

Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya

Christina Kawatu, Hedy C. Indrani, dan Purnama Esa Dora
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: christinakawatu@gmail.com ; cornelli@peter.petra.ac.id; esa@petra.ac.id

Abstrak— Keberadaan *healthcare* yang dapat memberikan informasi edukasi kesehatan bagi anak-anak sangat dibutuhkan, dimana mereka kurang mengenal dan kurang mengetahui bagaimana cara menjaga kesehatan diri mereka sendiri. Dengan adanya fasilitas kesehatan ini, anak-anak akan mendapatkan pelayanan kesehatan yang berkualitas sekaligus informasi kesehatan yang dapat mencegah anak-anak jatuh sakit dan menjaga kesehatan diri mereka sendiri. Peran yang sangat penting dalam desain sebuah fasilitas kesehatan adalah peran orang tua. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah pendekatan khusus yaitu *family-centered* dalam desain *children's healthcare*. Konsep desain yang dihasilkan dari proses metode perancangan adalah *wonder healthland* yang terinspirasi dari bentuk rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Fasilitas ini dilengkapi dengan layanan rawat inap bagi anak-anak yang menjalani pemeriksaan. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *problem seeking* Parshall dan Pena dan dilanjutkan dengan metode *design thinking* untuk proses desain.

Kata Kunci— Perancangan Interior, *Children's Healthcare*, *Family-Centered*, *Wonder Healthland*.

Abstract— The existence of *healthcare* that can provide information about health education for children is needed, where they are less familiar and less know how to maintain the health of themselves. With the health facilities, the children will receive quality health care at the same time health information that can prevent children falling ill and maintain the health of themselves. The resulting design concept of the design method is inspired by the wonder health land formation Hobbit house or Hobbiton. The facility is equipped with inpatient services for children who undergo the examination. Design method used is problem of seeking and design thinking method for process design.

Keyword— Interior Design, *Children's Healthcare*, *Family-Centered*, *Wonder Healthland*.

1. PENDAHULUAN

KESEHATAN adalah hal yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak. Apabila kesehatan anak buruk maka perkembangannya pun akan terhambat. Tidak dapat dipungkiri jika kesiapan dalam melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas tercermin dalam standar yang memperhatikan masalah kesehatan anak. Hal yang perlu diperhatikan untuk dapat menjadikan anak sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas tidak hanya dari segi

pendidikan dan lingkungan tetapi juga sisi kesehatan. Oleh karena itu, berbagai upaya dari pemerintah telah dilakukan untuk memperbaiki kualitas kesehatan anak-anak, seperti Bulan Imunisasi Anak Sekolah.

Desain interior pada *healthcare* anak, merupakan lingkungan yang keberadaannya berhubungan langsung dengan pasien, terutama anak-anak. Melalui elemen-elemen desain seperti penggunaan warna dan tekstur yang dapat menciptakan sebuah suasana ruang yang mendukung proses penyembuhan. Selain desain interior yang dirancang untuk mendukung proses penyembuhan anak, dibutuhkan juga desain yang dapat memberikan informasi mengenai kesehatan kepada anak-anak sebagai bentuk penghambuan, pencegahan, serta pertolongan pertama yang dapat diberikan kepada anak yang sakit.

Lokasi perancangan interior ini terletak di Surabaya Timur dengan pertimbangan Surabaya adalah kota terbesar kedua di Indonesia, namun belum memiliki fasilitas kesehatan khusus untuk anak-anak. Oleh karena itu, keberadaan *healthcare* yang dapat memberikan informasi edukasi kesehatan bagi anak-anak semakin dibutuhkan, dimana mereka kurang mengenal dan kurang mengetahui bagaimana cara menjaga kesehatan diri mereka sendiri. Dengan adanya fasilitas kesehatan ini, anak-anak akan mendapatkan pelayanan kesehatan yang berkualitas sekaligus informasi kesehatan yang dapat mencegah anak-anak jatuh sakit dan menjaga kesehatan diri mereka sendiri. Fasilitas ini nantinya akan dilengkapi dengan layanan rawat inap bagi anak-anak yang menjalani pemeriksaan.

A. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah dalam perancangan interior *Children's Family Centered Healthcare* ini adalah fasilitas kesehatan yang dilengkapi dengan fasilitas rawat inap dan rawat jalan dengan menggunakan konsep pendekatan orang tua atau keluarga (*family centered*) dalam desain *Children's Healthcare*. Target yang ingin dicapai melalui pendekatan ini adalah memaksimalkan peran orang tua pada proses perawatan anak dalam seluruh sistem perancangan *healthcare* seperti memberikan kesan yang hangat dan ramah bagi anak-anak dan orang tua atau keluarga dalam desain ruang. Selain itu juga menyediakan ruang tunggu keluarga, menyediakan area-area bagi orang tua untuk menemani anak, dan menyediakan area istirahat untuk orang tua dalam kamar pasien anak. Pendekatan *family centered* ini ingin membuat peran orang tua tetap ada

sebagai keluarga dalam lingkungan *healthcare*. Orang tua perlu tetap berhubungan dengan aktivitas anak sehari-hari dalam *healthcare* karena dapat membantu anak-anak mengurangi stres dan orang tua berfungsi sebagai partner anak-anak.

Ruang lingkup masalah lain dalam perancangan interior *Children's Family Centered Healthcare* ini adalah perancangan sebuah fasilitas kesehatan dan informasi kesehatan anak-anak bagi pengunjung orang tua dan anak-anak sebagai salah satu alternatif solusi untuk menjawab masalah kesehatan anak di Surabaya. Pengguna fasilitas kesehatan ini adalah anak-anak dengan usia dibawah 12 tahun sebagai pasien serta orang tua dengan usia bervariasi atau keluarga sebagai pengunjung. Pengunjung fasilitas kesehatan ini terdiri dari kalangan masyarakat menengah ke atas dan kalangan menengah ke bawah. Hal ini bertujuan untuk membantu terjadinya subsidi silang dari kedua kalangan pengunjung ini.

Target yang ingin dicapai dari perancangan interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya ini adalah untuk menciptakan sebuah pusat layanan kesehatan dan informasi bagi anak-anak. Perancangan *interior Children's Family Centered Healthcare* ini diharapkan dapat membuat anak-anak yang tinggal di wilayah kota Surabaya, khususnya Surabaya Timur, dapat mengunjungi dan mendapatkan layanan kesehatan, khususnya bagi penyakit virus dan bakteri ringan (diare, influenza, batuk, demam, radang amandel). *Children's Family Centered Healthcare* juga memberikan layanan kesehatan lain seperti layanan klinik alergi dan imunologi, layanan klinik gizi, layanan klinik tumbuh kembang anak, serta informasi mengenai kesehatan anak-anak.

Fasilitas kesehatan ini direncanakan dapat bekerjasama dengan Fakultas Pendidikan dan Kesehatan Masyarakat UNAIR dalam membantu masyarakat kalangan menengah ke bawah dalam menerima layanan kesehatan dan informasi fasilitas kesehatan ini. Fakultas ini terletak di Kampus C UNAIR yang berlokasi di Jalan Mulyorejo, dimana lokasi ini berdekatan dengan lokasi perancangan interior *Children's Family Centered Healthcare*. Hal ini memberikan banyak keuntungan dan peluang untuk bekerjasama melakukan upaya-upaya dalam meningkatkan kesehatan masyarakat kalangan menengah ke bawah. Upaya yang dilakukan dapat berupa tersedianya pelayanan kesehatan dan informasi yang dikhususkan untuk masyarakat kalangan menengah ke bawah pada bulan atau *event* tertentu sehingga tidak hanya masyarakat kalangan menengah ke atas yang dapat mengunjungi fasilitas kesehatan ini tetapi juga masyarakat kalangan menengah ke bawah.

B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada proses perancangan ini adalah metode dari Parshall dan Pena untuk tahap menemukan masalah atau *problem seeking* dan kemudian dilanjutkan dengan metode *design thinking* untuk tahap proses desain sebagai jalan keluar dari masalah. Parshall dan Pena (2001), di dalam bukunya yang berjudul *Problem Seeking An Architectural Programming Primer*, menyatakan

tahap yang perlu dilakukan dalam merancang suatu bangunan adalah tahap *programming*. *Programming* membutuhkan beberapa langkah, antara lain:

1. *Establish Goals.*
2. *Collect and analyze Facts.*
3. *Uncover and test Concepts.*
4. *Determine Needs.*
5. *State the Problem.*

Design thinking memiliki 5 tahapan (*Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation, dan Evolution*). *Discovery*, pada tahapan ini desainer mempelajari pengguna dari objek perancangan. *Interpretation*, tahapan ini merupakan lanjutan dari tahapan selanjutnya yaitu desainer menyusun pertanyaan pendukung yang diperoleh dari pengamatan tahap pertama. *Ideation*, pada tahap ini desainer memikirkan solusi kreatif untuk menjawab pertanyaan dan masalah yang disusun pada tahap sebelumnya. *Experimentation*, pada tahap ini desainer membangun salah satu atau lebih prototipe atau maket ide untuk ditunjukkan ke orang lain. *Evolution*, tahap yang terakhir dalam proses *design thinking* ini adalah tahap mengembangkan desain untuk dapat menjawab permasalahan dan memenuhi kebutuhan yang ada.[7]

Konsep desain yang dihasilkan dari proses metode perancangan adalah konsep desain yang dapat memberikan fantasi pada anak-anak saat memasuki fasilitas kesehatan ini. Konsep yang digunakan adalah *wonder healthland* yang terinspirasi dari bentukan rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Bentukan yang digunakan adalah bentukan yang dinamis dan imajinatif sehingga dapat sesuai dengan karakter anak-anak.

2. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Klinik Kesehatan

Menurut Gak (2005), sebuah klinik berarti agen perawatan yang aktivitasnya berkaitan dengan hubungan individual terhadap para pasien. Klinik adalah sebuah ruang kecil dan akrab, dimana para dokternya tahu mengenai latar belakang pasiennya. Hal tersebut berbeda dengan dokter-dokter di rumah sakit umum, dimana mereka hanya mengetahui secara umum sejarah / riwayat dan pasien-pasiennya. [2]

B. Peran Orang Tua dalam Fasilitas Kesehatan Anak / Family-Centered Care

Menurut Malkin (2000), anak-anak dan keluarganya membutuhkan kebebasan, kompetensi, dan kontrol. Anak-anak memiliki lebih banyak kebutuhan daripada orang dewasa. Ia mungkin lebih membutuhkan lebih banyak sentuhan, auditori, dan visual yang merangsang daripada orang dewasa. Anak-anak membutuhkan desain lingkungan yang dapat mendorong fantasi, ruang yang mengizinkan anak-anak untuk mengungkapkan rasa takut dan kecemasan mereka. Anak-anak secara visual lebih nyaman dengan skala yang dkecilkan. *Children's healthcare* harus menggunakan skala yang sesuai dan mendukung anak-anak-lebih kecil dan lebih sunyi. Pintu yang monumental harus dieliminasi. Keberadaan orang tua bersama dengan pasien anaknya di fasilitas kesehatan

merupakan bantuan bagi anak-anak untuk tidak merasa trauma selama dirawat di fasilitas kesehatan. Keberadaan orang tua juga membantu kebiasaan yang tidak biasa bagi anak selama di fasilitas kesehatan. Bagi orang tua, agar mereka merasa disambut di dalam fasilitas kesehatan diperlukan kursi yang nyaman, fasilitas menginap bersama anaknya, ruang santai yang memenuhi kebutuhan menunggu untuk orang tua, ruang meditasi bagi orang tua yang ingin mengambil waktu tenang sejenak setelah merawat anak mereka yang sakit. Sebuah ruangan lounge keluarga harus memberikan desain yang nyaman, memberikan suasana yang santai, suasana yang homey, dan memberikan privasi. Dalam waktu yang bersamaan, juga dapat membuat sesama orang tua saling berkomunikasi untuk saling memberikan dukungan satu sama lain. Sebuah ruangan bermain bagi saudara sangat dihargai sebagai salah satu solusi aktivitas saat menunggu. Kursi yang dirancang berhadapan dengan tempat tidur anak di kamar pasien sangat membantu orang tua dan anak saling berinteraksi.[6]

Menurut Komiske (2005), hal yang sangat penting dan berperan dalam penyembuhan anak adalah peran orangtua sebagai partner. Oleh karena itu *family centered care* adalah kunci untuk menyempurnakan *pediatric patient care*, sehingga keluarga atau orang tua harus dikaitkan dalam segala bentuk perawatan kepada anak-anak melalui desain *healthcare*. Tujuan dari *family centered care* adalah membuat peran orang tua tetap ada sebagai keluarga normal dalam lingkungan *healthcare*. Orang tua perlu tetap berhubungan dengan aktivitas anak sehari-hari dalam *healthcare* untuk memberikan suasana yang normal, hal ini sangat vital karena dapat membantu anak-anak mengurangi stres dan orang tua berfungsi sebagai partner anak-anak. Jendela yang besar, akses internet, dan taman dapat membantu orang tua untuk mempertahankan kebiasaan anak-anak di rumah sehingga anak-anak merasa nyaman. Lingkungan dalam *healthcare* harus memberikan kesan yang hangat kepada keluarga. Elemen seperti *daylighting*, akomodasi menginap untuk 2 orang, ruang akses yang universal, dan hal-hal yang positif dapat menjadi contoh yang memberikan respek kepada keluarga dan membantu mereka merasa nyaman. Terakhir, elemen yang membantu kebutuhan spiritualitas anak-anak adalah harapan. Desain dalam lingkungan *healthcare* harus mengandung elemen yang dapat memberikan inspirasi dalam ruang lobby, unit perawatan, dan area penyembuhan. Untuk dapat mencapai kesempurnaan dalam hal tersebut diperlukan desain yang kreatif yang dapat mendukung, menginspirasi, dan mengurangi tingkat stres untuk mempercepat proses penyembuhan.[4]

C. Desain Eksterior dan Interior Fasilitas Kesehatan Anak

Menurut Komiske (2005), kesan pertama anak-anak pada saat melihat tempat fasilitas kesehatan atau *Children's Healthcare* adalah segalanya. Apa yang dialami oleh anak-anak melalui pintu depan atau *main entrance* dari *healthcare* dapat mempengaruhi keseluruhan kesan anak terhadap *healthcare* tersebut dan apa yang akan dirasakan oleh anak-anak selanjutnya. Desain eksterior gedung harus memberikan kesan yang bersahabat kepada pasien bayi sampai anak-anak. Tempat perawatan anak harus sederhana dan dapat dipahami dengan mudah melalui eksteriornya. Komposisi desainnya

dapat memperkenalkan pengunjung jalan tuntunan bahkan sebelum mereka masuk ke dalam gedung. Masa, skala, warna, tekstur, detail, dan gerakan adalah elemen yang biasa digunakan untuk memberikan kesan menarik kepada sekelompok pasien dan keluarga, serta memberikan rasa ketertarikan pada kunjungan mereka. Massa dan skala individual dari elemen harus memberikan kesan menyambut namun tidak berlebihan. Warna yang digunakan harus memberikan kesan hangat dan beraneka ragam tetapi tidak mencolok. Tekstur harus bervariasi mengundang anak untuk menyentuh dan belajar tentang material. Detail harus mendorong anak untuk datang lebih dekat, mengeksplorasi, dan masuk ke dalam ruang. Seluruh elemen ini harus dikomposisikan dengan struktur yang baik dan mengundang pasien dan pengunjung lainnya. Pemandangan dan monumen dapat memberikan kesan yang berbeda kepada pengunjung. Tujuan dari semuanya ini adalah untuk menciptakan imajinasi dalam pikiran anak-anak melalui fungsi dan fantasi. Desain harus bertahan lama dan memberikan pengalaman yang akan diingat oleh anak-anak.[4]

Menurut Leibrock dan Harris (2011), dalam desain interior *children's healthcare* perlu menggunakan warna intens untuk memberikan aksen dan kesan kontras agar dapat meningkatkan organisasi ruang. Warna yang cerah perlu diaplikasikan pada pegangan penuntun, bingkai pintu, *handle* pintu, dan saklar. Hal ini dikarenakan warna yang intens dan kontras lebih mudah ditemukan daripada warna yang menyatu dengan *background*. Selain itu, penggunaan tekstur pada elemen interior membuat warna menjadi tampak lebih gelap dikarenakan lebih menyerap banyak cahaya. Penggunaan warna monokrom dalam ruang dapat memberikan kesan formal. Namun warna monokrom dalam ruang dapat memberikan kesan monoton dan membosankan apabila digunakan dalam jangka waktu yang lama. Warna monokrom juga dapat mengakibatkan gangguan sistem syaraf dan berakibat pada disorganisasi fungsi otak, penurunan tingkat intelegensi, dan ketidakmampuan berkonsentrasi. Bagi pasien penderita kekurangan persepsi, perlu direncanakan variasi penggunaan warna dan tekstur dalam ruang.[5]

Menurut Cumming (2000), warna orange adalah warna sukacita, pergerakan, dan tarian. Warna ini adalah warna anti depresi yang kuat dan dapat membantu mengungkapkan perasaan dan inhibisi. Warna ini mendorong kreativitas, kegembiraan, semangat, dan humor. Terlalu banyak warna orange dapat menghasilkan ketidakbertanggungjawaban. Warna kuning memberikan kehangatan dan optimistik dan warna ini dekat dengan cahaya matahari. Ini adalah warna yang berhubungan dengan kontrol, keinginan, dan ego. Warna ini menstimulasi intelektual dan pikiran logika kita. Terlalu banyak penggunaan warna kuning dapat menghasilkan simulasi mental yang berlebihan, ego, pemisahan diri, dan argumen. Warna hijau adalah warna yang seimbang, harmoni, dan mengistirahatkan. Warna hijau adalah warna yang paling dekat dengan alam, pada kepercayaan terhadap proses kehidupan, penerimaan, iba, perhatian, dan berbagi. Meskipun hijau menenangkan emosi dan menyembuhkan hati, terlalu banyak warna ini dapat menghasilkan tidak adanya keputusan dan statis, dan perasaan tidak aktif. Warna-warna coklat adalah

warna grounding, warna *supportive*, dan warna yang membumi. Coklat adalah warna komitmen dan terdapat macam yang luas pada warna coklat natural yang sering ditemukan dalam objek domestik seperti perabot kayu, lantai kayu, pintu, frame kayu, dan lain-lain. Seperti *tone* warna bumi, warna coklat juga memberikan kesan hangat dan mengundang karakter. Kombinasi warna coklat dengan warna lainnya dapat menciptakan warna bumi, versi yang lebih lembut dari warna aslinya. Warna yang paling tepat untuk menggabungkan warna coklat dengan warna lainnya adalah warna merah dan orange. [1]

3. BATASAN DAN ASUMSI PERANCANGAN INTERIOR

A. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup Perancangan Interior *Children's Family-Centered Healthcare* di Surabaya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Luas ruang total adalah 1500 m², terdiri dari 1 lantai.
- b. Denah diambil dari hasil karya perancangan arsitektur (fiktif) karya Hanun Prasetya (22410124), Mahasiswa Teknik Arsitektur, yang berjudul "Fasilitas Pemulihan Kesehatan Atlit di Surabaya". Denah eksisting dialihfungsikan dari fasilitas pemulihan kesehatan atlit menjadi fasilitas kesehatan anak dengan keadaan *site plan*, lokasi, dan data-data saat ini (2015).
- c. *Children's Family-Centered Healthcare* diancang untuk anak-anak dengan usia dibawah 12 tahun, laki-laki dan perempuan dengan kategori anak normal (tanpa cacat fisik maupun cacat mental). Pengunjung dari fasilitas kesehatan ini adalah anak-anak dan pendamping (keluarga atau orang tua) dari kalangan menengah ke atas dan ke bawah.
- d. Obyek Perancangan Interior *Children's Family-Centered Healthcare* di Surabaya dibagi berdasarkan fungsi dan keperluannya dengan pembagian area sebagai berikut:

1. Administrasi
 - a. Area Resepsionis
 - b. Ruang Tunggu
 - c. Area Pendaftaran
2. Bagian Penanganan Pasien
 - a. Ruang Periksa Dokter:
 - Spesialis Anak
 - Spesialis Bedah Anak
 - Spesialis Mata
 - Spesialis THT
 - Spesialis Rehabilitasi Medik Anak
 - b. Ruang Klinik Konsultasi:
 - Klinik Laktasi
 - Klinik Sulit Makan
 - Klinik Kesulitan Bicara dan Gangguan Pendengaran
 - Klinik Pijat Bayi dan Balita
 - Klinik Tumbuh Kembang Anak
 - c. Ruang Rawat Inap
3. Layanan Pendukung
 - a. Koridor
 - b. Ruang Farmasi
 - c. Ruang Perawat

- d. Cafeteria
- e. Dapur
- f. Ruang Karyawan
- g. Taman
- h. Toilet Pengunjung
- i. Toilet Dokter
- j. Toilet Karyawan

B. Lokasi Perancangan

Lokasi fasilitas kesehatan ini terletak di persimpangan Jalan Gerbang Lor dan Jalan Raya Kertajaya Indah sehingga mudah dikunjungi dengan transportasi darat yang ada, baik roda dua maupun roda empat. Lokasi ini juga terletak dekat dengan daerah perkampungan jalan Gerbang Lor sehingga perancangan fasilitas kesehatan nanti dapat sesuai dengan target pemasaran yaitu kalangan menengah ke bawah. Selain lokasinya yang dekat dengan daerah perkampungan, lokasi fasilitas kesehatan ini juga dekat dengan perumahan Dharmahusada Regency, sehingga fasilitas ini juga dapat digunakan oleh kalangan menengah ke atas. Fasilitas kesehatan ini juga terletak di jalan kembar yang besar sehingga sering dilalui oleh kendaraan dan dilihat oleh pengendara jalan raya. Lokasi fasilitas kesehatan ini juga terletak dekat dengan Kampus C UNAIR sehingga dapat memudahkan kerjasama untuk melaksanakan aktivitas kesehatan sosial bagi masyarakat kalangan menengah ke bawah.



Gambar. 1. Gambar Tapak Luar Lokasi Perancangan Interior *Children's Family-Centered Healthcare* di Surabaya.

Suasana lokasi di fasilitas kesehatan ini cukup sepi sepanjang hari meskipun terletak di samping jalan raya kembar yang besar dan di depan jalur putar balik kendaraan. Hal ini dikarenakan lokasi yang terletak di daerah perumahan dan dekat dengan kompleks perkuliahan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) sehingga suasana di lokasi cukup sepi, teratur, dan aman. Kelebihan dari suasana lokasi ini adalah fasilitas kesehatan ini dekat dengan jalan raya sehingga banyak dilintasi oleh kendaraan umum, selain itu juga suasana yang sepi dan tidak banyak polusi juga mendukung proses penyembuhan dalam fasilitas kesehatan ini.

C. Analisis Masalah

Analisis masalah yang menjadi latar belakang dari pemilihan konsep desain ini diperoleh dari hasil analisis data lokasi perancangan, data tipologi, data programming, dan analisis framework. Kesimpulan dari masalah yang ada antara

lain desain main entrance yang kurang menarik dikarenakan desain yang tidak menarik bagi anak-anak dan kurang berkesan, gaya desain bangunan minimalis yang cenderung kaku dan flat, kurang melibatkan peran orang tua dalam desain ruang dan penataan perabot, fungsi ruang yang kurang memenuhi kebutuhan, penggunaan pencahayaan dan penghawaan alami yang optimal di dalam ruang, dan target pengunjung fasilitas kesehatan adalah kalangan menengah ke bawah sehingga cenderung lebih awam dan tertutup terhadap kesehatan anak-anak.

Solusi yang dapat memberikan jalan keluar bagi analisis masalah diatas antara lain adalah dengan memanfaatkan peran orang tua dalam desain ruang, penambahan fasilitas informasi kesehatan, penataan perabot dalam ruang yang sesuai dengan kebutuhan, penggunaan material yang aman bagi pengguna, penggunaan gaya desain yang sesuai untuk anak-anak, dan pemberian taman sebagai tempat refreshing.



Gambar 2. Gambar Alternatif Zoning yang terpilih.



Gambar 3. Gambar Alternatif Grouping yang terpilih.

4. HASIL PERANCANGAN

Perancangan interior *Children's Family-Centered Healthcare* di Surabaya ini menggunakan tema *wonderland* yang dimasukkan dalam desain *healthcare* sehingga terciptalah tema desain *wonder healthland*. Penggunaan tema ini bertujuan untuk memberikan fantasi pada pengguna fasilitas kesehatan ini yang difokuskan untuk anak-anak. Menurut Leibrock dan Harris (2011), desain yang memberikan fantasi tidak dapat menggantikan peran orang tua bagi anak-anak dan tidak dapat menghilangkan rasa sakit yang dirasakan oleh anak-anak dalam fasilitas kesehatan, namun desain yang memberikan fantasi dapat memberikan keberanian bagi anak-

anak untuk melawan rasa sakit dan rasa takut mereka di dalam fasilitas kesehatan.[5]

Tema *wonderland* yang diambil terinspirasi dari bentuk rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Penggunaan konsep yang terinspirasi dari rumah *Hobbit* atau *Hobbiton* ini dikarenakan film animasi *Hobbit* merupakan sebuah film animasi yang menceritakan tentang keberanian, perjuangan, dan fantasi. Hal ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi yang baik untuk anak-anak. Selain itu, desain rumah *Hobbit* juga memberikan karakter yang hangat dan karakter dari *Hobbit* sendiri adalah sosok yang ramah dan rendah hati sehingga tidak memberikan kesan yang menakutkan bagi anak-anak apabila karakter ini diaplikasikan dalam desain ruang fasilitas kesehatan. Ciri-ciri desain yang akan digunakan dalam perancangan interior ini antara lain memberikan fantasi bagi anak-anak, penggunaan pencahayaan alami untuk memberikan kesan *outdoor* dalam ruang, penggunaan tekstur tanaman untuk memberikan suasana menyerupai hutan, penggunaan warna-warna hangat dan terang untuk memberikan kesan yang ceria dalam ruang, pemanfaatan interaksi orang tua dalam desain ruang, dan penggunaan bentuk pohon dan tanaman.

Warna dominan yang akan digunakan dalam desain *Children's Healthcare* ini nanti adalah warna hijau, jingga, orange, dan coklat yang merupakan kelompok warna tetrad dalam skema warna. Warna hijau adalah warna yang seimbang, harmoni, dan mengistirahatkan. Selain itu, warna hijau adalah warna yang paling dekat dengan alam, pada kepercayaan terhadap proses kehidupan, penerimaan, iba, perhatian, dan berbagi. Warna hijau dapat membantu menenangkan emosi. Warna orange adalah warna sukacita, pergerakan, dan tarian. Warna ini adalah warna anti depresi yang kuat dan dapat membantu mengungkapkan perasaan dan inhibisi. Warna ini mendorong kreativitas, kegembiraan, semangat, dan humor. Warna coklat adalah warna grounding, warna supportive, dan warna yang membumi. Warna coklat juga memberikan kesan hangat dan mengundang karakter.

Penggunaan material yang akan diaplikasikan dalam desain *Children's Healthcare* ini adalah material yang memiliki tekstur alam dan memberikan kesan natural dalam ruang seperti tekstur kayu, batu, dan tanaman. Penggunaan tekstur ini akan banyak diaplikasikan pada material pelapis atau finishing seperti HPL, vinil, sticker, dan cat. Material ini akan digunakan pada elemen interior seperti lantai, dinding, dan plafon.

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya maksimalis. Gaya maksimalis merupakan salah satu aliran dalam jaman postmodern yang mengutamakan form, follow, fun. Motto yang diandalkan dalam gaya maksimalis adalah *more is more, less is bore*. Menurut Hariadi (2014), gaya desain maksimalis merupakan gaya desain yang menggunakan material elegan dan menawan yang disatukan secara seimbang dengan mengusung tema fantasi.[3]



Gambar. 4. Gambar Layout Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

A. Suasana Ruang

Suasana yang ingin dicapai dalam desain ruangan *Children's Healthcare* ini secara umum adalah suasana hangat yang memberikan fantasi namun tetap mempertahankan suasana bersih dari *Healthcare*. Suasana yang ingin dicapai dalam desain tiap ruang, antara lain:

1. Ruang Tunggu

Suasana santai dan bersahabat sehingga tidak membuat pengunjung dan anak-anak merasa tegang atau takut. Pada ujung ruang tunggu ini nanti akan terdapat gerbang sederhana yang menjadi spot transisi sebelum anak-anak memasuki ruangan selanjutnya dalam *Children's Healthcare*.



Gambar. 5. Gambar Perspektif Ruang Tunggu Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

2. Ruang Resepsionis

Suasana yang sama dengan suasana ruang tunggu sehingga pengunjung dapat merasa disambut atau welcome.



Gambar. 6. Gambar Perspektif Ruang Resepsionis Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang resepsionis ini menggunakan bentuk yang diulang dari bentuk main entrance. Bentuk tersebut disederhanakan dan digunakan pada desain dinding samping. Material yang digunakan juga merupakan material yang terinspirasi dari karakter rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Pada dinding resepsionis terdapat papan petunjuk nama yang dilengkapi dengan tanaman hidup untuk memberikan kesan yang fresh di dalam ruang.



Gambar. 7. Gambar Logo Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

3. Ruang Periksa Dokter

Suasana yang santai dengan penggunaan konsep desain yang dapat memberikan fantasi bagi anak-anak.



Gambar. 8. Gambar Perspektif Ruang Periksa Dokter Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang praktek dokter ini menggunakan bentuk yang diulang dari bentuk desain ruang informasi. Bentuk tersebut disederhanakan dan digunakan pada desain dinding samping. Material yang digunakan juga merupakan material yang terinspirasi dari karakter rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Pada dinding ruang praktek dokter terdapat cermin yang berfungsi untuk mengisi dinding sekaligus membuat ruangan tampak lebih terang.

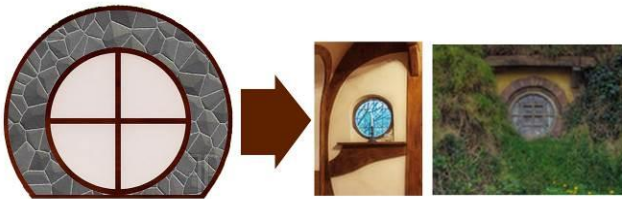
4. Ruang Konsultasi

Suasana yang santai dengan penggunaan konsep desain yang dapat memberikan fantasi bagi anak-anak.



Gambar. 9. Gambar Perspektif Ruang Konsultasi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang konsultasi ini memiliki desain yang serupa dengan desain ruang praktek dokter. Bentuk jendela terinspirasi dari bentuk jendela rumah *Hobbit* yang disederhanakan. Material yang digunakan juga merupakan material yang sesuai dengan karakter rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*.



Gambar. 10. Gambar Jendela Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

5. Area Sirkulasi

Suasana yang penuh fantasi, nyaman, dan menyenangkan di dalam desain ruang. Selain itu, ruangan ini juga membutuhkan suasana yang santai dan menenangkan sehingga untuk mewujudkan suasana ini dibutuhkan penggunaan musik dan *aromatherapy* di dalam ruang.



Gambar. 11. Gambar Perspektif Area Sirkulasi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain Area Sirkulasi menggunakan komposisi material kayu, batu, dan tanaman yang merupakan karakter dari rumah *Hobbit*. Bentuk yang digunakan adalah bentukan yang melingkar dan melengkung. Bentuk melingkar dan melengkung ini diolah dan dikomposisikan dengan penggunaan material yang terinspirasi dari bentuk partisi rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Pada area sirkulasi ini terdapat media display informasi yang menampilkan informasi kesehatan

anak-anak kepada pengunjung. Papan informasi ini dilengkapi dengan teknologi *touch screen* yang dapat digunakan oleh orang tua dan anak-anak. Selain itu pada dinding area sirkulasi juga terdapat petunjuk nama ruang periksa dokter.



Gambar. 12. Gambar Perspektif Area Sirkulasi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.



Gambar. 13. Gambar Perspektif Dinding Partisi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

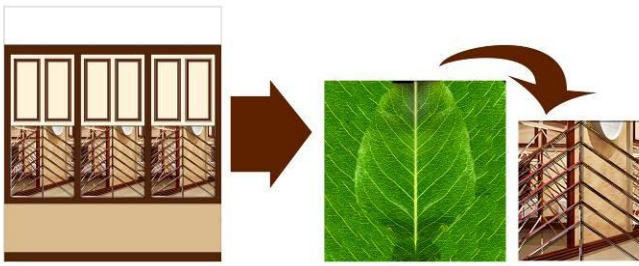
6. Ruang ASI

Suasana yang santai dan menenangkan sehingga pengguna merasa betah berada di dalam ruang.



Gambar. 14. Gambar Perspektif Ruang ASI Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain dinding yang diaplikasikan dalam Ruang ASI merupakan distilasi dari bentuk tulang daun. Material yang digunakan adalah cermin sebagai fungsi estetis dan pengisi dinding dalam ruang.



Gambar. 15. Gambar Dinding Partisi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

7. Ruang Suster

Suasana yang cukup formal dan mendukung aktivitas suster di dalam ruang.



Gambar. 16. Gambar Perspektif Ruang Suster Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang perawat ini menggunakan bentukan yang diulang dari bentukan desain ruang servis dan karyawan. Bentuk tersebut disedehanakan dan digunakan pada desain dinding samping. Material yang digunakan juga merupakan material yang terinspirasi dari karakter rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Pada dinding ruang perawat terdapat dinding kaca untuk memudahkan komunikasi antara pengunjung dan perawat di dalam ruang.

8. Ruang Informasi

Suasana yang mendukung aktivitas pengunjung di dalam ruang yaitu membaca, duduk, dan menggunakan media informasi. Selain itu juga suasana yang dapat memberikan fantasi dan santai sehingga pengunjung merasa betah untuk tinggal di dalam ruang dalam waktu yang cukup lama.

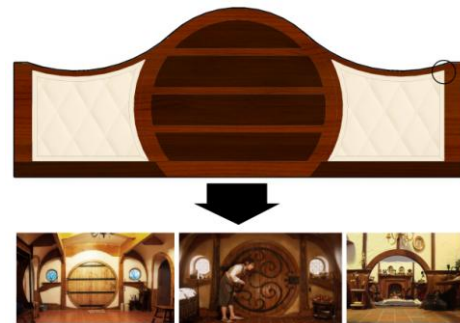


Gambar. 17. Gambar Perspektif Ruang Informasi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang informasi menggunakan material kayu, batu, dan tanaman yang merupakan karakter dari rumah *Hobbit*. Bentuk yang digunakan adalah bentukan yang melingkar dan melengkung. Bentuk melingkar dan melengkung ini diolah dan dikomposisikan dengan penggunaan material yang terinspirasi dari rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Pada ruang informasi ini terdapat area baca, area komputer, area media informasi, dan area shop. Pada area baca tersedia tempat duduk lesehan dan sandaran punggung. Hal ini dikarenakan salah satu kebiasaan duduk orang Jawa timur adalah duduk lesehan sehingga pada area baca tersedia tempat untuk lesehan bagi pengunjung ruang informasi.



Gambar. 18. Gambar Dinding Partisi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.



Gambar. 19. Gambar Rak Buku Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

9. Ruang Farmasi

Suasana yang formal dan dapat mendukung aktivitas karyawan di dalam ruang.



Gambar. 20. Gambar Perspektif Ruang Farmasi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang farmasi ini menggunakan material yang terinspirasi dari karakter rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Pada dinding ruang perawat terdapat dinding kaca untuk memudahkan komunikasi antara pengunjung dan karyawan.

10. Ruang Rawat Inap

Suasana yang nyaman dan mendukung proses penyembuhan anak di dalam ruang. Pada ruangan ini akan diterapkan konsep *family-centered* dengan optimal. Suasana yang ingin diberikan adalah suasana yang tidak membuat anak-anak merasa tertekan sehingga desain ruang akan cenderung bersih tanpa penggunaan material bertekstur kuat dan tanpa penggunaan warna gelap pada elemen interior.



Gambar. 21. Gambar Perspektif Ruang Rawat Inap Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.



Gambar. 22. Gambar Perspektif Area Rawat Inap Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain ruang rawat inap ini menggunakan bentuk dan material yang terinspirasi dari rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Material yang digunakan bertekstur kayu dan tanaman. Bentuk yang digunakan adalah bentuk melingkar dan bentuk

distilasi dari bentuk tulang daun pada cermin bevel di dinding. Pada ruang rawat inap tersedia sofa bagi orang tua sehingga orang tua dapat menemani anak pada saat menjalani proses perawatan sebagai aplikasi dari konsep *family-centered*.



Gambar. 23. Gambar Pintu Area Rawat Inap Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

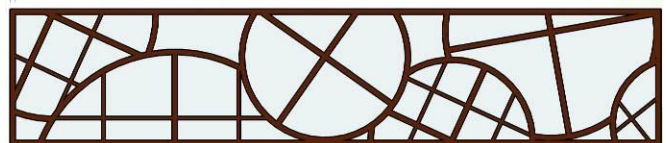
11. Café

Suasana yang santai dan menciptakan keakraban antara orang tua dan anak. Selain itu pada ruang ini juga akan mewujudkan suasana yang memberikan fantasi dengan suasana yang sedikit remang dan suara kicauan burung sehingga dapat memperkuat kesan yang diciptakan dari konsep desain di dalam ruang.



Gambar. 24. Gambar Perspektif Cafe Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Gambar perspektif ruang cafetaria ini memperlihatkan ke arah area privat dan area duduk. Pada ruang cafe ini terdapat area privat yang dibuat agar dapat lebih mendekatkan relasi orang tua dengan anaknya. Sehingga perabot pada ruang cafe ini dibuat berkelompok agar hubungan antar orang tua dan anak tidak terganggu (*family-centered*). Selain itu pada ruang cafe ini juga terdapat jendela yang cukup besar untuk memasukkan pencahayaan alami ke dalam ruangan serta memberikan view ke arah taman sehingga pengunjung cafe dapat merasa lebih fresh saat makan. Penggunaan bentuk yang melingkar dan material kayu, batu, dan rumput merupakan aplikasi dari konsep *Hobbit* yang telah diolah dan dikomposisikan dalam desain ruang. Pada dinding terdapat komposisi bentuk jendela *Hobbit* sebagai pengisi ruang.



Gambar. 25. Gambar Dinding Partisi Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

12. Playground

Suasana yang penuh fantasi bagi anak-anak sehingga membuat anak-anak merasa betah untuk menghabiskan waktu luang mereka di dalam ruang.



Gambar. 26. Gambar Perspektif Playground Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

13. Taman

Suasana yang santai, menyegarkan, dan menenangkan. Pada desain taman akan mewujudkan suasana yang dapat memberikan fantasi bagi anak-anak.



Gambar. 27. Gambar Perspektif Taman *Indoor* Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

Desain Taman *Indoor* ini menggunakan komposisi material kayu dan tanaman yang merupakan karakter dari rumah *Hobbit*. Bentuk yang digunakan adalah bentukan yang melingkar dan melengkung. Bentuk melingkar dan melengkung ini diolah dan dikomposisikan dengan penggunaan material yang terinspirasi dari rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Bentuk perabot melingkar ini berfungsi untuk menjaga privasi hubungan orang tua dan anak sehingga tidak saling terganggu satu sama lain (*family centered*).

14. Ruang Service

Suasana yang formal dan mendukung aktivitas pengguna dalam ruang.



Gambar. 28. Gambar Perspektif Gudang Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

15. Main Entrance

Desain *main entrance* fasilitas kesehatan ini terinspirasi dari desain eksterior rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*, Dengan penggunaan bentuk lengkung pada pintu masuk yang dibuat menyerupai bentuk pintu masuk *Hobbiton* dan bentuk jendela yang melingkar. Material yang digunakan juga sesuai dengan karakter material dari rumah *Hobbit* yaitu material batu dan kayu. Penggunaan tanaman pada dinding mengambil karakter rumah *Hobbit* yang terletak di bawah tanah.



Gambar. 29. Gambar Perspektif *Main Entrance* Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.



Gambar. 30. Gambar Perspektif *Side Entrance* Perancangan Interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya.

B. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan interior Children's Healthcare ini adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berupa sinar matahari yang dimanfaatkan melalui bukaan jendela pada sebagian dinding dan plafon. Selain berfungsi sebagai pencahayaan alami, sinar matahari juga dapat membantu membunuh kuman dalam ruang.

Pencahayaan buatan menggunakan general lighting, accent lighting, dan task lighting. Lampu yang digunakan adalah lampu LED produk Philips untuk ruangan seperti ruang periksa, ruang konsultasi, dan ruang informasi. Selain itu juga menggunakan lampu fluorescent untuk ruang rawat inap, ruang tunggu, ruang duduk, ruang servis, dan ruang suster.

Pada kamar mandi terdapat sistem sensor pada pencahayaan sehingga dapat mencegah kelalaian pengguna dalam mematikan lampu pada saat kamar mandi tidak digunakan. Hal ini dapat membantu untuk menghemat energi dan biaya listrik. Sensor yang digunakan adalah sensor gerak produk Philips.

C. Sistem Penghawaan

Penghawaan yang digunakan dalam perancangan interior Children's Healthcare ini adalah penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berupa penggunaan jendela yang dapat dibuka sehingga dapat terjadi pertukaran udara atau sirkulasi udara di dalam ruangan dan di luar ruangan. Penghawaan buatan berupa penggunaan AC produk SHARP Plasmacluster yang mengandung ion positif dan secara instan langsung membunuh kuman dan bakteri dalam ruangan. Pada setiap ruangan kerja dengan menggunakan AC single split mounted dengan kekuatan $\frac{1}{2}$ PK – 1 PK. Untuk ruangan besar seperti ruang duduk dan ruang sirkulasi menggunakan AC cassette sentral.

D. Sistem Akustik

Sistem akustik yang digunakan dalam perancangan interior Children's Healthcare ini menggunakan bentuk speaker untuk memberikan informasi kepada pengunjung dan penggunaan musik di dalam ruangan untuk membantu memberikan suasana yang menenangkan dan merilekskan.

Selain itu, untuk menjaga kebisingan dari luar masuk ke dalam ruangan maka jarak antara jalan raya, tempat parkir, dan gedung dibuat berjauhan dan pemberian tanaman untuk menyaring atau menghalangi kebisingan masuk ke dalam ruang. Untuk menjaga kebisingan antar ruang, maka digunakan material pada elemen interior yang dapat membantu menyerap suara dan kedap suara seperti penggunaan karpet dan akustik board.

E. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan dalam perancangan interior Children's Healthcare ini menggunakan sistem proteksi kebakaran aktif berupa alat pendeteksi panas atau heat detector. Karena detektor ini bekerja berdasarkan kenaikan temperatur secara cepat di satu ruangan ketika masih berupa hembusan panas. Umumnya pada titik 55°C - 63°C

sensor ini aktif dan membunyikan alarm kebakaran. Sehingga bahaya kebakaran diharapkan tidak sampai meluas ke area lain. Pemasangan heat detector dipasang setiap radius 5,3 meter dengan jarak 3,5 meter antara heat detector yang satu dengan yang lain. Selain menggunakan detektor panas juga digunakan detector asap yang dipasang pada radius 7,5 meter dengan jarak 5 meter antara detector asap yang satu dengan yang lain. Alat detector panas digunakan pada area rawat jalan, sedangkan alat detector asap digunakan pada area rawat inap. Selain itu juga terdapat sistem proteksi kebakaran yang lain seperti APAR dengan jenis water mist yang ditempatkan pada setiap 250 m² dan sprinkler dengan kategori sistem bahaya kebakaran ringan.

F. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan dalam perancangan interior Children's Healthcare ini menggunakan telepon untuk memperoleh sistem komunikasi yang cepat dan tepat dengan menggunakan sistem telepon dengan perangkat penyambung (Private Automatic Branch eXchange atau PABX). Selain menggunakan sistem komunikasi berupa telepon juga menggunakan interkom yang berfungsi untuk menghubungkan komunikasi antar ruang di dalam gedung seperti ruang resepsionis dengan ruang praktik dokter dengan ruang suster. Selain menggunakan telepon juga menggunakan nurse call untuk menghubungkan ruang rawat inap pasien dengan ruang suster.

Sistem komunikasi lain yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pasien dan pengunjung adalah speaker dan layar LCD untuk memberikan informasi kepada pasien mengenai nomor antrian dan panggilan ke ruang dokter. Selain menggunakan speaker dan layar LCD juga menggunakan alat pemanggil yang bergetar untuk memanggil pasien ke ruang dokter.

G. Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang digunakan dalam perancangan interior Children's Healthcare ini menggunakan sistem keamanan aktif berupa CCTV, kunci manual yang terdapat pada setiap pintu ruangan, dan sekuriti.

H. Sistem Utilitas

Sistem utilitas pada fasilitas kesehatan ini berupa tersedianya wastafel dan lemari pada setiap ruang periksa dokter dan ruang konsultasi untuk mencuci dan menyimpan alat medis yang digunakan dan menjaga alat tersebut agar tetap bersih dan steril. Selain untuk mencuci alat yang digunakan, wastafel ini juga berfungsi untuk menjaga kebersihan tangan dokter sebelum dan setelah memeriksa pasien.

5. KESIMPULAN

Perancangan interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya ini menyediakan fasilitas layanan kesehatan dan informasi kesehatan bagi anak-anak. Lokasi perancangan ini berdekatan dengan lokasi Fakultas Pendidikan dan Kesehatan Masyarakat UNAIR sehingga dapat

memudahkan terjadinya kerjasama dalam membantu meningkatkan kesehatan masyarakat Surabaya, khususnya bagian Surabaya Timur, kalangan menengah ke bawah dan menengah ke atas. Ruang yang dirancang dalam perancangan ini antara lain ruang resepsionis, ruang periksa dokter (ruang spesialis anak, ruang spesialis bedah anak, ruang spesialis mata, ruang spesialis THT, dan ruang spesialis rehabilitasi medik anak), ruang klinik konsultasi (klinik laktasi, klinik sulit makan, klinik kesulitan bicara dan gangguan pendengaran, klinik pijat bayi dan balita, dan klinik tumbuh kembang anak), area rawat inap, ruang rawat inap, area sirkulasi, ruang tunggu, area duduk, cafeteria, ruang informasi, dapur, toilet, ruang perawat, dan taman *indoor*.

Perancangan karya desain ini memanfaatkan konsep *family centered* melalui penataan perabot pada ruang rawat inap yaitu dengan adanya tempat duduk khusus untuk orang tua yang berada dekat dengan ranjang anak sehingga orang tua dapat tetap menemani anak selama proses perawatan. Selain itu juga bentuk perabot pada cafeteria dan taman *indoor* yang dibuat melingkar dan mengelompok sehingga komunikasi antara orang tua dan anak tidak terganggu. Konsep *family centered* ini bertujuan untuk membuat anak-anak merasa nyaman selama berada dalam fasilitas kesehatan ini meskipun mereka berada di lingkungan yang baru. Hal ini dikarenakan adanya peran orang tua yang menemani anak selama menjalani aktivitas di dalam fasilitas kesehatan ini sehingga anak-anak tidak merasa asing di lingkungan yang baru.

Selain itu, perancangan interior *Children's Family Centered Healthcare* di Surabaya ini menjawab kebutuhan untuk membuat pasien anak-anak datang dan menjalani perawatan dengan perasaan gembira melalui pengolahan bentuk, material, dan warna yang dibuat dinamis, imajinatif, dan sesuai dengan sifat anak-anak. Salah satu hasil olah desain yang dinamis dan imajinatif diaplikasikan pada desain main entrance sehingga dapat memberikan kesan pertama yang menyenangkan pada saat anak memasuki fasilitas *children's healthcare* ini. Selain itu desain yang dinamis juga diaplikasikan pada beberapa ruang utama seperti ruang praktek dokter, ruang resepsionis, area sirkulasi, area rawat inap, ruang informasi, dan cafeteria.

Perancangan interior *Children's Family Centered*

Healthcare di Surabaya ini juga menjawab kebutuhan untuk menerapkan pengolahan interior yang inovatif, atraktif, dan imajinatif layaknya dunia fantasi anak-anak melalui penggunaan konsep *wonder healthland* yang terinspirasi dari bentukan rumah *Hobbit* atau *Hobbiton*. Penggunaan konsep yang terinspirasi dari rumah *Hobbit* atau *Hobbiton* ini dikarenakan film animasi *Hobbit* merupakan sebuah film animasi yang memberikan fantasi. Penggunaan konsep yang memberikan fantasi bagi anak-anak ini bertujuan untuk memberikan keberanian dan membangkitkan imajinasi anak selama berada di dalam fasilitas kesehatan ini sehingga anak-anak memiliki keberanian untuk dapat melawan rasa sakit yang dialami oleh anak-anak selama berada dalam fasilitas kesehatan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis C mengucapkan terima kasih kepada H.P. atas pemberian data lapangan dari perancangan karya arsitektur. Penulis C juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu H. D. I. Dan Ibu P. E. D. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Cumming, *Colour Healing Home*. London: Octopus Publishing Group (2000) 10–17.
- [2] J. S. Gak, *Medical Space II*. New York: Archiworld Co, Ltd (2005) 158.
- [3] P. Hariadi, *Desain Interior Gaya Maksimalis*. Jakarta: Penebar Swadaya Group & Griya Kreasi (2014).
- [4] B. K. Komiske, *Children's Hospital*. Victoria: Image Publishing Group Pty Ltd (2005) 8–208.
- [5] C. Leibrock dan D. Harris, *Design Details for Health*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc (2011) 108–128.
- [6] J. Malkin, *Hospital Interior Architecture*. New York: John Wiley & Sons, Inc (2000) 140.
- [7] S. A. Parshall dan W. M. Pena, *Problem Seeking an Architectural Programming Primer*. New York: John Wiley & Sons, Inc (2001) 25–40.