

PERANCANGAN PERLENGKAPAN MAKAN LANSIA DALAM MEMBANTU EFEKTIVITAS DAN EFISIENSI KEGIATAN MAKAN

DESIGN OF ELDERLY'S EATING UTENSILS FOR HELP THE EFFECTIVENESS AND EFFICIENCY OF THE EATING ACTIVITY

Ratih Karyantiningtyas

Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

RatihKaa24@rocketmail.com

Abstrak

Memasuki masa lanjut usia (lansia), manusia mengalami beberapa perubahan yang terjadi baik perubahan secara fisik maupun perubahan psikologis. Salah satu perubahan yang paling tampak ketika memasuki usia lanjut yaitu perubahan fisik seperti menurunnya fungsi kerja atau gerak tubuh. Adanya perubahan yang terjadi pada lansia tersebut membuat lansia mengalami keterbatasan atau gangguan dalam menjalankan kegiatan atau aktivitasnya sehari-hari. Salah satunya yaitu pada saat melakukan aktivitas makan, keterbatasan akibat perubahan fisik yang terjadi pada lansia membuat para lansia sering mengalami kesulitan pada saat melakukan kegiatan makan seperti sulit mengunyah makanan, membawa dan menggunakan peralatan makan, hilangnya nafsu makan dan sebagainya, sehingga perlu adanya sarana atau fasilitas khusus yang menunjang lansia untuk melakukan kegiatan makan.

Dengan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu penelitian survei deskriptif dan analitik yaitu dengan melakukan pengamatan dan penelitian lapangan secara langsung terhadap isu atau fenomena permasalahan yang sedang terjadi dan melakukan analisis dari berbagai data yang diperoleh baik data lapangan maupun data literatur agar dapat diperoleh sebuah pemecahan masalah berupa perancangan produk yang efektif dan efisien berupa perlengkapan makan untuk membantu lansia dalam melakukan kegiatan makan.

Kata Kunci: Lanjut usia (lansia), keterbatasan fisik, makan, fasilitas, efektivitas dan efisiensi

Abstract

In the advanced age (elderly), human undergone some changes that occur both changes in physical and psychological changes. One of the most noticeable changes when in old age are physical changes such as decreasing the work function or gestures. The changes that occur in the elderly make the elderly have limited or interruption in performing activities or daily activities. One of them is at the time of feeding activity, limitations due to physical changes that occur in the elderly make the elderly often experience difficulties when performing activities such as eating hard to chew food, carrying and using cutlery, loss of appetite and so on, so there needs to be a means or special facilities that support seniors to perform activities of eating.

Therefore, by making observations and field research directly to the issue or problem that the phenomenon is going on and do the analysis of various data obtained both field data and literature data can be obtained by a problem-solving to help the elderly in conducting eat. By combining theory and data obtained from the analysis as well as scientific field that is owned scientific field of product design problem solving results are obtained in the form of facility equipment and tableware elderly who can help the effectiveness and efficiency of the activities of eating elderly.

Keywords: *Advanced age (elderly), physical limitations, dining, facilities, effectiveness and efficiency*

1. Pendahuluan

Proses menjadi tua atau menua adalah proses alami yang akan dialami oleh setiap manusia dimana pada kondisi ini manusia disebut telah memasuki masa lanjut usia (lansia). Ketika memasuki masa lansia manusia mengalami beberapa perubahan seperti perubahan secara fisik, psikis maupun kondisi sosial. Salah satu perubahan pada lansia yang paling terlihat adalah perubahan secara fisik yang ditandai dengan penurunan secara perlahan fungsi tubuh dan menghilangnya kemampuan jaringan untuk memperbaiki, mengganti diri dan mempertahankan struktur dan fungsi normalnya yang biasa disebut dengan perubahan *faali* (mengenai kerja atau gerak alat tubuh). Dengan adanya perubahan fisik yang terjadi pada lansia, maka mengakibatkan keterbatasan atau gangguan yang dialami lansia dalam melakukan aktivitas atau kegiatan sehari-hari. Salah satunya yaitu kegiatan makan, perubahan yang dialami lansia menyebabkan munculnya masalah baru dan lebih kompleks yang timbul pada saat melakukan kegiatan makan, seperti kesulitan pada saat mengkonsumsi makanan, menggunakan peralatan makan yang ada pada umumnya ataupun masalah hilangnya nafsu makan pada lansia. Masalah tersebut tentu saja kan sangat berpengaruh pada kesehatan lansia, karena kegiatan makan merupakan kegiatan dan

bahkan kebutuhan pokok bagi manusia, terlebih lagi bagi para lansia kebutuhan akan asupan gizi yang baik untuk kesejahteraan dan kesehatan lansia sangat penting dan perlu sekali untuk diperhatikan sebab pemenuhan terhadap kebutuhan makan yang baik akan sangat berpengaruh dan menunjang untuk dapat melakukan kegiatan atau aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, adanya fasilitas baik berupa sarana maupun prasarana yang menunjang sangat dibutuhkan agar dapat melakukan berbagai kegiatan atau aktivitas dengan baik. Begitu juga bagi seorang lansia, dalam melakukan kegiatannya membutuhkan fasilitas, sarana atau prasarana khusus yang disesuaikan dengan kondisi fisik maupun kondisi lingkungan lansia serta keterbatasan-keterbatasan yang dialami oleh lansia. Tidak terkecuali yaitu pemenuhan terhadap kebutuhan khusus lansia dalam melakukan aktivitas/ kegiatan makan. Hal tersebut tidak lain adalah untuk memenuhi kebutuhan lansia dan membantu kesulitan-kesulitan yang dialami lansia ketika melakukan kegiatan atau aktivitas makan, sehingga dapat memudahkan lansia dalam melakukan kegiatan atau aktivitas tersebut.

Dengan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu metode survei deskriptif dan analitik yang mana metode penelitian tersebut dilakukan dengan cara pengamatan studi lapangan dan studi literatur yang dibantu dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian, kemudian melihat permasalahan apa yang sedang terjadi di lingkungan yang menjadi suatu objek penelitian dengan menggambarkan secara langsung bagaimana kondisi dan permasalahan yang ada dan membandingkan dengan melakukan analisis dinamika korelasi antara fenomena mengenai kegiatan makan lansia. Sehingga dari hasil pengamatan dan penelitian mengenai permasalahan yang terjadi dapat diperoleh sebuah hipotesis sementara atau gambaran solusi berupa ide awal perancangan untuk memecahkan masalah yang ada pada lansia dalam melakukan kegiatan atau aktivitas makan.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi/Perancangan

2.1. Tinjauan Teoritis

Adapun pembahasan dari study literatur ini adalah mengenai beberapa studi literatur yang berupa konsep-konsep yang akan digunakan sebagai gambaran/ dasar teori dan acuan pada proses perancangan yaitu mengenai ilmu-ilmu yang berhubungan dengan proses penelitian dan perencanaan perancangan fasilitas kegiatan makan lansia. Beberapa study literatur/ dasar teori yang diperlukan dalam proses perancangan ini adalah mengenai beberapa hal berikut :

1. Perancangan Produk

Tinjauan pustaka mengenai perancangan produk diperlukan untuk mengetahui dan memahami bagaimana untuk merancang sebuah produk yang baik dan kaitannya dalam hal ini yaitu didasarkan pada bidang keilmuan desain produk yang mana meliputi pengertian atau definisi mengenai perancangan produk, aspek-aspek dalam perancangan produk, tahapan atau proses perancangan produk, dan faktor-faktor yang berkaitan dengan proses perancangan produk.

2. Fasilitas

Pengetahuan mengenai fasilitas diperlukan dalam proses penelitian dan perancangan ini. Adapun tinjauan pustaka mengenai fasilitas bertujuan untuk mengetahui definisi fasilitas, aspek-aspek yang terdapat dalam menciptakan sebuah fasilitas yang baik serta teori mengenai hubungan antara fasilitas dengan perancangan produk pada aktivitas atau kegiatan manusia sehari-hari.

3. Kegiatan atau Aktivitas Makan

Sesuai dengan judul penelitian yaitu perancangan fasilitas kegiatan makan lansia, maka diperlukan pemahaman mengenai kegiatan atau aktivitas makan baik dari pengertian kegiatan atau aktivitas makan secara umum sampai pemahaman kepada kegiatan atau aktivitas makan yang lebih spesifik yaitu pada lanjut usia (lansia). Pemahaman dan pengetahuan mengenai kegiatan atau aktivitas makan diperlukan untuk mengetahui faktor-faktor dan aspek apa saja yang berhubungan pada aktivitas atau kegiatan makan dan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan apa yang terjadi pada aktivitas atau kegiatan makan dan hal tersebut dapat dijadikan sebagai acuan atau gambaran dalam proses perancangan fasilitas kegiatan makan lansia.

4. Lanjut Usia (lansia)

Berkaitan dengan penelitian yang menjadikan sekelompok atau populasi lansia sebagai objek penelitian, maka study literatur/ tinjauan pustaka mengenai lanjut usia atau (lansia) sangat diperlukan. Dalam hal ini tinjauan pustaka mengenai lansia yang diperlukan meliputi pengertian atau definisi lansia, perilaku lansia, aktivitas atau kegiatan lansia, kesehatan lansia, perawatan lansia, ergonomi lansia, permasalahan yang terjadi pada lansia dan beberapa aspek yang berhubungan dengan gerontologi (ilmu kesehatan usia lanjut).

2.2. Tinjauan Empiris

Tinjauan empiris yang dilakukan dengan cara pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian dan perancangan. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting dalam metode ilmiah, karena data yang dikumpulkan akan dianalisis dan kemudian digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standart untuk memperoleh data yang diperlukan. Dalam hal ini metode atau cara pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi Langsung

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung ke sebuah tempat yang menjadi objek atau study kasus penelitian yaitu Panti Jompo Muhammadiyah dan panti wreda Budi Pertiwi, observasi dilakukan dengan cara pengambilan data dimana peneliti mengamati fenomena secara langsung di lapangan. Dengan cara pengamatan langsung yang dilakukan yaitu mencatat hal-hal, perilaku, pertumbuhan mengenai kegiatan atau aktivitas lansia dan sebagainya sewaktu kejadian tersebut berlaku atau sewaktu perilaku tersebut terjadi. Selain itu pengamatan langsung dapat dilakukan dengan memperoleh data dari beberapa subjek yaitu lansia, perawat geriatri (lansia), maupun pemilik yayasan pembinaan lansia. Pengamatan data secara langsung ini dilaksanakan terhadap subjek sebagaimana adanya dilapangan. Selain itu observasi langsung juga dilakukan dengan melakukan pengamatan produk-produk yang berhubungan dengan perancangan dan permasalahan yang dibahas untuk kemudian dilakukan analisis produk perbandingan. Hal tersebut untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk-produk yang sudah ada dimana hasil analisis tersebut dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam proses perancangan.

2. Wawancara

Wawancara atau *interview* dalam hal ini yaitu informasi atau keterangan dalam proses pengumpulan data diperoleh langsung dari responden atau informan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan perencanaan yang dibahas dengan cara tatap muka atau tanya jawab secara langsung. Adapun responden yang diwawancara dalam hal ini yaitu para lansia penghuni panti jompo, perawat geriatri (lansia), pemilik yayasan pembinaan lansia dan dokter spesialis atau para ahli geriatrik.

3. Daftar Pertanyaan

Daftar pertanyaan yang diberikan kepada beberapa responden yaitu lansia, masyarakat lingkungan sekitar yang berkaitan atau berhubungan dengan fenomena permasalahan yang dibahas dan beberapa para ahli kesehatan bidang geriatrik (lansia), yang sering disebutkan secara umum dengan nama *kuesioner* atau angket. Penyebaran angket baik berupa jenis angket atau kusioner terbuka dan tertutup yang dilakukan yaitu dengan penyebaran melalui beberapa responden yang telah disebutkan sebelumnya dan kemudian hasil penyebaran angket atau kusioner tersebut dianalisis kembali untuk memperoleh data lapangan sebagai gambaran dan acuan pada proses perancangan fasilitas kegiatan makan lansia.

2.3. Ide/ Ringkasan Awal

Pertimbangan ide atau ringkasan awal merupakan hasil dari gambaran rancangan meliputi aspek desain yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan mengenai kegiatan perancangan fasilitas kegiatan makan lansia. Pertimbangan ide atau ringkasan awal tersebut diperoleh dari study analisis mengenai data yang diperoleh dari tinjauan empiris dan teoritis yang kemudian hasil analisis kedua jenis data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan ide atau gagasan awal perancangan.

Sesuai dengan perancangan mengenai fasilitas kegiatan makan lansia, ada beberapa pertimbangan ide atau gagasan awal yang didapat pada proses kegiatan perancangan ini, antara lain sebagai berikut :

1. Fasilitas, pertimbangan mengenai gambaran fasilitas diperlukan dalam perancangan ini sesuai dengan judul kegiatan yaitu mengenai perancangan fasilitas kegiatan makan lansia. Pertimbangan ide mengenai fasilitas dalam hal ini terdiri dari tiga hal yaitu :
 - a. Sarana
Pada kegiatan perancangan ini yang dimaksud dengan sarana adalah sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat yang dapat memudahkan atau membantu lansia pada saat melakukan kegiatan makan.
 - b. Batasan Prosedur
Batasan prosedur dalam hal ini yaitu batasan-batasan aspek desain perancangan yang meliputi bentuk, fungsi dan operasional yang akan disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lansia.
 - c. Produk
Produk yang dirancang dalam fasilitas mengenai kegiatan perancangan fasilitas makan lansia adalah sebuah produk yang dapat membantu memudahkan lansia pada saat melakukan kegiatan makan yang mana produk tersebut disesuaikan dengan kondisi lansia.

Setelah adanya hasil pertimbangan ide / gagasan awal yang telah diuraikan pada sub bab sebelumnya, maka dapat diperoleh sebuah *product statement* yaitu gambaran rancangan produk secara umum yang disesuaikan berdasarkan pada pertimbangan ide atau gagasan yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun *product statement* dalam proses perancangan fasilitas kegiatan makan lansia adalah sebagai berikut :

1. Produk yang efektif dan efisien ketika digunakan
2. Ergonomi (aman dan nyaman)
3. Produk terbuat dari material yang aman dan nyaman untuk digunakan
4. Produk mudah dibawa / ringan
5. Produk multifungsi (sebagai perlengkapan atau peralatan makan juga memudahkan lansia ketika melakukan aktivitas makan)
6. Produk memudahkan lansia dalam melakukan kegiatan makan

7. Produk memiliki bentuk / desain yang informatif
8. Produk yang mudah perawatannya

Pada penentuan ide atau gagasan awal perancangan setelah diperoleh *product statement*, maka dapat disimpulkan mengenai 5W + 1H, tujuannya tidak lain adalah untuk menentukan target yang akan dicapai dalam proses perancangan agar lebih terarah dan terfokus mengenai permasalahan dan ide pokok yang dibahas. Adapun pernyataan yang diperoleh mengenai 5W + 1H dalam kegiatan perancangan fasilitas makan lansia dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. 5W + 1H

No	5W + 1H	Pertanyaan	Pernyataan
1.	<i>What</i> (Apa)	Perancangan produk seperti apa dalam kegiatan perencanaan ini ?	Perancangan produk mengenai fasilitas berupa peralatan dan perlengkapan makan lansia dalam membantu efektivitas dan efisiensi kegiatan makan lansia
2.	<i>Who</i> (Siapa)	Siapa yang menjadi target / konsumen / sasaran pengguna produk dalam perancangan ini ?	Target / konsumen / sasaran pengguna dalam perancangan ini yaitu lanjut usia (lansia) dengan kategori usia 65 tahun baik pria maupun wanita.
3.	<i>Where</i> (Dimana)	Dimana produk tersebut dapat digunakan atau difungsikan ?	Produk tersebut dapat digunakan atau difungsikan di dalam lingkungan yang terdapat baik individu maupun sekelompok / populasi lansia seperti di sebuah panti jompo / panti wreda.
4.	<i>When</i> (Kapan)	Kapan produk tersebut dapat digunakan atau difungsikan ?	Produk tersebut dapat digunakan oleh lansia ketika melakukan aktivitas / kegiatan makan, yaitu ketika membawa makanan dan saat melakukan kegiatan makan berlangsung
5.	<i>Why</i> (Mengapa)	Mengapa produk tersebut perlu untuk dirancang ?	Produk tersebut perlu dirancang untuk memudahkan lansia dalam melakukan kegiatan makan supaya lebih efektif dan efisien.
6.	<i>How</i> (Bagaimana)	Bagaimana gambaran mengenai produk yang akan dirancang ?	Gambaran produk yang akan dirancang yaitu merupakan sebuah produk yang dapat membantu atau memudahkan lansia pada saat melakukan kegiatan makan baik untuk membawa makanan maupun saat kegiatan makan berlangsung, dimana produk tersebut berupa peralatan dan perlengkapan makanan yang berfungsi sebagai fasilitas dalam kegiatan makan lansia agar lebih efektif dan efisien, serta perancangan desain produk tersebut akan disesuaikan dengan aspek-aspek desain yang telah ditentukan terkait dengan perancangan mengenai fasilitas kegiatan makan lansia.

Dalam proses perencanaan produk fasilitas kegiatan makan lansia dilakukan beberapa proses atau alur perancangan dari mulai tahap awal berupa konsep permasalahan sampai dengan tahap akhir berupa hasil perancangan produk. Adapun alur proses perancangan ditinjau dari segi tahapan penyusunan awal yaitu konsep desain dibagi menjadi dua tahap yaitu :

1. *Tahap Pradesain*, yaitu seluruh tahap yang dilaksanakan untuk menyusun dan membuat seluruh konsep desain. Tahap ini dimulai sejak dilakukannya eksplorasi masalah mengenai kegiatan atau aktivitas makan lansia, sampai dengan selesainya penyusunan seluruh konsep desain. Pada proses ini, cenderung bersifat nonfisik, yaitu lebih banyak menggunakan kemampuan berpikir seperti menentukan gagasan ide atau pertimbangan desain awal yang didasarkan pada kajian tinjauan teoritis maupun empiris.
2. *Tahap Desain*, yakni seluruh tahap yang dilaksanakan untuk membuat seluruh desain atau rencana. Tahap ini, dimulai sejak konsep desain mengenai fasilitas kegiatan makan lansia disusun, sampai dengan selesainya seluruh penyusunan suatu rencana atau desain. Pada proses ini cenderung bersifat fisik, yakni lebih banyak menggunakan kemampuan fisik seperti eksplorasi material produk, analisa aspek desain ergonomi produk dan analisa aspek operasional produk.

3. Pembahasan

3.1. Analisis Aspek Desain

Pada perancangan fasilitas kegiatan makan lansia diperlukan beberapa kategori aspek desain terkait dengan perancangan tersebut. kategori aspek desain yang ditentukan berdasarkan analisis data yang telah diperoleh serta beberapa pertimbangan desain atau gagasan awal yang telah dijelaskan sebelumnya dan *product statment* yang telah ditentukan. Tujuan aspek desain ini adalah untuk memperoleh batasan-batasan desain yang

sesuai dengan kegiatan perancangan dan batasan masalah yang terkait dengan perancangan, kemudian aspek desain yang telah ditentukan akan dianalisis kembali dengan melakukan pembobotan aspek kemudian untuk dapat ditentukan kategori beberapa aspek desain yaitu aspek primer, sekunder dan tersier yang mana hasil analisis pembobotan aspek desain tersebut dapat menentukan rancangan produk pada kegiatan perancangan fasilitas kegiatan makan lansia. Adapun kategori aspek desain terkait perancangan fasilitas kegiatan makan lansia adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori Aspek Desain Perancangan Fasilitas Kegiatan Makan Lansia

No	Kategori Aspek Desain	Keterangan
1.	Fungsi	Produk dapat mencapai sebuah fungsi yang maksimal sesuai dengan tujuan perancangan yaitu mengenai fasilitas kegiatan makan lansia.
2.	Ergonomi	Aspek yang memperhatikan nilai kenyamanan dan keamanan produk oleh pengguna.
3.	Operasional	Produk memiliki sistem operasional yang mudah digunakan atau dioperasikan oleh pengguna yaitu lansia.
4.	Material	Material terdiri dari bahan atau material yang baik, aman, tidak berbahaya dan sesuai dengan tujuan perancangan berdasarkan aspek desain yang lain.
5.	Estetika	Produk memiliki nilai atau unsur estetika yang baik sesuai dengan perancangan untuk fasilitas kegiatan makan lansia.
6.	Psikologi	Aspek psikologi disesuaikan dengan keadaan psikologi lansia yaitu sebagai subjek penelitian dalam perancangan fasilitas kegiatan makan lansia.
7.	Kesehatan	Aspek kesehatan dikaitkan dengan kondisi dan keadaan kesehatan bagi lansia didasarkan pada ilmu kesehatan lansia.
8.	Semantika dan Semiotika	Aspek semantika dan semiotika produk merupakan aspek berupa makna dan tanda yang diaplikasikan dalam sebuah produk dengan tujuan agar produk dapat memiliki nilai informatif bagi pengguna atau konsumen.
9.	Lingkungan	Aspek lingkungan yang dimaksud dalam hal ini yaitu mempertimbangkan kondisi lingkungan yang dijadikan sebagai subjek maupun objek penelitian.
10.	Sosial Budaya	Aspek sosial budaya yaitu memperhatikan kondisi sosial budaya dalam lingkungan subjek dan objek penelitian atau kegiatan perancangan.
11.	Antropometri	Antropometri yaitu aspek desain yang disesuaikan dengan batasan-batasan ilmu antropometri subjek penelitian yaitu lansia pada kegiatan perancangan fasilitas kegiatan makan lansia.
12.	Teknologi	Aspek teknologi yang dimaksud dalam hal ini yaitu berupa penerapan atau pengaplikasian teknologi yang digunakan dalam produk mengenai kegiatan perancangan fasilitas kegiatan makan lansia.
13.	Pengguna Produk	Aspek pengguna produk yang dimaksud dalam hal ini adalah mengenai pertimbangan-pertimbangan aspek desain berdasarkan konsumen atau subjek dalam proses perancangan.

Dari proses pembobotan aspek desain yang telah ditentukan, maka diperoleh hasil pembobotan aspek desain berdasarkan kuantitas, yaitu berdasarkan jumlah atau banyaknya point yang diperoleh dari hasil pembobotan. Dari hasil pembobotan tersebut akan dikelompokkan kedalam tiga aspek yaitu aspek primer, aspek sekunder dan aspek tersier sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Pembobotan Aspek Desain Perancangan Berdasarkan Kuantitas

Aspek Primer (10 – 13 point)	Aspek Sekunder (9 – 6 point)	Aspek Tersier (5 - 1 point)
1. Pengguna produk (11) 2. Fungsi (10) 3. Operasional (10)	1. Material (8) 2. Ergonomi (7) 3. Estetika (7) 4. Psikologi (7) 5. Semantika & Semiotika (6) 6. Antropometri (6)	1. Kesehatan (5) 2. Lingkungan (5) 3. Sosial Budaya (5) 4. Teknologi (4)

Berdasarkan hasil kesimpulan analisis pada setiap aspek desain yang sudah ditentukan, maka pada kegiatan perancangan fasilitas kegiatan makan lansia kerangka acuan yang juga dapat dijadikan sebagai batasan desain secara spesifik yang dituangkan dalam TOR adalah sebagai berikut :

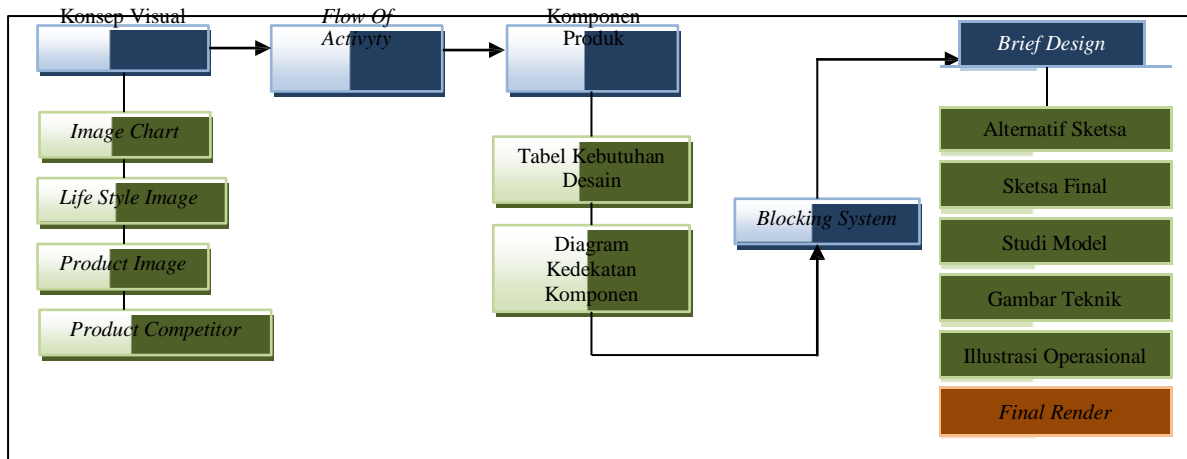
Tabel 4. Analisis Hipotesis Berdasarkan TOR/ *Term Of Reference*

No.	Aspek Term Of Reference (TOR)	Uraian
1.	Masalah Desain	Masalah yang melatar belakangi kegiatan perancangan desain ini adalah mengenai permasalahan atau kesulitan yang terjadi pada lansia ketika melakukan kegiatan atau aktivitas makan
2.	Landasan Desain	Berdasarkan kesimpulan analisis beberapa aspek desain, yang menjadi landasan desain pada kegiatan perancangan ini meliputi tiga hal yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Pengguna Produk, sebagai subjek utama dalam permasalahan dan kegiatan perancangan • Aspek fungsi produk, berguna sebagai landasan untuk mencapai tujuan utama proses perancangan • Aspek kesehatan, dijadikan landasan desain sebagai latar belakang pada permasalahan dan pemecahan masalah pada proses perancangan
3.	Peluang Desain	Merupakan pengembangan produk sebagai fasilitas kegiatan makan lansia yang lebih efektif dan efisien, yang didasarkan pada beberapa pertimbangan aspek desain untuk dapat dijadikan sebagai peluang desain,

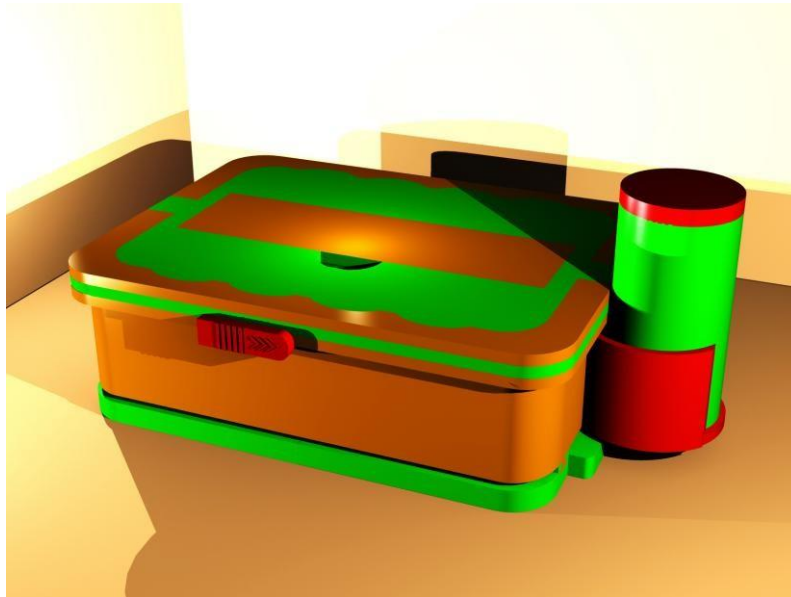
		<p>antara lain yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspek operasional, dengan pertimbangan aspek operasional yang lebih memudahkan pada produk nantinya dapat dijadikan sebagai peluang dalam desain. • Aspek estetika, nilai estetika yang baik juga dapat dijadikan sebagai peluang dalam sebuah hasil dari perancangan produk • Aspek kesehatan, dengan mempertimbangkan aspek kesehatan dapat menjadi peluang desain dalam hasil perancangan produk nantinya • Aspek teknologi, pertimbangan dan penerapan aspek teknologi yang dilakukan dalam proses perencanaan dapat menjadi sebuah peluang desain untuk menjadikan sebuah desain yang baik sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
4.	Gagasan Desain	Perancangan suatu produk sebagai fasilitas dalam membantu efektivitas dan efisiensi pada kegiatan makan lansia.
5.	Keputusan Desain	Keputusan desain yang diambil dalam kegiatan perancangan ini didasarkan pada hasil kesimpulan analisis beberapa aspek desain, yang meliputi tiga hal utama yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Aspek pengguna, dimana dijadikan sebagai tujuan pengguna dari hasil perancangan produk nantinya • Aspek fungsi, merupakan salah satu tujuan dari fungsi apa yang akan didapat pada kegiatan perancangan produk ini • Aspek Operasional, mengenai bagaimana produk tersebut dapat difungsikan yang mana hal itu berhubungan dengan operasional dari produk yang akan dirancang.
6.	Batasan Desain	Batasan desain yang ditentukan dalam kegiatan perancangan ini yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Batasan pengguna, yaitu lansia dengan kategori berumur diatas 65 tahun baik pria maupun wanita • Batasan bahan atau material, mengenai material yang akan digunakan pada hasil produk dari perancangan ini • Batasan aspek ergonomi dan antropometri , meliputi batasan-batasan mengenai study ergonomi dan antropometri lansia baik pria maupun wanita.
7.	Pertimbangan Desain	Berdasarkan hasil analisis aspek desain, maka diperoleh beberapa pertimbangan desain dalam proses perancangan ini yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Aspek pengguna produk • Aspek material • Aspek ergonomi dan antropometri • Aspek estetika • Aspek psikologi • Aspek semantika dan semiotika • Aspek kesehatan • Aspek lingkungan dan sosial budaya
8.	Kebutuhan Desain	Beberapa kebutuhan desain yang dapat mencakup keseluruhan aspek dan pertimbangan desain sesuai dengan tujuan dari perancangan produk ini yaitu meliputi : <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi produk • Operasional produk • Ergonomi dan antropometri
9.	Sasaran Desain	Berdasarkan hasil kesimpulan analisis beberapa aspek desain dalam perancangan ini, sasaran desain dalam hal ini terdiri dari dua hal yaitu : <ul style="list-style-type: none"> • Pengguna produk, dimana merupakan sasaran yang berhubungan langsung dengan produk yaitu antara pengguna produk dengan produk yang digunakan • Fungsi produk, yaitu sebagai tujuan dimana produk tersebut dapat digunakan dengan baik sesuai dengan fungsinya

3.2. Konsep Perancangan Desain

Pada tahap konsep perancangan visual dipaparkan beberapa alur singkat tahap pada perancangan desain perlengkapan makan lansia dari mulai konsep awal berupa konsep visual samapi kepada final render. Adapun tahapan proses perancangan desain adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap Proses Perancangan Desain



Gambar 2. *Final Render*

4. Kesimpulan

Adanya permasalahan gangguan dan keterbatasan yang dialami lansia pada saat melakukan kegiatan makan, maka diperlukan adanya sarana atau fasilitas khusus yang menunjang untuk lansia, sehingga perlu adanya sebuah perancangan produk yang dapat dan membantu lansia dalam melakukan aktivitas atau kegiatan makan.

Setelah melalui beberapa tahap untuk menentukan solusi dan membuat sebuah rancangan produk dengan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu studi lapangan, wawancara hingga analisis data maka, didapatkan yaitu sebuah perancangan produk yang efektif dan efisien dalam membantu kegiatan makan lansia, dimana hasil dari perancangan produk tersebut yaitu sebuah fasilitas peralatan makan khusus lansia yang dimensi, bentuk, dan fitur disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi keterbatasan yang dialami lansia dalam melakukan kegiatan makan. Sehingga lansia dapat dengan lebih mudah menggunakan peralatan dan perlengkapan makan secara efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

- [1] Indriana, Yeniari. (2012). *Gerontologi dan Progeria*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- [2] Martono, H. Hadi. (2009). *Geriatric / Ilmu Kesehatan Usia Lanjut Edisi Ke-4*. Balai Penerbit FKUI: Jakarta
- [3] Mujahidullah, Khalid. (2012). *Keperawatan Geriatrik*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- [4] Notoatmojo, Prof. Dr. Soekidjo. (2007). *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Rineka Cipta: Jakarta.
- [5] Notoatmojo, Prof. Dr. Soekidjo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta: Jakarta
- [6] Palgunadi, Bram. (2007). *Desain Produk 1*. Penerbit ITB: Bandung.
- [7] Palgunadi, Bram. (2007). *Desain Produk 2*. Penerbit ITB: Bandung.
- [8] Palgunadi, Bram. (2007). *Desain Produk 3*. Penerbit ITB: Bandung.
- [9] Panero, Julius. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Erlangga: Jakarta
- [10] Rosnani Ginting. (2009). *Perancangan Produk*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- [11] Smet, Bart. (1994). *Psikologi Kesehatan*. Grasindo: Jakarta
- [12] Yin, Prof. Dr. Robert K. (2002). *Studi Kasus Desain dan Metode*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Lampiran

Lampiran 1. Gambar Teknik Desain Perengkapan Makan Lansia

