

BAB 5

LANDASAN TEORI

BAB 5 Landasan Teori

Landasan teori digunakan untuk memperluas pemahaman tentang desain klinik yang baik. Anak sebagai fokus pelaku utama memerlukan suatu ruang yang dapat mempermudah mereka dalam berobat, sehingga memerlukan tatanan yang dapat mendampingi proses pemulihan anak.

5.1 Healing Architecture

¹*Healing* adalah proses membangun kembali harmoni dalam individu dan merupakan hubungan timbal balik antara individu, keluarga, masyarakat, lingkungan dan semangat hidup. *Healing* bukanlah proses mengobati, tetapi lebih kepada mengembalikan keseimbangan antara seluruh komponen tersebut. Jika tubuh sehat maka dapat diartikan bahwa terdapat keseimbangan, sebaliknya jika sakit maka tidak terdapat keseimbangan.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diberikan pemahaman bahwa *healing* yang dimaksud tidak seluruhnya datang dari diri sendiri, namun ada faktor luar yang mempengaruhi manusia secara fisiologis. Berdasarkan analisis dari Cordinhoto (2017) telah menganalisis beberapa hal yang dapat diterapkan pada fasilitas kesehatan untuk mempercepat pemulihan pada pasien, yaitu:

1. **Privasi.** Desain yang memberikan pasien rasa privasi hingga perasaan ditemani adalah dengan memberikan mereka pilihan untuk menyendiri atau berkumpul bersama orang lain kapanpun mereka mau. Hal ini sudah diterapkan pada ruang rawat inap dimana pasien mempunyai pilihan untuk dirawat di ruang sendiri atau bersama orang lain serta adanya tirai penutup pada tiap ranjang. Hal ini juga dapat diterapkan pada ruang tunggu bangunan kesehatan.
2. **View.** Desain dapat menerapkan view ke arah luar bangunan. Pasien yang ruangnya memiliki pemandangan ke arah luar dari kamarnya dapat pulih lebih cepat dibanding yang berada di ruangan tertutup dan tiap pernah keluar kamar. Hal ini berkaitan juga dengan pencahayaan alami dan ekspos matahari yang kaya akan vitamin D di tubuh kita. Hal ini juga dapat diterapkan pada ruang tunggu dimana pasien yang khawatir ketika sedang menunggu hasil test medisnya dapat jauh lebih

¹ Cordinhoto R (2017) Healing Architecture.hlm 13

tenang ketika terekspos pemandangan luar. Tidak hanya pencahayaan, pasien juga jauh lebih terstimulasi pada view yang terlihat menarik.

3. **Alam dan Ruang Luar.** Desain yang memberikan pasien, pengunjung dan staff kontak dengan alam. Idealnya dapat diterapkan pada iklim yang tepat seperti iklim tropis yang cenderung cerah. Pemandangan ke arah alam memberikan rasa *therapeutic*. Namun hanya memberikan gambar yang menyerupai alam atau tanaman *indoor* juga dapat memberikan efek yang kurang lebih sama
4. **Kenyamanan dan Kontrol.** Memberikan penghuni bangunan rasa nyaman dan rasa kontrol pada suhu, pencahayaan serta suara. Ruang harus diorganisir agar dapat memblokir suara yang ada, atau memberikan pasien atau pendamping ruang tenang. Barikade pemandangan jauh lebih mudah dikarenakan gerak manusia yang dapat berpindah, tidak sama halnya dengan suara. Beri kebebasan kontrol pencahayaan pada pasien dengan akses pada penutup jendela.
5. **Kemudahan Dalam Pencapaian.** Mendesain ruang dengan pencapaian yang mudah. Manusia secara naluriah memetakan ruang dengan pikirannya. Tempat yang membingungkan dapat menghalangi kita untuk mengingat secara mudah suatu tata letak bangunan, sehingga menimbulkan stress dan frustrasi. Bangunan harus didesain dengan mempertimbangkan hierarki ruang, sehingga ruang yang bersifat publik maupun privat dapat dengan mudah ditemukan begitupun juga dengan akses pintu masuk keluar pada bangunan.
6. **Tampilan Interior.** Menciptakan suatu ruang dimana orang dapat merasa dirumah, ringan dan sejuk dengan penggunaan warna dan tekstur. Bangunan kesehatan dapat didesain sehingga terlihat bersih, rapih dan tertata. Gunakan karya seni untuk menyibukkan pemandangan pengunjung. Contohnya seperti lukisan di dinding, patung ataupun alam yang berada pada area bangunan.

Sedangkan menurut penelitian dari Anbari (2015) terdapat beberapa hal yang dapat diterapkan dalam desain untuk membantu anak untuk tetap merasa nyaman dan senang, yaitu:

1. Ruang yang alami seperti pepohonan, air serta keberadaan makhluk hidup seperti ikan dapat menjadi acuan dasar dalam penataan ruang dalam *healing architecture*
2. Adanya ruang terbuka yang luas agar anak dapat bermain dengan bebas
3. Ruang dan bentuk yang dapat mendukung imajinasi anak
4. Taman bermain dengan fasilitas yang dapat mendukung gerak bermain anak

5.2 Biophilic dan Desain Sensori

Healing architecture erat kaitannya dengan pendekatan biophilic dan desain sensori. Menurut Masridin (2019) permukiman, manusia dan alam menjadi terpisah di masa modern sekarang ini. Dengan adanya metode biophilic dapat menyatukan manusia dengan alam dan juga memberikan efek positif terhadap proses penyembuhan manusia. Sementara desain sensori terutama pada anak usia dini dapat memberikan stimulasi yang membantu tumbuh kembang anak sekaligus memberi rasa nyaman pada anak pengidap autisme.

Berikut unsur biophilic dan strategi dalam penempatannya:

a. Material Alami

Penggunaan material alami erat kaitannya dengan penerapan unsur alam dan pemandangan yang mengarah ke ruang terbuka hijau. Unsur alam seperti kayu dapat memberikan efek penyembuhan dari segi fisiologis serta memberi kesan familiar. Material alam dari segi teknis membutuhkan perawatan lebih.

b. Pencahayaan

Pencahayaan pada metode healing mengutamakan sumber alami. Pencahayaan alami yang mungkin berlebih dapat dimanipulasi dengan memberikan *sun shading* atau jendela yang bertekstur.

c. Ventilasi

Tempat yang sehat adalah tempat dengan sirkulasi udara yang baik. Kondisi pasien akan semakin buruk apabila ditempatkan di ruang yang tertutup. Sirkulasi udara dapat dicapai dengan menggunakan bukaan pada jendela yang mengarah langsung ke arah ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau dengan sirkulasi angin yang baik dapat menghantarkan udara lebih baik masuk ke dalam ruangan.

Bersamaan dengan penerapan metode biophilic, dapat diimbangi dengan desain sensori sebagai berikut:

a. Tekstur

Tekstur pada desain sensori dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak usia dini sebagai bentuk dari stimulasi sensorik integrasi. Tekstur pada penempatan ruang juga mempunyai fungsi sebagai penanda untuk pasien tuna netra yang dapat menggunakan tekstur sebagai penunjuk arah. Tekstur dapat berupa kayu dan batu.

b. Warna

Penggunaan warna yang tepat pada desain dapat membantu pembentukan ruang yang dapat mempengaruhi perasaan, tingkah laku dan emosi. Warna dapat dilakukan dengan

penggunaan cat, wallpaper maupun kaca dekoratif dimana warna dapat dibiaskan melalui refleksi kaca.

c. Penciuman

Penciuman dapat mempengaruhi kenyamanan dan perasaan pasien. Bau yang tidak sedap dapat berpengaruh buruk pada pasien. Wangi yang alami seperti lavender dapat memberikan rasa tenang dan nyaman pada pasien. Hal ini juga dapat dimunculkan melalui tumbuhan seperti bunga yang mempunyai harum semerbak.

²Desain sensori pada bangunan kesehatan diperuntukkan bagi anak pengidap autisme. Desain sensori sendiri apabila diterapkan dapat memberikan manfaat pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Berikut adalah dampak desain sensori pada anak pengidap autisme, desain seperti apa yang harus dihindari dan bagaimana penerapannya :

Tabel 22 Dampak Desain Sensorik Pada Anak

Kriteria	Yang Harus Dihindari	Dampak	Anjuran
Denah dan Ruang	Denah yang rumit. Kerumunan	Memaksa anak terlalu berdekatan. Stress dan anxiety.	Dinding yang melengkung untuk memberikan kesan ramah. Ruangan yang lebar sehingga anak tidak merasa terlalu berdekatan.
Kamar Tidur	Ruangan yang ketat dan terkesan 'kasar'.	Perasaan menjadi ambigu dan tidak menentu.	Dengan penataan ruang, pola warna yang berbeda pada tutupan pada lantai & pencahayaan yang bervariasi.
Skala Bangunan	Terlalu banyak pintu, jendela dan anak tangga.	Rasa disorientasi, menakutkan bagi anak dan kewalahan.	Layout yang sederhana.
Keamanan & Perlindungan	Utilitas yang membahayakan seperti kabel, tangga, jendela	Rawan kejang-kejang dan pada perila tantrum	Kamar mandi, peralatan, pencahayaan, mekanisme bangunan

² Ghazali. *Sensory Design on Autictic Chidren*, hlm.74-75

	yang terlalu terekspos, lantai yang mulai lepas karena usia, cat beracun.	dapat membahayakan diri sendiri.	lainnya, bannister, dinding dan lantai harus diberi pengaman ekstra.
Kemudahan Dalam Menemukan Ruang	Layour yang rumit, koridor yang panjang dan terlalu banyak level pada bangunan yang berganti (penggunaan split level, dsb...)	Menyebabkan stress karena kebingungan, anxiety.	Sirkulasi pergerakan dibuat jelas dan semudah mungkin.
Aksesibilitas	Denah yang sulit.	Perbedaan dari akses rumah yang sudah familiar bagi pribadi ke bangunan yang tata ruangnya terlalu sulit atau tidak semudah di rumah akan menyebabkan stress.	Transisi antar ruang dibuat seluruh mungkin dan tidak menyebabkan stress.
Ketenangan	Lingkungan yang terlalu menstimulasi.	Tingkah laku yang mengganggu ketika anak merasa lelah.	Area partisi yang kecil, adanya sudut tenang. Menyediakan lingkungan dengan sensori netral dan dapat ditata perabotnya untuk menyediakan sensori yang perlu dan tidak perlu
Akustik	Ruangan yang berisik.	Takut akan suara bising.	Mengakomodasi peredam suara pada langit-langit dan dinding untuk menciptakan ruang yang tenang.

Warna	Warna yang terlalu menstimulasi.	Terganggu dan anxiety.	Warna yang netral, menenangkan atau menggunakan warna material alami.
Penciuman	Bau yang menyengat.	Terganggu dengan bau-bauan yang menyengat.	Ruangan harus bebas dari bau-bauan atau menyediakan bau yang menenangkan.
Pencahayaan	Lampu yang kerlap-kerlip, refleksi, cahaya matahari yang berlebih.	Terganggu dan anxiety.	Mengalokasikan jendela di area terbawah dan teratas ruangan. Menggunakan kualitas pencahayaan yang baik.

(Sumber: The Effects of Sensory Design on Autistic Children)

