

PERANCANGAN FASILITAS OLAHRAGA DI TAMAN LANSIA KOTA BANDUNG DENGAN ASPEK VISUAL

Indah Sri Permatasari Arifin¹, Muchlis², Diena Yudiarti³

¹ Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

¹indahsripermatasari@student.telkomuniversity.ac.id, ²muchlis@telkomuniversity.ac.id,
³dienayud@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Menghadirkan taman kota merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas lingkungan disuatu kota dan Kota Bandung sendiri telah menerapkan cara ini dengan dihidirkannya beberapa taman kota yang memiliki ciri khas masing-masing di berbagai tempat salah satunya ialah Taman Lansia. Taman lansia merupakan taman yang ditujukan untuk pengunjung lanjut usia (lansia) beraktivitas seperti senam, olahraga ataupun sekedar berkunjung. Sebagian besar pengunjung datang untuk berolahraga namun fasilitas olahraga yang ada terbilang tidak cukup untuk menunjang pengunjung lansia dikarenakan pengunjung lansia yang datang memiliki kondisi fisik yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu adanya alternatif pilihan olahraga seperti alat olahraga khusus lansia. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan secara langsung dengan objek dan responden yang menghasilkan data-data informasi yang dibutuhkan. Dari analisis dan pendekatan yang dilakukan menghasilkan konsep perancangan fasilitas olahraga yang ringan dengan bentuk sederhana agar dapat memudahkan lansia dalam penggunaannya. Perancangan fasilitas olahraga dengan aspek visual ini menggunakan unsur bentuk yaitu Desain Geo dan unsur warna yaitu merah dan hitam yang dapat dengan mudah diaplikasikan ke produk dengan sedemikian rupa. Dengan adanya perancangan fasilitas olahraga ini diharapkan dapat menjadi opsi atau pilihan lain pengunjung lansia dalam melakukan aktivitas olahraga di Taman Lansia.

Kata-kata kunci: Taman Lansia, Olahraga, Lansia, Visual.

1. Pendahuluan

Taman Lansia merupakan salah satu taman kota yang terletak di Jalan Cisangkuy, Bandung. Berada tepat disebelah Gedung Sate membuat taman ini menjadi salah satu taman yang paling banyak dikunjungi dan diminati. Suasana yang sejuk dengan banyaknya pepohonan menjadikan Taman Lansia menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk beristirahat sejenak dari suasana padat kota dan menjadi layanan tempat komunikasi sosial, sarana olahraga dan bermain. Sesuai dengan namanya, taman ini ditujukan untuk menunjang aktivitas masyarakat lanjut usia (lansia) namun batasan tersebut tidak menjadikan taman ini untuk tidak dikunjungi oleh masyarakat semua usia.

Menjadi salah satu taman tematik di Kota Bandung, Taman Lansia juga merupakan salah satu taman yang telah mengalami proses revitalisasi pada tahun 2014 dengan konteks untuk membahagiakan warga dan dapat menjadi sarana sosial, budaya, rekreasi, olahraga yang lebih layak untuk masyarakat kota Bandung. Namun Taman Lansia sendiri sebenarnya telah dibangun dan diresmikan sejak tahun 2005 dengan nama sebelumnya yaitu Taman Cilaki bagian Utara. Memiliki banyak pepohonan rindang, lingkungan yang sejuk dan jalur jalan untuk refleksi, menjadi salah satu daya tarik bagi para lansia untuk berkunjung ke taman ini.

Seperti taman pada umumnya, Taman Lansia memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan memadai seperti beberapa kursi taman beserta mejanya, track untuk berjalan kaki/jogging yang mengelilingi taman, Track batu refleksi, Toilet umum, Mushollah, tempat parkir untuk pesepeda, dan fasilitas *charging*. Oleh karena itu Taman Lansia dapat dikatakan taman yang sangat bermanfaat dan nyaman untuk

pengunjung. Jika ditinjau dari UU No. 13 tahun 1998 mengenai Kesejahteraan Lansia pada pasal 17 ayat (2) bahwa, diperlukan adanya pelayanan untuk mendapatkan kemudahan dalam penggunaan fasilitas umum dan adanya penyediaan fasilitas rekreasi dan olahraga khusus untuk lansia. Juga pada pasal 21 ayat (1) disebutkan bahwa, pemerintah harus menyediakan fasilitas rekreasi dan olahraga khusus bagi lansia dalam bentuk salah satunya pemanfaatan taman-taman untuk olahraga dan penyediaan tempat penguatan bagi lansia. Taman Lansia telah menjadi tempat yang rutin dikunjungi lansia untuk berolahraga namun terkadang olahraga yang dilakukan seperti jogging menjadi tidak nyaman karena kurangnya *space* dan beberapa lansia merupakan kaum disabilitas. Maka dari itu perlu adanya perancangan yang dilakukan dengan menyediakan pilihan lain pada pengunjung lansia dalam hal berolahraga seperti salah satunya yaitu penyediaan fasilitas olahraga khusus bagi lansia.

Perancangan untuk penyediaan fasilitas olahraga khusus bagi lansia di Taman Lansia ini dilakukan dengan menggunakan beberapa aspek penting yaitu, aspek pengguna, sistem, ergonomi dan visual. Aspek visual merupakan salah satu aspek penting karena merupakan aspek yang terlihat oleh mata. Oleh karena itu dalam perancangan ini akan dibahas bagaimana perancangan penyediaan fasilitas olahraga khusus bagi lansia dalam sisi aspek visual yang dapat menjadi alternatif dalam penyelesaian mengenai bagaimana Taman Lansia masih kurang dalam penyediaan hal yang diperlukan lansia saat berolahraga.

2. Literatur

2.1 Olahraga Lansia

Keberadaan penduduk lansia di Indonesia meningkat setiap tahunnya hingga menunjukkan persentase penduduk 7,58%. Keberadaan lansia ini juga dapat menunjukkan dan berpengaruh terhadap peningkatan Usia Harapan Hidup (UHH) di Indonesia. Dalam hal untuk meningkatkan Usia Harapan Hidup ini, pemerintah tentu melakukan berbagai hal salah satunya dengan memberikan peraturan mengenai kesejahteraan lansia ataupun menyediakan fasilitas atau layanan khusus untuk lansia. Salah satu contohnya ialah dengan menyediakan fasilitas olahraga khusus untuk lansia.

Saat berolahraga, lansia tidak diperbolehkan untuk melakukan yang berat. Untuk lansia sendiri harus melakukan latihan yang dapat membuat denyut nadi berdetak 112-136/menit dan tidak melampaui 140/menit karena dapat membahayakan lansia. Lansia juga hanya perlu melakukan olahraga tiga sampai empat kali dalam seminggu dengan waktu olahraga selama 15-45 menit. Olahraga yang dilakukan lansia juga harus disesuaikan dengan kondisi kesehatan masing-masing lansia.

Namun tidak semua lansia memiliki tingkat kebugaran yang sama. Jika lansia merupakan penderita osteoporosis dan osteoarthritis maka lansia harus menghindari beberapa latihan fisik karena dapat membahayakannya. Osteoporosis menurut Hannah dan Andar (2009: 31) merupakan suatu keadaan dimana kepadatan tulang berkurang, kehilangan kekuatannya, menjadi rapuh, mudah retak dan patah sedangkan osteoarthritis merupakan keadaan dimana terjadi peradangan pada sendi. Oleh karena itu lansia dengan penyakit ini harus menghindari latihan fisik seperti lompatan pada senam, jogging, *sit-up* dan latihan apapun yang dapat menambah beban pada tulang punggung.

2.2 Taman Lansia

Taman Lansia merupakan salah satu taman kota yang terletak di daerah Citarum, Bandung. Nama Taman Lansia sendiri diberikan secara resmi pada bulan Juli di tahun 2005. Sebelumnya Taman Lansia merupakan bagian dari Taman Cilaki atau dahulu dikenal dengan nama *Tjilaki Plein* merupakan taman diantara jalan Cilaki dan Cisangkuy. Taman Cilaki sendiri terbagi atas tiga bagian yaitu bagian utara, tengah dan selatan. Karena memiliki suasana dan tekstur tanah yang nyaman, Taman Cilaki bagian utara dan tengah menjadi bagian dari taman yang banyak dikunjungi. Sedangkan bagian selatan menjadi hutan kota. Taman Cilaki awalnya tidak direncanakan menjadi taman kota karena taman ini tidak ditata sebagaimana taman semestinya. Namun hanya diarahkan untuk menjadi jalur hijau dan hutan kota.

Berada tepat disebelah Gedung Sate, Taman Lansia menjadi salah satu taman yang paling banyak dikunjungi dan diminati. Suasana yang sejuk dengan banyaknya pepohonan menjadikan Taman Lansia menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk beristirahat sejenak dari suasana padat kota. Dengan nama Taman Lansia tidak menjadikan taman ini untuk tidak dikunjungi oleh masyarakat semua usia. Seperti taman pada umumnya, Taman Lansia memiliki fasilitas yang cukup lengkap dan memadai seperti beberapa kursi taman beserta mejanya, track untuk berjalan kaki/*jogging* yang mengelilingi taman, Track batu refleksi, Toilet umum, Danau revitalisasi, Mushollah, tempat parkir untuk pesepeda, dan fasilitas *charging*. Oleh karena itu

Taman Lansia dapat dikatakan taman yang sangat bermanfaat dan nyaman untuk pengunjung.

2.3 Studi Visual

Visual adalah identitas atau karakter yang terlihat atau ditangkap oleh indra pengelihat manusia dalam suatu obyek. Visual merupakan faktor penting karena dapat menjadi daya tarik dan juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang dapat menjelaskan tentang obyek tersebut kepada setiap pengamatnya. Oleh karena itu, visual merupakan penghubung langsung antara obyek dan pengamatnya. Dari visual dapat menginformasikan kegunaan, tujuan, nilai dan budaya dari obyek tersebut. Dari visual juga dapat terlihat perbedaan antara obyek satu dan lainnya. Dengan demikian sebuah obyek memiliki karakter atau identitas dari visualnya masing-masing yang akan dinilai oleh pengamatnya tentang bagaimana kualitas visualnya. Ada beberapa komponen pada visual yang digunakan pada perancangan ini yaitu;

1. Garis

Garis adalah unsur utama yang merupakan suatu kesatuan dari gabungan titik-titik. Titik merupakan awal dari segala unsur-unsur visual yang ada. Dari titik, lalu dikembangkan menjadi garis. Jika dilihat dari jenisnya, terdapat jenis garis lurus, panjang, pendek, lengkung, patah-patah, vertikal, horizontal, diagonal, berombak, siral, dan sebagainya. Jenis-jenis ini dapat membuat sebuah kesan-kesan yang akan ditangkap oleh pengamatnya. garis dapat menjadi penentu karakter yang akan ditangkap oleh indra pengelihat manusia. Garis juga merupakan point penting dalam pembentukan rupa dari suatu obyek.

2. Bentuk

Bentuk merupakan elemen utama dari visual karena merupakan pendukung utama dalam daya tarik visual dengan didukung oleh elemen warna tentunya. Bentuk suatu obyek atau produk harus mempertimbangkan sifat obyek atau produk, sistem, material, ergonomi, lingkungan. Terdapat dua bentuk dasar dalam desain yaitu bentuk dari alam atau berdasarkan pembentukan dari geometris. Bentuk dari alam dikenal dengan desain bio sedangkan dari bentuk dari geometris dikenal dengan sebutan desain geo.

a. Desain Bio (*Bio Design*)

Desain bio merupakan desain yang dirancang berdasarkan bentuk yang berasal dari alam. Desain bio pada umumnya berbentuk organis atau cenderung tidak teratur, acak dan terkesan dinamis. Contohnya seperti bentuk akar-akar atau air dan sebagainya. Bentuk desain bio dapat bersifat berdiri sendiri, atau merupakan gabungan dari beberapa bentuk tertentu. Bentuk yang berasal dari alam juga memiliki sifat dinamis, memberi kesan hidup, lentur sehingga dapat disebut dengan bentuk bilogis.

b. Desain Geo (*Geo Design*)

Desain geo merupakan desain yang dirancang berdasarkan bentuk geometrik yaitu bentuk yang tidak ada di alam melainkan merupakan hasil pemikiran atau buatan manusia. Desain geo sendiri cenderung teratur, sangat terukur, kaku, dan terkesan statis. Contohnya seperti bentuk geometris seperti lingkaran, kotak, segita dan lainnya. Bentuk geometri dapat bersifat berdiri sendiri atau gabungan dari beberapa bentuk tertentu.

c. Desain Fraktal (*Fractal Design*)

Desain fraktal merupakan pengolahan bentuk yang berasal dari bentuk atau pola geometri namun dalam sekala yang sangat kecil dan dilakukan berulang kali dengan jumlah yang besar. Palgunadi (2008), meskipun fraktal berasal dari bentuk geometris, namun justru bisa digunakan untuk membentuk berbagai pola (*pattern*) yang tidak saja geometris namun juga bersifat alami (*nature*). Bentuk yang menggunakan desain ini disebut bentuk transisi (*transition based shape forming*).

3. Warna

Warna adalah fenomena getaran atau gelombang yang diterima indera pengelihatan. Warna menjadi salah satu elemen penting dalam visual. Warna merupakan salah satu karakter yang sangat mudah dipahami dan diingat oleh setiap manusia. Karena itu, dalam perancangan suatu benda, pemilihan warna tentu menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan. Dari banyaknya pilihan warna, dibutuhkan kemampuan untuk dapat mengelola tampilan warna yang akan digunakan pada setiap perancangan. Pemilihan warna ini tentu harus mempertimbangkan segala aspek seperti bentuk maupun materialnya. Warna merupakan elemen yang dapat menginformasikan manfaat benda tersebut karena secara psikologis warna dapat mempengaruhi respon penggunaannya dan mengaplikasikan manfaat dari benda tersebut. Namun pemilihan elemen warna sendiri tak lepas dari target pengguna benda tersebut atau tentang dengan siapa benda tersebut harus menginformasikan tentang kegunaan dan tujuannya agar dapat menginformasikan secara maksimal.

Menurut Sanyoto (2010), terdapat lima klasifikasi warna yaitu:

a) Warna Primer

Warna primer ialah kelompok warna utama atau warna dasar yang tidak diperoleh dari suatu campuran atau gabungan dari warna lain. Warna primer juga disebut warna pokok karena warna primer dapat digunakan sebagai bahan pokok untuk pencampuran warna lain agar menghasilkan warna-warna lainnya. Menurut Sanyoto (2010) warna primer terbagi menjadi warna biru, merah dan kuning.

Warna primer ini sering disingkat CMY dalam dunia percetakan yaitu sian (*Cyan*), magenta (*Magenta*), dan kuning (*Yellow*).

b) Warna Sekunder

Warna sekunder ialah kelompok warna yang didapatkan dari hasil campuran dari warna primer dalam sebuah takaran tertentu. Dalam bukunya Santoyo (2010) menyebutkan nama-nama warna sekunder yaitu jingga/oranye, ungu/violet dan hijau. Warna primer dan warna sekunder sering disebut sebagai enam warna standard.

c) Warna Intermediate

Warna intermediate merupakan warna perantara yang berada diantara warna primer dan sekunder jika dilihat pada lingkaran warna. warna-warna intermediate terdiri dari warna kuning hijau (*moon green*), kuning jingga, (*deep yellow*), merah jingga (*red/vermilion*), Merah ungu (*purple*), biru hijau (*sea green*).

d) Warna tersier

Warna tersier ialah kelompok warna yang diperoleh dari gabungan warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier yaitu *yellow orche/ovlie*, *burnt siena/red brown*, *zaitun/navy*.

e) Warna Kwartir

Warna kuartir merupakan warna hasil campuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuartir seperti coklat jingga, coklat hijau dan coklat ungu.

Warna telah teruji dapat mempengaruhi jiwa manusia dan dapat mempengaruhi emosi manusia. Ini terlihat dari sikap setiap manusia yang mana disaat mengamati visual suatu benda ada timbul perasaan kurang nyaman. Hal ini bisa terjadi karena adanya kesadaran akan warna yang terlihat tidak tepat untuk digunakan pada benda tersebut karena merupakan warna yang tidak disukai.

Pemilihan warna oleh manusia ini juga telah diteliti bahwa dapat menunjukkan kepribadian manusia tersebut. warna-warna juga memiliki asosiasi dengan pribadi seseorang seperti contohnya merah yang menggambarkan cinta, nafsu, kekuatan, berani. Biru menggambarkan damai, setia, konservatif, lembut. Abu-abu menggambarkan tenang dan sebagainya.

Secara umum cahaya terang dan warna hangat memberikan kecenderungan organisme manusia kepada aktivitas yang langsung keluar dan mengambil peranan, memperlihatkan atraksi yang merangsang. Cahaya yang lebih lembut dengan warna sejuk akan menunjukkan sikap lebih mundur, menarik diri, membawa seseorang kepada sikap introspeksi, maka warna yang sejuk akan mundur bahkan membunuh aktivitas. (Sulasmis Darmaprawira W.A, 2002:37)

2.4 Preferensi Visual Pengguna (Lansia)

1. Warna untuk Lansia

Saat berlangsungnya penuaan, lensa dari mata mengeras, memadat dan menjadi lebih kuning sehingga warna yang terlihat dapat terlihat lebih abu-abu ataupun akan sulit untuk diliat perbedaan warnanya. Sehingga perlu diperhatikan dalam pemilihan warna dalam perancangan untuk lansia.

Warna yang digunakan juga perlu diperhatikan agar lansia mendapatkan kenyamanan visual pengelihatan karena pengelihatan merupakan indra jangka panjang dan memerankan peran penting dalam meningkatkan keseimbangan dengan usia dan dengan menjaga kesehatan/kondisi pengelihatan dapat membantu produktivitas, kenyamanan dan keamanan kaum lansia. Kebanyakan lansia kesulitan untuk membedakan corak warna oleh karena itu diperlukan penggunaan warna yang cerah dan harus menghindari warna seperti biru, hijau dan ungu.

Jika dalam media cetak, rancang sampul dengan desain warna-warni yang dapat dengan mudah diterima oleh mata. Menggunakan warna yang menarik perhatian untuk lansia seperti warna hitam dan putih dan hindari warna bernuansa pastel. Pastikan juga menghindari memberikan warna dengan gelombang rendah dan bernuansa gelap untuk bagian-bagian yang penting seperti biru, ungu, dan hijau karena lansia akan sulit untuk membedakannya. Menggunakan warna kontras dengan ratio 50:1 seperti menggunakan warna text hitam pada

background putih juga menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan.

2. Bentuk untuk Lansia

Karena faktor fisik, maka umumnya bentuk-bentuk dari desain untuk lansia didesain sederhana. dalam merancang fasilitas untuk lansia ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu dapat mudah diakses dan digunakan oleh lansia. Maka bentuk desain geo merupakan jenis bentuk yang baik digunakan untuk fasilitas lansia. Selain karena faktor fisik, dengan bentuk sederhana juga dapat mempermudah lansia untuk menerima informasi dari produk mengenai bagaimana penggunaannya. Lansia juga cenderung tidak ingin sesuatu yang dapat membuatnya lelah untuk berfikir.

3. Metode Analisis

Metode yang digunakan ialah metode kualitatif yaitu perancangan yang dilakukan dengan pendekatan secara langsung dengan objek dan responden untuk mengumpulkan data-data informasi yang dibutuhkan untuk perancangan. Metode kualitatif merupakan metode dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena yang sedang diteliti atau di rancang. Dalam pengumpulan data-data pendekatan dengan menggunakan metode User Centered Design (UCD) yang merupakan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna dengan menyesuaikan terhadap perilaku pengguna yang dituju dan tidak memaksa untuk merubah perilaku pengguna dengan tujuan agar produk dapat dengan mudah digunakan dan bermanfaat.

4. Hasil dan Pembahasan

Dalam perancangan ini ada beberapa parameter yang dibutuhkan dalam aspek visual. Yaitu:

Tabel 1. Tabel Parameter

Paramater Unsur Aspek Visual	Analisis	Tujuan
Bentuk	Dalam perancangan ini menggunakan salah satu bentuk dasar dalam desain yaitu desain geo yang merupakan desain dengan bentuk geometris seperti lingkaran, kotak, segitiga lainnya. Dengan menggunakan desain geo dapat menyesuaikan dengan perancangan khusus lansia karena merupakan bentuk yang sederhana.	Dengan parameter ini, perancangan fasilitas olahraga untuk lansia mudah diakses dan digunakan oleh pengunjung lansia. Hal ini juga dapat mempermudah penyampaian informasi penggunaan melalui bentuk.
Warna	Warna dalam perancangan ini berdasarkan	Dengan parameter ini, perancangan dapat

	preferensi warna yang digunakan oleh pengunjung lansia saat beraktivitas olahraga di Taman Lansia. Lansia perempuan cenderung menggunakan warna yang bercorak terang sedangkan lansia pria cenderung menggunakan warna netral. Pemilihan warna juga memperhatikan warna yang tidak mengganggu pengelihatatan atau kenyamanan visual pengunjung lansia.	menyesuaikan dengan kebutuhan lansia dalam beraktivitas fisik yaitu menggunakan warna yang sesuai dan dapat menarik perhatian lansia.
Tekstur	Tekstur dalam perancangan ini berdasarkan kebutuhan seperti penggunaan tekstur pada handle di fasilitas olahraga.	Dengan parameter ini, perancangan ini dapat memudahkan lansia dan mengurangi kemungkinan terjadinya kecelakaan (cedera) yang tidak diinginkan.

4.1 Analisis Bentuk

Analisis bentuk dapat dilakukan dengan menganalisis produk-produk yang telah ada sebelumnya atau produk kompetitor. Dengan analisis ini dapat membantu keberlangsungan perancangan. Namun bentuk dari fasilitas olahraga khusus lansia memiliki berbagai macam bentuk disesuaikan dengan kebutuhan contohnya untuk melatih tubuh bagian bahu memiliki bentuk yang berbeda dengan bentuk yang untuk melatih tubuh bagian kaki.

Tabel 2. Analisis Bentuk

No.	Kompetitor	Analisis
1.		Bentuk yang digunakan adalah bentuk dengan desain geo sederhana yaitu gabungan dari persegi panjang dan lingkaran maupun bentuk tabung. Dengan bentuk desain ini dapat membantu untuk melatih otot pinggul dan juga keseimbangan. Dengan desain ini juga dapat membantu pengguna untuk lebih memahami kegunaan produk.

2.		Bentuk yang digunakan pada desain ini ialah desain geo dengan adaptasi dari bentuk sepeda dan minimalis hingga dapat dengan mudah dipahami bagaimana penggunaannya. Dengan bentuk desain ini dapat melatih tubuh bagian kaki.
3.		Desain ini menggunakan unsur bentuk desain bio dengan bentuk garis yang bergelombang. Desain ini juga merupakan desain sederhana namun bermanfaat untuk melatih tubuh bagian tangan.

Berdasarkan analisis bentuk yang dilakukan bahwa perancang memilih untuk menggunakan bentuk desain geometris yang sederhana namun tidak kaku yang dapat dengan mudah dipahami kelak mengenai bagaimana penggunaannya.

4.2 Analisis Warna

Adapun dari hasil observasi untuk preferensi warna yang digunakan lansia saat berolahraga di Taman Lansia ialah sebagai berikut.



Gambar 1. Warna Preferensi Lansia

Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa pengunjung lansia di Taman Lansia dapat dikatakan menyukai warna-warna yang bercorak terang maupun versi lembut atau pastel dari warna-warna terang. Jika diperhatikan lansia perempuan lebih dominan menggunakan warna corak terang sedangkan lansia pria dominan menggunakan warna netral meski beberapa lansia pria juga menggunakan warna biru, ungu lembut dan merah.



Gambar 2. Warna Lansia Perempuan



Gambar 3. Warna Lansia Pria

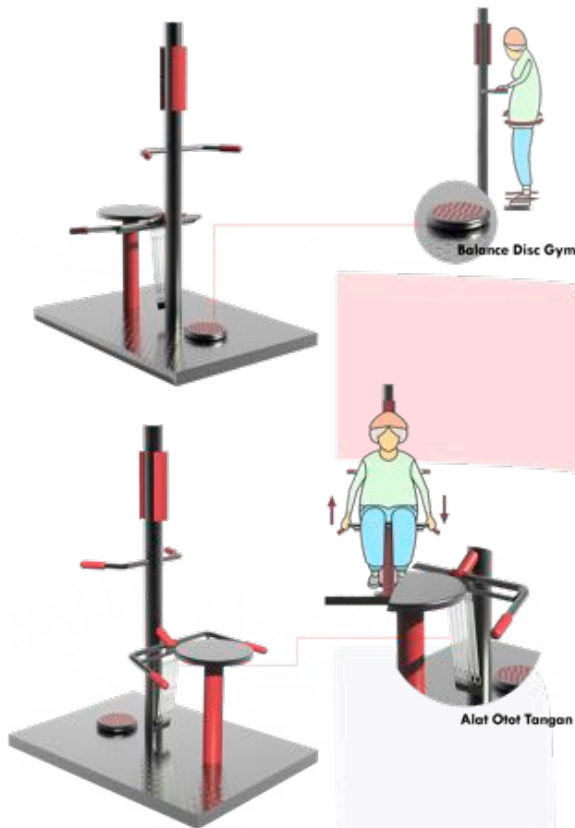
Tabel 3. Analisis Warna

No	Warna	Deskripsi	analisis
1.		Warna merah memiliki karakter kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani bahaya dan sebagainya. Dibandingkan dengan warna lainnya, warna merah merupakan warna yang terkuat karena bersifat menakutkan dan berkuasa.	Penerapan warna merah pada perancangan ini dapat menjadi pilihan terbaik karena warna merah merupakan warna yang banyak disukai kalangan wanita khususnya lansia.
2.		Warna hitam merupakan warna yang tergelap yang bersifat perkabungan, kegelapan, kesengsaraan, bencana dan lainnya. Namun warna hitam juga dapat melambangkan kekuatan, formalitas dan keanggunan. Hitam jika dikombinasikan dengan warna lain maka dapat merubah total sifatnya.	Penerapan warna hitam memiliki sifat sebagai warna kontras bisa menjadi pilihan untuk kombinasi dari warna lainnya untuk menambah karakteristik suatu benda.

Penerapan visual pada perancangan ini menggunakan unsur-unsur visual seperti bentuk yaitu desain geo dan juga unsur warna dengan menerapkan warna-warna preferensi dari warna yang digunakan pengunjung lansia

dan juga yang digunakan fasilitas olahraga biasanya. Perancangan dengan visual ini juga dirancang agar dapat dengan mudah dipahami kegunaannya oleh pengguna. Perancangan ini juga menggunakan visual yang dapat menunjang ergonomi sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kecelakaan saat digunakan.

4.3 Sketsa Akhir



Gambar 4. Sketsa Akhir (Perspektif)

4.4 Final Produk

Berikut ialah hasil dari perancangan fasilitas olahraga di taman lansia.



Gambar 5. Final produk



Gambar 6. Operational produk

5. Penutup

Perancangan fasilitas olahraga di Taman Lansia ini dirancang dengan berdasarkan aspek visual seperti unsur-unsur bentuk, warna, tekstur dan lainnya. Dikarenakan merupakan perancangan yang berdasarkan *User Centered Design (UCD)*, maka segala unsur dari perancangan sangat memperhatikan penggunaannya yaitu lansia. Seperti bagaimana bentuk rupa, warna dan tekstur yang telah sesuai dengan kaum lansia. Desain ini dirancang agar dapat memberikan opsi atau pilihan lain untuk pengunjung lansia yang mayoritas datang untuk melakukan olahraga ringan di Taman Lansia. Selain itu, dengan perancangan ini juga dapat menjadi salah satu daya tarik di Taman Lansia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Angela, Medhiansyah. (2016) Evaluasi Pasca Huni (Post Occupancy Evaluation) Pada Taman Lansia di Kota Bandung. [Jurnal] Bandung (ID): ITB.
- [2] Yuliatin, Enik. 2012. *Bugar Dengan Olahraga*. Penerbit PT Balai Pustaka (Persero): Jakarta
- [3] Santoso Hanna, Andar Ismail. 2009. *Memahami Krisis Lanjut Usia: Uraian Medis dan Pedagogis-pastoral*. Penerbit PT BPK Gunung Mulia: Jakarta.
- [4] Maryam, dkk. 2011. *Mengenal Usia Lanjut dan Perawatannya*. Penerbit Salemba Medika: Jakarta.
- [5] Palgunadi, Bram. (2008) *Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain*. Penerbit ITB: Bandung.
- [6] Sadjiman Ebdy Sanyoto. (2010) *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain Edisi Ke-2*. Penerbit Jalasutra: Yogyakarta.
- [7] Sulamsi Darmaprawira W.A. (2002) *Warna: Teori dan Kreatifitas penggunaannya Edisi Ke-2*. Penerbit ITB: Bandung.
- [8] John W. Creswell. 2017. *Research Design*. Penerbit Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

