lansia kepada aktivitas yang positif dan membuat mereka merasa memiliki keterlibatan sosial. Dengan memperhatikan kebermanfaatan ruang sosial, maka budaya bersosialisasi antar individu akan lebih terjaga sebagaimana masyarakat Indonesia identik dengan hal tersebut.

Daftar Pustaka

- Atmadja, K. (2014). BUSINESS PLAN SAGACITY SENIOR LIVING. *CALYPTRA*, 2(2), 1–41.
- Blackler, A., Brophy, C., O'Reilly, M., & Chamorro-Koc, M. (2018). Seating in aged care: Physical fit, independence and comfort. *SAGE Open Medicine*, 6, 205031211774492. <https://doi.org/10.1177/2050312117744925>
- Darmiwati, R. (2000). Studi ruang bersama dalam rumah susun bagi penghuni berpenghasilan rendah. *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, 28(2).
- Devi, E. (2016). Living Arrangement Pattern Nursing Home Occupants Based Activities and Behavior. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 1(1), 31–48. <https://doi.org/10.30822/arteks.v1i1.24>
- Gunawan, W., & Purwantiasning, A. W. (2021). KAJIAN TIPOLOGI POLA RUANG HUNIAN VERTIKAL DI JAKARTA. *BORDER*, 3(1), 31–46. <https://doi.org/10.33005/border.v3i1.75>
- Haryadi, & B. Setiawan. (2010). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hendra, D. (2018). Analisis Pemikiran Henri Levebvre tentang Ruang Dalam Arsitektur Modern: Suatu Perspektif Sosiologis. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 17(2), 178–192.

- Ishtiaq, M. (2019). Book Review Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage. *English Language Teaching*, 12(5), 40. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p40>
- Laksitarini, N., Nugroho, A., Rizki, S. Z., & Perkasa, C. T. (2024). Pengaruh Desain Interior pada Kenyamanan Pengunjung di FDC Dental Clinic. *Waca Cipta Ruang*, 10(1), 60–67.
- Lefebvre, H., Nicholson-Smith, D., & Harvey, D. (1991). *The Production of Space*.
- Lennartsson, C., & Silverstein, M. (2001). Does Engagement With Life Enhance Survival of Elderly People in Sweden? The Role of Social and Leisure Activities. *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 56(6), S335–S342. <https://doi.org/10.1093/geronb/56.6.S335>
- Maharani, R. T., Harmunisa, Y. R., Almahmudah, A., & Oktavianti, C. (2023). Design Criteria of Vertical Housing for Social Communities. *RUAS*, 21(1), 101–110.
- Nuqul, F. L. (2005). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku manusia: studi terhadap perilaku penonton bioskop. *Psikoislamika*, 2(2), 20–34.
- Prawesthi, A. (2021). Pemetaan Perilaku (Behavioral Mapping) Pejalan Kaki dan Pesepeda di Kawasan Berorientasi Transit Dukuh Atas Jakarta. *Prosiding Seminar Rekayasa Teknologi (SemResTek)*.
- Pudjiati, P., Resnayati, Y., & Rahayuningtyas, D. K. (2021). PENINGKATAN KUALITAS HIDUP LANSIA. *PROSIDING DISEMINASI HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT 2021*, 42–46.
- Putri, S. H., Kusuma, H. E., & Riska, A. S. (2022). KORESPONDENSI KETIDAKTERSEDIAAN RUANG MAKAN TERHADAP JENIS HUNIAN MELALUI PENDEKATAN GROUNDED THEORY. *NALARs*, 21(1), 67. <https://doi.org/10.24853/nalars.21.1.67-74>
- Raswandaru, M. R., & Rayanti, R. E. (2023). SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY AND ADOLESCENTS IN NURSING HOMES. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 6(2), 20–27.
- Retrianti, S. Y., Astrini, W., & Martiningrum, I. (2017). Pola Perilaku Lansia Pada Ruang Dalam Panti Sosial Tresna Werdha Puspakarma Mataram. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya*, 5(1).
- Rudi, A., & Setyanto, R. B. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi risiko jatuh pada lansia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan: Wawasan Kesehatan*, 5(2), 162–166.
- Surya, V. D. A., & Adhitama, G. P. (2021). RUMAH GADANG : RUANG DAN BUDAYA MAKAN DALAM SIKLUS HIDUP MASYARAKAT MINANGKABAU. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 81–107. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i1.2984>
- Tamariska, S. R., & Ekomadyo, A. S. (2017). ‘PLACE-MAKING’ RUANG INTERAKSI SOSIAL KAMPUNG KOTA’. *Jurnal Koridor*, 8(2), 172–183. <https://doi.org/10.32734/koridor.v8i2.1345>
- Tani, V. A., Siwu, J., & Rompas, S. (2017). Hubungan konsep diri dengan perawatan diri pada lansia di bplu senja cerah propinsi sulawesi utara. *JURNAL KEPERAWATAN*, 5(2).
- Valdi, V., Gunawan, M., Deannova, M. A., Septarini, E. I., Sebastian, S., Widjaya, T. S., & Sarvia, E. (2022). Perbaikan Desain Dapur yang Ergonomis untuk Lansia dengan Memperhatikan Dimensi, Pencahayaan, Sirkulasi Udara, serta Material yang Digunakan. *Journal of Integrated System*, 5(2), 199–213.