

MENERJEMAHKAN EKSPRESI DEPRESI REMAJA MENJADI VOLUME KERUANGAN MENGUNAKAN TEORI *SEQUENCE OF EVENTS*

Ryan Giffari¹⁾, Sidhi Wiguna Teh^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ryan.31520018@stu.untar.ac.id

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

*Penulis Korespondensi: sidhi@ft.untar.ac.id

Masuk: 11-12-2023, revisi: 25-03-2024, diterima untuk diterbitkan: 26-04-2024

Abstrak

Fase remaja merupakan fase mencari jati diri dan mengembangkan identitas untuk masuk ke lingkup sosial tertentu. Fenomena yang terjadi pada fase remaja ini adalah banyak remaja yang mengalami depresi karena pencarian jati diri dan pengambilan keputusan yang kurang tepat. Kurangnya wadah berupa lingkungan yang bebas sebagai tempat bercengkerama bersama teman dan mendapatkan *emotional support* serta tempat pelarian dari lingkungan yang *toxic*, maka dibutuhkan kebaruan terhadap fungsi ruang yang menyesuaikan kondisi mental remaja baik secara psikis maupun sosial, karena itu penelitian ini mengangkat isu *spatial sequence* untuk remaja yang depresi. Fungsi ruang dikembangkan dengan elemen keruangan menerjemahkan ekspresi mental remaja dan dijadikan elemen interaktif sebagai salah satu bentuk pemahaman remaja. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif yang menjabarkan studi literatur yang dikumpulkan secara kualitatif maupun kuantitatif baik melalui jurnal, buku, artikel, pengalaman, hasil riset, atau kuisioner. *Sequence of Events* sebagai metode perancangan menerjemahkan narasi yang diambil melalui montase sebuah film yang diubah menjadi volume keruangan dengan teori Luigi Moretti. Hasil perancangan adalah volume ruang yang mempengaruhi pengalaman keruangan dari *narrative space* yang terbentuk oleh montase tersebut. *Narrative space* menggunakan elemen arsitektural untuk menerjemahkan ukuran dan skala yang digunakan untuk memenuhi pengalaman keruangan yang unik dan interaktif sehingga mendorong keingin remaja memahami kondisi mentalnya dengan baik.

Kata kunci: depresi remaja; montase; psikososial; ruang narasi

Abstract

The adolescent phase is a phase of self-discovery and identity development to enter a certain social sphere. The phenomenon that occurs in this adolescent phase is that many adolescents experience depression due to self-discovery and inappropriate decision making. The lack of a place in the form of a free environment as a place to mingle with friends and get emotional support and a place of escape from a toxic environment, it requires novelty to the function of space that adjusts the mental condition of adolescents both psychologically and socially, therefore this research raises the issue of spatial sequence for depressed adolescents. The function of the space is developed with spatial elements translating the mental expression of adolescents and used as an interactive element as a form of understanding adolescents. The research method uses a descriptive method that describes literature studies collected qualitatively and quantitatively either through journals, books, articles, experiences, research results, or questionnaires. Sequence of Events as a design method translates the narrative taken through a movie montage which is converted into a spatial volume with Luigi Moretti's theory. The result of the design is the volume of space that affects the spatial experience of the narrative space formed by the montage. Narrative space uses architectural elements to translate the size and scale used to fulfill a unique and interactive spatial experience that encourages teenagers to understand their mental state well.

Keywords: adolescent depression; montage; narrative space; psychosocial

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Fakta

Menurut Peraturan Kesehatan RI No.25 Tahun 2014, remaja merupakan penduduk yang berada pada rentang usi 10-18 tahun. Ketika memasuki umur 10-19 tahun anak sudah mulai memasuki fase remaja, dimana menurut *World Health Organization (WHO)* remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Remaja merasakan pertumbuhan fisik, kognitif, dan psikososial yang pesat. Sehingga fase remaja memiliki rasa keingintahuan yang besar, suka bereksplorasi, dan mengambil keputusan tanpa pertimbangan yang matang (labil). Bila dilihat melalui teori *Psychosocial Stages of Development* oleh psikolog Erik Erikson adolescence atau remaja dinamakan fase *identity vs. role confusion*. Fase dimana remaja mencari jati diri dan mengembangkan identitas mereka agar dapat masuk ke lingkup sosial tertentu.

Selama tiga dekade terakhir terdapat perubahan pola penyakit mental yang dimana depresi menjadi gangguan yang menduduki urutan pertama karena depresi dapat dialami oleh segala umur (Aisyaroh, Hudaya, & Supradewi, 2022). Bila dilihat dari laporan Riskesdas 2018 yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan RI, umur 15-24 tahun yang bagi Kemenkes merupakan remaja adalah pengidap depresi terbesar yaitu 7,08%.

Karakteristik	Depresi ¹		N tertimbang
	%	95% CI	
Kelompok umur (tahun)			
15 – 24	7,08	5,83-8,56	2.122
25 – 34	6,43	5,15-7,99	2.849
35 – 44	4,73	3,74-5,95	2.579
45 – 54	6,16	4,98-7,61	1.846
55 – 64	4,76	3,47-6,50	1.126
65 – 74	5,50	3,51-8,53	475
75+	6,95	3,54-13,22	132
Jenis kelamin			
Laki-laki	4,21	3,55-4,97	5.544
Perempuan	7,61	6,64-8,70	5.584
Pendidikan			
Tidak/belum pernah sekolah	7,95	4,91-12,63	278
Tidak tamat SD/MI	7,65	5,48-10,58	639
Tamat SD/MI	9,48	7,50-11,91	1.497
Tamat SLTP/MTS	6,66	5,41-8,18	2.148
Tamat SLTA/MA	5,10	4,34-5,99	4.917
Tamat D1/D2/D3/PT	3,10	2,22-4,32	1.650

¹berdasarkan *Mini International Neuropsychiatric Interview*

*N tertimbang < 50

Gambar 1. Prevalensi Depresi pada Penduduk DKI Jakarta menurut Karakteristik

Sumber: Riskesdas, 2018

Depresi yang sebagian besar dialami oleh remaja disebabkan karena fase remaja dimana mereka masih mencari jati diri, mengambil keputusan yang tidak dapat yang beresiko kepada kesehatan psikososial mereka (Aisyaroh, Hudaya, & Supradewi, 2022).

Fenomena Arsitektur

Lingkungan yang dibangun oleh orang dewasa adalah realita bagi para remaja sehingga anak-anak yang beranjak menuju dewasa (masa remaja) terpaksa mengadaptasi diri mereka sendiri dalam realita tersebut (Nooraddin, 2020). Remaja mengidap depresi disebabkan oleh berbagai macam penyebab namun penyebab utama dari munculnya depresi pada masa remaja yaitu gagalnya remaja dalam meletakkan jati diri mereka terhadap lingkup sosial yang telah dibangun untuk para orang dewasa. Remaja cenderung menjadi tidak memiliki ketertarikan pada sebuah aktivitas, menyalahkan diri sendiri, tidak percaya diri, menganggap dirinya tidak layak, dan berfikir negatif terhadap sekitarnya (Shah, et al., 2020).

Isu Arsitektural

Remaja tidak memiliki ruang atau tempat transisi untuk mereka beradaptasi dengan lingkungan sosial dewasa. Remaja tidak memiliki tempat untuk menumbuhkan awareness, lingkungan bebas untuk menghabiskan waktu bersama teman, dan ruang untuk emotional support, dan pelarian dari lingkungan yang *toxic* (Chandy & MacKenzie, 2021). Menurut hasil pendataan UNICEF pada the State of the World's Children 2021, anak menjadi menyendiri karena lingkungan sekitar mereka memiliki perspektif negatif terhadap bagaimana lingkungan menerima mereka, berdampak pada psikososial mereka. Ketidakadaan suatu ruang yang mengisi masa transisi untuk remaja beranjak dari fase anak-anak menjadi dewasa menjadi sebuah isu yang penting bagi pertumbuhan mereka.

Rumusan Permasalahan

Setelah mengetahui isu yang terkait terhadap fungsi ruang yang tidak menduduki masa transisi remaja menuju lingkup sosial dewasa, terdapat beberapa poin masalah yang akan dikaji dan dipelajari sebagai materi pertimbangan metode desain dan keluarannya, yakni: apa fungsi ruang yang remaja perlukan dalam menopang masa transisi menuju kedewasaan?; bagaimana sebuah arsitektur dapat mengembangkan wawasan depresi terhadap remaja serta menurunkan tingkat depresi remaja?; apa saja elemen keruangan yang dapat memotivasi remaja mengerti dirinya akan depresi dan mengurangi tingkat depresi?

Tujuan

Penelitian berikut dilakukan dengan tujuan untuk melihat poin-poin dalam membuat fasilitas untuk remaja yang menopang masa transisi menuju fase dewasa, menciptakan lingkungan sehat bagi kesehatan mental remaja. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut: secara keilmuan membawa kebaruan terhadap fungsi ruang yang menyesuaikan kondisi mental remaja sehingga mengurangi dampak negatif terhadap depresi yang dialami para remaja; membantu masyarakat memperkenalkan arsitektur yang bermanfaat terhadap perkembangan karakter remaja secara psikis dan sosial demi menghadapi masa transisi menuju kedewasaan; mengembangkan elemen-elemen keruangan yang menerjemahkan tingkat mental remaja sebagai elemen interaktif untuk mendorong keinginan remaja memahami kondisi mentalnya.

2. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Bila dikaitkan dalam arsitektur, empati dapat membantu merancang dan menciptakan ruang yang lebih baik melibatkan pengguna. Empati dalam arsitektur melibatkan interaksi antara arsitektur dengan pengguna. Memahami kebutuhan dan tujuan pengguna dan menciptakan sebuah solusi pemecahan masalah terhadap kebutuhan tersebut secara efektif dan meningkatkan kualitas hidup pengguna (Mediastika, 2016). Arsitektur sendiri selalu memberikan sebuah pengalaman dalam persepsi hidup manusia. Setiap ruang, tempat, dan situasi dapat menciptakan sebuah atmosfer yang mempengaruhi perasaan dan emosi seseorang. Sehingga arsitektur itu sendiri merupakan sebuah produk yang memberikan empati dari rasa dan emosi seorang desainer dalam membentuk konfigurasi ruang berdasarkan perasaan dan emosional pengguna (Putra & Lukito, 2018).

Dalam merekam dan mengetahui perasaan dan emosional seseorang, arsitek harus melakukan observasi, mengambil data, merefleksikan dan menganalisa data, memikirkan solusi, dan mengembangkan desain untuk solusi tersebut. Hal tersebut merupakan kegiatan memetakan beberapa kebutuhan, kegiatan, dan aktivitas pengguna, melihat bagaimana seseorang menjalankan hidupnya dan bagaimana keinginan seseorang berdampak pada suatu ruang (Mediastika, 2016). Untuk mengenal lebih dalam terhadap subjek penelitian, studi dilanjutkan

dengan memahami artikel oleh Dr. Timothy J. Legg, Ph.D., Psy.D., M.S.N., M.P.A., M.Sc., A.P.R.N. pada tahun 2021 melalui *'healthline'* serta artikel oleh Dr. Kendra Kubala, Psy.D. pada artikel tahun 2023.

Depresi Pada Remaja

Gangguan mental dan emosional yang dikenal sebagai depresi remaja tidak berbeda secara medis dengan depresi pada orang dewasa. Namun, gejala pada remaja dapat muncul dengan cara yang berbeda dari orang dewasa (Legg, 2021). Hal ini mungkin disebabkan karena remaja menghadapi tantangan sosial dan perkembangan yang berbeda, seperti tekanan teman sebaya, perubahan kadar hormon, dan perkembangan tubuh. Depresi dapat dikaitkan dengan tingkat stres yang tinggi, kecemasan, dan - dalam skenario yang paling serius - bunuh diri. Depresi juga dapat memengaruhi aspek-aspek kehidupan remaja berikut ini: kehidupan pribadi (yang mengacu pada bagaimana seseorang merasa, berpikir, atau berperilaku ketika mereka sendirian dan jauh dari orang lain); kehidupan sekolah; kehidupan kerja; kehidupan sosial; kehidupan keluarga. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan masalah lainnya. Depresi bukanlah suatu kondisi yang dapat "disembuhkan" atau sekadar "dihilangkan". Ini adalah kondisi medis nyata yang dapat memengaruhi kehidupan seseorang dalam segala hal jika tidak ditangani dengan benar.

Faktor Penyebab Depresi Remaja

Faktor-faktor yang dapat meningkatkan risiko depresi pada remaja meliputi: krisis keluarga, seperti kematian atau perceraian; mengalami kesulitan dengan orientasi seksual mereka, dalam kasus remaja lgbtqia+ (lesbian, gay, biseksual, transgender, queer, interseks, aseksual, dan banyak lagi); mengalami kesulitan menyesuaikan diri secara sosial; tidak memiliki dukungan sosial atau emosional; tinggal di rumah tangga yang penuh kekerasan; diintimidasi; menderita penyakit kronis. Remaja yang kesulitan menyesuaikan diri secara sosial atau tidak memiliki sistem pendukung memiliki risiko depresi yang sangat tinggi.

Faktor Akibat Depresi Remaja

Menurut psikolog Dr. Kendra Kubala, Psy.D. (Kubala, 2023) terdapat tingkatan efek depresi yaitu *Wellness* (Tahap wellness adalah tahap tanpa gangguan emosional yang berkepanjangan. Intervensi pada tahap ini melibatkan pengembangan keterampilan hidup yang meningkatkan kesehatan mental yang positif, untuk mencegah timbulnya depresi); *Distress* (Fase distress mengalami gangguan emosi ringan atau sedang. Durasi episode ini relatif singkat. Dukungan teman sebaya dan perawatan diri adalah intervensi utama pada tahap ini); Gangguan depresi (Jika pengalaman yang menyusahkan secara emosional berlangsung selama beberapa minggu dan cukup parah hingga mengganggu fungsi normal, ini adalah tahap gangguan depresi. Intervensi layanan kesehatan mencakup pengobatan dan terapi, dengan tujuan remisi dan pemulihan); Gangguan depresi yang refrakter atau berulang (Tahap refrakter atau berulang menampilkan gangguan depresi yang resisten terhadap pengobatan atau rentan kambuh. Tujuan pengobatannya adalah stabilisasi, biasanya diupayakan dengan dukungan perawatan kesehatan mental seperti pengobatan tambahan dan intervensi psikososial intensif).

Gejala depresi bisa dilihat dari klasifikasi klinis depresi yang dijabarkan oleh Dr. Timothy. Bila diklasifikasikan secara klinis terdapat 3 klasifikasi depresi yaitu pengidap *mild*, *moderate*, dan *severe/major*.

Mild (Ringan)

Depresi ringan melibatkan lebih dari sekadar perasaan sedih sesaat. Gejalanya dapat berlangsung selama beberapa hari dan cukup mencolok sehingga menghambat aktivitas sehari-hari remaja. Depresi ringan dapat mengakibatkan pengidap menjadi: mudah tersinggung atau

marah; keputusan; perasaan bersalah dan putus asal; membenci diri sendiri; hilangnya minat pada aktivitas yang pernah anda nikmati; kesulitan berkonsentrasi saat bekerja; kurangnya motivasi hidup; hilangnya ketertarikan bersosialisasi; rasa sakit dan nyeri yang tampaknya tidak ada penyebab langsungnya; mudah lelah di siang hari; insomnia; hilangnya keinginan untuk makan; penurunan berat badan; perilaku sembrono, seperti penyalahgunaan alkohol dan obat-obatan, atau perjudian.

Moderate (Sedang)

Dalam hal tingkat keparahan gejala, depresi sedang berada pada tingkat yang lebih tinggi dari kasus ringan. Depresi sedang dan ringan memiliki gejala serupa. Selain itu, depresi sedang dapat mengakibatkan pengidap menjadi: masalah dengan harga diri; berkurangnya kegiatan produktivitas; merasa diri sendiri tidak berharga; perasaan atau diri menjadi lebih sensitive; kekhawatiran yang berlebihan

Perbedaan terbesarnya adalah gejala depresi sedang cukup parah sehingga menimbulkan masalah di rumah dan di tempat kerja. Mungkin juga menemukan kesulitan yang signifikan dalam kehidupan sosial.

Severe/Major (Berat)

Depresi berat tergolong memiliki gejala depresi ringan hingga sedang, namun gejalanya parah dan terlihat jelas, bahkan oleh orang yang dicintai. Bentuk depresi berat juga dapat mengakibatkan pengidap menjadi: delusi; perasaan pingsan; halusinasi; pikiran atau perilaku bunuh diri.

Mengatasi Depresi Sesuai Klasifikasi

Mild (Ringan)

Walaupun ada kesulitan dalam mendiagnosisnya, depresi ringan merupakan jenis depresi yang paling responsif terhadap pengobatan. Modifikasi gaya hidup tertentu dapat meningkatkan tingkat serotonin di otak, membantu mengatasi gejala depresi. Perubahan gaya hidup yang bermanfaat meliputi: aktif berolah raga; mengikuti jadwal tidur; konsumsi makanan penuh dengan serat dan gizi; berlatih yoga atau meditasi; melakukan aktivitas yang mengurangi stres, seperti membuat jurnal, membaca, atau mendengarkan musik. Meskipun perawatan medis mungkin tidak diperlukan, depresi ringan belum tentu hilang dengan sendirinya. Faktanya, jika dibiarkan, depresi ringan bisa berkembang menjadi bentuk yang lebih parah.

Moderate (Sedang)

Depresi sedang lebih mudah didiagnosis dibandingkan kasus ringan karena gejalanya berdampak signifikan terhadap kehidupan sehari-hari Anda. Namun, kunci diagnosisnya adalah memastikan Anda berbicara dengan dokter tentang gejala yang Anda alami.

Severe/Major (Berat)

Depresi berat memerlukan penanganan medis sesegera mungkin. Dokter Anda kemungkinan besar akan merekomendasikan psikolog dan beberapa bentuk terapi bicara.

Hasil studi literatur yang telah dilakukan dapat membantu mengenali remaja yang terkena depresi, mengetahui perilaku dan penanganan depresi remaja setiap klasifikasinya secara klinis. Dengan menggunakan pemahaman arsitektur empati, elemen-elemen arsitektural dapat dijadikan sebagai komposisi pengalaman ruang yang dapat membantu menopang kesehatan mental remaja.

3. METODE

Metode Penelitian

Metode menggunakan deskriptif sebagai prosedur pemecahan masalah, menjabarkan user remaja 10-19 tahun sesuai hasil dari data beberapa jurnal yang telah tervalidasi dan dibuat oleh profesional. Data mengenai user dan data yang mendukung topik permasalahan dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif melalui jurnal, buku, artikel, pengalaman, hasil riset, serta kuisioner sebagai data pembanding.



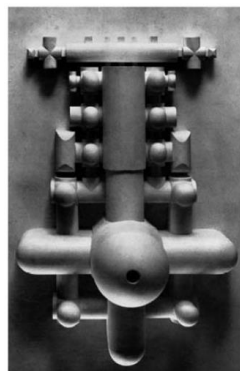
Gambar 2. Kerangka Berpikir Mengenai Depresi Remaja

Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Metode penelitian deskriptif dapat terlihat ketika penelitian ini mengambil subjek penelitian, fenomena, dan isu yang ingin diangkat seperti pada Gambar 2. Subjek remaja disana berlandaskan peraturan Kementerian Kesehatan dan WHO. Subjek remaja menjadi menarik karena remaja merupakan fase labil ketika anak menuju kedewasaan sehingga bermunculan isu-isu yang dapat dijadikan produk arsitektural. Topik yang diangkat yakni depresi yang terjadi pada remaja. Data dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif, melihat jumlah subjek yang mengidap dan tidak mengidap depresi. Kemudian studi subjek dijabarkan untuk menjelaskan sebab, akibat, dan kebutuhan remaja pengidap depresi. Penjelasan dan data tersebut disandingkan dan dibahas sehingga menghasilkan metode perancangan berfokus empati arsitektur.

Metode Perancangan – *Sequence of Events*

Teori sequence ini sebenarnya bukan sebuah teori arsitektur namun teori film. *Sequence* muncul sebagai teori sebagai cikal bakal pembuatan film kontemporer, dimana agar film memiliki impresi realita itu sendiri yang bernarasi, memberikan efek natural kepada film itu sendiri, "*reality narrating itself*" (Carroll, 1985). Sebuah narasi dalam film menggambarkan montase-montase, meng-capture realita menjadi narasi film.



Gambar 3. *Plaster Model of The Basilica of Saint Peter, Luigi Moretti (1953)*

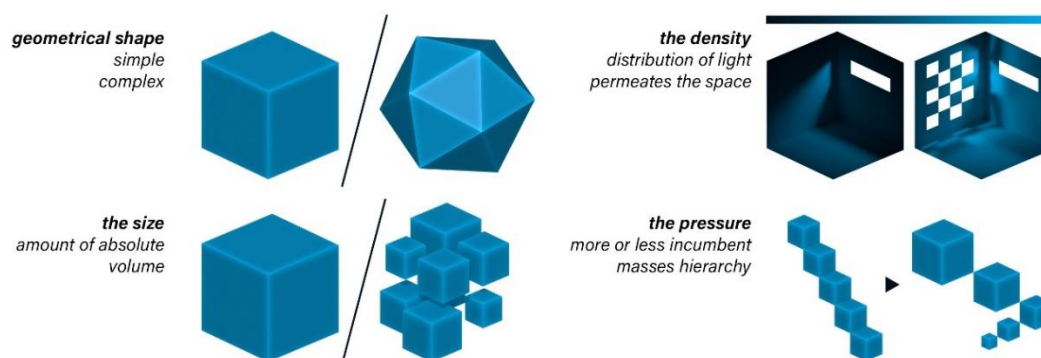
Sumber: Profesor Arsitek *Francesca Romana Stabile* (Molinari, 2021)

Montase-montase tersebut diambil dari film, menunjukkan sebuah simbol warna, bentuk, atau kejelasan alur cerita yang berpotensi untuk dijadikan sebuah elemen arsitektural (Molinari, 2021). Montase-montase dijadikan ke sebuah volume berlandaskan teori arsitek Luigi Moretti sehingga cerita yang disampaikan pada film dapat dirasakan secara pengalaman ruang seperti yang dilakukan oleh Luigi Moretti ketika mempelajari cerita yang terselip pada *'Basilica of Saint Peter'* (Gambar 3).

4. DISKUSI DAN HASIL

Structures and Sequence of Space

Teori Luigi Moretti membahas bagaimana montase-montase dari *sequence* tersebut dibawa ke bentuk volumetrik dengan memikirkan aspek *'spatial effects'*, mendefinisikan elemen *'contrast'* terlihat pada contoh visualisasi pada Gambar 4, yang menurut Moretti dibagi menjadi 4 besar yaitu (Molinari, 2021):



Gambar 4. Visualisasi Teori Luigi Moretti
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Geometrical Shape

Merupakan bentuk dasar dari sebuah volume yang dapat dijadikan ruang atau massa. Teori Moretti menjelaskan bahwa geometri dari sebuah massa dapat berupa bentuk yang sederhana atau kompleks tergantung dari bagaimana montase menggambarkan narasi ke sebuah ruangan, apakah intens, rileks, klimaks, atau anti-klimaks.

The Size

Ukuran volume atau massa yang menentukan apakah sebuah volume menjadi satu kesatuan unit yang besar atau bersifat majemuk memiliki beberapa volume. Ukuran volume dapat membantu membangun narasi ketika pengguna merasakan keruangan. Menekan perasaan pengguna terhadap keagungan suatu ruang.

The Density

Pembagian cahaya yang masuk ke dalam sebuah volume, menentukan bukaan pada tiap volume nya yang dimana mendefinisikan sebuah ruang lebih mendalam. Membantu membawa elemen dramatis kedalam volume. Dapat digunakan untuk menjelaskan narasi yang bersifat *uplifting* atau *depressed*. Cahaya dan bayangan yang terciptakan membawa kesan *holistic* kedalam volume, melambangkan gelap dan terang narasi montase yang dibawakan.

The Pressure

Menjelaskan hirarki sebuah volume yang dapat diwujudkan dengan elemen-elemen sebelumnya. Hirarki ini penting terhadap pembangunan narasi pada sebuah volume, menentukan runtutan bagaimana pengguna mengarungi ruang-ruang tersebut demi

mendapatkan esensi narasi yang telah dibangun dari montase.

Dengan menggunakan *sequence*, membawa narasi film 'A Silence Voice' menceritakan sequence perjalanan hidup seseorang dari takut terhadap lingkungan sosial karena masa lalunya menjadi memberanikan diri masuk ke lingkup sosial, menerima pendapat orang lain, dan menghadapinya. Montase-montase dari film tersebut dikumpulkan menjadi "moodboard" (Gambar 5) untuk dijadikan volume menggunakan teori Moretti yang telah dijelaskan sebelumnya.



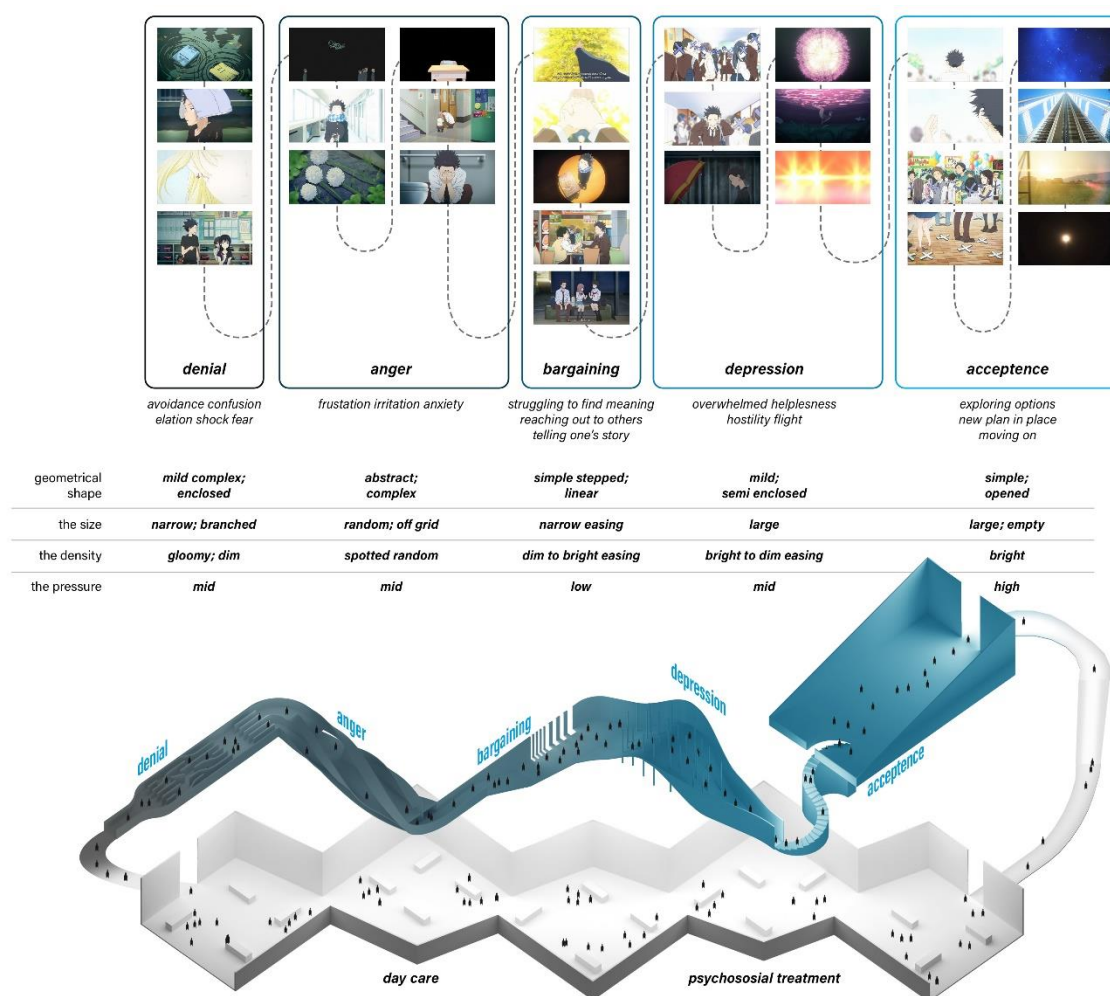
Gambar 5. Montase dari Film 'A Silent Voice'
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Sequence Menarasi Program

Berikut merupakan penjelasan dari Gambar 6 (dihalaman selanjutnya) bagaimana narasi yang telah diambil dari montase-montase film 'A Silent Voice' dibentuk menjadi sebuah volume keruangan. Narasi berangkat dari *sequence* film 'A Silence Voice' yang membentuk plot film itu sendiri. Arsitektur bukan sebagai solusi dan menghilangkan depresi, namun sebagai alat mereduksi tanda-tanda depresi remaja. Mencoba membuat ruang transisi sebelum menuju ke lingkup sosial yang seharusnya. Narasi dibangun menggunakan *sequence* dari film 'A Silence Voice', mencari montase-montase karakter pada film tersebut memecahkan depresi dari karakter utama film, dibedah untuk dijadikan elemen arsitektural. Dalam mengumpulkan montase-montase film, dapat dilihat bahwa plot yang terjadi menggunakan teori *5 Stages of Grieffs* ketika menarasikan film. Montase-montase tersebut dapat dijabarkan dengan teori 5

Stages of Griefs yaitu *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance*.

Montase yang telah dikumpulkan menjadi volume dengan teori Luigi Moretti yaitu *Spatial Effects*. Menggunakan teori tersebut sebagai komposisi menjadi *narrative space*, membentuk *sanctuary* untuk ekspresi emosional yang terjadi pada film tersebut, menyampaikan ekspresi secara spasial ke user berdasarkan montase-montase film. Nantinya *narrative space* tersebut berguna sebagai '*self educating rehabilitation*'. *Narrative space* membentuk ruang yang mendorong user 10-19 tahun mulai membangun kepercayaan diri terhadap lingkup sosial. Membuat semacam *self educating rehab*, *healing sanctuary*, membangun *awareness* terhadap remaja yang masih ragu terhadap tanda-tanda depresi yang dialami. *Narrative space* berfokus pada tahap depresi ringan karena pada tahap tersebut remaja masih dapat dibantu oleh faktor lingkungan dan sosial, dapat melakukan *self-educating*. Depresi sedang dan berat merupakan langkah setelah depresi ringan, secara terus menerus menyambung program *day care* yang nanti diimplementasikan pada program ruang.

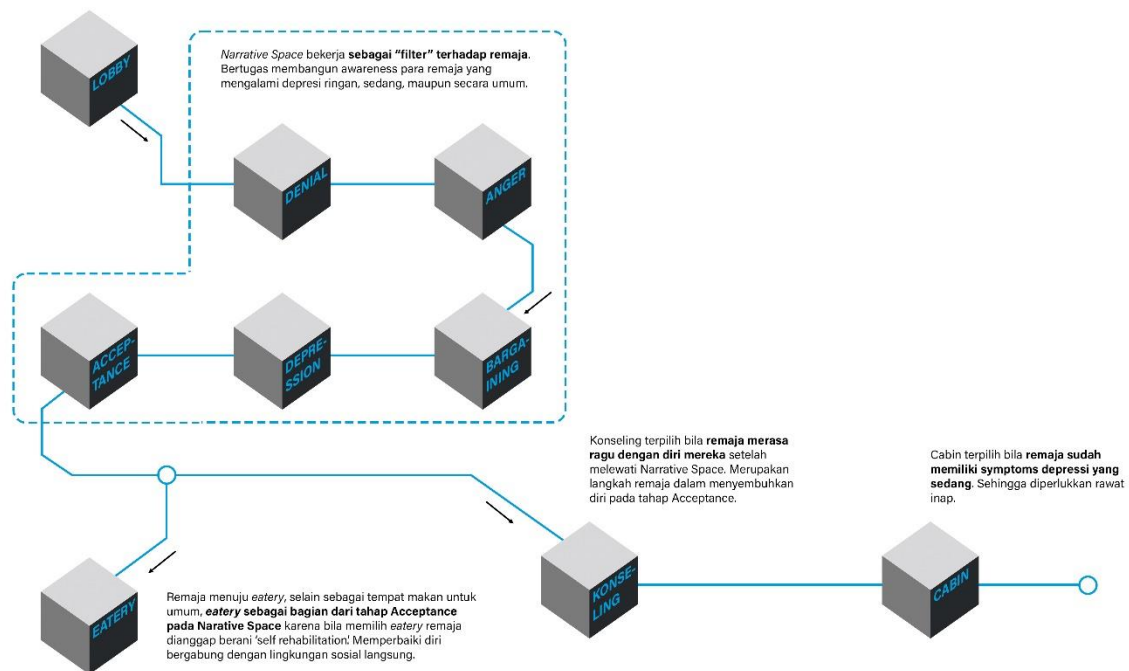


Gambar 6. Diagram Pengembangan Narasi Menjadi Volume
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Alur Sequence Narative Space ke Program

Konsep utama pada bangunan yaitu *sequence* dan membentuk *narrative space*. Dengan demikian *narrative space* mempengaruhi massa bangunan karena membentuk alur penggunaan program secara spesifik sesuai langkah-langkah dari narasi *sequence* yang telah terbentuk. Alur tersebut merupakan hasil dari terjemahan narasi pada film dan hasil dari ruang yang terus menerus menciptakan *sanctuary* dan *self-healing space* yang dapat digunakan tidak hanya

remaja yang mengalami depresi, namun dapat digunakan oleh remaja pada umumnya yang ingin mengetahui dan mempelajari masalah kesehatan mental agar tidak menilai tingkatan kesehatan secara mandiri yang dapat merujuk ke depresi sedang.

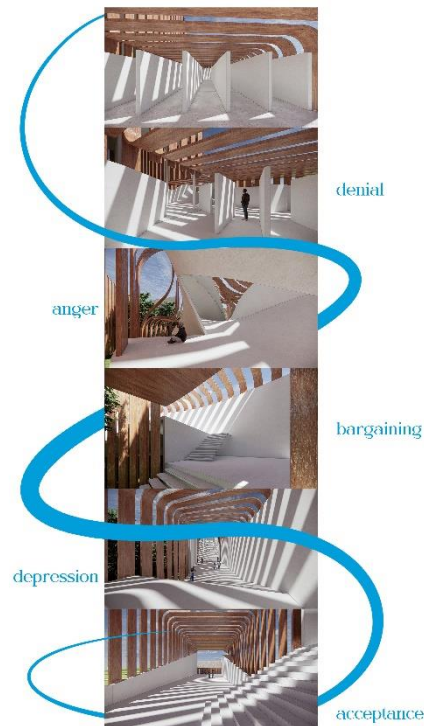


Gambar 7. Diagram Alur Pengalaman Ruang
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

Dapat terlihat dari Gambar 7 bahwa *narrative space* menghasilkan 2 alur bercabang yang dimana setelah pengguna melewati *narrative space*, remaja disajikan dengan 2 akhiran yang berbeda yang memaksa remaja menentukan apakah diri mereka siap menyembuhkan diri sendiri dengan mengubah gaya hidup dan terjun langsung ke lingkup sosial “orang dewasa”, atau mereka masih butuh bimbingan oleh tenaga ahli dalam memahami jati diri mereka karena masih ada keraguan pemahaman depresi. *Narrative space* menjadi sebuah filter untuk para remaja yang mengidap depresi, yang ragu terhadap jati diri mereka, dan yang tidak mengetahui apa-apa dan ingin mengenal lebih dekat apa itu depresi dan cara mencegahnya.

***Narrative Space* Sebagai Penyaring User**

Narrative Space yang terdapat pada bangunan menjadi sebuah fitur arsitektural yang dimaan berguna sebagai *filter* bagi user remaja yang mengidap dan yang tidak mengidap depresi ringan maupun sedang. Ruang-ruang tematik memiliki instalasi yang merefleksikan narasi yang terjadi pada remaja yang mengalami depresi, dengan demikian membantu remaja pada umum merasakan yang dirasakan pengidap depresi serta bagi yang mengidap depresi dapat menyesuaikan diri apakah benar mereka mengalami hal-hal tersebut atau mereka hanya terkena “*self diagnose*” yang dimaan hal tersebut tidaklah baik. Ruang-ruang ini berharap merefleksikan terhadap orang umum bahwa arsitektural dapat membawa dampak terhadap user menggunakan keruangan spasial yang terbentuk oleh narasi.



Gambar 8. *Narrative Space* Dalam Bangunan
Sumber: Olahan Pribadi, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Fungsi ruang yang seharusnya didominasi oleh lingkup sosial orang “dewasa” kini berubah makna dan lebih *accessible* oleh remaja karena adanya *narrative space* yang menyambungkan dan *filter* untuk remaja sebagai pijakan mereka menentukan langkah kedepannya. *Narrative space* yang terbentuk oleh montase-montase serta studi literatur ini membantu memperkenalkan masalah kesehatan mental tidak hanya remaja yang terkena depresi, juga namun kepada remaja umum. *Narrative space* yang diperkenalkan ke masyarakat melalui narasi yang telah diterjemahkan menjadi sebuah volume dengan membawa skala, warna, gelap terang, dan hirarki ruang sebagai alat penerjemah. *Narrative space* merupakan penggerak utama pada pengalaman ruang sehingga bangunan yang nantinya memiliki ruang narasi tersebut bergerak secara keseluruhan, mengarahkan user mengarungi tiap ruangnya, berfungsi sebagai transisi ke lingkup sosial yang lebih luas.

Saran

Penelitian ini dapat dikembangkan jauh lebih dalam dengan membawa teori *Narrative Space* yang dikemukakan oleh arsitek lain, selain Luigi Moretti. Montase-montase juga bisa digerakkan tidak hanya dari film, namun juga dari buku, novel, gim, puisi, musik, dll sehingga dapat menghasilkan sebuah volume yang lebih komprehensif dan lebih menjawab kebutuhan fungsi ruang transisi pada lingkup sosial remaja yang kerap membawa depresi.

REFERENSI

- Aisyaroh, N., Hudaya, I., & Supradewi, R. (2022). Trend Penelitian Kesehatan Mental Remaja Di Indonesia Dan Faktor Yang Mempengaruhi: Literature Review. *Scientific Proceedings of Islamic and Complementary Medicine*, 41-51. doi:10.55116/SPICM.V111.6
- Carroll, N. (1985). Daedalus. *The Power of Movies*, Vol. 114(No. 4), 79-103. Retrieved from The : www.jstor.org/stable/20025011

- Chandy, L., & MacKenzie, E. J. (2021). On My Mind: How adolescents experience and perceive mental health around the world. *The State of the World's Children 2021*, 72. Retrieved from <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>
- Einstein, S. M., Boise, Y. A., & Glenny, M. (1989). Assemblage. *Montage and Architecture*, 10, 111-131. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/3171145>
- Kubala, K. (2023, Mei 31). *PsychCentral*. (N. Lovering, Editor) Retrieved from What Are the 4 Stages of Depression?: <https://psychcentral.com/depression/stages-of-depression>
- Legg, T. J. (2021, Februari 18). *healthline*. (B. Krans, & S. Faris, Editors) Retrieved from Teen Depression: <https://www.healthline.com/health/adolescent-depression>
- Mediastika, C. E. (2016). Understanding Empathic Architecture. *Journal of Architecture and Urbanism*, 40(1), 1. doi:10.3846/20297955.2016.1165385
- Molinari, C. (2021). Sequences in architecture: Sergei Ejzenštejn and Luigi Moretti. *The Journal of Architecture*, 1-19. doi:10.1080/13602365.2021.1958897
- Nooraddin, H. (2020, Juli 25). Children City Architecture. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 7(7), 768-796. doi:10.14738/assrj.77.8722
- Putra, D., & Lukito, Y. N. (2018, Juni). Architect and Emphaty: The Importance of Human Experience in Architectural design. *International Journal of Built Environment and Scientific Research*, 2 (1), 47-54. doi:10.24853/ijbesr.2.1.47-54
- Shah, S. M., Dhaheri, F. A., Albanna, A., Jaber, N. A., Eissaee, S. A., Alshehhi, N. A., Betancourt, T. S. (2020, January 14). Self-esteem and other risk factors for depressive symptoms among adolescents in United Arab Emirates. *Plos One*, 1-16. doi:10.1371/journal.pone.0227483
- Tim Riskesdas 2018. (2018). *Laporan Riskesdas Provinsi DKI Jakarta*. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.