

Pemberdayaan Lansia Melalui Implementasi Model Desain Partisipatoris di Sekolah Lansia Gedongkiwo, Yogyakarta

Empowering the Elderly Through the Implementation of a Participatory Design Model at the Gedongkiwo Elderly School, Yogyakarta

Dewi Cahyani Puspitasari¹, Danang Febriyantoko², Calya Ayu Putri Salsabilla^{1*}

¹Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

²Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

Diterima: 30 Desember 2025; Direvisi: 10 Maret 2026; Disetujui: 7 April 2026

Abstract

Indonesia's rapidly growing older population calls for empowerment models that transform perceptions of seniors from passive recipients into active, resilient community members. This publication explores the Gedongkiwo Elderly School as an empowerment example within the Age-Friendly Communities framework, combining community learning and participatory design. The community engagement took place in Gedongkiwo Village, Yogyakarta City, the province with Indonesia's highest percentage of older adults. The program used a community learning approach to identify local needs and promote reflective learning among older adults, community cadres, and local officials. The program aims to create a participatory design that addresses the needs of the elderly in the Gedongkiwo area. The results of this design will be used by stakeholders such as the Gedongkiwo Village Administration, the Integrated Elderly Services (LLT) management, posyandu cadres, and the elderly themselves. It then employed observation, interviews, and focus groups to develop recommendations for age-friendly spatial designs. Results show that participatory methods boost social involvement, foster older adults' sense of ownership, and lead to better design suggestions for public facilities that are safer, more inclusive, and adaptable. Key outcomes include designing green public spaces and elderly learning centers that enhance mobility, social interaction, and comfort for seniors. Socially, the initiative helped older individuals become more confident, connected, and empowered contributors to community development. The study concludes that combining community learning with participatory design is an effective strategy for elderly empowerment within the Age-Friendly Community framework, offering a promising model for replicating age-friendly public infrastructure at the local level.

Keywords: Age-friendly community; Community learning; Elderly empowerment; Participatory design; Resilient ageing

Abstrak

Pertumbuhan pesat jumlah penduduk usia lanjut di Indonesia menuntut model pemberdayaan yang mampu mengubah persepsi terhadap lansia dari sekadar penerima pasif menjadi anggota komunitas yang aktif dan tangguh. Publikasi ini mengeksplorasi Sekolah Lansia Gedongkiwo sebagai contoh pemberdayaan dalam kerangka Komunitas Ramah Lansia, yang menggabungkan pembelajaran masyarakat dan desain partisipatif. Keterlibatan masyarakat berlangsung di Desa Gedongkiwo, Kota Yogyakarta, provinsi dengan persentase lansia tertinggi di Indonesia. Program ini menggunakan pendekatan pembelajaran masyarakat untuk mengidentifikasi kebutuhan lokal dan mendorong pembelajaran reflektif di antara lansia, kader masyarakat, dan pejabat setempat. Tujuan program adalah menghasilkan desain partisipatoris untuk merencanakan kebutuhan lansia yang ada di wilayah Gedongkiwo. Hasil desain ini akan digunakan oleh pemangku kepentingan yaitu Kelurahan Gedongkiwo, pengurus Layanan Lansia Terintegrasi (LLT), kader posyandu dan para lansia. Selanjutnya, dilakukan observasi, wawancara,

ISSN 3025-633X (print), ISSN 3025-6747 (online)

*Penulis korespondensi: Calya Ayu Putri Salsabila

Jalan Sosio Yustisia No. 1, Bulaksumur, Yogyakarta 55281, Indonesia

Email: calyaayuputrisalsabilla@mail.ugm.ac.id

dan diskusi kelompok untuk mengembangkan rekomendasi desain ruang yang ramah lansia. Hasilnya menunjukkan bahwa metode partisipatif meningkatkan keterlibatan sosial, menumbuhkan rasa kepemilikan di kalangan lansia, dan menghasilkan saran desain fasilitas umum yang lebih aman, inklusif, dan adaptif. Hasil utama meliputi perancangan ruang publik hijau dan pusat pembelajaran lansia yang meningkatkan mobilitas, interaksi sosial, dan kenyamanan bagi para lansia. Secara sosial, inisiatif ini membantu lansia menjadi lebih percaya diri, terhubung, dan berdaya dalam berkontribusi terhadap pembangunan komunitas. Studi ini menyimpulkan bahwa menggabungkan pembelajaran masyarakat dengan desain partisipatif merupakan strategi efektif untuk pemberdayaan lansia dalam kerangka Komunitas Ramah Lansia, sekaligus menawarkan model yang menjanjikan untuk mereplikasi infrastruktur publik yang ramah lansia di tingkat lokal.

Kata kunci: Komunitas ramah lansia; Pembelajaran berbasis komunitas; Pemberdayaan lansia; Desain partisipatoris; Penuaan silien

1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini mengalami peningkatan signifikan jumlah penduduk lanjut usia (lansia), yang merupakan implikasi dari membaiknya usia harapan hidup. Menurut data [Badan Pusat Statistik \(BPS\) tahun 2023](#), persentase penduduk lanjut usia (≥ 60 tahun) mencapai 11,75% dari total populasi. Rasio ketergantungan lansia yang menunjukkan jumlah lansia yang "ditanggung" oleh 100 penduduk usia produktif tercatat sebesar 17,08% pada tahun yang sama. Artinya rata-rata setiap 100 penduduk usia produktif (18-59 tahun) menanggung sekitar 17 lansia. Sementara di Indonesia persentase penduduk lansia tertinggi berada di Yogyakarta yakni mencapai 16,02% pada tahun 2023 yang menempatkan Yogyakarta sebagai provinsi dengan struktur populasi tertua, sekaligus memiliki Rasio Ketergantungan Lansia tertinggi secara nasional sebesar 24,08% ([BPS, 2023](#)). Namun sayangnya, mayoritas lansia di Indonesia merupakan lansia pasif, yakni lansia yang menunjukkan partisipasi kesehatan atau sosial yang rendah sehingga cenderung bergantung pada sekitarnya ([Wang, dkk., 2025](#)).

Tantangan terbesar yang menyertai fenomena ini adalah meluasnya diskriminasi usia (*ageism*) atau kecenderungan memposisikan lansia sebagai kelompok yang pasif, rentan, dan bergantung, alih-alih sebagai manusia yang potensial ([Marques, dkk., 2020](#)). Stereotip ini masih dipercaya bahkan seringkali diinternalisasi oleh lansia itu sendiri yang dapat memicu menurunnya partisipasi publik, keterasingan sosial, serta menipisnya peran lansia dalam masyarakat ([Marques, dkk., 2020](#)). Kondisi ini menciptakan lingkaran kerentanan sosial yang memerlukan model intervensi pemberdayaan inklusif berbasis *Age-Friendly Community*. Padahal, konsep lansia tangguh menegaskan bahwa lanjut usia tidak selalu identik dengan ketergantungan, melainkan dapat tetap produktif, resilien, dan berdaya apabila didukung lingkungan sosial dan kebijakan yang ramah lansia ([BKKBN, 2024](#)).

Age-Friendly Community (AFC) merupakan model yang diperkenalkan oleh World Health Organization (WHO) sebagai lingkungan yang dirancang untuk mendukung penuaan aktif (*active ageing*) dengan cara mengoptimalkan kebijakan, layanan, dan struktur fisik serta sosial, agar lansia dapat hidup dalam rasa aman, memiliki tingkat kesehatan yang baik, dan berpartisipasi penuh dalam kehidupan masyarakat atau komunitas ([WHO, 2007](#)). AFC menentang pandangan tradisional yang mengasosiasikan usia tua dengan pasivitas yang dapat menjebak lansia menjadi seseorang yang terus mengalami subordinasi dan kerentanan yang berlapis. Studi gerontologi menunjukkan bahwa lansia pasif dan terisolasi cenderung lebih rentan mengalami penurunan fungsi kognitif dan demensia dibandingkan mereka yang aktif dan memiliki keterlibatan sosial yang tinggi ([WHO, 2021](#)). Penguatan melalui konsep pemberdayaan dengan model pendekatan *age-friendly* diperlukan guna mengisi celah tersebut.

Pendekatan *age-friendly* memiliki ciri khas partisipatoris yang menekankan dukungan partisipasi, kemandirian, dan inklusivitas lintas generasi dalam sebuah lingkungan masyarakat ([Nedeljko, dkk., 2023](#)). Dalam kerangka AFC, lansia tidak dikategorikan sebagai kelompok usia yang pasif, namun sebagai bagian integral dari masyarakat yang memiliki kapasitas untuk terus berkontribusi. Lingkungan yang *age-friendly* membuka akses terhadap penguatan ruang sosial, kegiatan publik, serta

relasi antar generasi. Kesejahteraan lansia sangat terkait dengan pemberdayaan komunitas yang menekankan peran aktif lansia dalam mengambil inisiatif serta kesempatan partisipasi dalam masyarakat (Cossu, dkk., 2025). Penelitian oleh (Lim, dkk., 2025) menunjukkan bahwa keterlibatan sosial dan partisipasi dalam masyarakat bukan hanya mendorong kesejahteraan emosional dan sosial, tetapi juga mendukung fungsi kognitif yang sehat pada lansia. Artinya, lingkungan sosial dan partisipasi aktif dari lansia menjadi kunci untuk menggeser stereotip lansia pasif menjadi lansia tangguh yang dapat meningkatkan kualitas hidup lansia.

Contoh empiris dari perubahan paradigma dari lansia pasif menuju lansia tangguh diwujudkan dalam program Sekolah Lansia. Studi kasus difokuskan pada Sekolah Lansia Gedongkiwo yang terletak di daerah dengan proporsi lansia tertinggi yakni Kota Yogyakarta. Sekolah Lansia Gedongkiwo didirikan pada tahun 2023 sebagai inisiatif kolaboratif antara warga dan lembaga pemerintah, dengan tujuan untuk menciptakan wahana belajar non-formal bagi lansia. Pelaksana kegiatan melibatkan pihak Kelurahan Gedongkiwo, Lembaga Layanan Lansia Terintegrasi (LLT), dan Kader Sekolah Lansia. Fungsi utama Sekolah Lansia adalah sebagai ruang belajar sosial (*social learning space*) dan wahana partisipasi masyarakat (GoLantang, 2024). Sekolah ini menyelenggarakan berbagai aktivitas yang bertujuan menumbuhkan tujuh dimensi ketangguhan lansia, yakni aspek spiritual, intelektual, fisik, emosional, sosial, vokasional, dan lingkungan (BKKBN, 2024). Program ini berfokus mengoptimalkan dimensi fisik, sosial, vokasional, dan lingkungan dengan menerapkan desain ramah lansia untuk menyokong kegiatan Sekolah Lansia yang menjadi ruang transisi lansia pasif menjadi lansia tangguh.

Kegiatan yang dilakukan meliputi pembelajaran seperti literasi kesehatan fisik, pelatihan kewirausahaan mikro bagi lansia, pengelolaan emosi, dan literasi digital. Sebagai ruang belajar sosial (*social learning space*) dan wahana partisipasi masyarakat, Sekolah Lansia Gedongkiwo berfungsi untuk menumbuhkan ketangguhan lansia dengan mengaktifkan mereka bukan hanya sebagai penerima manfaat melainkan sebagai penggerak sosial di masyarakat. Sekolah Lansia menggeser peran lansia dari penerima manfaat menjadi penggerak sosial dengan kontribusi aktif yang sejalan dengan prinsip *Age-Friendly Community*. Kegiatan pengabdian masyarakat ini memadukan antara *community learning* dan pendekatan desain partisipatoris. Tujuan utamanya adalah menganalisis bagaimana Sekolah Lansia Gedongkiwo berperan dalam membentuk lansia tangguh melalui pendekatan *Age-Friendly*. Lebih lanjut, model Sekolah Lansia ini dianalisis dalam kerangka konsep *Age-Friendly Community* (AFC) yang dipublikasikan oleh (WHO, 2007). Konsep ini mengedepankan prinsip inklusivitas dan partisipasi lintas generasi.

Keterbatasan ruang fisik sebagai lokasi kegiatan menjadi keterbatasan dalam melaksanakan program Sekolah Lansia di Gedongkiwo. Kegiatan pembelajaran dan pertemuan rutin lansia dilaksanakan dengan memanfaatkan ruang rapat di kantor kelurahan yang bersifat pinjam pakai, seperti pada **Gambar 1**. Ruang yang dirancang untuk kebutuhan administrasi pemerintahan tentu belum sepenuhnya mempertimbangkan aspek aksesibilitas dan kenyamanan bagi lansia, seperti tata letak kursi yang kurang fleksibel, keterbatasan ruang gerak, serta belum tersedianya elemen desain pendukung yang ramah lansia. Kondisi ini berpotensi menghambat partisipasi lansia dalam kegiatan belajar dan interaksi sosial yang menjadi inti dari program Sekolah Lansia.

Sementara itu, lingkungan sekitar kelurahan sebenarnya memiliki potensi ruang yang dapat dikembangkan untuk mendukung kegiatan lansia secara lebih inklusif dan berkelanjutan. Situasi tersebut menunjukkan pentingnya perancangan lingkungan yang tidak hanya menyediakan ruang aktivitas, tetapi juga mampu mendukung kebutuhan mobilitas, keamanan, dan partisipasi sosial lansia. Oleh karena itu, pendekatan yang mengintegrasikan aspek lingkungan fisik dan sosial menjadi relevan untuk mewujudkan ruang yang benar-benar ramah lansia.

Berdasarkan urgensi tersebut, kerangka *Age-Friendly* sangat penting bagi Sekolah Lansia karena



Gambar 1. Kondisi ruang kelas sekolah lansia (ruang rapat Kelurahan Gedongkiwo) menciptakan ekosistem sosial yang memampukan (*enabling environment*), dimana hambatan fisik dan sosial diminimalisir agar lansia dapat berfungsi optimal. Prinsip-prinsipnya mencakup delapan domain yang terbagi menjadi *domain fisik*, yakni (1) ruang luar dan bangunan, (2) transportasi, (3) perumahan; serta *domain non-fisik*, yakni (4) partisipasi sosial, (5) penghormatan dan inklusi sosial, (6) keterlibatan sipil dan pekerjaan, (7) komunikasi dan informasi, serta (8) layanan dan dukungan komunitas. Domain fisik dan nonfisik sangat penting diperhatikan sebagai praktik AFC dalam konteks Indonesia yang adaptif terhadap budaya lokal. Berdasarkan urgensi tersebut, Sekolah Lansia ini dapat dielaborasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang memadukan antara *community learning* dan pendekatan desain partisipatoris.



Gambar 2. Lahan potensial pendukung aktivitas lansia

Pada **Gambar 2**, lahan umum yang terdapat di sekitar lokasi kegiatan belum dimanfaatkan secara optimal. Keberadaan lahan tersebut memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai ruang komunal yang secara khusus dirancang untuk mendukung aktivitas lansia. Pemanfaatan lahan ini dapat diarahkan untuk pembangunan ruang belajar, ruang sosialisasi, serta area aktivitas bersama yang lebih ramah lansia, sehingga mampu mendukung kenyamanan, aksesibilitas, serta meningkatkan partisipasi sosial lansia dalam berbagai kegiatan komunitas.

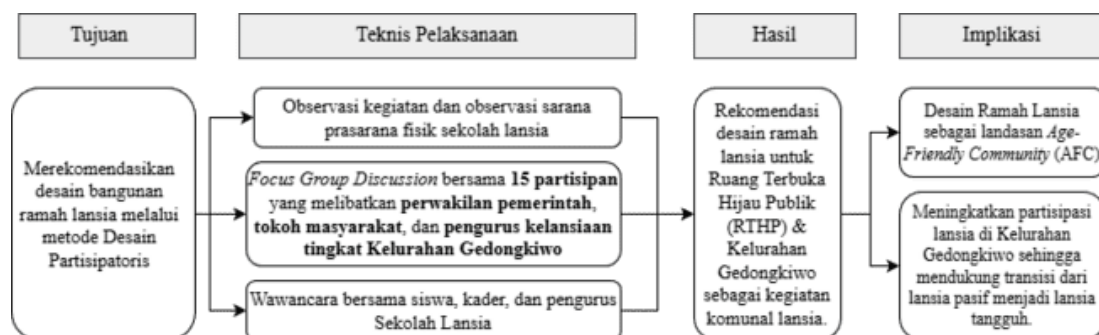
2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *community learning* yang merupakan kegiatan mengedepankan siklus belajar reflektif antara tim kampus dengan mitra lokal untuk melakukan *co-production* pengetahuan dan aksi (Wulandari, dkk., 2025). Aktivitas belajar dari pengalaman lokal dengan semua pihak setara sebagai subjek belajar yang diawali dengan merumuskan masalah dari realitas kebutuhan warga, melakukan dialog untuk memastikan adanya keterlibatan kelompok rentan yang dalam kegiatan ini adalah kelompok lansia. Dengan metode *community learning* ini diharapkan dapat memberikan peluang peningkatan kualitas hidup lansia dan keluarga pendamping lansia yang tidak hanya membuka ruang dialog tetapi juga mendorong adanya perubahan untuk membangun kapasitas komunitas dalam mewujudkan sekolah lansia yang berdampak pada masyarakat secara berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian ini juga menggunakan pendekatan desain partisipatoris untuk merekomendasikan desain bangunan ramah lansia untuk kegiatan Sekolah Lansia. Desain

partisipatoris memanfaatkan berbagai metode penelitian (seperti observasi etnografi, wawancara, analisis artefak, dan terkadang analisis protokol), metode-metode ini selalu digunakan untuk membangun desain yang muncul secara berulang, yang secara bersamaan membentuk dan memunculkan hasil penelitian sebagaimana ditafsirkan bersama oleh perancang-peneliti dan peserta yang akan menggunakan desain tersebut. Metode desain partisipatoris dapat membantu para desainer dan pemangku kepentingan memenuhi dan mengidentifikasi kebutuhan lansia. Metode desain partisipatoris secara langsung mengundang pengguna lansia untuk berpartisipasi dalam proses kreatif dan mendengarkan masukan mereka, sehingga menghindari kesalahan selama proses kreatif secara lebih efektif dan memastikan keselarasan yang jelas antara keinginan pengguna dan pemikiran desainer. Pertemuan ini memungkinkan terciptanya titik tengah, dimana desain yang dihasilkan tetap sedap dipandang dan nyaman digunakan (Rahmani, dkk., 2023).

Metode partisipatoris, seperti pada **Gambar 3**, menjadi metodologi alternatif yang dinamis untuk mendefinisikan ulang praktik desain dengan melibatkan sekelompok warga, komunitas, mitra, desainer, kontraktor, calon pengguna, pengelola, dan pemangku kepentingan lainnya yang heterogen untuk menghasilkan desain dan artikulasi yang lebih inklusif. Partisipasi dalam proses desain dapat menghasilkan hasil desain yang lebih efektif, karena pengetahuan dan kebutuhan pengguna terintegrasi di seluruh proses. Hal ini membantu menghindari salah tafsir atau kesalahpahaman antara desainer dan pengguna. Ketika peserta menginvestasikan waktu mereka dalam sebuah proyek, mereka cenderung akan terus memperhatikan proyek tersebut setelah selesai: hal ini dapat mendorong mereka untuk mengambil inisiatif dalam pemeliharaan dan perbaikan. Partisipasi juga dapat menghasilkan hasil sosial seperti pemberdayaan, pengembangan keterampilan, dan peningkatan kepercayaan diri (Aljafri, dkk., 2025).



Gambar 3. Diagram alir metode pelaksanaan kegiatan

Lokasi kegiatan berada lingkungan wilayah Kelurahan Gedongkiwo yang melibatkan pemangku kepentingan kantor Kelurahan, kampung atau dusun, pengurus Komisi Lansia, Layanan Lansia Terintegrasi (LLT), Sekolah Lansia, Bina Keluarga Lansia dan lansia yang ada di Kelurahan Gedongkiwo. Kegiatan ini dilakukan selama kurun waktu 3 (bulan) sebagai bagian dari kegiatan perencanaan komunitas ramah lansia di Gedongkiwo. Teknik pengumpulan data diawali dengan kegiatan observasi dan perizinan di tingkat Kelurahan. Kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan setelah tim memperoleh daftar calon informan untuk menjadi bagian diskusi terfokus dalam menyusun kerangka desain partisipatoris. Kegiatan FGD terdiri dari 15 partisipan yang melibatkan Kepala Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kota Yogyakarta, DP3AP2KB (Kepala Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, dan Pengendalian Penduduk), Kepala Bidang dari Organisasi Perangkat Daerah dan Setda Kota Yogyakarta, Mantri Pamong Praja Kemantren Mantrijeron, Lurah, serta perwakilan kelembagaan masyarakat tingkat kelurahan dan kampung yakni LPMK (Lembaga Pemberdayaan Masyarakat tingkat Kelurahan), Komisi Lansia dan Layanan Lansia Terintegrasi (LLT), Kepala Sekolah Lansia, dan Ketua Bina Keluarga Lansia.

Data yang terkumpul dari FGD kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis afinitas. Proses ini melibatkan pengelompokan dari data observasi dan hasil FGD yang di kategorisasi dalam bentuk

tabel berisi masukan, ide, dan kebutuhan yang diutarakan oleh setiap partisipan baik dari berbagai unsur *stakeholders* serta lansia, baik lansia laki-laki maupun perempuan. Pengelompokan ini membantu mengidentifikasi pola dan prioritas utama yang menjadi dasar rekomendasi desain bangunan ramah lansia. Hasil analisis dituangkan dalam bentuk narasi yang juga memuat beberapa kutipan langsung dari pendapat partisipan dalam kegiatan FGD. Hasil ini kemudian dikembangkan bersama dengan dokumentasi hasil observasi lingkungan Kelurahan Gedongkiwo sehingga dapat menghasilkan visualisasi desain yang dituangkan dalam bentuk desain visual 3 dimensi (3D).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian ini berfokus pada perancangan desain Sekolah Lansia Gedongkiwo yang inklusif dan ramah lansia. Proses ini dilakukan melalui pendekatan desain partisipatoris yang menempatkan lansia dan pemangku kepentingan lokal sebagai subjek utama. Tujuan utamanya adalah mewujudkan desain yang tidak hanya fungsional secara fisik, tetapi juga berfungsi sebagai katalisator pemberdayaan *Age-Friendly Community* (AFC) untuk membentuk lansia tangguh. Proses pengabdian ini dibagi menjadi dua tahapan utama, yakni (1) implementasi pembelajaran komunitas (*community learning*) untuk penggalan kebutuhan, dan (2) pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk perancangan partisipatoris.

3.1. Implementasi pembelajaran berbasis komunitas (*community based learning*)



Gambar 4. Observasi sekolah lansia dan wawancara bersama kader

Tahapan awal pengabdian ini, yang berfokus pada pendekatan *Community Learning*, bertujuan untuk menggali kebutuhan dan menempatkan lansia sebagai subjek pengetahuan, sejalan dengan prinsip pembelajaran partisipatif dalam program Sekolah Lansia. Proses observasi seperti pada **Gambar 4** menghasilkan narasi yang kaya dari para lansia dan pemangku kepentingan mengenai harapan dan antusiasme mereka terhadap program tersebut. Antusiasme yang tinggi terlihat dari kegiatan belajar-mengajar dan keinginan untuk terus mengembangkan diri. Ibu S (72), salah satu pengurus lansia, mengungkapkan bagaimana proses pembelajaran ini telah menciptakan lingkungan yang positif dan interaktif.

"Lah, kita mengajari, memang. Iya, *carane niru kain, piye carane*. Ya, yang sederhana-sederhana saja. Jadi kita itu sing lansia ya *ora ora apa ya ora* kesepian. Terus ya kita juga mendapat apa ya berbagi ilmu. Nanti kan *anu*, tukar pikir, tukar pengetahuan, *heeh*."

Bapak S (51) selaku lurah juga menyampaikan aspirasi sebagai bentuk dukungan untuk keberlanjutan program demi mewujudkan lansia tangguh.

"Harapannya, kelak ada kelanjutannya, begitu loh. Soalnya itu kan penting itu untuk membekali lansia itu agar tetap bisa aktif, bisa produktif, bisa aktif."

Kutipan-kutipan ini menegaskan bahwa kegiatan di Sekolah Lansia dan kelompok berbagi lainnya telah berhasil menjadi katalisator sosial dan intelektual, tetapi perlu didukung dengan perancangan desain ruang yang dapat mengakomodasi dan memfasilitasi kebutuhan jangka panjang tersebut. Berdasarkan kutipan tersebut, kegiatan ini sejalan dengan prinsip Sekolah Lansia dalam Pedoman

Pelaksanaan Sekolah Lansia dan Lansia Tangguh (Kementerian Kesehatan RI, 2021), yang menekankan pentingnya pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman lansia untuk mengembangkan potensi, kemandirian, dan ketangguhan sosial mereka. Oleh karena itu, proses observasi dan wawancara berfungsi sebagai sarana dialog dan refleksi bersama warga lansia untuk mengenali tantangan dan peluang dalam lingkungan belajar mereka.

Observasi difokuskan pada alur aktivitas lansia di lokasi eksisting, mencakup identifikasi hambatan fisik, kemudahan akses, serta pola interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan sekolah lansia berlangsung. Kegiatan ini menggali *existing condition* dan persepsi peserta terhadap ruang belajar yang digunakan. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan beberapa tantangan utama, antara lain desain ruangan yang belum sepenuhnya ramah lansia, keterbatasan aksesibilitas menuju ruang kegiatan, serta belum tersedianya area komunal yang nyaman untuk berinteraksi sebelum maupun sesudah kegiatan. Selama ini, kegiatan Sekolah Lansia di Gedongkiwo masih memanfaatkan ruang pinjam dari pihak kelurahan. Situasi ini memunculkan kebutuhan mendesak untuk merancang ruang yang lebih adaptif dan inklusif, yang tidak hanya memenuhi aspek fisik ramah lansia tetapi juga memperkuat prinsip pemberdayaan lansia tangguh, yakni lansia yang sehat, mandiri, produktif, dan berdaya sosial di lingkungannya.

3.2. Partisipasi aktif warga Gedongkiwo dalam perumusan desain ramah lansia

Temuan awal dari tahap observasi dan wawancara kemudian dibawa ke dalam forum yang lebih terstruktur yang dilaksanakan di Kantor Kelurahan Gedongkiwo seperti pada **Gambar 5**. Tujuan utama dari forum ini adalah untuk memvalidasi temuan observasi dan wawancara, mendesain bersama lansia dan kader, serta menentukan prioritas intervensi desain berdasarkan kebutuhan dengan menyesuaikan sumber daya yang ada.



Gambar 5. Pembukaan dan pengenalan acara

Tim menggunakan alat bantu visual untuk memancing partisipasi warga, yakni denah dan kertas berisi foto ruangan kelurahan dan ruang publik sebagai kanvas yang digunakan di Gedongkiwo sebagai fasilitas Sekolah Lansia dan kegiatan komunal lansia lainnya (lihat **Gambar 6**). Peserta diajak untuk “mendesain” ruang impian, menempelkan catatan aspirasi, dan berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai prioritas kebutuhan di kanvas tersebut.



Gambar 6. Pelaksanaan dan presentasi hasil acara

3.3. Luaran Kegiatan

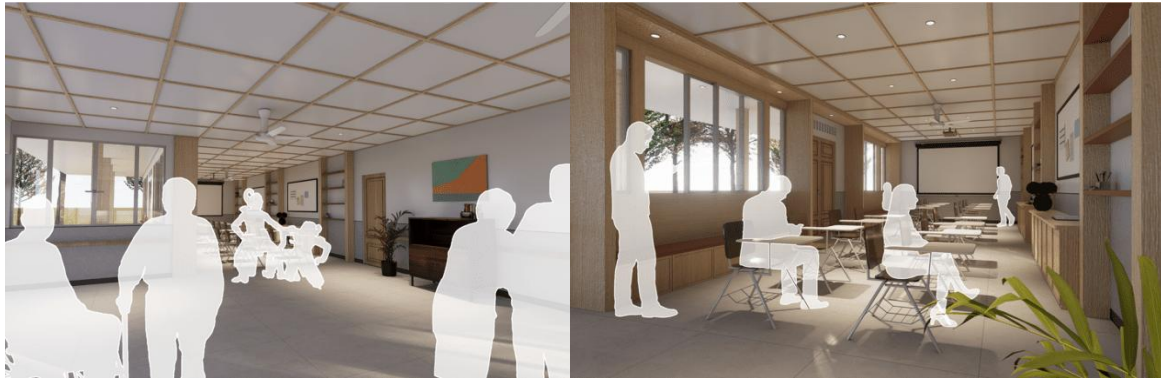
Luaran utama dari FGD adalah serangkaian rekomendasi desain yang disepakati bersama. Hasil FGD menunjukkan beberapa kebutuhan utama lansia terhadap ruang kegiatan. Pertama, kebutuhan akan ruang terbuka hijau yang dapat digunakan untuk aktivitas sosial dan fisik ringan seperti senam lansia, pertemuan komunitas, dan kegiatan rekreatif. Oleh karena itu, peserta mengusulkan pembangunan Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) yang dilengkapi gazebo atau ruang teduh agar lansia dapat beraktivitas dengan nyaman. Kedua, kebutuhan ruang dalam yang lebih ramah lansia, seperti lantai yang tidak licin, akses masuk yang mudah tanpa tangga curam, ruang kelas yang cukup luas untuk kegiatan kelompok, serta pencahayaan dan ventilasi yang baik. Ketiga, peserta juga mengusulkan adanya ruang komunal semi terbuka yang dapat digunakan untuk berinteraksi sebelum dan sesudah kegiatan Sekolah Lansia.

Tabel 1. Aspirasi dan rekomendasi desain

Aspirasi lansia Gedongkiwo (temuan FGD)	Keterbatasan lansia	Respon desain yang diusulkan
Ruang belajar masih memanfaatkan ruang pinjam kantor Kelurahan Gedongkiwo.	Aktivitas belajar di Sekolah lansia membutuhkan ruang yang nyaman karena partisipannya yang adalah lansia.	Pembangunan kembali ruang belajar untuk Sekolah Lansia di lahan yang belum terpakai dan potensial.
Lansia membutuhkan ruang untuk bersosialisasi	Lansia membutuhkan interaksi sosial untuk mengurangi kesepian dan stress.	Penyediaan ruang komunal semi-terbuka.
Lansia membutuhkan tempat berkegiatan luar ruang yang nyaman.	Lansia mudah lelah dan sensitif terhadap panas.	Penyediaan gazebo dan area teduh pada Ruang Terbuka Hijau Publik.
Lansia membutuhkan ruang untuk senam dan aktivitas kelompok.	Mobilitas terbatas dan membutuhkan ruang gerak luas untuk mendukung kesehatan fisik lansia.	Area terbuka dengan permukaan datar dan aman untuk aktivitas fisik.
Akses menuju ruang kegiatan masih sulit	Sebagian lansia mengalami kesulitan berjalan atau naik tangga	Desain akses tanpa tangga curam serta jalur yang lebih landai.



Gambar 7. Desain visual 3D ruang terbuka hijau publik



Gambar 8. Desain visual 3D Kantor Kelurahan Gedongkiwo

Tabel 1 menunjukkan bahwa rekomendasi desain yang dihasilkan tidak semata merupakan gagasan teknis tim perancang, tetapi juga merupakan hasil translasi langsung dari kebutuhan dan pengalaman lansia yang terungkap melalui proses FGD. Prioritas tertinggi yang disepakati adalah penciptaan berupa desain bangunan dan gazebo untuk Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) sebagai tempat yang memungkinkan lansia berkegiatan dengan nyaman (lihat **Gambar 7** dan **Gambar 8**). Kemudian desain kelurahan dibuat menjadi lebih ramah lansia dan disesuaikan dengan penggunaannya sebagai ruang kelas Sekolah Lansia. Aspirasi dan kesepakatan ini kemudian diterjemahkan oleh tim menjadi rekomendasi desain berbentuk visualisasi 3 dimensi (3D).

3.3.1. Desain ramah lansia sebagai landasan *Age-Friendly Community* (AFC)

World Health Organization ([WHO, 2021](#)) mendefinisikan *Age-Friendly Community* (AFC) sebagai lingkungan yang mendorong penuaan aktif dengan mengoptimalkan peluang kesehatan, partisipasi, dan keamanan untuk meningkatkan kualitas hidup seiring bertambahnya usia. Program pengabdian ini secara langsung mengintervensi tiga dari delapan domain AFC, yakni domain Ruang Terbuka dan Bangunan, Partisipasi Sosial, serta Rasa Hormat dan Inklusi Sosial. Perancangan fisik bangunan Sekolah Lansia dengan desain ruang komunal adalah implementasi langsung dari domain Ruang Terbuka dan Bangunan, memastikan bahwa lingkungan fisik mendukung mobilitas dan partisipasi lansia, bukan menjadi penghalang. Sementara, metode desain partisipatoris adalah wujud nyata dari domain Rasa Hormat dan Inklusi Sosial.

Kegiatan ini tidak sekedar mendesain untuk lansia, melainkan mendesain bersama lansia. Melalui proses FGD, aspirasi dan pengalaman lansia didengarkan secara aktif dan dijadikan landasan utama dalam setiap keputusan desain, sebuah wujud nyata dari praktik penghormatan dan inklusi sosial. Sehingga model pemberdayaan fokus pada pelibatan masyarakat dalam mendesain bangunan ramah lansia untuk aktivitas komunal mereka. Ketika lansia merasa dilibatkan dalam membentuk lingkungan mereka sendiri, mereka bertransformasi dari penerima pasif menjadi agen aktif. Inilah embrio dari “lansia tangguh” individu yang berdaya, terhubung secara sosial, dan memiliki kontrol atas lingkungannya.

3.3.2. Evaluasi metode: kelebihan dan kekurangan

Di samping suksesnya pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, metode desain partisipatoris yang diterapkan memiliki kelebihan dan tantangan tersendiri dalam konteks pengabdian. Kelebihannya mencakup rasa memiliki yang kuat karena lansia terlibat aktif dalam perumusan desain, muncul rasa kepemilikan yang kuat. Desain ini bukan sebagai “pemberian”, tetapi “hasil karya bersama” yang meningkatkan potensi keberlanjutan dan kemauan untuk merawat fasilitas di masa depan. Kemudian akurasi desain yang dihasilkan jauh lebih akurat dalam menjawab kebutuhan spesifik lansia Gedongkiwo. Detail-detail kecil namun penting, seperti lantai yang tidak licin atau posisi ideal pegangan tangan seringkali terabaikan apabila hanya mengandalkan standar teknis tanpa melibatkan pengguna. Di sinilah makna pemberdayaan muncul melalui proses partisipasi itu sendiri menjadi hasil yang berharga. Lansia merasa suaranya diakui, pendapatnya dihargai, dan dirinya berdaya untuk

berkontribusi. Sementara tantangan yang dirasakan adalah intensitas waktu dan tenaga. Proses partisipatoris membutuhkan lebih banyak waktu untuk fasilitasi, mediasi, dan sintesis data dibandingkan dengan metode desain konvensional. Kemudian manajemen ekspektasi, fasilitator harus pandai mengelola ekspektasi. Tidak semua ide yang berasal dari peserta dapat diakomodasi karena adanya keterbatasan sumber daya, sehingga diperlukan transparansi sejak awal.

3.4. Implikasi sosial: menuju lansia tangguh

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan desain partisipatoris tidak hanya menghasilkan rekomendasi desain ruang ramah lansia, tetapi juga memberikan implikasi sosial terhadap penguatan peran lansia dalam komunitas. Sebelum kegiatan dilaksanakan, aktivitas Sekolah Lansia di Gedongkiwo masih menghadapi keterbatasan fasilitas ruang yang belum sepenuhnya ramah lansia, sehingga interaksi sosial dan kegiatan pembelajaran belum berjalan optimal. Melalui proses diskusi dan perancangan bersama, lansia dilibatkan secara aktif dalam menentukan kebutuhan ruang yang sesuai dengan aktivitas mereka. Keterlibatan ini mendorong munculnya rasa kepemilikan terhadap program Sekolah Lansia sekaligus memperkuat partisipasi sosial lansia dalam kehidupan komunitas. Kondisi ini sejalan dengan konsep *Age-Friendly Community* yang menekankan pentingnya lingkungan fisik dan sosial yang mendukung partisipasi serta kesejahteraan lansia (WHO, 2007).

Selain menghasilkan rekomendasi desain, kegiatan ini juga memperkuat kolaborasi antara pemerintah kelurahan, kader masyarakat, dan kelompok lansia dalam merumuskan solusi bersama. Hasil desain yang dihasilkan melalui kegiatan ini kemudian diserahkan kepada Pemerintah Kelurahan Gedongkiwo, BAPPEDA, BKKBN dan pengelola Sekolah Lansia sebagai acuan dalam pengembangan fasilitas publik ramah lansia di masa mendatang. Dengan demikian, proses ini tidak hanya menghasilkan rancangan ruang, tetapi juga menjadi langkah awal dalam membangun lingkungan komunitas yang lebih inklusif dan mendukung terbentuknya lansia yang aktif, mandiri, dan tangguh.

Implikasi sosial dari pengabdian ini tidak hanya menyediakan atau memberi desain bangunan, program pengabdian ini menggeser paradigma di Gedongkiwo, bahwa lansia bukanlah sebagai subyek pasif, melainkan mitra strategis dalam pembangunan komunitas. Implikasi lain yang dirasakan adalah meningkatnya kohesi sosial antara lansia, kader, dan pihak pemerintah dalam satu meja untuk memecahkan masalah bersama di Gedongkiwo berpotensi memperkuat ikatan sosial dan modal sosial di komunitas. Pada akhirnya, "lansia tangguh" tidak hanya dibentuk oleh program senam atau cek kesehatan. Lansia tangguh terbentuk ketika mereka merasa aman di lingkungannya, merasa didengar dan dihargai, serta merasa terhubung dengan komunitasnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan rekomendasi desain ruang ramah lansia untuk mendukung aktivitas Sekolah Lansia Gedongkiwo melalui pendekatan *community learning* dan desain partisipatoris. Proses ini memungkinkan lansia, kader masyarakat, pemerintah kelurahan, dan pemerintah di atasnya terlibat langsung dalam mengidentifikasi kebutuhan ruang serta merumuskan solusi desain yang sesuai dengan aktivitas mereka. Capaian utama kegiatan ini berupa rancangan ruang terbuka hijau publik, ruang komunal semi terbuka, serta penataan ruang belajar yang lebih aksesibel bagi lansia, yang telah divisualisasikan dalam bentuk desain tiga dimensi sebagai acuan pengembangan fasilitas Sekolah Lansia.

Kegiatan ini juga memberikan dampak sosial berupa meningkatnya partisipasi lansia dalam proses perencanaan lingkungan serta tumbuhnya rasa kepemilikan terhadap program Sekolah Lansia. Hasil desain yang dihasilkan telah diserahkan kepada Pemerintah Kelurahan Gedongkiwo, pengelola Layanan Lansia Terintegrasi (LLT), BAPPEDA Kota Yogyakarta, BKKBN, dan pengurus Sekolah Lansia sebagai referensi dalam pengembangan fasilitas publik ramah lansia di tingkat kelurahan. Kedepannya, pemerintah kelurahan dan pemangku kepentingan terkait disarankan mengintegrasikan

desain ramah lansia dalam perencanaan pembangunan wilayah serta memperkuat kolaborasi dengan komunitas dan perguruan tinggi guna mendukung keberlanjutan program pemberdayaan lansia berbasis komunitas.

Selain menjadi pusat pembelajaran sosial, keberadaan Sekolah Lansia memberikan wadah ekspresi bagi lansia untuk mengembangkan kreativitas, seni, serta identitas diri mereka. Akses terhadap ruang yang aman, nyaman, dan menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi aktif, memperkuat koneksi sosial, dan menghadirkan rasa bermakna dalam kehidupan sehari-hari lansia. Hal ini menunjukkan bahwa desain fisik yang inklusif tidak hanya berfungsi sebagai ruang berkegiatan, tetapi juga sebagai medium pemberdayaan yang memungkinkan lansia untuk terus berdaya, produktif, serta berkontribusi bagi komunitasnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi serta Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Yogyakarta atas dukungan pendanaan dalam pelaksanaan riset *Elderly-Friendly Design* melalui skema Penelitian Fundamental Reguler dengan judul "Konsep *Elderly-Friendly Design* sebagai Pengembangan Program Layanan Lansia Terintegrasi Berbasis Urban Village di Kota Yogyakarta", yang dilaksanakan melalui kolaborasi antara Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada. Apresiasi juga disampaikan kepada Lurah Gedongkiwo, Ketua Layanan Lansia Terintegrasi (LLT) Gedongkiwo, seluruh pengurus Sekolah Lansia Gedongkiwo (kepala sekolah, sekretaris, dan siswa), serta para lansia peserta Sekolah Lansia Gedongkiwo yang telah meluangkan waktu, berbagi informasi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Penelitian tersebut menganalisa konsep desain kampung ramah lansia (*elderly-friendly design*) pada tiga kelurahan yang menjadi pilot project penerapan program LLT. Fokus penelitian tersebut terkait evaluasi penerapan program LLT yang membantu lansia berinteraksi dengan living area di kawasan kampung, salah satu objek penelitiannya berada di Kelurahan Gedongkiwo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljafri, A., Abba, P., Sedghi, A., Conte, A., & Jerjes, W. (2025). Evaluating the impact of community-based medical education on health literacy and patient empowerment in underserved populations: A pilot cohort study. *Clinics and Practice*, 15(6), 97. <https://doi.org/10.3390/clinpract15060097>
- Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional. (2023). Peraturan Deputi Bidang Keluarga Sejahtera dan Pemberdayaan Keluarga Nomor 4 Tahun 2023 tentang Petunjuk Teknis Proyek Prioritas Nasional Penguatan Pelayanan Ramah Lansia melalui Tujuh Dimensi Lansia Tangguh dan Pendampingan Perawatan Jangka Panjang bagi Lansia di Kelompok Kegiatan Bina Keluarga Lansia. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/254347/peraturan-bkkbn-no-4-tahun-2023BPK>
- Badan Pusat Statistik. (2023). Statistik penduduk lanjut usia 2023 (Vol. 20). Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/12/29/5d308763ac29278dd5860fad/statistik-penduduk-lanjut-usia-2023.html>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Statistics of aging population 2024 Vol. 21). Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/en/publication/2024/12/31/a00d4477490caaf0716b711d/statistics-of-aging-population-2024.html>
- Cossu, G., Lorrain, S., Galetti, A., Perra, A., Tusconi, M., Carrà, G., Preti, A., Holzinger, A., & Carta, M. G. (2025). Promoting healthy aging through intergenerational exchange and digital empowerment: A pilot randomized controlled trial. *Frontiers in Psychiatry*, 16, 1637181. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2025.1637181>
- GoLantang. (2024, May 13). SELANTANG (Sekolah Lansia Tangguh). BKKBN. <https://golantang.bkkbn.go.id/selantang-sekolah-lansia-tangguh>

- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Petunjuk Teknis Pelaksanaan Posyandu Lanjut Usia dan Posbindu PTM Terintegrasikan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://repository.kemkes.go.id/book/62>
- Lim, E., Uechi, M., Taira, D. A., Davis, J., Ishikawa, K. M., & Kaholokula, J. K. (2025). Exploring the impact of social connection dimensions on cognitive impairment in older adults: Observational cohort study. *Inquiry: A Journal of Medical Care Organization, Provision and Financing*, 62, 469580251356121. <https://doi.org/10.1177/00469580251356121>
- Marques, S., Mariano, J., Mendonça, J., De Tavernier, W., Hess, M., Naegele, L., Peixeiro, F., & Martins, D. (2020). Determinants of ageism against older adults: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2560. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072560>
- Nedeljko, M., Bogataj, D., Toplak Perović, B., & Kaučič, B. M. (2023). Smart and age-friendly communities: A review of research, policy and literature. *IFAC-PapersOnLine*, 56(2), 9546–9551. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2023.10.255>
- Rahmani, A. I., Rahim, R., Juddah, S., & Febriyansyah, M. C. (2023). Participatory design sebagai pendekatan dalam perancangan Pondok Tahfidz Qur'an Ujung Lare Parepare. *Jurnal Desain*, 11(1), 130–140. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i1.15972>
- World Health Organization. (2007). Global age-friendly cities: A guide. Ageing and Life Course, Family and Community Health. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241547307>
- World Health Organization. (2021). Social isolation and loneliness among older people: Advocacy brief. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240030749>
- Wulandari, D., Yunikawati, N. A., Fajarianto, O., Prasetyo, A. R., & Gunawan, A. (2025). Reflection-based community learning design for sustainable ecotourism. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 8(7). <https://doi.org/10.53894/ijirss.v8i7.10425>