

PENERAPAN DESAIN *THERAPEUTIC* PADA WADAH KREATIF PEKERJA FILM ANIMASI PENGIDAP INSOMNIA

Canniago Hermindo¹⁾, Soerjono Herlambang^{2*)}

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

^{2)*)}Program Studi S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
 suryonoh@ft.untar.ac.id

Penulis Korespondensi: suryonoh@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-26-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Industri kreatif memainkan peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia secara keseluruhan. Data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (2018) menunjukkan bahwa subsektor ekonomi kreatif berkontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional dengan menyumbangkan sebesar 7,44% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Salah satunya berasal dari sub sektor film, animasi, dan video. Berdasarkan Badan Ekonomi Kreatif (2020), pertumbuhan industri tersebut mencapai 10% tiap tahunnya. Namun hal tersebut tidak lepas dari pekerja kreatif tersebut yang sering terkena insomnia akibat pekerjaan. Insomnia merupakan gangguan berupa kesulitan untuk memulai tidur, kesulitan mempertahankan tidur, dan ketidakpuasan tidur. Berdasarkan US Census Bureau, International Data Base tahun 2004 sebanyak 28,035 juta jiwa penduduk Indonesia (11,7%) terjangkit insomnia. Hal tersebut menunjukkan bahwa insomnia sudah menjadi masalah yang dihadapi mayoritas masyarakat Indonesia. Rehabilitasi bagi pengidap insomnia diperlukan karena dapat mengganggu kesehatan dan menurunkan produktivitas. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah kerja kreatif pekerja film animasi pengidap insomnia yang bertujuan memudahkan mereka dalam proses bekerja sekaligus mengisi waktu mereka ketika mengalami fase insomnia untuk menunjang pemulihan sehingga bisa kembali beraktivitas secara produktif. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan riset kepustakaan dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui survei bangunan sejenis dan wawancara dengan *user* terkait kebutuhan ruang yang menunjang proses kerja kreatif dan insomnia. Kemudian penggunaan konsep *healing therapeutic* sebagai kriteria desain yang terkait keterhubungannya dengan alam, budaya, privasi, kenyamanan fisik, kegiatan multifungsional, ruang relaksasi, interaktif, fleksibel, dan indah yang bertujuan untuk kenyamanan pengguna dalam membantu proses kerja dan pemulihan mereka.

Kata kunci: Insomnia; Kreatif; *Therapeutic*

Abstract

The creative industry plays an important role in driving Indonesia's overall economic growth. Data released by the Central Bureau of Statistics (2018) shows that the creative economy sub-sector makes a significant contribution to the national economy by contributing 7.44% to the Gross Domestic Product (GDP). One of them comes from the film, animation, and video sub-sector. Based on the Creative Economy Agency (2020), the growth of this industry reaches 10% annually. However, this cannot be separated from the creative workers who often get insomnia due to work. Insomnia is a disorder in the form of difficulty getting to sleep, difficulty maintaining sleep, and sleep dissatisfaction. Based on the US Census Bureau, International Data Base in 2004 as many as 28.035 million people in Indonesia (11.7%) suffer from insomnia. This shows that insomnia has become a problem faced by the majority of Indonesian people. Rehabilitation for people with insomnia is needed because it can interfere with health and reduce productivity. Therefore, a creative workspace for animated

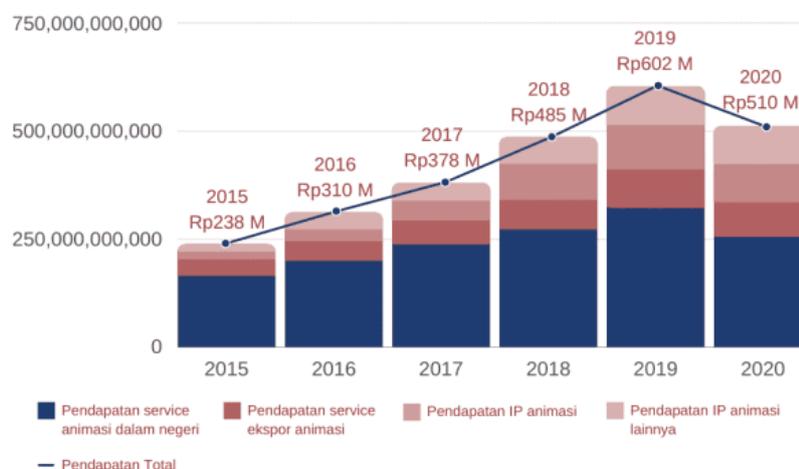
film workers with insomnia is needed which aims to facilitate them in the work process as well as fill their time when experiencing the insomnia phase to support recovery so they can return to their productive activities. The research uses qualitative methods with library research followed by data collection through surveys of similar buildings and interviews with users regarding space requirements that support creative work processes and insomnia. Then the use of the healing therapeutic concept as a design criteria related to connectedness with nature, culture, privacy, physical comfort, multifunctional activities, relaxation rooms, interactive, flexible, and beautiful that aim to comfort users in assisting their work and recovery processes.

Keywords: *Creative; Insomnia; Therapeutic*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Industri kreatif termasuk salah satu industri yang menjadi penopang pertumbuhan ekonomi nasional di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (2018), subsektor ekonomi kreatif ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional. Hal ini terlihat dari sumbangan sebesar 7,44% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB), 14,28% terhadap tenaga kerja, dan 13,77% terhadap nilai ekspor. Bidang industri kreatif di Indonesia yang sedang berkembang saat ini salah satunya berasal dari sub sektor film, animasi, dan video. Berdasarkan BEKRAF (2020), pertumbuhan industri tersebut mencapai 10% tiap tahunnya.



Gambar 1. Grafik Pertumbuhan *Revenue* Animasi Indonesia

Sumber: Wikayanto, 2021

Namun hal tersebut tidak lepas dari pekerja kreatif bidang tersebut yang sering terkena insomnia akibat pekerjaan. Insomnia adalah salah satu bentuk gangguan tidur yang ditandai oleh kesulitan dalam memulai tidur, menjaga tidur, dan merasa tidak puas dengan kualitas tidur. Insomnia memiliki dampak yang tidak baik bagi kehidupan sehari-hari dikarenakan dapat mengakibatkan perasaan lelah, meningkatkan kecemasan, stres, bahkan dapat mengakibatkan gejala depresi hingga penyakit berat. Dikarenakan gaya hidup masyarakat modern yang cenderung padat hal ini membuat pola aktivitas menjadi tidak teratur dan menjadi pemicu insomnia. Menurut The Diagnostic and Statistical of Mental Disorder (DSM-IV) dalam (Ulfiana, 2018), gangguan insomnia primer didefinisikan sebagai keluhan mengenai kesulitan dalam memulai tidur dan/atau mempertahankan tidur, atau tidur yang tidak memberikan pemulihan yang cukup, yang berlangsung setidaknya selama satu bulan terakhir. Berdasarkan US Census Bureau, International Data Base tahun 2004 dari 238,452 juta jiwa penduduk Indonesia, sebanyak 28,035 juta jiwa (11,7%) terjangkit insomnia. Hal tersebut menunjukkan bahwa

insomnia sudah menjadi masalah serius yang dihadapi mayoritas masyarakat Indonesia. Oleh karena itu pentingnya penanganan insomnia untuk dilakukan. Menurut Munir (2015) dalam (Waliyanti & Pratiwi, 2017) menyatakan bahwa seseorang yang mengalami insomnia akan mengantuk pada siang hari, sehingga dapat menurunkan konsentrasi dan akan mengganggu aktivitas. Berdasarkan Health and Safety Authority (2012) dalam (Saraswati & Paskarini, 2018) menjelaskan ketika kebutuhan tidur seseorang tidak dapat terpenuhi dengan baik, maka hal itu akan menimbulkan kelelahan, dan selanjutnya dapat mengarah pada kecelakaan kerja. Hal ini diakibatkan oleh keadaan tubuh dan lingkungan kerja yang tidak selaras. Salah satunya pekerja kreatif yang terbiasa bekerja saat malam hari, Faktor penyebab insomnia dipengaruhi gaya hidup masyarakat modern, misalnya kebiasaan membawa pekerjaan ke rumah dan bekerja di malam hari, tidur di kemudian waktu untuk menebus jam tidur yang hilang dan kerja shift dengan jam yang tidak teratur yang pada akhirnya bisa melemahkan daya tahan tubuh sehingga mudah terkena penyakit dan terjadi penurunan produktivitas. Selain akibat dari pekerjaan adalah kurangnya olahraga, konsumsi makanan yang sembarangan, dan rendahnya kesadaran menggunakan waktu istirahat sebaik mungkin.

Secara arsitektur, di Indonesia belum terdapat tempat rehabilitasi khusus yang didirikan guna menangani pengidap insomnia. Isu yang ada terkait dengan keruangannya yaitu kurangnya kualitas ruang yang fokus pada pekerja kreatif yang terbiasa bekerja saat malam hari sehingga mengalami insomnia. Oleh karena itu, melalui tema arsitektur empati, penelitian diarahkan untuk menciptakan suatu tempat khusus bagi pekerja kreatif film animasi pengidap insomnia. Tujuannya adalah agar tempat ini dapat menjadi sebuah sarana yang membantu pekerja kreatif insomnia dalam proses bekerja secara produktif dan mengurangi kecelakaan kerja pada malam hari sekaligus sebagai metode penyembuhan dan relaksasi terkait fase insomnia mereka dengan merancang lingkungan kerja yang selaras dengan kondisi dan kebutuhan tubuh.

Rumusan Permasalahan

Fenomenanya yaitu insomnia yang dialami oleh pekerja kreatif khususnya pada bidang film animasi yang diakibatkan oleh tuntutan pekerjaan mereka kemudian didukung dengan tempat kerja yang belum sesuai khususnya tempat rehabilitasi khusus yang terintegrasi dengan ruang kerja pekerja di bidang film, animasi, dan video sehingga bisa sekaligus berperan sebagai metode pemulihan bagi mereka. Hal tersebut juga terkait dengan kualitas ruang sebagai ruang kerja yang fleksibel bagi aktivitas mereka terutama dimana mereka bisa mengisi dengan aktivitas yang lain selama waktu mereka mengalami insomnia salah satunya relaksasi.

Tujuan

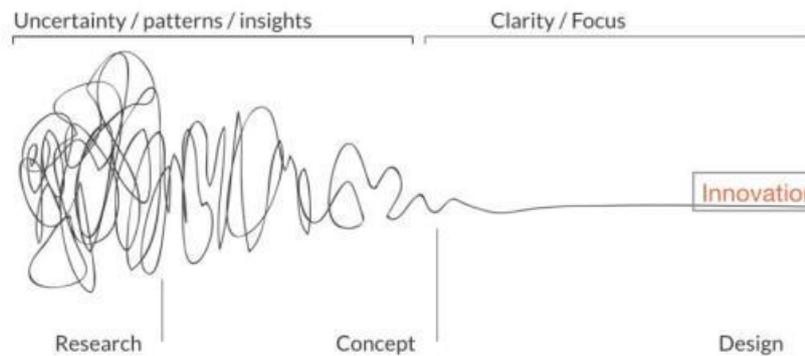
Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah kriteria ruang terkait ruang kerja khusus bagi pekerja kreatif film animasi pengidap insomnia yang sekaligus berperan sebagai sarana pemulihan mereka sehingga bersifat lebih fleksibel dan menunjang kerja mereka. Dengan konsep ini, diharapkan agar ruang kerja khusus ini dapat menjadi sebuah wadah terutama bagi masyarakat pekerja film animasi yang mengalami insomnia dalam menjalani aktivitas kerja mereka sehari-hari dan juga melalui proses pemulihan mereka agar tetap dalam kondisi tubuh yang baik.

2. KAJIAN LITERATUR

Pekerja Kreatif

Pekerja kreatif merupakan pekerja yang bekerja di bidang industri kreatif. Berdasarkan Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2007), industri kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Terdapat beberapa karakteristik dari pekerja kreatif menurut Csikszentmihalyi dalam

Munandar, 2002: 51 dalam (Saleh, 2014), yaitu: Pribadi kreatif memiliki kekuatan energi fisik yang memungkinkan mereka bekerja berjam-jam dengan konsentrasi, tetapi mereka juga bisa tenang dan rileks, bergantung situasinya; Pribadi kreatif cenderung mandiri bahkan suka menentang, tetapi di lain pihak mereka bisa tetap tradisional dan konservatif; Sikap keterbukaan dan sensitivitas; Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan baik introversi maupun ekstroversi; Pribadi kreatif menunjukkan kecenderungan androgini psikologis, yaitu dapat melepaskan diri dari stereotip gender (maskulin feminim); Memiliki sifat keingintahuan/keinginan besar untuk mencoba aktivitas baru



Gambar 2. *Creative Design Thinking Process*

Sumber: <https://www.creativityatwork.com/design-thinking-strategy-for-innovation/>

Strategi Pengembangan Ruang Kreatif

Terdapat beberapa strategi dalam mengembangkan ruang kreatif (Raharjo & Hastijanti, 2020), yaitu:

Ruang inspirasi (untuk mencari ide)

Ruang inspirasi dapat membantu pengguna dalam memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah atau subjek dengan memberikan kesempatan untuk menjelajahnya secara lebih intens. Ini penting karena manusia berkembang melalui berbagai jenis rangsangan, baik secara mental, emosional, maupun fisik.

Ruang refleksi (untuk berpikir)

Saat otak memproses suatu masalah, diperlukan waktu untuk pemrosesan lebih lanjut. Waktu yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut bisa dicapai melalui fokus intens dan waktu relaksasi yang memadai. Ruang refleksi membantu pengguna dalam merefresh dan mengisi kembali energi. Selain itu, jalur yang berliku dan berkelok juga membantu individu dalam bernapas, berpikir, dan mengambil istirahat sejenak dari kesibukan sehari-hari.

Ruang kolaborasi (untuk diskusi dan eksplorasi ide)

Ide-ide perlu dibagikan agar dapat berkembang, menjadi lebih baik, dan memiliki potensi untuk diwujudkan. Ruang kolaboratif yang cocok adalah ruang yang fleksibel dan didesain untuk mendukung berbagai fungsi serta pertemuan yang spontan.

Ruang bermain (untuk berbagi ide)

Adanya ruang yang bersifat bermain membantu pengguna dalam membangun hubungan satu sama lain dengan cara yang santai. Ruang seperti ini membantu pengguna dalam melepaskan kepenatan dan dapat meningkatkan kesehatan serta produktivitas mereka.

Ruang privasi

Ruang privasi merupakan salah satu aspek penting yang dapat mendorong kebebasan berpikir, bereksperimen, serta mendukung kebiasaan-kebiasaan kreatif yang baik, namun seringkali terlupakan.

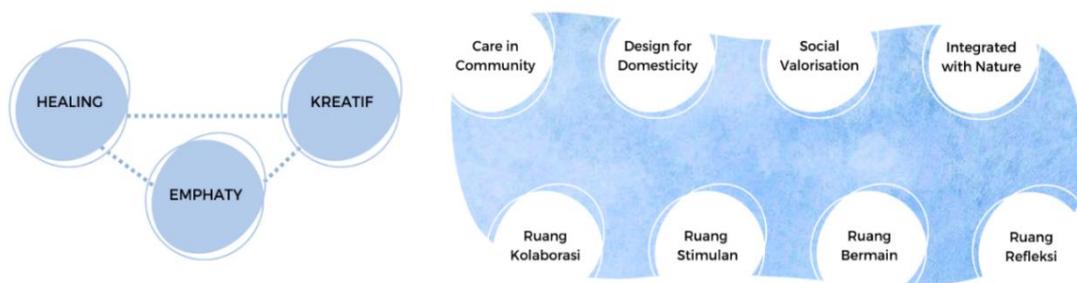
Insomnia

Insomnia berasal dari istilah "in" yang berarti tidak, dan "somnus" yang berarti tidur. Oleh karena itu, insomnia dapat didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk tidur atau gangguan tidur. Menurut Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-IV) dalam (Ulfiana, 2018), insomnia primer didefinisikan sebagai keluhan mengenai kesulitan memulai tidur, menjaga tidur, atau tidur yang tidak memberikan pemulihan minimal selama satu bulan terakhir. Insomnia juga mencakup gejala seperti kesulitan tidur, sering terbangun selama tidur, tidur yang singkat, atau tidur yang tidak memberikan pemulihan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa insomnia merujuk pada seseorang yang mengalami kesulitan tidur dan mempertahankan tidurnya. Insomnia dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: insomnia sementara, insomnia jangka pendek, dan insomnia jangka panjang.

Healing Therapeutic

Menurut Schaller (2012) dalam (Fadlilah & Lissimia, 2021), Konsep arsitektur yang menciptakan desain untuk proses pemulihan pengguna karena memberikan pengaruh pada aspek fisik dan psikis penghuni, membuat suasana nyaman, tenang, dan meningkatkan semangat hidup penghuni. Aspek-aspek tersebut dapat dirasakan melalui desain arsitektur khususnya terkait keruangan di dalamnya. Lingkungan pemulihan harus memiliki keterhubungan dengan alam, budaya, memberikan privasi, kenyamanan fisik, berguna untuk kegiatan multifungsional, ruang relaksasi, situasi yang interaktif, fleksibel, dan indah yang bertujuan untuk kenyamanan pengguna. Berdasarkan hal tersebut, metode desain dapat diterapkan menggunakan metode *therapeutic architecture* yang mengedepankan lingkungan sebagai media penyembuhan manusia, memiliki tujuan mengidentifikasi, dan menunjang proses interaksi secara psikis dan fisik pengguna (Chrysikou, 2014).

Menurut Chrysikou (2014) dalam (Fadlilah & Lissimia, 2021), penerapan konsep *healing therapeutic* memiliki kriteria desain seperti: *Care in community*, yaitu desain dapat menunjang terjadinya interaksi antar penggunanya baik secara akomodasi maupun suasana ruang yang diciptakan; *Design for domesticity*, yaitu desain terkait suasana dekat dan familiar bagi pengguna sehingga menimbulkan ketenangan persepsi; *Social valorisation*, yaitu desain yang menyediakan privasi dan keamanan penggunanya; *Integrated with nature*, yaitu keterhubungan desain bangunan dengan alam pada lanskap dan lingkungan sekitar.



Gambar 3. Keterhubungan Ruang Kreatif dengan Aspek *Healing Therapeutic*
 Sumber: Olahan Pribadi, 2023

3. METODE

Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam perolehan data dengan melihat kondisi di lapangan seperti berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis terhadap objek dengan telaah pustaka yang menunjang. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner pada 50 responden pekerja kreatif untuk mengetahui waktu kegiatan

dan preferensi ruang mereka dalam bekerja yang mendukung perkembangan pemikiran mereka secara kreatif kemudian dilanjutkan dengan survei yang dilakukan di studio animasi Visinema Pictures Cilindak Barat untuk keperluan survei lapangan diawali dengan melakukan analisis behavioral mapping yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola aktivitas yang dilakukan oleh pekerja kreatif film animasi. Sehingga dapat memperjelas gambaran tentang pola aktivitas dan kebutuhan ruang yang harus disediakan dalam menentukan program ruang. Kemudian sebagai pelengkap survei juga dilakukan di bangunan dokter praktek ahli saraf di Perumahan Green Garden Blok A-14, Kedoya utara, Jakarta Barat yang juga mengatasi terkait insomnia. Wawancara dilakukan dengan Dr. Sukirman Sps. yang merupakan neurologis/ahli saraf. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahapan pertama

adalah studi pustaka, yaitu mencari data-data tentang penyakit insomnia terkait faktor penyebab insomnia hingga faktor-faktor pendorong proses kesembuhan, yang kemudian akan dijadikan sebagai dasar dan pendukung dalam proses analisis.

Tahapan kedua

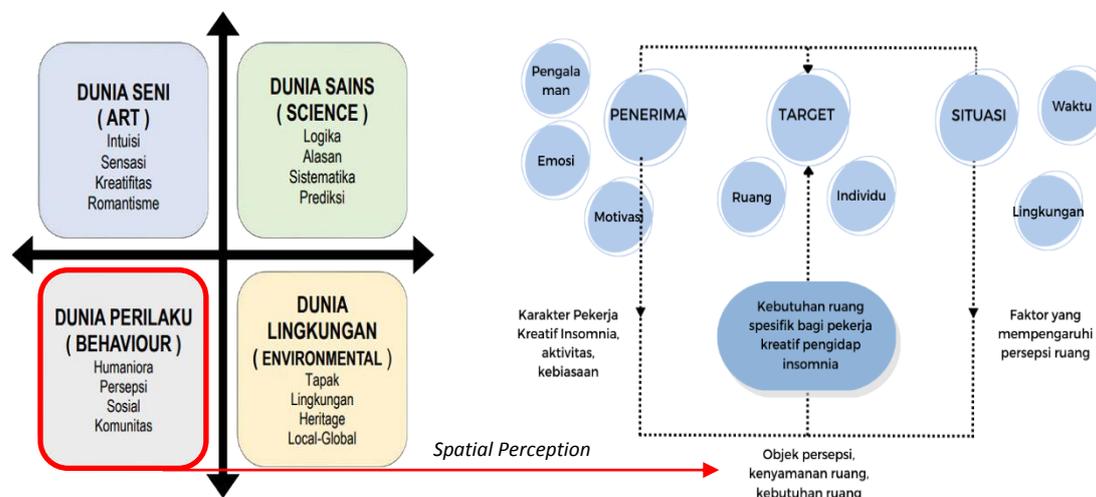
adalah observasi lapangan dan wawancara langsung dengan ahli saraf untuk mengetahui kriteria ruang rehabilitasi yang dapat diambil sebagai data untuk dianalisis.

Tahapan ketiga

adalah melakukan korelasi antara literatur dengan data observasi dan wawancara yang diperoleh. Dengan data-data tersebut akan ditarik kesimpulan tentang hubungan dari masing-masing data terhadap kriteria ruang kerja animasi dan peran konsep pemulihan yang dapat mempengaruhi proses pemulihan terhadap pekerja pengidap insomnia.

Metode Desain

Metode desain menggunakan metode dalam dunia perilaku yaitu sebuah wilayah teori yang berpijak pada nilai-nilai perilaku (*behavior*) manusia dan komunitas. Pendekatan yang digunakan yaitu *spatial perception* yang berhubungan dengan humaniora, persepsi, sosial dan komunitas. Proses pembentukan ruang dan desain arsitektur melalui pengkajian proses perilaku dan aktivitas pekerja kreatif menunjukkan kaitan antara individu lain dengan lingkungannya. Oleh karena itu, data dari metode penelitian akan digunakan sebagai patokan pola perilaku pengguna terkait dan juga preferensi lingkungan terhadap desain yang akan diciptakan sehingga menimbulkan sebuah interaksi antara suatu kegiatan yang dilakukan dengan suatu lokasi.



Gambar 4. Diagram Empat Dunia dengan Sifatnya.

Sumber: Sutanto, 2020

4. DISKUSI DAN HASIL

Data Studi Pengguna

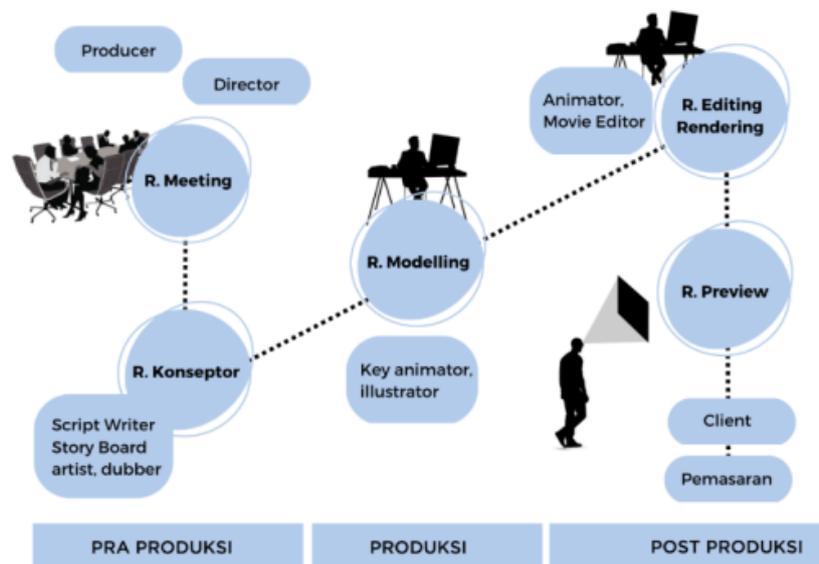
Berdasarkan hasil wawancara, pembagian kuisioner terhadap pekerja kreatif dan dikaitkan dengan studi literatur, didapatkan temuan ruang-ruang tertentu yang dibutuhkan terutama bagi pekerja kreatif yang mengidap insomnia, yaitu ruang restoratif, ruang eksplorasi, ruang refleksi, dan ruang konsentrasi.



Gambar 5. Diagram Temuan Empati

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

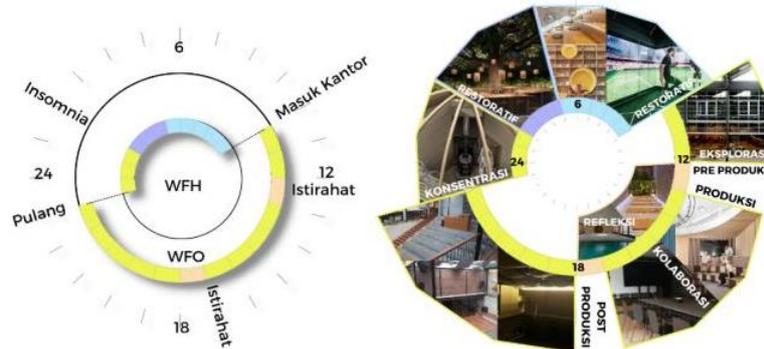
Kemudian berdasarkan wawancara diperoleh alur tahapan kerja dalam produksi film animasi, yaitu pre produksi, produksi, dan post produksi. Dimana pada tahap pre produksi merupakan bagian *research and development* yang memerlukan ruang bersama untuk menunjang lintas temu untuk eksplorasi ide kemudian baru pada proses produksi hingga post produksi memerlukan ruang yang semakin privat dengan kebutuhan ruang khusus yang menunjang proses pengerjaan secara individualitas untuk mendukung konsentrasi pekerja.



Gambar 6. Alur Produksi Animasi

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Kemudian berdasarkan hasil wawancara pada beberapa pekerja dari studio film animasi yang berbeda diperoleh timeline kegiatan yang telah disimpulkan. Dari hal tersebut, diketahui bahwa mayoritas pekerja yang bekerja di studio animasi memiliki jam kerja yang padat terutama ketika dihadapi dengan deadline proyek yang mengharuskan mereka untuk bekerja walaupun ketika sudah pulang dari kantor. Hal tersebut dapat mendorong terjadinya kesalahan ataupun kecelakaan kerja. Selain itu, akibat dari hal tersebut mendorong mereka mengalami insomnia sehingga tidak bisa tidur pada rentang waktu 02.00-05.00. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian dengan tempat kerja mereka sehingga menjadi tempat yang ideal untuk mereka bekerja khususnya pada saat malam hari yang juga bersifat memulihkan bagi mereka yang mengalami insomnia dimana mereka bisa mengisi dengan aktivitas yang bersifat restoratif.

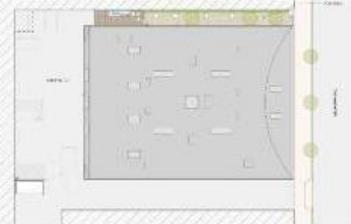


Gambar 7. Diagram Alur Kegiatan
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Studi Preseden

Berikut ini perbandingan studi preseden yang telah dilakukan

Tabel 1. Penyangkapan Preseden

Visinema Pictures	Santa Monica Studio	Analisis terkait kriteria ruang
<p>Konteks</p>   <p>Terletak di area perumahan Lokasi: Jl. Keramat No.3c, RT.12/RW.1, Cilandak Tim., Ps. Minggu, Jakarta Selatan Luas: 2779,11 m² Pekerja: 100 orang</p>	  <p>Lokasi: California, US Arsitek: Gwynne Pugh Urban Studio Luas: 1580m² Tahun: 2013</p>	<p>Secara konteks, lokasi yang sesuai untuk didirikan bangunan studio animasi beserta program rehabilitasi bagi pekerja insomnia yaitu area yang relatif tenang seperti permukiman penduduk dan juga kedekatan tempat kerja atau studio animasi yang lainnya.</p>

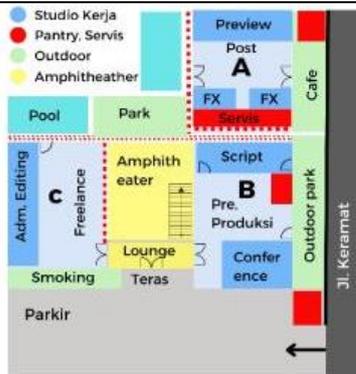
Konsep

Merupakan kantor yang memproduksi animasi untuk film animasi baik layar lebar maupun OTT. salah satu karyanya yaitu serial Nussa yang kolaborasi dengan Little Giantz Studio. Kemudian ada cafe sebagai penunjang.

Merupakan renovasi gudang batu bata dengan memperhatikan aspek keberlanjutan (*sustainable*) mempertahankan struktur rangka busur eksisting bersama dengan lantai beton yang berfungsi sebagai studio animasi.

Konsep berkaitan dengan kenyamanan ruang yang dihasilkan secara psikologis terkait penyesuaian terhadap iklim sehingga berpengaruh pada besaran, pencahayaan, persepsi tiap ruang yang nyaman dan tenang yang mendukung proses kerja dan pemulihan insomnia.

Konten



Area produksi dipisahkan sesuai dengan proses pre produksi, produksi (Blok B, C), dan post produksi (blok A). Terdapat ruang amphitheater semi terbuka yang berada di level paling bawah dengan tempat duduk dari beton dengan screen proyektor dan bisa digunakan untuk memutar film terutama ketika malam hari karena bagian atap menggunakan kaca dilapisi layer hitam.



Bagian tengahnya 'Cube' dengan desain volume terangkat menampung ruang untuk post produksi, yaitu pemutaran, dua ruang pengeditan, dan ruang TI/Server pusat. Terdapat juga kantor umum, dan fasilitas produksi yang tersebar mengelilingi *cube* menciptakan koneksi visual. Terdapat juga bar luar yang terbuka menghadap ke dapur.

Secara keruangan produksi animasi, perlu pemisah antara ruang pre produksi, produksi, dan post produksi karena terkait kapasitas pengguna dalam suatu ruang dimana bagian produksi dan post produksi lebih memerlukan ruang khusus dan individualitas. Kemudian terkait dengan *healing* perlu adanya ruang hijau selain sebagai penyatu ruang sosial juga bersifat sebagai metode pemulihan dan penempatan ruang sesuai sifatnya sehingga terjaga privasi dan ketenangannya.

Material

Pencahayaan mayoritas menggunakan lampu *Indirect* dengan warna kuning. Dipadukan dengan material struktur baja beton, dinding batu alam, atap rangka kayu ekspos, dan juga lantai kayu. Pada bagian depan juga menggunakan bata roster.



Menggunakan pencahayaan alami dan material kayu pada area rangka atap dipadukan dengan lantai dan dinding beton dengan tangga baja untuk menciptakan estetika alami.



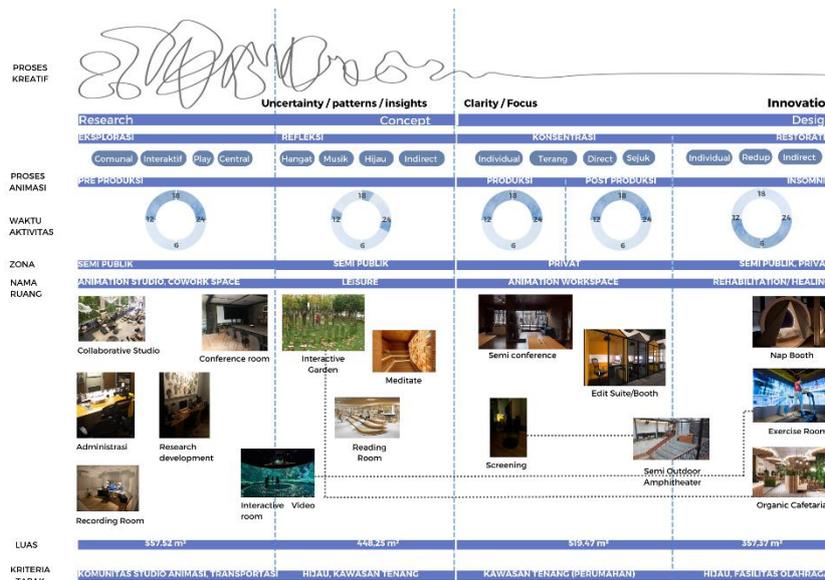
Secara material perlu adanya penggunaan material yang berfungsi untuk merilekskan psikis pengidap insomnia yang berguna bagi metode pemulihan terkait warna yang cerah, tekstur halus, dan kesan alami sehingga menimbulkan kesan dekat dan ramah.

PRA PRODUKSI	PRODUKSI	POST PRODUKSI
SEMI PUBLIK		PRIVATE
Cowork Office	Enclosed Office	Private Office
Ruang istirahat, Outdoor Area, Cahaya Alami, Warna, Material Alami		

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Program

Program utama merupakan wadah kreatif berupa *creative hub* yang berfokus pada penyediaan *workspace* animasi khusus bagi pekerja film animasi khususnya di sekitar tapak dimana bisa didatangi ketika kantor mereka tutup untuk mereka bisa melanjutkan pekerjaan mereka sesuai dengan pola simbiosis antar studio animasi dalam melakukan produksi animasi sehingga bisa memperluas koneksi antar komunitas animasi terutama bagi mereka yang memerlukan ruangan khusus untuk melakukan pengeditan. Kemudian didukung dengan program rehabilitasi/*leisure* yang juga bersifat pemulihan (*healing*) bagi mereka ketika mengalami insomnia sehabis bekerja dimana bisa diisi dengan kegiatan restoratif yang bermanfaat atau pada sela waktu mereka setelah selesai bekerja.

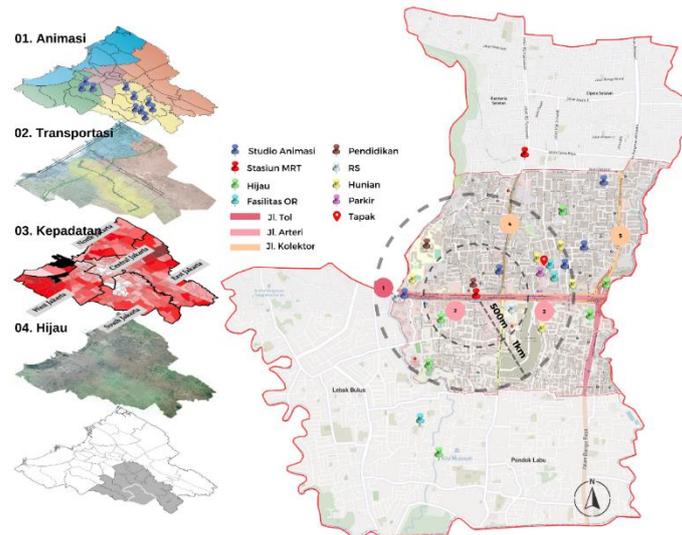


Gambar 8. Alur Program Ruang

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Kriteria Pemilihan Lokasi

Berdasarkan kriteria tapak yang sudah ditemukan, lokasi yang sesuai berada di Jakarta Selatan khususnya di kecamatan Cilandak yang dari segi komunitas animasi baik studio maupun pelatihan, dilalui oleh MRT koridor utara selatan, dan juga area yang masih asri, tenang, dan memiliki kepadatan rendah dibanding area jakarta lainnya. Kemudian letak komunitas animasi terbanyak ada di Cilandak Barat yang juga menjadi letak kelurahan yang dilalui oleh 2 stasiun MRT yang kemudian menjadi alasan pemilihan tapak berada di kawasan ini.

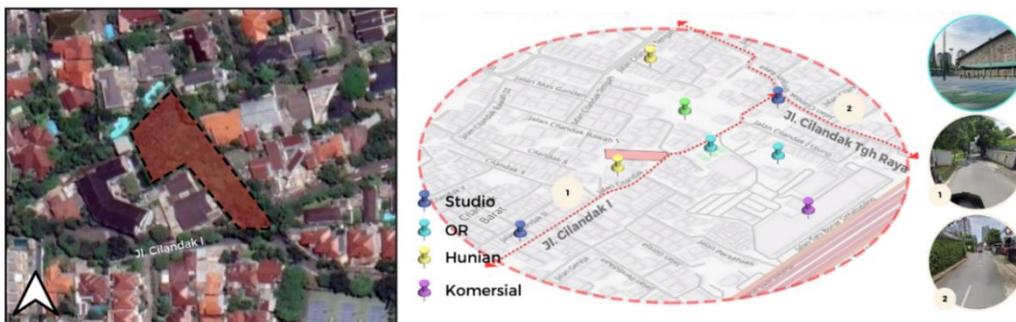


Gambar 9. Peta Kawasan Cilandak
 Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Mayoritas penduduk bekerja dibidang animasi berasal dari luar Cilandak Barat yang kemudian memilih tinggal menetap di sekitar studio dan baru kembali pada hari *weekend*. Selain itu, terdapat gedung hotel dan apartemen, kantor (Talavera), rumah sakit (RS. Fatmawati), pendidikan (HighScope Indonesia, JIS, Univesitas Prasetya Mulya). Dari segi aksesibilitas terdapat 2 stasiun MRT yaitu Stasiun fatmawati dan Lebak Bulus.

Analisis Tapak

Tapak berada di Jl. Cilandak I, Cilandak barat, Jakarta Selatan (Luas: 2850 m², Zona R-1, KDB: 40, KLB: 1.6, KTB: 40, KDH: 20). Area sekitar tapak merupakan zona hunian R-1 permukiman warga yang mayoritas merupakan rumah horizontal dengan ketinggian 1-2 lantai. Tapak Berdekatan dengan Studio Araloka (280m) dan Creativebox (300m), Fasilitas OR (50m) berupa lapangan tenis dan kolam renang, sehingga bisa dimanfaatkan sebagai sarana kolaborasi dan *healing* bagi pengguna dan bersebelahan dengan Apartemen Shinju.



Gambar 10. Peta Kawasan Tapak
 Sumber: <https://www.google.co.id/maps>, 2023

Akses menuju tapak bisa melalui Jl. Fatmawati atau Jl. TB. Simatupang. Arus sirkulasi kendaraan di Jl. Cilandak 1 depan tapak berupa jalur 2 arah selebar 5m yang didominasi oleh motor dan mobil penghuni perumahan sekitar. Kemacetan hanya terjadi pada hari weekdays terutama di Jl. Fatmawati dan Jl. TB. Simatupang (12.00 - 17.00) sedangkan ketika memasuki Jalan Cilandak I kondisi lalu lintas cenderung lancar.

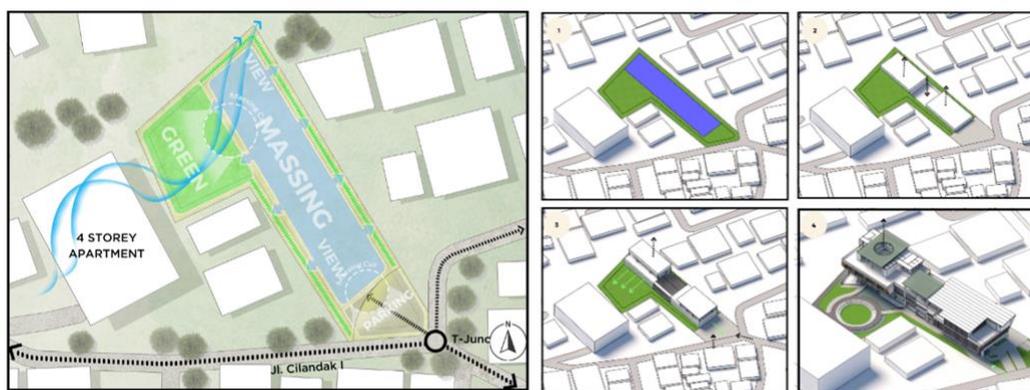


Gambar 11. Peta Analisis Mikro
 Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Strategi bukaan berupa void atau ruang terbuka pada area tengah untuk memaksimalkan cahaya dan penghawaan massa linear. Pada sisi yang menghadap barat bisa ditempatkan beberapa vegetasi atau permainan fasad seperti pemunduran atau penggunaan material tertentu yang bisa menghambat panas berlebih. Area depan bisa digunakan sebagai ruang terbuka sehingga bisa meminimalisir penghambatan jalan pertigaan depan tapak dan membuka visualisasi lebih pada area depan jalan yang berbatasan dengan tapak. Kemudian terdapat juga potensi pengguna karena memiliki kedekatan dengan studio animasi dan rekaman untuk potensi kolaborasi kemudian fasilitas OR, pusat perbelanjaan Cilandak Town Square, sebagai sarana restoratif dan juga Apartemen Shinju bagi pekerja studio untuk tinggal. Kemudian juga mendorong adanya potensi pengunjung yang berasal dari Cilandak Town Square. Untuk vegetasi sekitar tapak berupa lahan kosong yang berbatasan sisi barat tapak sehingga bisa digunakan sebagai potensi view dan juga pada area timur tapak. Untuk suara aktivitas tergolong rendah dan berasal dari jalan, sehingga area depan tapak bisa digunakan sebagai area terbuka untuk menahan bising dari kendaraan.

Konsep Massa dan Desain

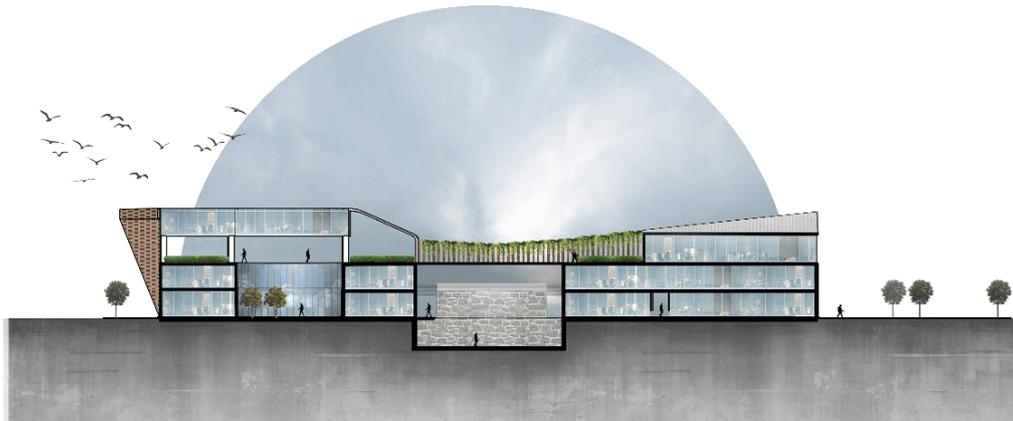
Secara konsep massa menyesuaikan dengan kriteria desain *healing therapeutic*, Area kerja studio ditempatkan di belakang dan di lantai atas karena membutuhkan ruang yang lebih privat khususnya produksi dan post produksi sesuai dengan prinsip *social valorisation*. Sedangkan untuk *rehabilitation & leisure* ditempatkan di area setelah penerimaan sehingga mudah dijangkau bagi orang luar (*care in community*). Area depan tapak di peruntukan sebagai parkir dan area terbuka sehingga membuka visualisasi pada pertigaan.



Gambar 12. Proses Transformasi Massa
 Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Pembentukan massa diawali dengan pemunduran untuk penyediaan garis sempadan bangunan sejauh 3 meter. Pada area barat sebagai area hijau penghalang sinar barat kemudian bagian timur untuk studio animasi. Pada area tengah sebagai area sentral diisi oleh ruang *screening* semi terbuka yang berada dibawah level tanah sebagai area eksplorasi. Peninggian massa

menjadi 3 lantai. Massa belakang ditinggikan menghadap ke arah barat sebagai area terbuka menghadap area hijau. Kemudian massa yang menghadap ke area ruang terbuka pada lantai bawah dibuat melengkung sehingga memberikan kesan mengundang dan menyatu. Kemudian pada area depan tapak bagian yang menghadap ke arah pertigaan dibuka untuk kendaraan dan sirkulasi pengunjung. Dari depan juga terdapat jalur hijau yang menghubungkan hingga ke bagian taman belakang sehingga memudahkan pedestrian. Berdasarkan hal tersebut, konsep massa arsitektur lebih kearah *Co-Dividual Nodes* berupa penyediaan area ruang terbuka pada beberapa titik sebagai solusi massa linear yang menghubungkan *workspace* yang bersifat individual dengan area yang bersifat *cowork* sehingga tercipta kolaborasi. Kemudian digabungkan dengan prinsip *healing therapeutic* yang bertujuan untuk mendukung proses relaksasi dan pemulihan para pekerja ketika selesai bekerja ataupun ketika mengalami fase insomnia, seperti penerapan elemen material alami, tingkat kedekatan suara suatu ruang, elemen hijau, dll.



Gambar 13. Gambaran Konsep Desain
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari pembahasan di atas, wadah pengembangan kreatif diperlukan berupa ruang kerja bagi pekerja film animasi yang juga mendukung dalam proses rehabilitasi dan pemulihan mereka ketika mengalami fase insomnia dimana mereka bisa mengisi waktu tersebut untuk melakukan kegiatan relaksasi. Kemudian lokasi tapak berada di Cilandak Barat yang disesuaikan dengan kriteria yang dihasilkan, yaitu dari kedekatan studio animasi lain dan jaringan transportasi untuk mendukung simbiosis antar komunitas animasi serta area yang relatif tenang untuk menunjang program pemulihan (*healing*). Dalam perancangannya, mengacu pada konsep *healing therapeutic* untuk menghasilkan ruang beserta fasilitas yang optimal bagi pengidap insomnia, mulai dari penerapan elemen atau aspek *healing therapeutic*, seperti material alami, warna netral untuk menciptakan kesan ramah seperti rumah sendiri, interior seperti penyesuaian sekat atau partisi untuk mengatur zonasi suatu ruang terutama terkait *social valorisation*, dan komposisi ruang yang bisa mendorong relaksasi bagi insomnia dalam mendukung proses kerja dan pemulihan. Kemudian dari segi desain ruang kerja yang terintegrasi dengan *landscape* hijau sebagai elemen penenang bagi pengidap insomnia dan juga sebagai ruang interaktif, baik untuk bersosialisasi maupun pengontrol aktivitas sehingga mereka bisa bekerja secara produktif dan memaksimalkan waktu sehari-hari untuk kegiatan yang bermanfaat.

Saran

Terkait dengan kesimpulan yang telah dipaparkan, disarankan beberapa hal yang dapat diteliti lebih jauh, yaitu perlu memperhatikan penyediaan ruang-ruang khusus karena tiap pengidap insomnia memiliki keluhan berbeda terkait dengan kondisi ruang yang ditempati dan juga perlu

memperhatikan pembagian zona antara ruang-ruang yang bersifat privat dengan yang semi privat atau publik sehingga tidak mengganggu proses antara kerja dan rehabilitasi bagi pekerja film animasi pengidap insomnia.

REFERENSI

- Chrysiou, E. (2014). *Architecture for Psychiatric Environments and Therapeutic Spaces*. Amsterdam, Netherlands: IOS Press.
- Fadlilah, N., & Lissimia, F. (2021). Kajian Konsep Healing Therapeutic Architecture pada Fasilitas Pendidikan Anak-Anak Luar Biasa Studi Kasus: YPAC Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 5, 21-27.
- Raharjo, A. R., & Hastijanti, R. R. (2020). Penerapan Sifat Ruang Kreatif pada Perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Kabupaten Sidoarjo. *Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*, 1-8.
- Salbiah, N. A. (2018). *Indonesia Tempati Angka Tertinggi Insomnia di Asia, Apa Penyebabnya?*. Retrieved Maret 12, 2018, from JawaPos.com, <https://www.jawapos.com/health-issues/0174494/indonesia-tempati-angka-tertinggi-insomnia-di-asia-apa-penyebabnya>
- Saleh, F. (2014). *Makalah Upaya peningkatan prestasi belajar melalui karakter dan kreativitas siswa*. Retrieved from Fadly Saleh Blogspot: <https://zulfadlysaleh.blogspot.com/2014/03/makalah-upaya-peningkatan-prestasi.html>
- Saraswati, A. W., & Paskarini, I. (2018). Hubungan Gangguan Tidur pada Pekerja Shift dengan Kejadian Kecelakaan Kerja di Terminal Petikemas. *The Indonesian Journal of Occupational Safety and Health*, 7, 72-80.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Program Studi Arsitektur Universitas Tarumanagara.
- Ulfiana, N. (2018). *Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Kejadian Insomnia pada Mahasiswa Jurusan Keperawatan*. Makassar: UIN Alauddin.
- Waliyanti, E., & Pratiwi, W. (2017). Hubungan Derajat Insomnia dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan di Yogyakarta. *Nursing Practices*, 1, 9-15.
- Wikayanto, A. (2021). *Indonesia Animation Report 2020*. Denpasar: AINAKI.