

PENERAPAN STRATEGI WAYFINDING DALAM PERANCANGAN FASILITAS TERAPI RAMAH PENDERITA ALZHEIMER

Sebastian Joe¹⁾, Fermanto Lianto^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sebastianjoe21@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, fermantol@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: fermantol@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Alzheimer merupakan penyakit gangguan daya ingat yang menyebabkan adanya degradasi memori sehingga memiliki ingatan jangka pendek. Umumnya penyakit Alzheimer diderita oleh lansia berusia 60 tahun ke atas dan dalam perkiraan, pada tahun 2050 akan meningkat hingga 2 kali lipat. Namun, dibalik banyaknya penelitian yang sudah dilakukan, sampai saat ini belum ditemukan penanganan khusus untuk menyembuhkan penyakit ini. Penderita Alzheimer umumnya mengalami masalah dalam menemukan jalan untuk mencapai suatu titik, bahkan pada tempat yang familiar bagi mereka sehingga mereka sulit untuk sampai ke lokasi tujuan tanpa tersesat dan kebingungan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi serta metode perancangan arsitektur keseharian. Kemudahan desain pada suatu rancangan untuk Alzheimer dapat dilihat dari kemudahannya untuk mencapai ke suatu ruang tanpa menciptakan adanya kebingungan. Hal ini berkaitan dengan adanya efektivitas suatu sirkulasi pada suatu bangunan. Dengan adanya bantuan *wayfinding* diharapkan dapat membantu para penderita Alzheimer agar mereka dapat menjadi lebih mandiri, sehingga mereka dapat sampai ke titik tujuan mereka. Dengan meningkatkan aspek elemen arsitektur seperti spasial, artikulasi bentuk, *signage*, *landmark*, warna, dan pencahayaan diharapkan dapat menciptakan rehabilitasi Alzheimer yang semakin meningkatkan kesejahteraan penderita Alzheimer.

kata kunci: alzheimer; disorientasi; keseharian; pencarian jalan; terapi

Abstract

Alzheimer's is a disease that affects memory function and causes short-term memory to deteriorate. Alzheimer's disease often affects people 60 years of age and older, and it is predicted that by 2050, that number will have doubled. There hasn't been a precise cure for this ailment, despite the extensive research that has been done. Alzheimer's patients typically struggle to navigate even familiar environments, making it challenging to reach their destination without getting lost or confused. This research uses phenomenological research methods and everydayness architectural design methods. The simplicity of an Alzheimer's-friendly design can be observed in how simple it is to enter a location without becoming lost. This has to do with how well a building's circulation works. It is envisaged that navigation may aid Alzheimer's patients in becoming more autonomous and enabling them to reach their destination. It is envisaged that through enhancing architectural features such as spatial organization, form articulation, signs, landmarks, colours, and lighting, Alzheimer's rehabilitation can be developed, further enhancing the welfare of Alzheimer's patients.

keywords: alzheimer; disorientation; everydayness; therapy; wayfinding

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Penyakit Alzheimer merupakan penyakit gangguan daya ingat yang menyebabkan adanya degradasi memori sehingga memiliki ingatan jangka pendek (Hidayat, Soemardiono, & Setijanti, 2015). Penyakit ini bersifat progresif dan terjadi akibat adanya kerusakan zat kimia pada struktur otak yang menyebabkan kematian pada sel-sel otak. Umumnya penyakit Alzheimer diderita oleh lanjut usia dengan usia 60 tahun ke atas, namun penyakit ini juga dapat diderita sejak dini. Menurut Dirk R. Maitimoe, Direktur Eksekutif Alzheimer's Indonesia (ALZI), terdapat berbagai macam faktor yang dapat menyebabkan timbulnya penyakit Alzheimer seperti usia, keseharian yang sibuk, medis, keturunan, dan gaya hidup yang tidak sehat (ALZI Center, 2019). Penderita Alzheimer cenderung mengalami kehilangan memori, memiliki suasana hati yang tidak stabil, agresif, berhalusinasi, dan sulit membedakan waktu. Total penderita penyakit Alzheimer secara global mencapai 46,8 hingga 50 juta orang (ALZI Center, 2019). Pertambahan penderita penyakit Alzheimer cukup cepat dengan asumsi setiap 3 detik, terdapat 1 orang di dunia menderita penyakit Alzheimer. Di Indonesia, terdapat 1.2 juta penduduk yang menderita penyakit Alzheimer pada 2016 dan diperkirakan akan bertambah menjadi 2 juta orang pada 2030 (ALZI Center, 2019). Ahli mengatakan bahkan angka tersebut dapat meningkat bahkan hingga 68% pada tahun 2050. Penyakit Alzheimer merupakan salah satu tantangan medis dan menjadi penyakit dengan peringkat kematian ke-7 di dunia (World Health Organization, 2020).

Penanganan penyakit Alzheimer sudah menjadi salah satu topik yang sering dibahas dan diriset oleh banyak pihak. Namun, dibalik banyaknya riset yang telah dilakukan, hingga saat ini belum ditemukan penanganan khusus untuk menyembuhkan penyakit ini (Elnimr, 2021). Oleh karena itu, penyakit ini bersifat irreversibel sehingga penyakit ini hanya dapat dicegah agar tidak semakin buruk. Dengan perkiraan semakin bertambahnya penderita Alzheimer di dunia, terutama di Indonesia, dibutuhkan fasilitas untuk meningkatkan terapi kognitif penderita. Penderita Alzheimer umumnya mengalami masalah dalam menemukan jalan untuk mencapai suatu titik, bahkan pada tempat yang familiar bagi mereka. Oleh karena itu, diperlukan respons desain pada arsitektur yang ramah bagi penderita Alzheimer, sehingga mereka dapat secara mandiri melakukan aktivitas dasar seperti makan, pergi ke kamar mandi, dan pergi ke tempat istirahat mereka (O'Malley, Innes, & Wiener, 2017). Salah satu bentuk respons adalah dengan adanya strategi *wayfinding* untuk memahami perilaku penderita, sehingga dapat menciptakan suatu desain yang efisien dengan penempatan ruang, ukuran *signage*, dan bantuan elemen arsitektur lainnya seperti bentuk dan warna agar mereka dapat sampai ke tujuan tanpa menciptakan kebingungan (Kleibusch, 2018).

Rumusan Permasalahan

Bagaimana peran Arsitektur dapat membantu penderita Alzheimer untuk dapat lebih mandiri, sehingga dapat sampai ke lokasi tujuan tanpa tersesat dan kebingungan?

Tujuan

Penelitian ini bertujuan sebagai strategi desain yang dapat digunakan bagi masyarakat mengenai syarat-syarat yang perlu untuk diperhatikan dalam merancang fasilitas yang ramah penderita Alzheimer.

2. KAJIAN LITERATUR

Penyakit Alzheimer

Penyakit Alzheimer merupakan gangguan kognitif sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengingat suatu peristiwa (Paskalis, 2016). Hingga saat ini, belum ditemukan obat yang efektif untuk penderita Alzheimer, sehingga penyakit tersebut belum dapat disembuhkan. Penderita

Alzheimer umumnya melakukan terapi yang berupa, terapi farmakologis dan terapi non farmakologis (Gambar 1).

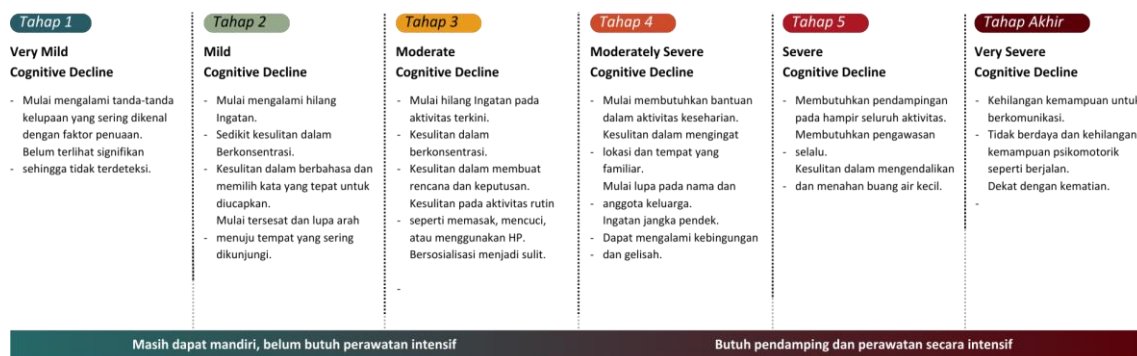
Terapi farmakologis

Merupakan terapi dengan menggunakan obat untuk memperlambat atau menghambat gejala penyakitnya. Adapun obat yang diberikan hanya untuk memperlambat atau menghentikan kerusakan neuron agar penyakit Alzheimer tidak semakin fatal, sehingga obat tersebut bukan untuk menyembuhkan penyakit Alzheimer.

Terapi non-farmakologis

Merupakan terapi dengan mengasah kemampuan untuk melakukan aktivitas sehari-hari untuk mempertahankan atau meningkatkan fungsi kognitif otak. Kegiatan yang dilakukan berfungsi untuk mengurangi gejala perilaku seperti gangguan tidur, berkeliaran, depresi, dan apatis. Kegiatan yang dilakukan oleh pasien dapat berupa kegiatan kreatif seperti olahraga, kegiatan keseharian mereka secara konsisten.

Timeline Penderita Alzheimer



Gambar 1. *Timeline Penyakit Alzheimer*

Sumber: Penulis, 2023

Arsitektur Keseharian

Terdapat empat hal yang menjadi dasar untuk digunakan arsitek, yaitu dunia seni, sains, perilaku dan lingkungan. Sudut pandang keseharian merupakan dunia perilaku yang berusaha untuk melihat bagaimana manusia menggunakan ruang untuk memenuhi kebutuhannya (Sutanto, 2020). Manusia menciptakan sebuah narasi terhadap ruang yang dia rasakan (De Certeau, 1984). Memori merupakan salah satu narasi yang dibentuk oleh manusia. Karakter arsitektur keseharian adalah tidak memiliki klaim eksklusif atau istimewa, dipengaruhi oleh teknologi konstruksi yang sudah maju, berkaitan dengan kebudayaan dan menggunakan metode konvensional sesuai dengan waktu dan tempat, berfokus pada karakteristik lokal, bukan bersifat universal, menghindari pendekatan arsitektur yang *'out of town'*, menciptakan arsitektur yang secara spesifik dan tidak dapat digunakan secara universal, bukan merupakan arsitektur dengan desain yang mewah atau eksklusif, melainkan memberikan ruang dialog dan partisipasi bagi penggunaannya (Gert Wingårdh & Wærn, 2008).

Keseharian Penderita Alzheimer

Keseharian dari penderita Alzheimer tidak jauh dari karakteristik dan gejala umum yang timbul akibat penyakit Alzheimer adalah gangguan daya ingat, sulit fokus, sulit melakukan kegiatan familiar, disorientasi, kesulitan memahami visuo-spasial, gangguan berkomunikasi, menaruh barang tidak pada tempatnya, salah membuat keputusan, menarik diri dari pergaulan, perubahan perilaku dan kepribadian (Budiarso, 2023).

Disorientasi merupakan salah satu gejala yang paling umum untuk diderita oleh penderita Alzheimer. Penderita Alzheimer sering kali tersesat dan kebingungan untuk menentukan arah jalan dalam mencapai suatu tujuan yang bahkan sudah sering mereka lalui. Oleh karena itu, diperlukan penunjuk arah yang jelas dengan strategi *wayfinding* pada kota dan bangunan agar dapat digunakan dengan mudah dan jelas.

Pengertian *Wayfinding*

Wayfinding merupakan visualisasi pengalaman suatu perspektif orang untuk menemukan jalan hingga dapat sampai ke tujuan secara tepat sehingga tidak menyebabkan disorientasi dan kebingungan (Farr, Kleinschmidt, Yarlagaadda, & Mengersen, 2012). Dengan adanya bantuan *wayfinding*, pengguna dapat menemukan jalan menuju suatu lokasi dengan mudah walaupun berada dalam suatu lingkungan yang belum familiar (Hantari & Ikaputra, 2020). Proses dari menemukan suatu jalan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu: Kemampuan individu manusia; Proses mencerna dan peta kognisi yang terbentuk dalam pikiran individu; Informasi pada suatu lingkungan (*environmental information*).

Tabel 1. Empat Proses Dalam Menemukan *Wayfinding* Untuk Mencapai Suatu Lokasi

No	Proses	Penjelasan
1.	<i>Orientation</i>	Ketika seseorang dapat mengetahui lokasi mereka berdasarkan <i>landmark</i> dan tujuan yang ditetapkan
2.	<i>Route selection</i>	Memilih rute yang akan dicapai
3.	<i>Route control</i>	Kemampuan untuk mengikuti rute yang telah dipilih
4.	<i>Recognition of destination</i>	Menyadari kemampuan dalam mencapai tujuan yang diinginkan

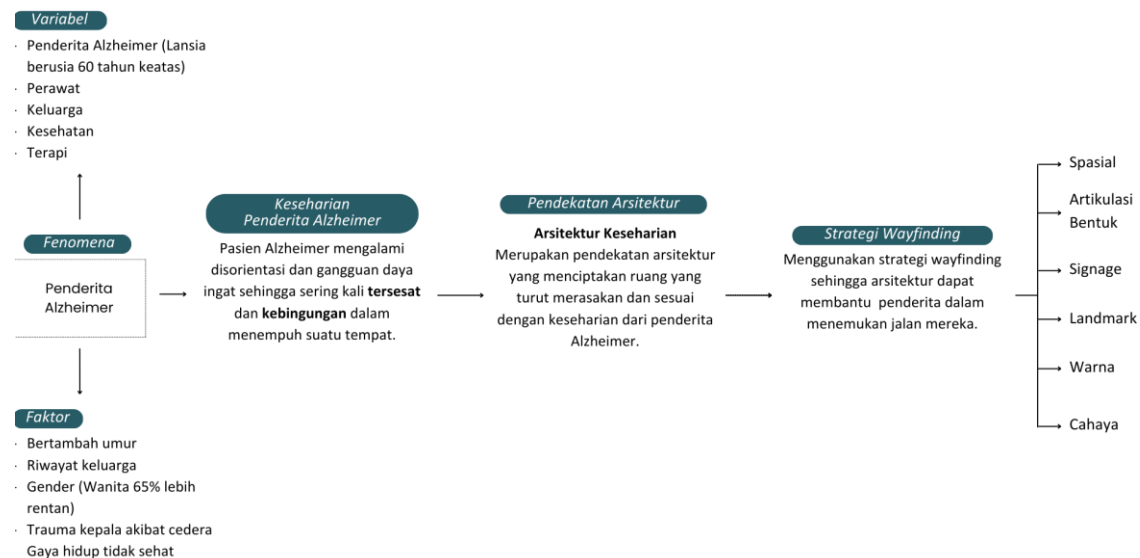
Sumber: Hantari dan Ikaputra, 2020

Faktor yang dapat membantu proses *wayfinding* adalah dengan memperhatikan beberapa hal (Gambar 2), seperti: *Spatial*, organisasi pengelompokan refleksi ruang yang diinternalisasi; *Signage*, berupa papan informasi tekstual dan grafis dari lokasi, arah, atau nama ruang; *Maps*, merupakan gambar dua dimensi pada suatu lokasi untuk menunjukkan tata letak ruangan dan fungsi dari suatu tempat; *Landmark*, dapat membantu mencari jalan dalam memberikan informasi penting untuk menjadi acuan dalam suatu lingkungan; *Directories*, untuk memberikan sekilas tentang informasi yang terdapat pada suatu lokasi atau tempat; *Color and Lighting*, cahaya dapat membantu pengguna secara visual dan warna membantu menyadarkan seseorang ke suatu tujuan (Farr, Kleinschmidt, Yarlagaadda, & Mengersen, 2012).

Wayfinding dalam arsitektur termasuk perencanaan tata ruang, sistem sirkulasi, artikulasi bentuk, dan komunikasi lingkungan (Abrams, 2010). Seorang arsitek harus dapat memahami bahwa desain tidak hanya dari segi fungsional, tetapi juga harus dapat efektif dalam pencapaian menuju suatu lokasi (Hunter, 2010).

Diagram Framework

Berikut ini adalah diagram Framework penulis mengenai faktor yang membantu proses wayfinding:



Gambar 2. Faktor yang dapat Membantu Proses *Wayfinding*

Sumber: Penulis, 2023

3. METODE

Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data mengenai *user*, metode fenomenologi merupakan studi mengenai fenomena pengalaman hidup manusia dan mempelajari bagaimana individu membangun makna dalam pengalaman yang dialami (Creswell, 1998). Pada metode fenomenologi dilakukan agar dapat turut merasakan persepsi, penalaran, dan emosi yang dialami oleh penderita, dalam penelitian ini adalah penderita Alzheimer. Oleh karena itu, pada tahap ini dilakukan untuk dapat memberikan pengetahuan yang dalam mengenai keseharian, kondisi, dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh penderita. Sebelum tahap perancangan, dilakukan metode pengumpulan data fenomenologi untuk mengetahui karakter, aktivitas, keseharian, dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh penderita secara detail dan spesifik. Pengumpulan data dilakukan dengan cara ikut turun langsung merasakan kondisi yang ada, survei dan observasi, serta wawancara oleh pihak terkait. Selain itu, metode kualitatif dengan kajian literatur melalui buku, jurnal, dan artikel dari situs web terpercaya yang dapat mendukung hasil pengamatan fenomenologi yang telah dilakukan, serta studi kasus proyek serupa yang mendalam untuk mendapatkan informasi mengenai program, sistem, dan peranan arsitektur dalam menjawab masalah serupa.

Metode Perancangan

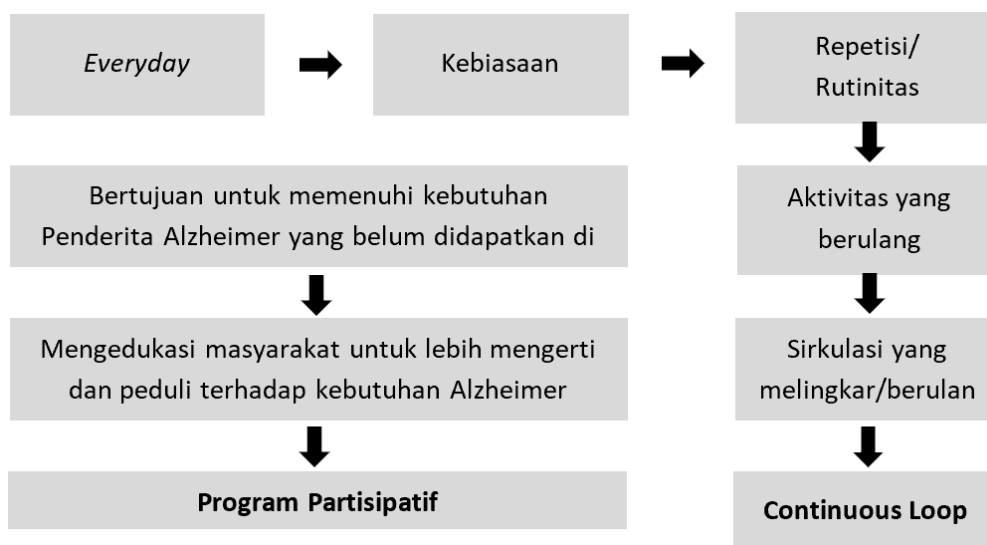
Metode keseharian sangat bergantung terhadap faktor manusia yang hidup dan tinggal di dalamnya (De Certeau, 1984). Metode ini bertujuan untuk meningkatkan hubungan antara manusia, ruang dan kesehariannya yang pada akhirnya akan menuju pada timbulnya suatu kondisi yang sesuai dengan urutan aktivitas suatu kelompok penggunaannya. Arsitektur keseharian tidak didasari oleh ide-ide abstrak, melainkan melihat kenyataan sebagai bahan referensi bertindak. Melalui sudut pandang arsitektur keseharian, arsitektur berusaha untuk melihat bagaimana manusia menggunakan ruang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dan menciptakan ruang baru sesuai dengan kebutuhannya. Keseharian dari penderita Alzheimer identik dengan terjadinya degradasi memori sehingga mereka dapat sulit untuk mengingat ingatan yang pernah terjadi pada hidup mereka. Salah satunya adalah bagaimana mereka melihat dan menempatkan diri mereka pada suatu lokasi. Oleh karena itu, diperlukan bantuan

secara visual sehingga penderita dapat secara mandiri untuk mencapai suatu tujuan lokasi. *Wayfinding* merupakan salah satu elemen kota dan arsitektur yang selalu hadir dalam setiap aktivitas manusia.

4. DISKUSI DAN HASIL

Konsep Perancangan *The Everyday of Alzheimer*

Konsep *The Everyday of Alzheimer* menciptakan suatu kebiasaan/aktivitas yang berulang-ulang/berlaku secara terus menerus dan menciptakan suatu keadaan yang *continuous looping* (Gambar 3). Konsep ini sejalan dengan penerapan strategi *wayfinding*, dimana perancangan ini dapat membentuk suatu sistem bagi penderita Alzheimer yang dapat lebih melekat dalam memori mereka dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Tujuan dengan diangkatnya konsep ini dengan harapan agar penderita Alzheimer dapat mengetahui orientasi tempat sehingga mengurangi masalah hilang arah dan gelisah dalam menempuh suatu tempat.



Gambar 3. Diagram Alur Konsep

Sumber: Penulis, 2023

Strategi *Wayfinding* dalam Perancangan Fasilitas Terapi Ramah Alzheimer

Hasil desain dari arsitektur empati adalah ketika bangunan yang dihasilkan dapat dengan mudah untuk digunakan. Kemudahan dalam penggunaan suatu bangunan dapat dilihat dari kemudahan pengguna dalam mencapai suatu ruang dan melakukan orientasi di dalamnya. Manusia sebagai pengguna pada suatu bangunan, membutuhkan informasi dalam suatu ruang sehingga tidak membuat mereka semakin bingung dan menimbulkan rasa gelisah.

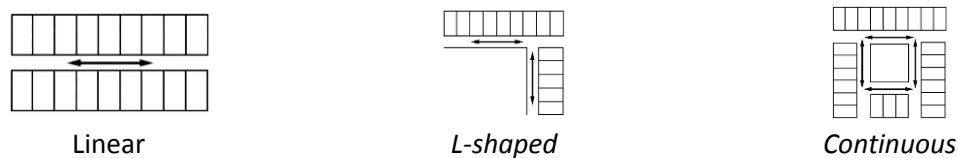
Spasial Pengelompokan Ruang

Organisasi pengelompokan ruang dalam suatu bangunan dirancang agar dapat meningkatkan kemampuan penggunaannya dalam mencapai suatu tujuan dengan mengurangi timbulnya kebingungan di dalamnya. Kemampuan manusia dalam mengingat suatu letak ruang disebabkan oleh sifat legabilitas dan *imageability* dari bangunan tersebut.

Legabilitas, mencakup kemudahan bagi suatu bangunan untuk dapat dimengerti. Terdapat empat variabel yang dapat mempengaruhi kebiasaan individu dalam melihat suatu ruang, yaitu akses Visual, mengacu pada jarak pandang suatu pengguna dalam mengidentifikasi ruang yang berbeda dari suatu titik tertentu; Diferensiasi (mengacu pada kesamaan maupun perbedaan yang dibangun pada suatu lingkungan tertentu untuk menciptakan pembagian ruang atau *cluster* bangunan); Konfigurasi (mengacu pada tata letak suatu kelompok massa tertentu untuk meningkatkan perilaku pengguna dalam mencapai suatu tujuan); *Signage* (mengacu pada

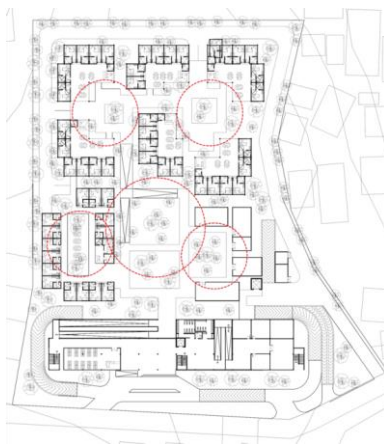
simbol, teks, maupun warna yang dapat menyampaikan makna untuk navigasi pengguna dalam mencapai suatu tujuan serta sebagai penanda dalam pembagian suatu zona ruang).

Imageability, mencakup suatu objek pada bangunan yang mudah untuk diingat oleh pengguna dan menjadi ciri khusus pada suatu bangunan. Terdapat tiga elemen yang digunakan dalam melihat *imageability* suatu bangunan, yaitu operasional, pengguna dalam suatu lingkungan terbiasa dengan elemen yang dilakukan secara berulang-ulang dalam menunjukkan citra dari zona bangunan tertentu; Responsif (menggunakan suatu hal yang unik untuk menciptakan suatu hal yang lebih berkesan); Inferensial (menggunakan kode dalam suatu zona tertentu untuk dalam membagi zona fungsi pada suatu bangunan). *Layout* sirkulasi dalam suatu massa bangunan menjadi penting dalam penemuan suatu jalan bagi pengguna suatu bangunan (Gambar 4).



Gambar 4. Layout Sirkulasi Pada Suatu Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

Dapat dilihat dari gambar di atas, sirkulasi linear dapat menimbulkan kebingungan bagi penderita Alzheimer akibat terjadinya pengulangan secara terus menerus. Sedangkan pada *L-shaped* dapat meningkatkan pengawasan dari perawat jika dilakukan pada unit yang kecil dengan 6-8 kamar pribadi. Sedangkan untuk *continuous path* dapat digunakan dalam sirkulasi skala besar untuk menggabungkan massa-massa kecil tersebut agar mengurangi kegelisahan dari pengguna dan masalah hilang arah yang sering dialami oleh penderita Alzheimer (Gambar 5).



Gambar 5. Sirkulasi *Continuous Loop* Massa Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

Suatu ruang kamar yang baik adalah kamar yang dapat dengan mudah digunakan dan sesuai dengan fungsi ruangnya. Dalam merancang suatu kamar tidur untuk Alzheimer diperlukan visual spasial yang jelas untuk menunjukkan ruang-ruang yang terdapat di dalamnya. Hal ini bertujuan agar penderita dapat mencapai ruang-ruang yang berkaitan seperti kamar mandi, lemari, meja, ruang luar, dan pintu menuju luar kamar tanpa menimbulkan kebingungan, serta masih dapat dijangkau oleh visual mata penggunanya (Gambar 6).



Gambar 6. Lima Poin Model Desain Kamar Ramah Alzheimer

Sumber: Olahan Pribadi berdasarkan *Empowering Room Design, The 5 Point Model, A Specialist Care Architects Approach*, 2023

Artikulasi Bentuk

Bentuk yang digunakan cenderung menggunakan bentuk dasar seperti kotak sehingga memberikan tampak yang pasti dan tertata dengan rapi. Bentuk ini digunakan agar penderita Alzheimer tidak kebingungan, karena bentuk ini yang menjadi bentuk yang paling familiar dari suatu tempat tinggal bagi mereka.

Signage

Penggunaan papan nama digunakan secara efektif untuk mempromosikan pencarian jalan dan orientasi spasial untuk penderita Alzheimer. Papan nama di fasilitas tempat tinggal yang dibantu telah menemukan penderita Alzheimer memerlukan berbagai bentuk dukungan lingkungan untuk mencapai kemandirian dalam pencarian jalan dan mobilitas. Jenis-jenis *signage* yang umum ditemukan di fasilitas bantuan hidup meliputi: tipografi, piktogram, fotografi label, potret individu, atau kartu nama penduduk di. Untuk mempromosikan pencarian jalan yang efektif, peningkatan elemen gambar, keterbacaan, huruf, dan lokasi dari tanda-tanda cukup efektif dalam membantu penyandang Alzheimer.

Landmark

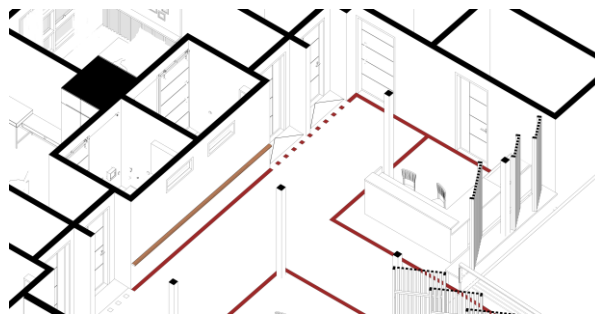
Kemampuan untuk bernavigasi sangat penting dalam spasial lingkungan berskala besar yang tidak dapat dilihat secara total dari satu sudut pandang titik. Individu menggunakan berbagai strategi *wayfinding* untuk berhasil menemukan tujuan mereka. Navigasi dengan petunjuk memungkinkan individu untuk melakukan perjalanan dari satu tempat ke yang lain sambil mempelajari arah dan belokan berdasarkan rute dibuat secara berurutan antara *landmark*. Orientasi tempat adalah metode yang digunakan individu untuk menghasilkan dan menyimpan peta suatu lingkungan dalam membantu menavigasi dari satu tempat ke tempat lain-lain. Penambahan visual yang menarik dapat membantu penderita dalam mencari dan menentukan tujuan lokasi mereka (Gambar 7).



Gambar 7. *Zoning Pembagian Cluster Massa*
Sumber: Penulis, 2023

Warna

Menggunakan teknik kode warna untuk membantu penderita Alzheimer berhasil menavigasi di seluruh lingkungan, Namun, ternyata Teknik tidak efektif karena perubahan signifikan pada mata lensa selama proses penuaan. Semakin bertambahnya usia, persepsi warna berkurang dan menjadi semakin sulit untuk membedakan antara nuansa gelap dan nada terang pada spektrum warna. Kemampuan untuk membedakan antara blues, violet, dan hijau pada spektrum warna, yang menyulitkan penggunaan kode warna untuk meningkatkan pencarian jalan (Gambar 8).

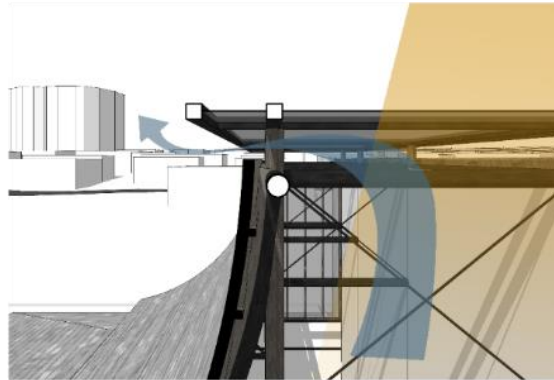


Gambar 8. Interior Bangunan yang Menunjukkan Adanya Kode Warna
Sumber: Penulis, 2023

Kontras pada warna dapat menjadi solusi bagi gangguan penglihatan dalam mencari jalan. Koridor dengan berwarna terang, kusen pintu gelap, laminasi kayu berwarna terang atau karpet, dan furnitur berwarna gelap untuk memungkinkan penghuni dengan Alzheimer untuk membedakan antara pintu dan koridor sambil menavigasi ke seluruh fasilitas. Oleh karena itu, kontras warna menjadi faktor penambah saat mendesain lingkungan yang ramah Alzheimer. Teknik serupa seharusnya digunakan untuk membantu orang dewasa yang lebih tua dengan Alzheimer membedakan antara dinding dan langit-langit, serta lantai dan pelapis. Penggunaan cat warna *matte* dan menghindari pantulan serta silau yang membingungkan pada permukaan di dalam bangunan.

Pencahayaan

Tingkat pencahayaan pada suatu bangunan ramah Alzheimer setidaknya dua kali lipat dari standar normal yang ditetapkan untuk individu lanjut usia agar dapat membantu penglihatan yang baik untuk pencarian jalan. Pencahayaan alami digunakan secara maksimal untuk meningkatkan kenyamanan dan pandangan fasilitas terapi mereka. Namun, penggunaan lampu sorot seharusnya dihindari karena menghasilkan area bayangan gelap di sekitar balok yang secara visual dapat membingungkan penghuni dan mengurangi kemampuan mereka untuk bernavigasi dengan aman di lingkungan (Gambar 9).



Gambar 9. Memanfaatkan *Skylight* Pada Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

5. KESIMPULAN

Wayfinding merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan pengalaman suatu perspektif orang untuk menemukan jalan hingga dapat sampai ke tujuan secara tepat sehingga tidak menyebabkan disorientasi dan kebingungan. Penderita Alzheimer yang sulit dalam mengingat sangat membutuhkan *wayfinding* sebagai informasi tambahan yang dapat membantu mereka, sehingga mereka tidak bingung dan dapat secara mandiri berpindah ke berbagai macam tempat. Dalam meningkatkan efektivitas penggunaan *wayfinding* pada suatu bangunan, terdapat beberapa aspek yang perlu untuk diperhatikan untuk dapat menjadi tanda pengenalan dan ciri khas pada masing-masing ruang agar penyandang Alzheimer dapat lebih mudah mengenali ruangan-ruangan yang terdapat dalam suatu bangunan. Aspek yang dimaksud adalah pencahayaan, *flooring*, warna dan kontras, petunjuk dan *landmark*, serta *signage* dalam merancang elemen arsitektur rehabilitasi Alzheimer.

REFERENSI

- Abrams, J. B. (2010). *Wayfinding in Architecture*. University of South Florida. Florida: University of South Florida. Diambil kembali dari <https://digitalcommons.usf.edu/etd/3541>
- ALZI Center, 2019, *Alzheimer & Demensia*, diunduh Februari 2023, Alzheimer Indonesia: <https://alzi.or.id/alzheimer-demensia/>
- ALZI Center, 2019, *Statistik Tentang Demensia*, diunduh Februari 2023, Alzheimer Indonesia: <https://alzi.or.id/statistik-tentang-demensia/>
- Budiarso, M. N., 2023, *10 Gejala Awal Demensia Alzheimer*, diunduh Mei 12, 2023, Alzheimer Indonesia: <https://alzi.or.id/10-gejala-awal-demensia-alzheimer/>
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc. Diambil kembali dari https://eprints.uny.ac.id/2649/1/5_tradisi_kualitatif_CRESWELL.pdf
- De Certeau, M. (1984). *The Practice of Every Day Life*. California: University of California Press. Diambil kembali dari https://monoskop.org/images/2/2a/De_Certeau_Michel_The_Practice_of_Everyday_Life.pdf

- Elnimr, H. (2021). Interactive Architecture as a Therapeutic Environment for People with Alzheimer's Disease, a Scoping Review. *Form Akademisk*, 14(1), 1-18. doi:10.7577/formakademisk.4143
- Farr, A. C., Kleinschmidt, T., Yarlagadda, P., & Mengersen, K. (2012). Wayfinding: A Simple Concept, a Complex Process. *Transport Reviews: A Transnational Transdisciplinary Journal*, 32(6), 715-743. doi:10.1080/01441647.2012.712555
- Gert Wingårdh, G., & Wærn, R. (2008). *Crucial Words: Conditions for Contemporary Architecture*. Boston: Birkhäuser Architecture.
- Hantari, A. N., & Ikaputra. (2020). Wayfinding dalam Arsitektur. *SINEKTIKA Jurnal Arsitektur*, 17(2), 96-104. Diambil kembali dari <https://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika/article/view/11561>
- Hidayat, D. P., Soemardiono, B., & Setijanti, P. (2015). Alzheimer Rehabilitation Center Design using Natural Lighting Aspect in the Context of Healing Architecture. *International Journal of Engineering Research and Technology (IJERT)*, 4(7), 796-803. doi:10.17577/IJERTV4IS070715
- Hunter, S. (2010). *Spatial Orientation, Environmental Perception and Wayfinding*. New York: Center for Inclusive Design and Environmental Access.
- Kleibusch, K. (2018). Wayfinding & Dementia: How Design can Improve Navigation among Older Adults in Assisted-Living Facilities. *SPNHA Review*, 14(1), 25-42. Diambil kembali dari <https://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=spnhareview>
- O'Malley, M., Innes, A., & Wiener, J. M. (2017). Decreasing spatial disorientation in care-home settings: How psychology can guide the development of dementia friendly design guidelines. *Dementia*, 16(3), 315-328.
- Paskalis, G. V. (2016). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Bangunan Rehabilitasi Alzheimer di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

