

PERANCANGAN TAMAN RAMAH DIFABEL DAN LANSIA SEBAGAI WUJUD RUANG INKLUSIF DI KAWASAN PERUMAHAN

Muhammad Bagus Fachreza

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300210215@student.ums.ac.id

Nurhasan

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Nur192@ums.id

ABSTRAK

Taman sebagai ruang publik memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Namun, tidak semua taman dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan kelompok rentan seperti difabel dan lansia. Penelitian ini bertujuan merancang taman ramah difabel dan lansia di kawasan perumahan untuk menciptakan ruang inklusif yang mendukung aktivitas sosial, kesehatan, dan kesejahteraan mereka. Dengan pendekatan studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara, hasil penelitian menunjukkan pentingnya penerapan desain universal dalam pembangunan taman, termasuk aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan taman inklusif tidak hanya bermanfaat bagi kelompok difabel dan lansia tetapi juga meningkatkan keterhubungan sosial di lingkungan perumahan

KEYWORDS:

taman; inklusif; lansia; difabel

PENDAHULUAN

Ruang publik seperti taman memainkan peranan vital dalam mendukung interaksi sosial, rekreasi, dan kesehatan masyarakat. Keberadaan taman yang inklusif menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya populasi lansia dan kebutuhan aksesibilitas bagi difabel. Sayangnya, banyak ruang publik yang ada belum dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan kelompok rentan ini. Desain yang tidak ramah, seperti jalur yang terlalu curam, kurangnya fasilitas pendukung, dan minimnya tempat istirahat, menjadi hambatan utama bagi mereka dalam memanfaatkan ruang tersebut (Steinfeld & Maisel, 2012; Charness & Bosman, 1990).

Populasi lansia di Indonesia terus meningkat, dengan angka mencapai lebih dari 10% dari total penduduk pada tahun 2023 (WHO, 2007). Lansia membutuhkan ruang publik yang aman dan nyaman, sementara difabel memerlukan aksesibilitas fisik dan sensorik. Menurut Ulrich (1984), elemen hijau seperti taman dapat mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan mental. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

memberikan rekomendasi desain taman inklusif yang ramah bagi difabel dan lansia.

Fenomena ini menjadi latar belakang penelitian tentang perancangan taman ramah difabel dan lansia. Selain memenuhi kebutuhan dasar aksesibilitas, taman juga dapat berperan sebagai tempat untuk memperkuat hubungan sosial antarwarga. Dengan pendekatan desain universal, taman diharapkan mampu menjadi ruang yang inklusif, nyaman, dan aman bagi semua lapisan masyarakat. Penelitian ini bertujuan memberikan rekomendasi desain yang relevan dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas hidup kelompok difabel dan lansia di kawasan perumahan.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi aksesibilitas taman di kawasan perumahan saat ini bagi difabel dan lansia?
2. Elemen desain apa saja yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan inklusivitas taman?
3. Bagaimana cara mengintegrasikan fasilitas inklusif yang mendukung kenyamanan dan partisipasi sosial semua kelompok pengguna?

Tujuan Penelitian

1. Merancang taman yang ramah difabel dan lansia dengan menerapkan prinsip desain universal.
2. Menilai kebutuhan aksesibilitas dan kenyamanan kelompok rentan di ruang publik.
3. Memberikan rekomendasi desain taman inklusif yang dapat diterapkan di kawasan perumahan.

Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoretis:** Menambah literatur tentang desain universal dan taman inklusif sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas ruang publik.
2. **Manfaat Praktis:** Memberikan pedoman desain bagi arsitek lanskap, pengembang perumahan, dan pemerintah untuk menciptakan ruang yang inklusif.
3. **Manfaat Sosial:** Meningkatkan kualitas hidup kelompok difabel dan lansia, serta memperkuat interaksi sosial di lingkungan perumahan.

TINJAUAN PUSTAKA

Desain Universal

Desain universal adalah konsep perancangan yang memastikan lingkungan dapat diakses dan digunakan oleh semua orang tanpa memandang usia, kemampuan, atau status fisik (The Center for Universal Design, 1997).

Lansia

Lansia adalah singkatan dari "lanjut usia," yang merujuk pada individu yang telah mencapai usia tua, biasanya 60 tahun ke atas (UU No. 13 Tahun 1998 Pasal 1 Ayat 2). Lansia sering menghadapi perubahan fisik, psikologis, dan sosial akibat proses penuaan.

Difabel

Difabel adalah istilah yang merujuk pada "differently-abled people" atau penyandang disabilitas. Berdasarkan UU No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, Pasal 1 Ayat 1, penyandang disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan

lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesetaraan.

Taman Inklusif

Taman inklusif adalah ruang terbuka hijau yang dirancang agar dapat digunakan oleh semua orang, tanpa memandang usia, kemampuan fisik, atau kondisi kesehatan. Konsep ini mengedepankan desain universal sehingga ramah bagi lansia, difabel, anak-anak, dan masyarakat umum (Widiastuti, 2020, *Journal of Inclusive Design*).

Terdapat beberapa parameter yang harus diperhatikan dalam membuat ruang yang ramah bagi difabel dan lansia sebagai berikut:

Aksesibilitas

Aksesibilitas menjadi faktor utama dalam menciptakan taman yang ramah bagi difabel dan lansia. Parameter aksesibilitas meliputi keberadaan jalur landai, tanda taktil, toilet aksesibel, dan area bebas hambatan. Elemen ini penting untuk memungkinkan difabel dan lansia mengakses fasilitas dengan aman dan mandiri (Steinfeld & Maisel, 2012).

Fasilitas

Fasilitas taman harus dirancang untuk mendukung kebutuhan fisik dan sosial penggunanya. Lansia membutuhkan tempat duduk ergonomis, area relaksasi, dan fasilitas olahraga ringan (Charness & Bosman, 1990). Difabel memerlukan fasilitas tambahan seperti ramp dan elemen interaktif yang mudah digunakan oleh semua pengguna (Mace, 1985).

Keamanan

Keamanan merupakan aspek penting untuk memastikan kenyamanan pengguna taman. Pencahayaan yang baik dan tata letak yang meminimalkan risiko kecelakaan sangat diperlukan, terutama bagi lansia dengan mobilitas terbatas (Gehl, 2011).

Kenyamanan

Elemen kenyamanan dalam taman mencakup keberadaan tempat duduk yang nyaman, area yang teduh, dan desain lingkungan yang mendukung relaksasi. Kehadiran elemen hijau dapat membantu mengurangi stres dan menciptakan suasana yang menenangkan (Ulrich, 1984).

Tabel 1. Parameter Penelitian

Parameter	Indikator
Aksesibilitas	Lebar dan jenis jalur <i>Ramp</i> <i>Guiding block</i>
Fasilitas	Tempat duduk Fasilitas pegangan Area refleksi
Keamanan	Pencahayaan Petugas keamanan
Kenyamanan	Tempat teduh Fasilitas istirahat Elemen penghijau

Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian dilakukan untuk area ruang terbuka hijau di Perumahan Nawasena Residence, Dusun Dukuhan, Kelurahan Sambirejo, Kecamatan Jumantono, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57782.



Gambar 1. Lokasi Penelitian
(sumber: Dokumen Penulis, 2025)

METODE PENELITIAN

Studi Literatur

Data dikumpulkan dari berbagai jurnal, buku, dan laporan terkait desain taman inklusif (Mace, 1985).

Observasi

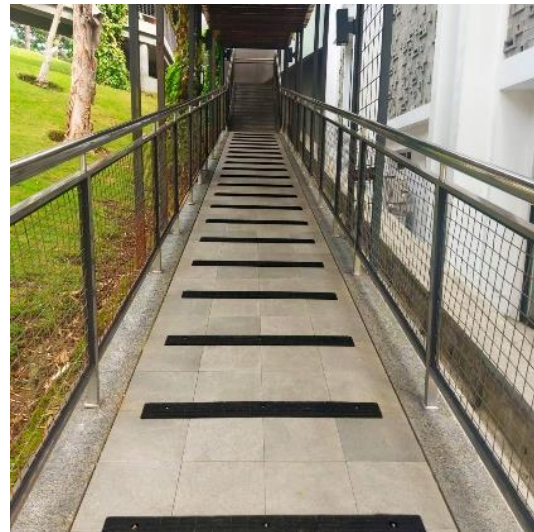
Melakukan survei terhadap taman di kawasan perumahan untuk menilai tingkat aksesibilitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Gagasan Desain dan Strategi Implementasi:

Jalur Pejalan Kaki Anti Selip dan Lebar

Mendesain jalur pejalan kaki yang lebar, rata, dan menggunakan material anti-selip. Jalur ini juga sebaiknya memiliki ramp dan pegangan tangan pada setiap area yang menanjak atau menurun, sehingga memudahkan lansia dan pengguna kursi roda untuk bergerak dengan aman



Gambar 2. Ilustrasi Ramp
(sumber: Google, 2025)

Area Istirahat dengan Kursi Ergonomis

Menyediakan kursi dengan sandaran dan pegangan tangan di sepanjang jalur pejalan kaki, terutama di area teduh. Tempat duduk ini bisa ditempatkan di lokasi yang strategis dan memiliki jarak yang cukup dekat, sehingga lansia dan difabel bisa beristirahat dengan nyaman tanpa harus berjalan jauh.



Gambar 3. Ilustrasi Tempat Duduk
(sumber: Google, 2025)

Jalur Refleksi yang Aman dan Mudah Diakses

Menyediakan jalur refleksi khusus yang aman dan tidak terlalu tajam, sehingga lansia bisa

menikmati pijatan refleksi ringan tanpa risiko cedera. Jalur ini dapat menggunakan batu bulat halus dan ditempatkan di area yang mudah dijangkau.



Gambar 4. Ilustrasi Jalur Refleksi

(sumber: Google, 2025)

Taman Sensorik untuk Relaksasi

Membangun area taman sensorik yang memanfaatkan elemen aroma, suara, dan tekstur dengan menanam tanaman aromatik seperti lavender dan melati atau memasang air mancur. Taman sensorik ini baik untuk relaksasi dan memberikan pengalaman indrawi yang bermanfaat bagi lansia dan difabel.



Gambar 5. Ilustrasi Taman (sumber: Google, 2025)

Lampu Penerangan Otomatis untuk Keamanan

Memasang lampu penerangan otomatis di sepanjang jalur taman, terutama di malam hari. Lampu ini memberikan keamanan tambahan bagi pengunjung, terutama bagi lansia dan difabel yang mungkin memiliki keterbatasan penglihatan saat gelap.



Gambar 6. Ilustrasi Lampu Taman (sumber: Google, 2025)

Gazebo atau Area Berteduh yang Nyaman

Menyediakan gazebo atau area berteduh di beberapa titik, sehingga pengunjung bisa beristirahat tanpa terkena panas matahari atau hujan. Tempat berteduh ini juga bisa menjadi titik interaksi sosial yang nyaman bagi lansia dan difabel.



Gambar 7. Ilustrasi Gazebo (sumber: Google, 2025)

Area Bermain Inklusif untuk Anak-anak

Fasilitas permainan yang bisa dinikmati oleh semua anak, seperti ayunan, perosotan landai, dan panel permainan edukatif yang ditempatkan pada ketinggian yang mudah dijangkau. Menggunakan lantai karet atau rumput sintetis untuk meminimalkan risiko cedera anak-anak saat bermain.



Gambar 8. Ilustrasi Taman Bermain Anak (sumber: Google, 2025)

Pengembangan Alternatif Desain Alternatif Desain 1

Pada alternatif desain 1 membuat taman dengan fasilitas ramp, handrailing dan area refleksi untuk penyandang disabilitas dan lansia, menambahkan kursi dan area teduh seperti gazebo dan pohon serta taman bermain anak-anak.



Gambar 9. Desain 1 (sumber: Dokumen Penulis, 2025)



Gambar 10. Tampak Atas Desain 1 (sumber: Dokumen Penulis, 2025)



Gambar 11. Tampak Depan Desain 1 (sumber: Dokumen Penulis, 2025)

Alternatif Desain 2

Pada alternatif desain 2 membuat taman dengan fasilitas ramp, taman sensorik, kolam dan area bermain anak. Taman sensorik dan kolam dapat menjadi sarana relaksasi untuk difabel dan lansia ataupun semua kalangan.



Gambar 12. Desain 2 (sumber: Dokumen Penulis, 2025)

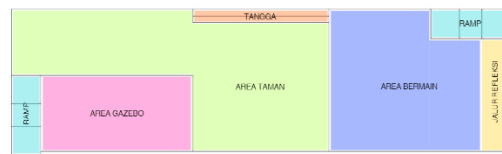


Gambar 13. Tampak Atas Desain 2 (sumber: Dokumen Penulis, 2025)

Evaluasi Desain

Setelah menyelesaikan proses desain kedua alternatif desain maka dilakukan evaluasi desain untuk memilih desain akhir yang perlu diselesaikan dan diperbaiki, maka dipilihlah alternatif desain 1.

Pada alternatif desain 1 dibagi menjadi 3 ruang yaitu area gazebo, area bermain dan area taman dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ramp, tangga, jalur refleksi dan tempat duduk.



Gambar 14. Skema Pembagian Ruang (sumber: Dokumen Penulis, 2025)



Gambar 15. Visual 3D Desain Taman (sumber: Dokumen Penulis, 2025)



Gambar 16. Visual 3D Desain Taman (sumber: Dokumen Penulis, 2025)

KESIMPULAN

Perancangan taman ramah difabel dan lansia sebagai ruang inklusif di kawasan perumahan adalah langkah strategis untuk menciptakan lingkungan yang mendukung partisipasi sosial dan kesejahteraan semua anggota masyarakat. Dengan menerapkan prinsip desain universal, taman ini tidak hanya memberikan manfaat bagi kelompok rentan tetapi juga memperkuat keterhubungan sosial di lingkungan. Rekomendasi ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan ruang publik inklusif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, N. (2018). *Desain Taman untuk Lansia: Studi Kasus di Perumahan Kota Bandung*. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan, 17(2), 65-75.
- Dewi, S. P., & Kurniawan, F. (2019). *Perancangan Ruang Terbuka Hijau Ramah Difabel di Kawasan Perumahan*. Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota, 15(3), 34-42.
- Hanun, I. F., Purnamasari, W. D., & Sasongko, W. (2022). *Evaluasi Kesesuaian Fasilitas dan Aksesibilitas Alun-Alun Batu Berdasarkan Konsep Ramah Difabel*. *Planning for Urban Region and Environment*, 11(3).
- Yusuf, M. I., & Fitriana, R. (2017). *Kebutuhan Fasilitas Publik Ramah Difabel pada Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perumahan*. Jurnal Rancang Kota, 12(4), 56-63.
- Charness, N., & Bosman, E. A. (1990). *Human Factors and the Older Adult*. Academic Press.
- Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal Design: Creating Inclusive Environments*. Wiley.
- Gehl, J. (2011). *Life Between Buildings: Using Public Space*. Island Press.
- Ulrich, R. S. (1984). *View Through a Window May Influence Recovery from Surgery*. *Science*, 224(4647), 420-421.
- WHO. (2007). *Global Age-friendly Cities: A Guide*. World Health Organization.
- Mace, R. L. (1985). *Universal Design: Barrier Free Environments for Everyone*. University of North Carolina.
- Putri, Sekar Hati Dwi (2016) *Perancangan Fasilitas Taman Kota Untuk Lanjut Usia (LANSIA) Di Kota Surabaya Ditinjau Dari Konsep Green Ergonomics Dan Age Friendly City*. Undergraduate thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Kutsiyah, Inayatul (2020) *Kualitas Ruang Publik Bagi Disabilitas Penglihatan Di Taman Bicara Kota Surabaya*. Skripsi thesis, UNIVERSITAS AIRLANGGA.