

PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU LANJUT USIA PADA CO-HOUSING DAN PUSAT KOMUNITAS LANSIA DI SURAKARTA

Jesica Kezia, Kusumaningdyah Nurul Handayani, Hardiyati
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
jesicakezia7@gmail.com

Abstrak

Dalam Undang-Undang RI tercantum adanya upaya yang perlu dilakukan dalam meningkatkan kesejahteraan sosial yang bertujuan untuk memperpanjang usia harapan hidup dan masa produktif, serta terwujudnya kemandirian dan kesejahteraan. Penduduk lanjut usia di Kota Surakarta tergolong dengan lanjut usia yang aktif berpartisipasi dalam bekerja dan kegiatan social dengan kapabilitas yang tinggi. Namun, belum adanya wadah di Surakarta bagi lansia untuk dapat tinggal dan melakukan kegiatan produktif bersama dengan rekan sebaya. Sehingga, perlu adanya solusi untuk dapat meningkatkan kesejahteraan social khususnya bagi penduduk lanjut usia dengan menciptakan lingkungan hunian serta Pusat Komunitas berkonsep Co-Housing. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan seperti, observasi lapangan, dokumentasi, wawancara, studi pustaka, dan studi preseden. Hasil dari penelitian berupa penerapan konsep arsitektur perilaku pada bangunan yang diwujudkan melalui program ruang hunian dan pusat komunitas yang nyaman dan ramah lansia, aksesibilitas yang mudah digunakan oleh lansia, serta tampilan massa bangunan yang mampu menciptakan kebersamaan serta rasa melindungi dengan bentuk utama mengantung.

Kata kunci: Arsitektur Perilaku, Co-Housing, Pusat Komunitas Lansia, Kota Surakarta.

1. PENDAHULUAN

Kota Surakarta tergolong dengan penduduk lanjut usia yang aktif. Hal ini sesuai dengan beberapa karakteristik lansia di Kota Surakarta yaitu, memiliki kapabilitas yang tinggi atau kemampuan dalam mengatasi dirinya sendiri dan kesehatan yang sudah baik dibandingkan dengan lanjut usia yang berada di provinsi yang lainnya. Selain itu, lanjut usia di Kota Surakarta juga aktif berpartisipasi dalam bekerja dan juga kegiatan social yang ada (Ginting, Mulyani, & Muta'ali, 2019).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 1998 pasal 4, menyatakan bahwa upaya peningkatan kesejahteraan sosial bertujuan untuk memperpanjang usia harapan hidup dan masa produktif, terwujudnya kemandirian dan kesejahteraannya, terpeliharanya sistem nilai budaya dan kekerabatan bangsa Indonesia serta lebih mendekatkan diri kepada Tuhan Yang Maha Esa. Namun, belum adanya fasilitas yang terdapat di Kota Surakarta untuk dapat menunjang kegiatan para lansia yang masih tergolong aktif antara usia 60 – 75 tahun, sehingga dapat menjadi lebih berdaya dan produktif. Fasilitas yang dimaksud dapat berupa pusat komunitas lansia dan atau hunian yang dikhususkan bagi lansia sehingga mereka dapat tinggal, beraktivitas, dan berbagi cerita bersama teman sebaya. Selain itu, kondisi fasilitas kesehatan seperti rumah sakit dan posyandu lansia yang jauh dari jangkauan mereka juga dapat memengaruhi kondisi lansia di Kota Surakarta.

Setiap komunitas dalam proses perancangan *Co-Housing* akan memasukkan beberapa fungsi dasar di dalam hunian tersebut, seperti ruang makan dan berkumpul yang dapat menampung sekitar 60-70 persen penghuni. Sesuai dengan defisini dari *Co-Housing* itu sendiri dimana ruang pribadi akan digabungkan dengan fasilitas bersama yang secara jelas setiap penghuninya berupaya untuk

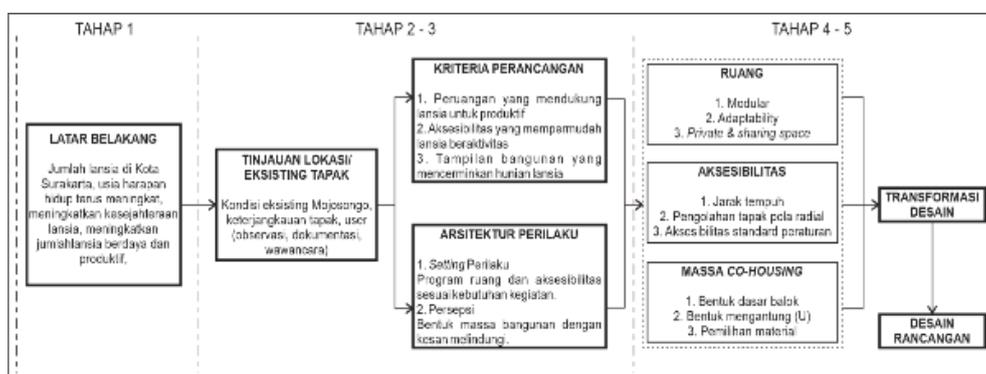
membangun hubungan social dan komunitas (Quinio&Burgess, 2019). Selanjutnya adanya fungsi dapur umum yang nyaman dan memiliki lebih dari satu juru masak agar dapat menyiapkan makanan secara teratur bagi penghuni maupun tamu yang datang. Selain fungsi dasar tersebut, terdapat pula fungsi atau ruang khusus yang akan terdapat di hunian mereka, seperti ruang tamu, ruang cuci, area penyimpanan, ruang kantor komunitas, ruang olahraga, dan lain sebagainya. Fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalam hunian berorientasi kepada kebutuhan komunitas (Chris&Kelly, 2005). Menurut Steven Woods terdapat beberapa manfaat dari *Co-Housing* karena *Co-Housing* bukan hanya berbagi tempat tinggal tetapi juga saling berbagi energy serta pangan. Selain itu, Cardiff Metropolitan juga mengungkapkan bahwa *Co-Housing* mampu mengurangi penggunaan air serta listrik dan produksi sampah yang berasal dari rumah tangga.

Pendekatan arsitektur berwawasan perilaku menjadikan hubungan perilaku manusia dengan lingkungan arsitektur sebagai pertimbangan dalam penerapan desain (Saputro, 2018). Konsep arsitektur perilaku memiliki beberapa variabel dimana setiap perancangan fisik ruang dapat memengaruhi perilaku penggunanya, antara lain bentuk dan ukuran ruang, penataan perabot dalam ruang, pemilihan warna dalam ruang, dan temperatur (Tandal&Egam, 2011). Begitu pun sebaliknya, Laurens J.M (2004) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa faktor yang berasal dari manusia dan memengaruhi ke dalam arsitektur perilaku maupun lingkungan sekitar, seperti kebutuhan dasar yang dimiliki individu sebagai pengguna yang berkaitan dengan objek rancangan, usia pengguna, jarak komunikasi interaktif, jenis kelamin, kemampuan fisik, serta kondisi standar yang diperlukan manusia dengan proporsi lingkungan sekitarnya.

Penerapan arsitektur perilaku pada desain *co-housing* dan pusat komunitas berupa setting perilaku terdapat beberapa pola ruang berdasarkan tata lingkungan tertentu, antara lain: 1) Ruang berbatas tetap, tidak mudah dipindah atau digeser dan bersifat massif, 2) ruang berbatas semi tetap, memiliki batas ruang yang dengan mudah untuk dipindahkan, 3) ruang informal, ruang yang terbentuk dalam kurun waktu singkat karena ketidaksengajaan (Laurens H M,2004). Sedangkan, konsep arsitektur perilaku berupa persepsi lingkungan berhubungan dengan setting perilaku yang adalah sebuah pemahaman setiap individu terhadap suatu setting atau lingkungan yang berdasar kepada pendidikan, latar belakang budaya, pengalaman, dan nalar individu (Haryadi & Setiawan, 2010). Konsep arsitektur perilaku tersebut akan digunakan sebagai penyelesaian desain yaitu konsep setting perilaku pada penyelesaian desain program ruang yang ramah lansia dan aksesibilitas yang aman dan mudah diakses, serta konsep persepsi lingkungan pada penyelesaian tampilan massa bangunan.

2. METODE PENELITIAN

Proses penelitian ini terdiri lima tahapan dengan metode deskriptif kualitatif, antara lain identifikasi masalah, perumusan ide, pengumpulan data, pengolahan data, dan perumusan konsep perencanaan dan perancangan (lihat Gambar 1).



Gambar 1

Bagan metode perancangan *co-housing* dan pusat komunitas lanjut usia

Tahap pertama yaitu identifikasi masalah dengan merumuskan permasalahan-permasalahan dalam sebuah lingkup bahasan terkait dengan kondisi penduduk lanjut usia yang terus meningkat seiring dengan usia harapan hidup di Indonesia, dan memerlukan perhatian serta kegiatan sehingga di dalam usianya yang tergolong lanjut tetap dapat melakukan kegiatan produktif. Selain itu, penduduk lanjut usia masa kini mayoritas merasa kesepian dikarenakan keluarga mereka yang tergolong ke dalam usia muda/ produktif, tidak dapat memberikan perhatian khusus ataupun menjadi teman lanjut usia setiap hari semasa hidupnya. Hal ini juga menjadi focus dari pemerintah dalam menjadikan Surakarta sebagai kota ramah lansia, sehingga usia harapan hidup di Indonesia dapat terus meningkat setiap tahunnya. Kondisi yang seperti ini perlu diselesaikan dengan menemukan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

Tahapan kedua yaitu perumusan ide, berupa pencarian ide atau gagasan berupa informasi terkait dengan *co-housing* dan pusat komunitas lanjut usia, pemantapan ide dengan memperkuat ide atau gagasan dengan data serta informasi yang bersumber baik arsitektural maupun non-arsitektural, selanjutnya pengembangan ide dengan memaparkannya ke dalam konsep sehingga menghasilkan sebuah desain rancangan. Tahapan ini dilengkapi dengan studi pustaka berupa *co-housing*, pusat komunitas, serta konsep arsitektur perilaku. Hasil studi konsep arsitektur perilaku dan kriteria-kriteria penduduk lanjut usia diwujudkan dalam bentuk ide perancangan *co-housing* dan pusat komunitas. Tahapan ketiga yaitu metode pengumpulan data yang terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Terdapat beberapa tahapan dalam data primer meliputi, observasi lapangan atau kondisi eksisting yang terdapat di Mojosongo sehingga dapat dilakukan analisis klimatologis dan lainnya, dokumentasi, dan wawancara. Sedangkan data sekunder meliputi, studi pustaka mengenai konsep arsitektur perilaku, *co-housing*, serta pusat komunitas dan studi preseden. Tahapan keempat adalah pengolahan data yang dilakukan secara kualitatif, seperti reduksi data terkait dengan kondisi penduduk lansia di Kelurahan Mojosongo dan dikelompokkan berdasarkan kategori umur. Selanjutnya penyajian data dengan menggunakan gambar, table, dan deskripsi yang telah dikelompokkan berdasarkan RW, umur, dan jenis kelamin. Selanjutnya tahapan yang dilakukan dalam metode pengolahan data adalah menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah didapat.

Tahapan akhir adalah tahapan perumusan konsep perencanaan dan perancangan. Tahapan ini merupakan tahapan dalam mengimplementasikan konsep arsitektur perilaku disesuaikan dengan data-data yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini akan berfokus kepada desain melalui tahapan transformasi desain berdasarkan konsep arsitektur perilaku dan permasalahan-permasalahan yang perlu diselesaikan secara desain arsitektural.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelurahan Mojosongo merupakan salah satu kelurahan yang terdapat di Kota Surakarta dengan jumlah penduduk terbanyak dengan jumlah penduduk lansia sebanyak 5.150 jiwa dan kelurahan terluas dengan jumlah 191 RT dan 39 RW yang tersebar. Kelurahan Mojosongo terdapat beberapa fasilitas kesehatan seperti, Rumah Sakit Dr. Oen, klinik kesehatan, dan apotek. Penentuan lokasi objek rancang bangunan didasarkan pada fasilitas-fasilitas kesehatan yang diperlukan untuk penghuni lanjut usia yang akan tinggal di *co-housing* yang terdapat di sekitar tapak terpilih. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka lokasi tapak terpilih berada di Jalan Merbabu Raya, Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta dengan luas tapak 16.481 meter persegi (lihat Gambar 2).

Objek hunian berupa *co-housing* dan pusat komunitas lansia merupakan dua fungsi arsitektur yang berfokus sebagai hunian penduduk lanjut usia serta berkegiatan bersama melalui ruang-ruang bersama seperti komunal dengan menekankan kepada konsep arsitektur perilaku. Adanya interaksi dan kegiatan produktif yang tercipta dalam *co-housing* dan pusat komunitas mampu meningkatkan semangat hidup lansia, sehingga usia harapan hidup dapat meningkat.

Pengguna objek rancang arsitektur akan diklasifikasikan menjadi 3 pengguna yaitu, penduduk lanjut usia sebagai pengguna utama, keluarga lansia sebagai pengunjung, dan pengelola.



Gambar 2
Pemilihan Lokasi Tapak Perancangan *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

Berdasarkan pemahaman mengenai arsitektur perilaku, secara konseptual pendekatan ini merupakan pendekatan yang menekankan kepada setiap individu berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan interaksinya dengan lingkungan tidak dapat diinterpretasikan secara sederhana namun cenderung mengarah ke kompleksitas dalam sesuatu yang *probabilistic* (Haryadi & Setiawan, 2010). Penerapan konsep arsitektur perilaku baik perilaku terhadap arsitektur maupun arsitektur terhadap perilaku akan diterapkan pada pengguna utama yaitu penduduk lanjut usia yang berusia antara 60 tahun sampai 75 tahun. Berdasarkan hasil analisis, objek rancangan mampu menampung 168 penghuni lansia pada *co-housing* dengan berbagai ragam kegiatan dan aktivitas yang dapat dilakukan di *co-housing*, pusat komunitas, serta kawasan (lihat Gambar 3). Berdasarkan fungsi *co-housing* dan pusat komunitas tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan desain dengan konsep arsitektur perilaku pada pemrograman ruang, aksesibilitas, dan modul hunian *co-housing*.



Gambar 3
Program Kegiatan dan Ruang pada Kawasan

1. Penerapan konsep *setting* perilaku pada program ruang yang nyaman dan ramah lansia

Konsep desain *setting* perilaku pada program ruang berdasarkan kepada pengaplikasian sifat ruang yang terdapat dalam studi konsep arsitektur perilaku seperti, ruang terbatas tetap/ *fixed feature space*, ruang terbatas semi tetap/ *semifixed-feature space*, ruang informal (Laurens, 2004). Penentuan program ruang disesuaikan dengan hasil analisis pengguna dengan ragam kegiatan yang diwadahi. Perancangan akan menekankan pada kenyamanan jarak interaksi yang ada pada *setting* perilaku arsitektur yang telah diperhitungkan dalam analisis perencanaan terkait

hubungan penghuni, pengelola, dengan pengunjung. Sehingga hasil besaran ruang yang ada pada konsep, memperhitungkan besar jarak kenyamanan interaksi berdasarkan standard Neufert.

Co-housing terbagi menjadi 3 tipologi bangunan yaitu, tipe *single bedroom*, *double bedroom*, dan *mix bedroom* (lihat Gambar 4). Ketiga tipologi hunian ini masing-masing terdapat kamar tidur, kamar mandi, ruang tamu, ruang duduk bersama, komunal, dapur, serta ruang makan. Perbedaan dari ketiga tipologi ini adalah jumlah lansia yang terdapat dalam satu kamar serta hunian. Tipe *single bedroom* dapat mengakomodasi 8 penghuni lansia dengan pembagian masing-masing satu orang tiap kamar. Hunian tipe ini dikhususkan bagi penghuni lansia yang sudah tidak memiliki pasangan dan ingin memiliki privasi dalam ruang tidur. Sedangkan, tipe *double bedroom* merupakan hunian yang berjumlah 12 orang dengan pembagian tiap kamar berisi dua orang. Hunian tipe ini diakomodasikan bagi penghuni lansia yang masih berpasangan dan ingin tinggal bersama. Tipe *mix bedroom* merupakan hunian yang dapat mengakomodasi 12 penghuni dengan pembagian 4 kamar berisi satu orang, dan 4 kamar lainnya berisi dua orang. Hunian tipe ini untuk mengakomodasi lansia yang masih atau tidak memiliki pasangan.



Gambar 4
Denah Ruang *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

Pusat komunitas lanjut usia merupakan objek rancangan yang akan mewadahi kegiatan produktif lansia baik yang tinggal dalam *co-housing* maupun tidak. Terdapat beberapa ruang kegiatan seperti, ruang *workshop*, ruang musik, ruang serbaguna, area berkebun, ruang duduk bersama, komunal, area olahraga, lapangan, serta ruang makan. Kantor pengelola dan area penerima terdapat ruang kesehatan, ruang penjaga, serta ruang pengelola. Ruang kesehatan berfungsi untuk mengecek kondisi serta merawat lansia saat kondisi tubuh kurang sehat. Sedangkan ruang penjaga merupakan ruang yang dikhususkan bagi penjaga *co-housing* untuk memantau keadaan lansia selama 24 jam. Pemilihan warna dalam ruang-ruang *co-housing* dan pusat komunitas lanjut usia disesuaikan dengan jenis ruang dan kegiatan yang diwadahi (lihat Gambar 5). Warna hangat akan digunakan pada ruang-ruang kegiatan bersama seperti komunal, ruang *workshop*, dan lainnya. Sedangkan penggunaan warna dingin akan digunakan untuk ruang-ruang yang *private* seperti kamar tidur, dan kamar mandi.

Secara keseluruhan, konsep *setting* perilaku dengan ruang terbatas tetap terdapat pada ruang-ruang privasi seperti kamar tidur, serta kamar mandi. Sedangkan, ruang terbatas semi tetap terdapat pada ruangan pusat komunitas seperti ruang musik dan ruang serbaguna yang menekankan juga pada konsep *adaptability*. Konsep arsitektur perilaku juga tercipta melalui ruang interaksi yang dirancang secara mikro dan makro disesuaikan dengan kriteria-kriteria lansia secara umum. Ruang interaksi mikro seperti komunal pada hunian, merupakan ruang interaksi

yang dapat mengakomodasi lansia dengan tipe *introvert*, sehingga tetap dapat berinteraksi bersama penghuni *co-housing* dalam skala yang kecil. Sedangkan ruang interaksi makro seperti pusat komunitas, merupakan ruang interaksi yang dapat mengakomodasi interaksi antara lansia dengan berbagai tipe dan beragam kegiatan.



Gambar 5
Perspektif Interior *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

2. Penerapan konsep *setting* perilaku pada aksesibilitas kawasan dan ruang yang mudah diakses

Penerapan *setting* perilaku pada aksesibilitas disesuaikan dengan pola kegiatan lansia yang berulang serta jarak kenyamanan interaksi yang berkaitan dengan *setting* perilaku sehingga peletakkan aksesibilitas tidak mengganggu aktivitas. Selain itu, disesuaikan juga dengan pengaruh lansia terhadap arsitektur perilaku berdasarkan kemampuan fisik, usia, antropometri, serta kebutuhan dasar. Hal ini perlu disesuaikan dengan standard aksesibilitas yang terdapat dalam Peraturan Pemerintah No. 43 Tahun 2004.

Terdapat 4 asas terkait aksesibilitas dalam Peraturan Menteri RI No. 30/PRT/2006 yaitu asas kemudahan, asas kegunaan, asas keselamatan, dan asas kemandirian. Beberapa hal yang menjadi fokus dalam penerapan aksesibilitas antara lain, ukuran dasar ruang yang mampu mengakomodasi pengguna kursi roda, jalur pedestrian dengan ketinggian tidak lebih dari 1,25 meter serta terdapat area peristirahatan setiap 9 meter, ukuran pintu dengan lebar minimal 90cm, kemiringan ramp tidak lebih dari 6 derajat, terdapat handrail di setiap ruangan, pemilihan

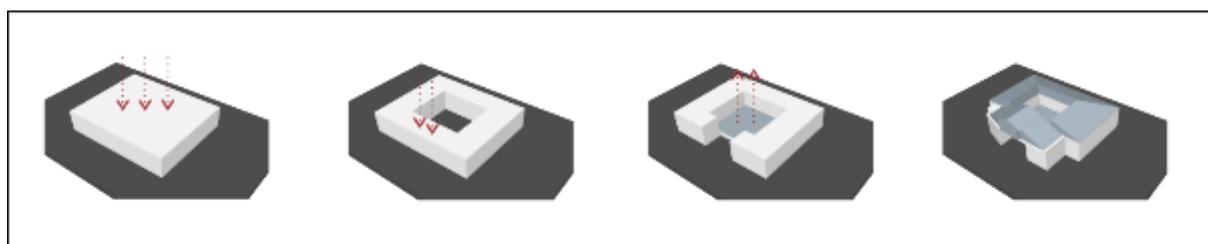
bahan material khususnya material lantai yang tidak licin, dan peletakkan perabot yang mempermudah akses lansia khususnya pengguna kursi roda (lihat Gambar 6).



Gambar 6
Peletakkan Aksesibilitas pada Eksterior dan Interior *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

3. Penerapan konsep persepsi pada tata olah massa bangunan dan zonasi *co-housing* dan pusat komunitas lanjut usia

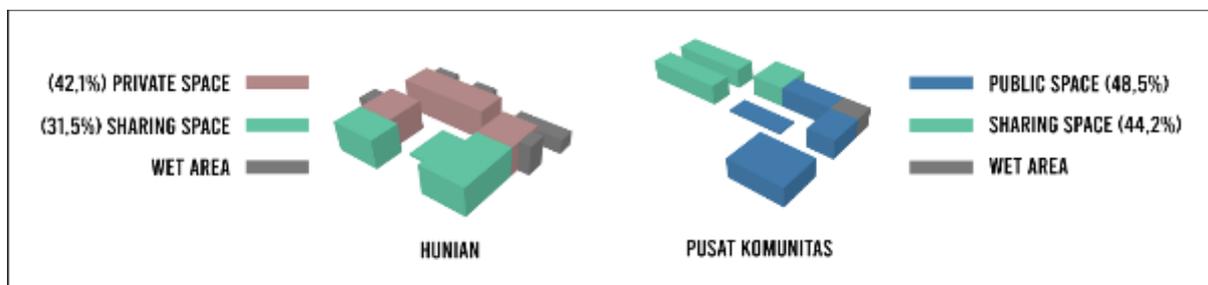
Konsep desain persepsi diterapkan dengan menekankan kesamaan persepsi akan kebutuhan tempat tinggal bagi penduduk lanjut usia. Penerapan konsep persepsi dalam arsitektur perilaku dapat terlihat pada bentuk gubahan massa *co-housing* yang mengedepankan bentuk dasar mengantung. Bentuk mengantung ini memiliki suasana yang diperlukan penduduk lanjut usia karena memiliki kesan yang melindungi tercipta dari bentuk yang mengelilingi *co-housing*. Bentuk massa awal merupakan bentuk balok yang selanjutnya mengalami transformasi bentuk berupa additive dan substraktif sehingga menghasilkan bentuk mengantung (lihat Gambar 7).



Gambar 7
Pembagian Fungsi Ruang *Private* dan *Sharing* pada *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

Bentuk mengantung yang dihasilkan melalui proses transformasi massa bangunan menciptakan ruang tengah yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang bersama. Sehingga sisi tengah *co-housing* merupakan komunal hunian yang menjadi tempat berkumpul semi terbuka bagi penghuni. Pemilihan ruang tengah *co-housing* dengan konsep semi terbuka disesuaikan dengan persepsi lansia akan bentuk hunian yang mengantung, sehingga dengan konsep semi terbuka ini maka bentuk mengantung yang tercipta dapat dirasakan oleh penghuni lansia dan tidak menghilangkan kesan mengantung itu sendiri. Oleh sebab itu, sisi tengah hunian menggunakan atap jenis *skylight polycarbonate*, sehingga dapat memanfaatkan cahaya yang masuk dan memaksimalkan pertukaran udara secara *cross-ventilation*.

Hasil dari transformasi desain selanjutnya akan menghasilkan zonasi pada bangunan berdasarkan tingkat keprivasian antara lain, *private space*, *sharing space*, dan *public space* (lihat Gambar 8). *Sharing space* yang terdapat pada *co-housing* antara lain ruang tamu, komunal, ruang duduk bersama, ruang makan, dan dapur, sedangkan yang termasuk ke dalam zonasi *private space* adalah kamar tidur. Pusat komunitas lansia terbagi menjadi zonasi *public* dan *sharing space*. Ruang-ruang yang termasuk ke dalam *public space* adalah ruang serbaguna/ aula, ruang duduk bersama, dan area penitipan. Sedangkan zona *sharing space* antara lain ruang *workshop*, komunal, ruang makan, serta dapur.



Gambar 8
Pembagian Fungsi Ruang *Private* dan *Sharing* pada *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

Pengolahan tata massa pada tapak kawasan diperhatikan berdasarkan fungsi bangunan. Sehingga, hasil analisis didapatkan bentuk radial dalam pengolahan tata massa (lihat Gambar 9). Bentuk radial dipilih karena memiliki pusat di tengah dan dapat membagi jarak yang sama antara *co-housing* dan pusat komunitas, sehingga mempermudah akses bagi lansia yang menghuni *co-housing*. Selain itu, di sekeliling tapak dirancang agar dapat dikelilingi kendaraan baik kendaraan beroda dua atau empat, serta mobil damkar untuk mengantisipasi terjadinya kebakaran yang terjadi di area tengah tapak. Sehingga seluruh area pada tapak dapat terjangkau oleh berbagai kendaraan dengan system siklus memutar satu arah. Pengolahan pada tapak juga dirancang agar dapat dilalui oleh pejalan kaki di setiap sisi tapak, oleh sebab itu di sepanjang jalur kendaraan terdapat area pedestrian serta tempat peristirahatan untuk mempermudah pengguna melakukan perpindahan. Bentuk radial ini menjadikan pusat komunitas menjadi pusat kawasan.



Gambar 9
Tata Olah Massa pada Kawasan



Gambar 10
Perspektif Eksterior *Co-Housing* dan Pusat Komunitas Lanjut Usia

4. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan pada objek rancang arsitektural berupa *co-housing* dan pusat komunitas lanjut usia dengan menerapkan konsep arsitektur perilaku adalah sebagai berikut;

- a. Penentuan program ruang *private space* dan *sharing space* pada *co-housing* dan pusat komunitas disesuaikan dengan kebutuhan dan ragam aktivitas yang diwadahi dengan tetap menciptakan konsep arsitektur perilaku berupa jarak interaksi kenyamanan antar pengguna, yaitu penduduk lanjut usia.
- b. Modul hunian dirancang dengan 3 tipe yaitu *single bedroom*, *double bedroom*, dan *mix bedroom*, untuk mengakomodasi kebutuhan dan pengelompokkan penghuni berdasarkan jumlah orang dalam kamar tidur.
- c. Pengaplikasian bentuk mengantung pada bangunan *co-housing* disesuaikan dengan rata-rata kebutuhan lansia akan kesan dilindungi yang dapat tercipta dari bangunan yang menjadi tempat tinggal.
- d. Tingkatan *sharing space* secara mikro dan makro disesuaikan dengan karakteristik lansia dalam berinteraksi dengan teman sebaya atau orang lain di sekitarnya.
- e. Pengadaan aksesibilitas merupakan hal penting dalam perancangan arsitektural yang dikhususkan bagi penduduk lanjut usia untuk mempermudah dalam melakukan aktivitas secara mandiri.

2. Saran

- a. Konsep arsitektur perilaku dapat diterapkan secara menyeluruh ke dalam keseluruhan tipologi bangunan baik dalam hal pengaruh perilaku terhadap arsitektur maupun arsitektur terhadap perilaku.

- b. Penerapan arsitektur perilaku dalam desain rancangan yang memiliki kelebihan dalam aspek *setting* perilaku dan persepsi sebagai pembentuk kriteria pengguna.

REFERENSI

- Anonim. (2015). *Penduduk Lanjut Usia (Lansia) dan Keterjangkauan Program Perlindungan Sosial Bagi Lansia*. Jakarta.
- Durrett, C., & Kathryn McCamant. (1989). *Cohousing: A Contemporary Approach to Housing Ourselves*. California: Ten Speed Press.
- Durrett, C., & McCamant, K. (2011). *Creating Cohousing: Building Sustainable Communities*. Canada: New Society Publishers.
- Indonesia, K. K. (2013). *Jendela dan Informasi Kesehatan*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
- McMillan, D. W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*, Volume 14, 7.
- Quinio, V., & Burgess, D. (2018). *Is co-living solution for vulnerable older people?* Cambridge: University of cambridge.
- RI, K. (2013). *Jendela Data dan Informasi Kesehatan*. Jakarta: Depkes RI.
- Saputro, B. W. (2018). PENERAPAN DESAIN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN REDESAIN PASAR PANGGUNGREJO SURAKARTA. *SENTHONG*, 203-2012.
- Setiawan, B., & Haryadi. (n.d.). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Yogyakarta: Gadjah mada University Press.
- Statistik, B. P. (2019, Oktober 18). *Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin Tahun 2018*. Retrieved from Badan Pusat Statistik Kota Depok: <https://depokkota.bps.go.id/statictable.html>
- Tandal, A. N., & Egam, I. P. (2011). Media Matrasain. *Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme)*, Vol 8.