

RANCANGAN DENGAN METODE *HEALING*, METAFOR, DAN *BIOPHILIC* PADA WADAH PENYEMBUHAN KESEHATAN MENTAL

Fiolincia¹⁾, Rudy Trisno²⁾

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

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudyt@ft.untar.ac.id

Masuk: 20-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Tingkat *stress* atau depresi mulai mengalami peningkatan karena dipicu munculnya pandemi virus COVID 19. Langkah Lockdown dan PSBB (Pembatasan Soaial Berskala Besar) di ambil oleh beberapa Negara termasuk Indonesia. Langkah ini diambil untuk pencegahan penyebaran COVID 19 tetapi pengambilan langkah ini sepertinya tidak memperhitungkan dampak yang ditimbulkan. Mereka tidak dapat melakukan tindakan bersosialisasi dengan orang lain dan hanya dapat berdiam diri di dalam rumah dengan aktifitas yang sama dan berulang yang terjadi dalam waktu yang cukup lama dan mereka hanya dapat mengetahui dunia luar dengan melihat program berita yang memberikan update tentang kasus penambahan COVID diseluruh dunia. Siapa sangka di balik itu semua ada dampak besar yang terjadi, tindakan tetap berada di rumah ini akan menimbulkan *stress* atau depresi yang cukup besar. Dampak besar ini secara tidak langsung membuat masyarakat mulai resah dan takut. Dalam mengatasi dampak besar ini maka proyek ini di desain mengarah kepada penyediaan wadah penyembuhan yang dapat membantu penderita melepaskan *stress* atau depresi dan juga dapat rileks. Maka dari itu untuk mendapatkan hasil yang sesuai harapan, perancangan di rancang menggunakan tahapan sebagai berikut, yaitu; a) Pemilihan Kawasan Pantai Indah Kapuk; b) Penyelesaian Isu; c) Analisis Perancangan; d) Zoning; e) Façade, Eksterior dan Interior. Perancangan ini memberikan sebuah *Mental Health Environment* dengan menggunakan atau menerapkan metode *Healing* berupa *Healing Garden* dan *Online Theraphy* (untuk tetap menciptakan sebuah komunikasi sosial).

Kata Kunci: *Biophilic Design*; *Depresi*; *Healing Garden*; *Methapore*; *Stress*

Abstract

The level of stress or depression began to increase due to the emergence of the COVID 19 virus pandemic. Lockdown and PSBB (Large-Scale Social Restrictions) were taken by several countries including Indonesia. This step was taken to prevent the spread of COVID 19 but this step does not seem to take into account the impact. They cannot socialize with others and can only stay at home with the same and repetitive activities that occur for a long time and they can only explore the outside by looking at news programs that provide updates on additional cases of COVID around the world. Who would have thought behind it all there is a big impact that occurs, the act of staying in this house will cause considerable stress or depression. This huge impact indirectly makes people start to fret and fear. In addressing this huge impact, this project is designed to provide healing containers that can help sufferers release stress or depression and can also relax. Therefore to get the results as expected, designed using the following stages, namely; a) Selection of Pantai Indah Kapuk Area; b) Issue Resolution; c) Design Analysis; d) Zoning; e) Façade, Exterior and Interior. This design provides a Mental Health Environment by using or applying Healing methods in the form of Healing Garden and Online Theraphy (to keep creating a social communication).

Keywords: *Biophilic Design*; *Depression*; *Healing Garden*; *Methapore*; *Stress*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Munculnya pandemi COVID 19 ini membuat kita masyarakat diwajibkan untuk berada di rumah dan membatasi kegiatan bersosialisasi. Pemberlakuan Lockdown dan PSBB membuat kita tidak dapat pergi keluar, dari yang sebelumnya dapat pergi jalan jalan ke mall atau luar kota, sekarang hal itu di batasi masyarakat mulai mengeluh bosan dan jenuh dan tidak sedikit dari mereka yang mulai mengalami *stress* dan depresi. Mereka yang mengalami *stress* dan depresi ini tidak berani untuk pergi konsultasi ke Rumah sakit atau tempat lainnya karena ketakutan akan penularan COVID 19. Tidak adanya sebuah wadah yang mampu memenuhi kebutuhan psikis mereka, ketakutan akan ruang ruang indoor dikarenakan tidak ada *cross* ventilasi yang baik sehingga menjadi sarang virus, maka dari itu dibutuhkannya sebuah wadah atau tempat dimana mereka para penderita *stress* dan depresi dapat dengan bebas datang tanpa takut akan penularan COVID 19 ini, sebuah wadah dimana sebagian besar merupakan outdoor dan memiliki sirkulasi udara yang baik dan harus mampu membantu mereka dalam proses pelepasan *stress* dan depresi juga mampu membantu merileksasikan diri mereka.

Rumusan Permasalahan

Sebuah wadah yang seperti apa yang harus disediakan bagi mereka yang menderita *stress* dan depresi baik di dalam keadaan *COVID 19* ataupun tidak? Bagaimana sebuah fasilitas dapat membantu masyarakat yang mengalami depresi atau *stress* untuk rileks karena masa PSBB yang panjang dan permasalahan pandemi *COVID 19* yang tidak kunjung berakhir? Proses terapi seperti apa yang akan dijalankan di dalam wadah tersebut sehingga dapat membantu dalam proses rileksasi dan pelepasan depresi atau *stress*?

Beberapa pokok permasalahan yang ada

Penyebaran *COVID* yang cepat membuat keraguan pada masyarakat, masyarakat lebih condong memilih tempat yang berada di area *outdoor* dibandingkan dengan area *indoor*; Dibutuhkannya sebuah *cross* ventilation yang baik dalam kondisi pandemi *COVID* seperti ini, dan juga ruangan ruangan tanpa sekat; Tidak adanya wadah atau tempat untuk merileksasikan diri, para penderita secara garis besar pasti akan di masukkan kedalam panti rehabilitasi jika di nyatakan *stress* dan depresi.

Tujuan

Tujuan dari penulisan jurnal yaitu untuk menghasilkan sebuah konsep penyembuhan pada perancangan *Mental Health Healing Environment* di kawasan Pantai Indah Kapuk dengan pendekatan pada keberadaan masyarakat yang menderita depresi atau *stress*. Dengan konsep penyembuhan yang baik, maka dari itu harapan atau tujuan dari perancangan proyek ini adalah menjadi sebuah tempat atau wadah bagi mereka yang *stress* atau depresi melepaskan *stress* atau depresi mereka dan merileksasikan diri mereka dari tekanan yang mereka alami dan yang paling disoroti adalah untuk mengalihkan pikiran negatif yang ada di dalam pikiran mereka; memberikan sebuah kenyataan akan keberadaan mereka di antara para masyarakat; merubah sebuah persepsi yang salah di kalangan masyarakat.

Program yang akan diajukan diarahkan pada terciptanya sebuah ketenangan hati dan pikiran, kedamaian dan juga terciptanya rasa bahwa keberadaan mereka dapat diakui oleh masyarakat dengan sudut pandang dan cara yang berbeda.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian *Dwelling*

Dalam buku *Heidegger for Architecture*, Bangunan dan tempat tinggal berlangsung bersama seiring waktu. Ini menggambarkan hubungan berkelanjutan individu dengan dunia di sekitar

mereka dalam berbagai skala, berlangsung selama berbulan-bulan, bertahun-tahun. Dia mengembangkan klaimnya bahwa bangunan dan tempat tinggal pernah dipahami sebagai satu dan aktivitas yang sama, sangat terhubung dengan kehadiran manusia di dunia. *Heidegger* mengatakan "Suatu tempat dapat menjadi tempat karena tindakan dan pemahaman tentang penempatan dia merujuk untuk hal-hal yang ditempatkan di dunia sesuai dengan pengalaman manusia" (Sharr, 2007), dan dalam buku *Being and Time* *Martin Heidegger*, *Heidegger* memberikan sebuah contoh akan keberadaan itu baik itu "di ruangan atau di lokasi" seperti bangku berada di ruang kuliah, ruang kuliah ada di universitas, universitas ada di kota, dan sebagainya, sampai kita dapat mengatakan bahwa bangku 'di ruang dunia' (*Being an Time*, *Martin heidegger*, 1962). Pengalaman manusia yang menyakitkan membuat mereka terkurung dalam *stress* dan depresi yang secara langsung merubah cara pandang orang lain terhadap mereka. Adapaun pengertian depresi sebagai berikut, Depresi merupakan gangguan emosional atau suasana hati yang buruk yang ditandai dengan kesedihan yang berkepanjangan, putus harapa, perasaan bersalah dan tidak berarti. Segala seluruh proses mental (berpikir, perasaan dan perilaku) tersebut dapat mempengaruhi motivasi untuk beraktivitas dalam kehidupan sehari hari maupun berhubungan interpersonal (Dirgayunita, 2016).

Menurut Danag Hawari (2007) depresi memiliki 6 buah tahapan yaitu ;

Tahap 1

Merupakan tahapan *stress* yang paling ringan, disertai dengan memiliki nafsu kerja yang besar sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan tanpa merasa lelah dan memiliki penglihatan yang lebih tajam .

Tahap 2

Merupakan tahapan *stress* yang disertai dengan keluhan seperti bangun pagi tidak segera dan letih, cepat lelah saat menjelang sore, lelah sesudah makan dan tidak dapat rileks, memiliki keluhan dilambung, jantung dan punggung.

Tahap 3

Merupakan tahap *stress* yang disertai keluhan seperti emosional, otot semakin tegang, insomnia, sulit tidur kembali ketika sudah terbangun.

Tahap 4

Merupakan tahap *stress* yang disertai keluhan seperti tidak mampu bekerja sepanjang hari, sulit melakukan aktifitas, tidak memiliki respon yang akurat, gangguan pola tidur, menolak ajakan, konsentrasi dan daya ingat menurun, serta timbul kecemasan dan ketakutan.

Tahap 5

Merupakan tahap *stress* yang disertai dengan kelelahan fisik dan mental, tidak mampu menyelesaikan pekerjaan sederhana, gangguan pencernaan berat, meningkatnya rasa takut dan cemas, bingung dan panik.

Tahap 6

Merupakan tahap *stress* yang disertai dengan tanda jantung berdebar keras, sesak napas, badan bergetar, dingin dan banyak mengeluarkan keringat, serta pingsan.

Depresi memiliki 3 tingkatan mulai dari tingkat ringan hingga berat, Menurut Patricia Potter dan Anne Griffin Perry (Potter & Perry, 2005) membagi tingkat stres menjadi tiga yaitu:

Stress ringan

Stress yang dihadapi secara teratur, seperti kemacetan lalu lintas dan kebanyakan tidur, hal ini berlangsung tidak dalam kurun waktu yang lama dan tidak berpengaruh pada fisik hanya saja mulai sedikit tegang dan was was.

Stress sedang

Stress yang dihadapi secara lama, mulai dari beberapa jam hingga beberapa hari memiliki gejala seperti individu mulai mengalami kesulitan tidur dan sering menyendiri dan tegang

Stress berat

Stress yang dihadapi dengan kurun waktu beberapa minggu sampai beberapa tahun dengan gejala seperti tidak harmonisnya hubungan suami istri, kesulitan ekonomi, dan penyakit fisik yang lama, individu mulai mengalami gangguan fisik dan mental.

Konsep Healing Garden

"The designing of a healing garden truly is the intertwining of two conceptual component a process of healing and a place in which it is supported." (Marcus & Barnes, 1999, p. 323). Merupakan sebuah konsep penyembuhan yang berupa taman untuk pemulihan dari stress atau depresi yang berhubungan dengan vegetasi hijau, air, bunga dan tanaman. Penyembuhan dapat berupa ruang luar ruangan atau dalam ruangan dan ukurannya sangat bervariasi mulai dari seluas atrium seluas hingga ruang luar ruangan seukuran taman kota.



Gambar 1. *Healing Garden Outdoor*
Sumber: (Presley, 2020)



Gambar 2. *Healing Garden Indoor*
Sumber: (Dell Children's Ascension, n.d.)

Konsep Metafora

Merupakan sebuah konsep yang mentransfer referensi dari satu subjek (konsep atau objek) ke subjek lain dan mencoba untuk "melihat" subjek (konsep atau objek) seolah-olah sesuatu yang lain (Antoniades, Poetic of Architecture: Theory of Design, 1992) Metafor di bagi 3 jenis yaitu *Metafora Tak Berwujud*

Merupakan konsep metafora yang diciptakan melalui konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealguhan, komunitas, tradisi, budaya).



Gambar 3. *The Botta Berg Oase*
Sumber: (Studio, 2020)

Metafora Berwujud

Merupakan konsep metafora yang berasal dari beberapa karakter visual atau material yang wujudnya secara langsung dapat terlihat.



Gambar 4. *Jewish Museum*
Sumber: (Studio, 2020)

3. Metafora Gabungan. merupakan konseptual dan visual yang tumpang tindih sebagai bahan dari titik permulaan dan visual merupakan suatu metode untuk memperlihatkan sebuah makna (Antoniades, *Poetics of Architectur : Theory of Design*, 1992, p. 97)



Gambar 5. *Museum Tsunami*
Sumber: (Studio, 2020)

Konsep Biophilic Design

Pendekatan arsitektur yang berupaya menghubungkan penghuni bangunan untuk lebih dekat dengan alam. Bangunan yang dirancang biofilik menggabungkan hal-hal seperti pencahayaan dan ventilasi alami, fitur lanskap alam, dan elemen lain untuk menciptakan lingkungan binaan yang lebih produktif dan sehat bagi manusia (Browning, 2015, p. 5), memiliki 14 pattern yang dibagi menjadi 3 sub zona, yaitu

Tabel 1. Pattern Biofilik dalam 3 Zona

<i>Nature in the Space Patterns</i>	1. <i>Visual Connection with Nature</i>
	2. <i>Non-Visual Connection with Nature</i>
	3. <i>Non-Rhythmic Sensory Stimuli</i>
	4. <i>Thermal & Airflow Variability</i>
	5. <i>Presence of Water</i>
	6. <i>Dynamic & Diffuse Light</i>
	7. <i>Connection with Natural Systems</i>
<i>Natural Analogues Patterns</i>	8. <i>Biomorphic Forms & Patterns</i>
	9. <i>Material Connection with Nature</i>
	10. <i>Complexity & Order</i>
<i>Nature of the Space Patterns</i>	11. <i>Prospect</i>
	12. <i>Refuge</i>
	13. <i>Mystery</i>
	14. <i>Risk/Peril</i>

Sumber: (Browning, 2015, p. 5)

Gambar 6. *Biophilic Design Interior*

Sumber: (Iambert, 2021)

Konsep Perancangan

The concept of Form and Function runs together

Sebuah konsep mendesign yang menitik beratkan pada hubungan antara fungsi dan bentuk yang masing masing terlihat secara mandiri dan berjalan bersamaan pada seperti, *Beijing National Stadium* konsep struktur *Bird nest*, sementara fungsinya menggunakan konsep *bowl* (Trisno & Lianto, 2018).

Gambar 7. *Beijing National Stadium*

Sumber: (besthqwallpapers, 2021)

Biomorphic

Sebuah model yang diambil dari alam atau ilmu pengetahuan secara umum untuk menemukan bentuk baru untuk sebuah bangunan. Para arsitek menggunakan bentuk alam dan binatang secara langsung dan kemudian mereka mempelajari organisme untuk mengembangkan bentuk struktural yang optimal (Jormakka, 2008, p. 9).

Gambar 8. *California Academy of Sciences*

Sumber : (Duran, 2012)

3. METODE

Berdasarkan kajian teori diatas, metode perancangan yang digunakan menggunakan tahapan yaitu pemilihan Kawasan di Pantai Indah Kapuk; konsep Penyelesaian Isu; analisis konsep perancangan (konsep gubahan massa dan konsep metafora); konsep zoning; konsep *façade*, eksterior dan interior

4. DISKUSI DAN HASIL

Pemilihan Kawasan



Gambar 9. Peta Lokasi Tapak
Sumber: (Senior Club PIK, 2011)



Gambar 10. Peta Zonasi Tapak
Sumber: (Baswedan, 2018)

Tapak berada di kawasan Pantai Indah Kapuk, Jakarta Utara. Lokasi Tapak Berada di RT.7/RW.2, Kapuk Muara, Kec. Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14460. Dengan peraturan zonasi yaitu warna coklat; zona Pelayanan Umum dan Sosial; KDB 40%; KLB 1.6; KB 4; KDH 35%; KTB 50%. Tapak di pilih berdasarkan area yang memiliki jumlah gedung tinggi terendah di Jakarta. Bangunan pada sekitar tapak didominasi oleh bangunan perumahan dengan ketinggian 2 hingga 3 lantai yang secara langsung mempunyai jangkauan penglihatan lebih luas. Memiliki area hijau lebih banyak, dekat rumah sakit dikarenakan tingkat *stress* di rumah sakit cukup besar sehingga memungkinkan mereka untuk dapat datang ke dalam bangunan untuk sejenak melepaskan *stress* dan area disekitar tapak tidak terlalu bising karena jauh dari pusat makanan dan ini bagus untuk proses terapi online atau virtual.

Konsep Penyelesaian Isu

Mengacu pada tema yaitu *"Future Dwelling based on today"* yang memiliki arti cara berhuni masa depan yang berbasis permasalahan yang ada sekarang maka program yang diajukan adalah sebuah wadah penyembuhan kesehatan mental yang berbasis pada area pelepasan *stress* atau depresi. Tingkat depresi yang di ambil dalam pemutusan pemilihan program ruang adalah tingkat 1 sampai dengan tingkat 3 (skala ringan hingga sedang). Program untuk penderita *stress* atau depresi adalah

Terapi Online

Karena Covid tidak adanya interaksi social padahal itu dibutuhkan untuk mencegah terjadinya depresi / *stress*. Saat Covid tidak ada Terapi Online akan digunakan untuk mempercepat penanganan dini

Healing Garden (Marcus & Barnes, 1999)

Ditujukan untuk menciptakan area yang mempunyai sirkulasi udara yang baik mengingat COVID 19 dan juga healing garden ini dapat membantu penderita dalam pelepasan *stress* dan merileksasikan diri mereka dengan adanya hubungan dengan alam terbuka membantu menciptakan ruang yang sejahtera dan menyenangkan.

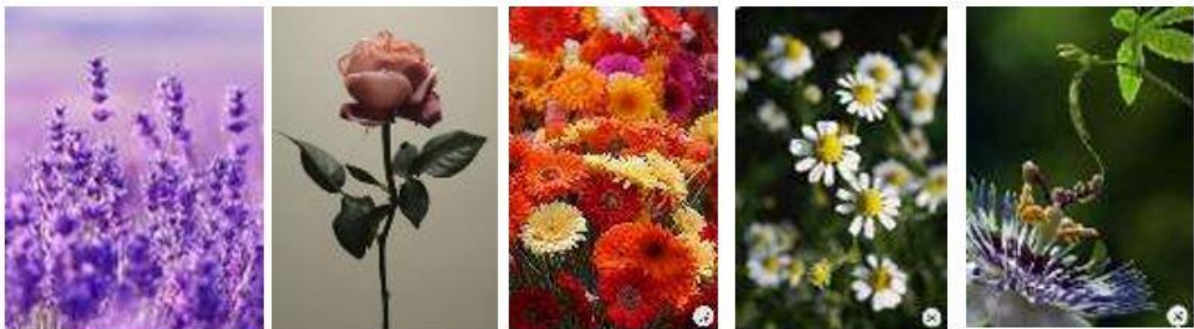
Program untuk pekerja (penderita yang sudah sembuh) adalah *Interaction space* ditujukan untuk sosialisasi sesama pekerja dengan tujuan menekan munculnya *stress* atau depresi; *Playing area* (*mini basketball*, tenis meja, *mini golf*) ditujukan untuk pelepasan *stress* atau depresi dan juga menekan kembali munculnya *stress* atau depresi; *Healing Garden* (Marcus & Barnes, 1999) ditujukan untuk menciptakan area yang dapat membantu dalam merileksasikan diri dari tekanan dan juga menciptakan area bersosialisasi yang aman (didesain *outdoor* dengan pengaliran udara yang baik)

Analisis Konsep Perancangan

Konsep perancangan pada wadah penyembuhan kesahatan mental ini menggunakan sebuah konsep taman hijau dengan memiliki bukaan dan pengudaraan alami yang baik. Memiliki tujuan sebagai wadah rileksasi dan juga pelepasan *stress*, beberapa teori diatas menjadi sebuah acuan dalam proses mendesain dan juga menentukan sebuah konsep taman yang baik.

Healing Garden (Marcus & Barnes, 1999)

Konsep ini diterapkan pada wadah dikarenakan dibutuhkannya sebuah area yang memiliki keterhubungan dengan alam dan dapat menciptakan suasana tenang dengan cakupan luasan yang dapat kecil ataupun besar sangat cocok dalam masa *COVID* seperti ini. Dengan adanya bunga-bunga dengan berbagai warna juga membantu proses dalam pelepasan *stress* dan depresi. Penggunaan *Healing flower* secara garis besar bunga untuk healing berperan melalui penciuman, penglihatan, dan perasaan.



Gambar 11. Bunga Lavender, Rose, Gerbera, Chamomile, Passionflower

Sumber: (Pinterest, n.d.)

Biophilic Design (Browning, 2015)

Penggunaan konsep ini dirasa cocok pada masa *COVID* dikarenakan dibutuhkannya sirkulasi udara dan juga cahaya yang baik untuk mengurangi penularan. Konsep ini juga digunakan karena memiliki keterhubungan dengan alam mulai dari bahan, bentuk, suara-suara yang ada di alam sehingga dapat membantu dalam proses pelepasan *stress* itu sendiri. Memiliki 14 pattern yang dibagi menjadi 3 sub zona, dan untuk proyek ini menggunakan 6 pattern dari 2 sub zona, yaitu *Nature in the Space Patterns*

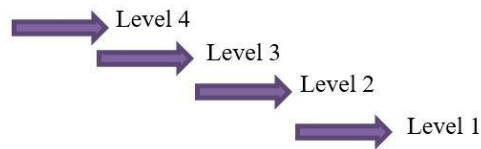
1. Visual Connection with Nature
5. Presence of Water
6. Dynamic & Diffuse Light
7. Connection with Natural System

Natural Analogues Patterns

8. Biomorphic Forms & Patterns
9. Material Connection with Nature

Konsep Terapi secara Online

Tahapan terapi online ditentukan berdasarkan dari tingkatan perkembangan terapi itu sendiri. Tahapan itu dibagi menjadi 4 level sesuai dengan juga lantai, dengan ketentuan yaitu Level 1 untuk penderita yang baru mulai terapi; Level 2 dan 3 untuk penderita yang sudah menjalani terapi dan untuk penderita yang sudah sembuh (pekerja – untuk mencegah munculnya *stress* kembali); Level 4 untuk penderita dan para pekerja (sudah dalam keadaan sembuh).



Gambar 12. Skema Konsep Terapi On Site

Sumber: Penulis, 2020

Selama menjalani proses diatas penderita akan ditemani oleh 1 perawat untuk memastikan keamanan mereka. Untuk menaikki setiap levelnya memiliki ketentuan bahwa penderita harus sudah menjalani terapi online selama 1 minggu penuh. Konsep ini didukung dengan bentuk dari massa bangunan yang menggunakan konsep metafor berwujud dan kontekstual terhadap keadaan lingkungan sekitar.

Konsep Gubahan Massa

Konsep gubahan ini didapatkan dari kontekstual terhadap tapak, lingkungan dan juga program. Bentuk bulat pada bangunan utama dan juga transisi mengadopsi dari taman yang berbentuk lingkaran yang berada di tengah jalan, kemudian persebaran massa yang bertempuk mengikuti garis aksis tapak dan dibuatnya area tangkap (*open space*) berupa taman taman dan juga area *drop off* menjadi konsep dalam gubahan massa baik dari peletakkan massa, dan bukaan bukaan pada *fasad* bangunan.



Gambar 13. Gubahan Massa

Sumber: Penulis, 2020

Konsep Metafora

Metafora berwujud

Those in which the metaphorical departure stems strictly from some visual or material character (a house as a castle, the roof of a temple as the sky) (Antoniades, Poetics of Architectur : Theory of Design, 1992) .Gubahan Massa ini mengambil bentuk dasar dari bunga *Edelweiss* dan juga Telur. Keduanya menjadi sebuah perlambang akan yang namanya sebuah perjuangan, seperti bunga *Edelweiss* yang digunakan untuk berbicara tentang patriotisme *Austria* begitu pula dengan telur dimana anak ayam akan menetas dari cangkangnya ia akan merusak cangkang telur. Mereka yang datang kemari menjadi sebuah bukti bahwa hidup itu perjuangan bagaimana mereka berjuang untuk sembuh dari *stress/* depresi mereka bagaimana semua orang yang membantu mereka sembuh berjuang untuk menyembuhkan mereka.



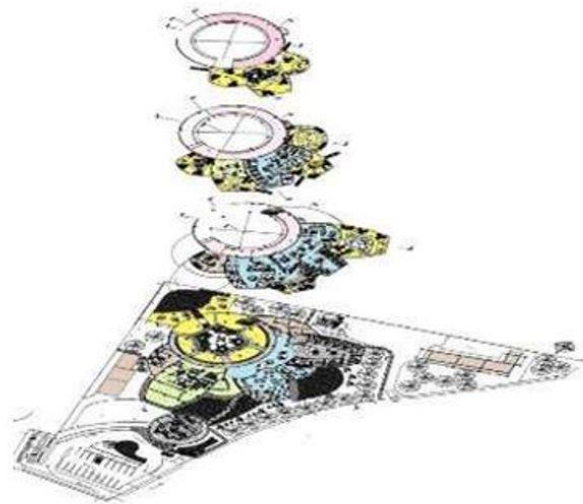
Gambar 14. Telur
Sumber: (McGill, 2018)



Gambar 15. Bunga Edelweiss
Sumber: (Pinterest, n.d.)

Konsep Zoning

Secara garis besar zoning di bagi menjadi 4 sesuai dengan jumlah lantai dengan zonasi terbesar diperuntukkan untuk pengguna fasilitas itu sendiri seperti penderita dan pekerja, yaitu zona 1 untuk penderita; zona 2 untuk penderita dan juga pekerja; zona 3 untuk penderita dan juga pekerja; zona 4 untuk penderita dan juga pekerja.



Gambar 16. Zoning Vertikal
Sumber: Penulis, 2020



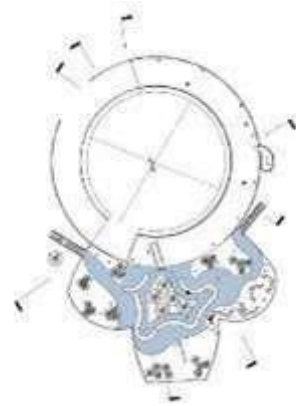
Gambar 17. Denah Lantai 1
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 18. Denah Lantai 2
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 19. Denah Lantai 3
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 20. Denah Rooftop
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 21. Keterangan Zonasi
Sumber: Penulis, 2020

Façade, Eksterior dan Interior



Gambar 21. Interaction Area
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 22. Fitness Area
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 23. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 24. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2020

Façade pada bangunan didesign dengan sedikit ornament untuk menunjukkan keterbukaan akan alam. Warna yang digunakan merupakan warna warna yang berasal dari alam seperti coklat, merah bata, putih batu alam dan sebagainya. Tujuan dipilihnya warna warna alam ini untuk memberikan pengalaman ruang terikat dengan alam yang menyeluruh. Untuk tekstur bahan didapatkan dari kayu, batu bata, dan juga batu alam. Begitu pula dengan bagian interior, bagian ini menggunakan bahan yang memiliki warna dari alam dengan tujuan memberikan kesan lebih seperti berada di alam, tidak adanya plafon memberikan pengalaman ruang bahwa kita hanya sekecil dari bagian yang ada di bumi ini. *Furniture* yang digunakan menggunakan bahan bahan dasar dari kayu dan kain.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sebuah wadah penyembuhan kesehatan ini sangat dibutuhkan bagi mereka yang menderita *stress* dan depresi, mereka dapat dengan leluasa bersosialisasi dengan sesama. Cara bersosialisasi yang dapat dilakukan yaitu dengan bersosialisasi di tempat atau melalui media online dengan menggunakan sistim terpai online diharapkan mereka para penderita yang tidak berani untuk keluarga dari rumah dapat dijangkau dan juga tetap dapat bersosialisasi dengan orang lain. Wadah Penyembuhan Kesehatan Mental ini menggunakan metode Healing Garden yang merupakan wadah penyaluran *stress* atau depresi yang baik di mana didukung juga dengan penggunaan beberapa bunga yang dapat membantu dalam proses pelepasan *stress* atau depresi yang melalui indra penglihatan, perasa, dan juga penciuman.

Wadah ini didesain *outdoor* dan *indoor* dengan menggunakan konsep Biophilic Design dengan memperhatikan pengudaraan dan juga pencahayaan alami. Untuk pengudaraan buatan seperti AC menggunakan sistim VRV untuk memperkecil penyebaran *COVID 19*. Fasilitas ini membantu para penderita untuk rileks, mereka akan merasa rileks ketika mendengar suara alam maka dari dibuatlah sebuah wadah penyembuhan kesehatan mental yang dapat membuat penderita merasa lebih terhubung dengan alam.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1992). *Poetic of Architecture: Theory of Design*. Canada: John Wiley & Son's, INC.
- Baswedan, A. (2018). *Pantai Indah Kapuk*. Retrieved January 17, 2018, from Jakarta Satu: <https://jakartasatu.jakarta.go.id/portal/apps/sites/#/public>
- Besthqwallpapers. (2021). *Herunterladen hintergrundbild beijing national stadium*. Retrieved from Pinterest: <https://www.pinterest.de/pin/645914771529610360/>
- Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2014). 14 Patterns of Biophilic Design. New York: Terrapin Bright Green llc.

- Dell Children's Ascension. (n.d.). *Healing Garden, Dell Children's Hospital, Austin, TX*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/343610646549801659/>
- Dirgayunita, A. (2016). Depresi : Ciri, Penyebab, dan Penanganannya. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*. 1(1).1-14. doi:<https://doi.org/10.33367/psi.v1i1.235>
- Duran, V. (2012). *Biomorphic Architecture: 10 Stunning Examples*. Retrieved December 27, 2020, from Virginia Duran : Architect, Writer, Traveller: <https://virginia-duran.com/2012/12/27/curiosities-10-examples-of-biomorphic-architecture/>
- Hawari, D. (2007). (B. P. Indonesia, Ed.) *Manajemen Stress, Cemas, dan Depresi*.
- Heidegger, Martin. (J. Macquarrie, & E. Robinson, Trans.)(1962). *Being an Time* United Kingdom: Blackwell Publishers Ltd.
- Jormakka, K. (2008). *Basic Design Method*. Basel: Birkhäuser
- Lambert, H. m. (2021). *Biophilic Design: connecting to nature in a modern world*. Retrieved January 19, 2021, from Homey Homies: <http://homeyhomies.com/biophilic-design-connecting-to-nature-in-a-modern-world/>
- Lars, & Rasmussen, J. E. (2011). *Senior Club PIK*. Retrieved from Google Maps: <https://www.google.com/maps/place/Senior+Club+PIK/@-6.1119674,106.7521226,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2e6a1d115dc37fad:0x1cdc5ff8f2a33a17!8m2!3d-6.1119674!4d106.7543113>
- Marcus, C. C., & Barnes, M. (1999). *Healing Garden: Therapeutic Benefits and Design Recommendation*. London: John Wiley & Sons
- McGill, C. L. (2018, April 4). *How eggshells stay strong until the chick wants out*. Retrieved from Futurity: <https://www.futurity.org/eggshells-nanostructure-1721532/>
- Pinterest. (n.d.).
- Potter, P., & Perry, A. (2005). *Fundamentals of Nursing*. Marrickville, NSW : Elsevier Australia
- Presley, B. H. (2020). *Letting go and stepping back: Creating a healing garden*. Retrieved January 17, 2020, from Total Landscape care: <https://www.totallandscapecare.com/business/article/15042420/letting-go-and-stepping-back-creating-a-healing-garden>
- Sharr, A. (2007). *Heidegger for Architect*. London: Routledge
- Studio, A. (2020). *Arsitektur Metafora : Pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya*. Retrieved from Arsitur Studio: <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>
- Trisno, R., & Lianto, F. (2018). *Relationship Between Fuction Form in The Expression of Architecture Creation*. doi:10.31124/advance.8275322

