

Fasilitas Terapi Seni untuk Kesehatan Mental di Surabaya

Andrew Laksmna dan Lilianny Sigit Arifin
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 andrewlaksmna@gmail.com; lili@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Fasilitas Terapi Seni dari Jalan Utama
 Sumber : Olahan pribadi

ABSTRAK

Desain Fasilitas Terapi Seni di Surabaya ini didasari oleh keinginan untuk memfasilitasi kegiatan terapi psikologis dengan media pembuatan karya seni rupa untuk manajemen kesehatan mental individu mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penggunaan media seni yang beragam dan kebutuhan terapi klien yang berbeda-beda menghasilkan masalah desain umum yaitu bagaimana mengelompokkan zona menjadi kering-basah serta bagaimana menciptakan area transisi untuk perpindahan klien antar ruang terapi yang sesuai kebutuhan masing-masing. Selain itu, untuk mendukung terbentuknya *healing environment* bagi klien selama proses terapi, proyek ini mengangkat masalah khusus yaitu bagaimana elemen bangunan dapat berperan menjadi *elements of healing* bagi klien. Oleh karena itu, pendekatan yang dipilih yaitu pendekatan simbolik dengan metode *intangible metaphor* dari teori *Expressive Therapies Continuum* (ETC) yang menghasilkan zona dan bentuk bangunan berdasarkan karakteristik otak kiri, *Corpus callosum*, dan otak kanan. Kemudian, pendalaman karakter ruang terapi yang berbeda media dipilih untuk memperjelas perbedaan kebutuhan dan suasana ruangan bagi proses terapi klien.

Kata Kunci : Fasilitas Terapi, Karakter Ruang, Kesehatan Mental, Surabaya, Terapi Seni

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menghadapi era globalisasi dengan arus pertukaran informasi yang semakin deras, maka perkembangan kepribadian tiap individu perlu dikelola. Maraknya penggunaan media sosial di era ini di mana menurut hasil penelitian *We Are Social* pada tahun 2018, hampir separuh populasi masyarakat di Indonesia telah melek media sosial. Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosi tiap penggunaannya. Hal ini dapat berujung pada gangguan kesehatan mental, salah satunya yaitu depresi.

Angka depresi yang mengalami peningkatan pada hasil Riskesdas 2018 membuat kebutuhan akan manajemen emosi dan mental meningkat. Konsultasi psikologi secara verbal memiliki keterbatasan sehingga dibutuhkan adanya alternatif jalan keluar, salah satunya melalui terapi seni untuk melihat lebih dalam emosi yang sebenarnya dirasakan oleh individu. Oleh karena itu, terapi seni sangat berpotensi untuk dikembangkan di kota-kota di

Indonesia, salah satunya Kota Surabaya. Untuk menanggapi hal tersebut, diperlukan suatu fasilitas terapi seni yang dapat digunakan dan dinikmati oleh berbagai kalangan yang membutuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ditemukan dalam proyek ini terdapat 2 masalah umum yaitu Bagaimana mewadahi kegiatan terapi seni menggunakan berbagai macam media (cat, pensil, digital,dll) dan kebutuhan tiap klien berbeda sehingga dapat menjalani beberapa jenis terapi, serta masalah khusus yaitu bagaimana elemen bangunan dapat menjadi unsur terapi bagi pengguna (material, karakter ruang, dll) untuk mendukung proses terapi.

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini yaitu memfasilitasi keseluruhan rangkaian kegiatan terapi seni bagi pengguna secara optimal. Menghadirkan ruang terapi yang sesuai bagi individu maupun kelompok yang berkebutuhan khusus mulai dari yang ingin mengeksplor emosi, meningkatkan *self-esteem*, hingga yang mengalami stress.

1.4. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2 Analisis Tapak
Sumber: Olahan pribadi

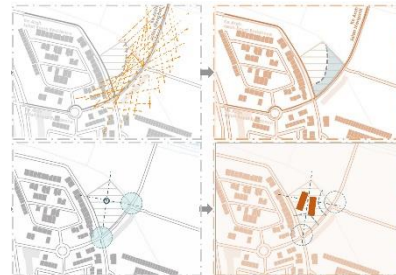
Tapak berlokasi di Jalan Royal Residence, Kecamatan Lakarsantri, Surabaya. Lokasi tapak berada di dalam Perumahan Royal Residence dan di dekat tapak terdapat rumah-rumah tinggal, bangunan ruko Citiloft, *Clubhouse* Perumahan Royal Residence,

Sekolah Ivy, dan Rumah Sakit Wiyung Sejahtera.

Dalam peta peruntukkan Kota Surabaya, tapak mempunyai tata guna sebagai zona perdagangan dan jasa dengan jenis kegiatan Sarana Pelayanan Umum (SPU) Kesehatan : Balai Kesehatan diijinkan dengan kode T (terbatas).

Data dan Peraturan Bangunan:

Luas Lahan	: 11,372,2m ²
KDB	: 50%
KDH	: 10%
KLB	: 2,5
GSB	: 6 meter
Tinggi bangunan maksimum	: 25 meter
Jumlah lantai basement	: 1 lantai



Gambar 1.3 Analisis Tapak
Sumber: Olahan pribadi

Tapak memiliki jalur sirkulasi jalan utama yang melengkung sehingga terbentuk area bidang tangkap dengan analisis sudut pandang sebesar 57°. Kemudian, tapak yang berbentuk layang-layang memiliki aksis dan titik berat yang dapat membantu orientasi dan peletakkan massa yang dapat merespon nodes terdekat. Tapak yang terletak diantara perumahan 2 lantai dan bangunan ruko 9 lantai membuat bangunan yang ada di tapak berpotensi menjadi transisi dalam skala dan proporsi.

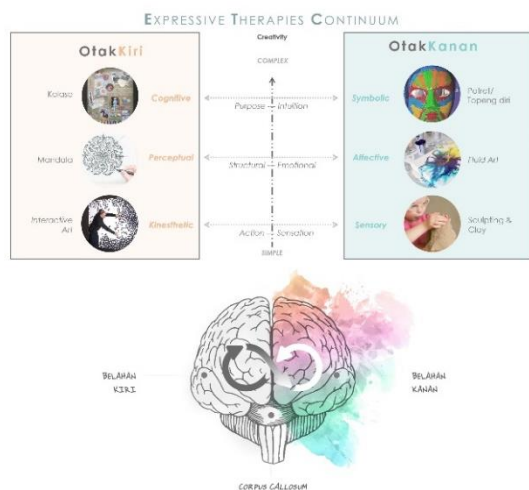


Gambar 1.4 Site Plan
Sumber: Olahan pribadi

2. DESAIN BANGUNAN

2.2. Pendekatan Desain

Berdasarkan masalah-masalah desain yang ada, pendekatan yang dipilih untuk menjawab permasalahan tersebut yaitu menggunakan pendekatan simbolik dengan metode *intangible metaphor* dari otak yang sesuai dengan teori *Expressive Therapies Continuum* (ETC) oleh Lusebrink. ETC membagi kreativitas klien menjadi otak kiri dan otak kanan dengan 3 tipe yaitu dari yang sederhana sampai kompleks, mulai dari *Kinesthetic-Sensory*, *Perceptual-Affective*, dan *Cognitive-Symbolic*. (Hinz, 2015)



Gambar 2.1 Pembagian Expressive Therapies Continuum

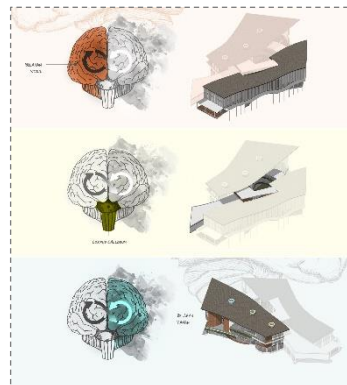
Sumber : Olahan pribadi

Pendekatan simbolik dipilih untuk yang menghasilkan zona dan bentuk bangunan berdasarkan karakteristik otak kiri, *Corpus callosum*, dan otak kanan. Hal ini menjawab kebutuhan pembagian zona antara media seni yang berbeda (kering-basah), area transisi melalui massa perantara (*Corpus callosum*), dan penerapan elements healing yang beragam sesuai karakteristik dari massa otak kiri dan otak kanan.

2.3. Konsep Bangunan

Konsep bangunan dengan pendekatan simbolik dimulai dengan menginterpretasikan konsep teori *Expressive Therapies Continuum* (ETC) dengan mendefinisikan bagian-bagian otak

secara operasional. Ada 3 bagian utama yaitu otak kiri, *Corpus callosum*, dan otak kanan di mana ketiga bagian tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda.



Gambar 2.2 Interpretasi Karakteristik Bagian Otak

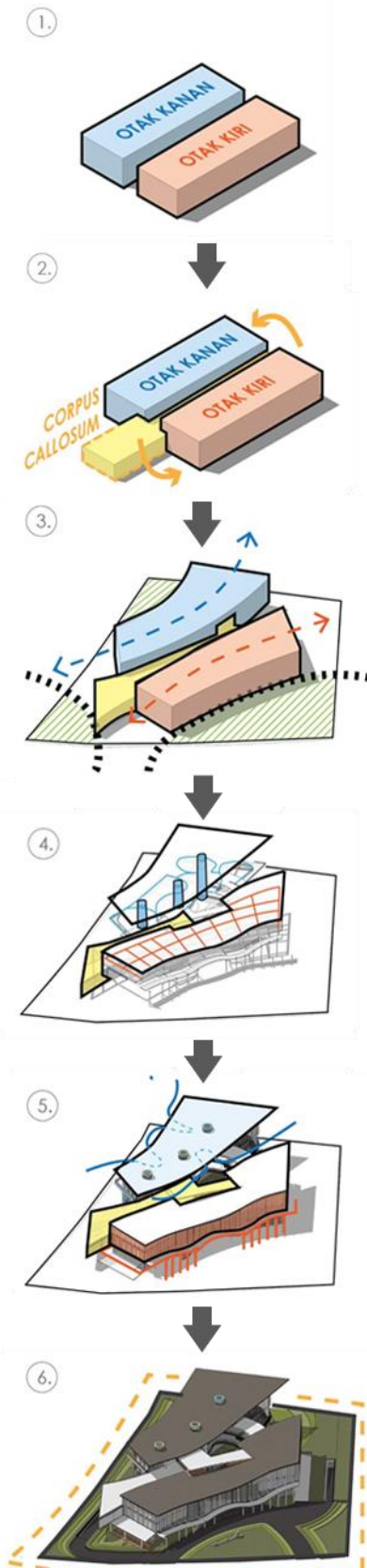
Sumber : Olahan pribadi

Komponen teori ETC pada bagian kiri diagram mencerminkan kinerja otak kiri yang sekuensial, linear, kaku (formal), tertutup, dan logis. Karakteristik tersebut didefinisikan secara operasional sebagai massa penerima dan wadah bagi kegiatan terapi seni media kering. Massa tersebut mencerminkan otak kiri yang mempunyai karakter yang jelas (logis), tertutup, menyambut dan mengarahkan pengunjung dengan elemen repetisi yang kuat, penataan ruangan yang linear, modular, dan sekuensial.

Kemudian, *Corpus callosum* merupakan bagian otak yang berfungsi sebagai mediator perpindahan informasi dari otak kiri ke otak kanan. Massa *Corpus callosum* sebagai konektor mencerminkan fungsi penghubung dari massa otak kiri ke massa otak kanan menjadi satu kesatuan proses terapi.

Komponen teori ETC pada bagian kanan diagram mencerminkan kinerja otak kanan yang holistik (big picture), abstrak, fluid (informal), terbuka, dan intuitif. Karakteristik tersebut didefinisikan secara operasional pada massa sebagai wadah bagi kegiatan terapi seni media basah. Massa mencerminkan karakter otak kanan yang terbuka, dengan penataan ruangan yang *fluid*, penggunaan bentuk lengkung dan abstrak yang kuat serta mampu menampilkan gambaran besar massa secara visual yang kepada pengguna.

2.4. Transformasi Bentuk



Gambar 2.3 Transformasi Bentuk
Sumber : Olahan pribadi

1. Otak kanan dan kiri menjadi dua massa bangunan. Otak kanan (zona basah) dan Otak kiri (zona kering).
2. *Corpus callosum* sebagai massa konektor/transisi perpindahan antara dua massa.
3. Peletakkan konsep massing pada konteks site sesuai analisis tapak.
4. Menghadirkan perbedaan karakteristik dan citra melalui perbedaan bentuk dan struktur.
5. Mempertegas perbedaan suasana ruang dengan elemen arsitektural.
6. Pendetailan bangunan terapi seni beserta ruang luar yang mendukung healing environment dari kegiatan terapi seni.

2.5. Aplikasi Konsep pada Desain

	Otak Kiri	Corpus callosum	Otak Kanan
ZONA, RUANG, DAN KEGIATAN	Zona Kering (Dry Zone) Ruang yang memiliki karakteristik zona kering, aktivitas yang tenang dan santai.	Zona Transisi Ruang yang memiliki karakteristik zona transisi, aktivitas yang tenang dan santai.	Zona Basah (Wet Zone) Ruang yang memiliki karakteristik zona basah, aktivitas yang tenang dan santai.
BENTUK	Terinspirasi oleh bentuk otak kiri yang memiliki bentuk yang lebih kompleks dan organik.	Konsep yang memiliki bentuk yang lebih sederhana dan geometris.	Terinspirasi oleh bentuk otak kanan yang memiliki bentuk yang lebih sederhana dan geometris.
STRUKTUR	Konsep yang memiliki struktur yang lebih kompleks dan organik.	Konsep yang memiliki struktur yang lebih sederhana dan geometris.	Konsep yang memiliki struktur yang lebih sederhana dan geometris.
MATERIAL	Menggunakan material yang memiliki karakteristik zona kering, seperti kayu dan batu.	Menggunakan material yang memiliki karakteristik zona transisi, seperti beton dan kaca.	Menggunakan material yang memiliki karakteristik zona basah, seperti keramik dan logam.
ELEMENTS OF HEALING	Menghadirkan elemen healing yang memiliki karakteristik zona kering, seperti tanaman kering dan air terjun.	Menghadirkan elemen healing yang memiliki karakteristik zona transisi, seperti tanaman hijau dan air mancur.	Menghadirkan elemen healing yang memiliki karakteristik zona basah, seperti tanaman basah dan air mancur.

Gambar 2.3 Transformasi Bentuk
Sumber : Olahan pribadi

Konsep diaplikasikan ke dalam 5 bagian bangunan yaitu zona ruangan, bentuk, struktur, material, dan *elements of healing* yang dihadirkan. Zona ruangan terbagi menjadi 3 yaitu zona kering, zona basah, dan zona transisi. Kemudian, bentuk 3 massa tersebut mencerminkan karakteristik otak kiri yang kuat dengan repetisi, *Corpus callosum* sebagai jembatan, dan otak kanan yang berbentuk *fluid* dan abstrak. Pada struktur bangunan, massa otak kiri menggunakan struktur baja dan massa otak kanan menggunakan struktur beton. Penggunaan material juga terbagi sesuai zona yang diwadahi yaitu material yang cocok dengan zona kering dan basah. *Elements of healing* yang dihadirkan juga timbul dari karakteristik dari masing-masing bagian otak.

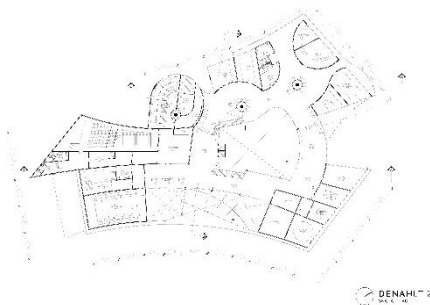
2.6. Pengolahan Ruang dan Sirkulasi



Gambar 2.5 Layout Plan
Sumber : Olahan pribadi

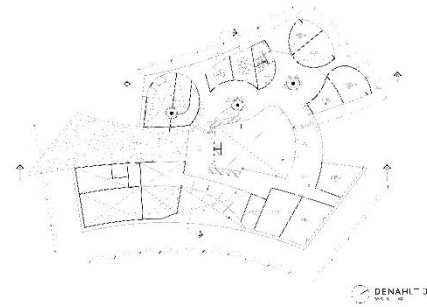
Akses masuk dan keluar tapak berada di Jalan Royal Residence yang akan disambut oleh area *drop-off* untuk menurunkan penumpang ke *lobby*. Dari area *drop-off*, kendaraan dapat langsung masuk menuju ke area parkir di basement. Pengunjung yang turun di area *drop-off* akan masuk ke *lobby* yang disambut oleh *front desk* dan *lounge*.

Dari *front desk*, pengunjung dapat menuju ke area komersil seperti *art shop* dan *coffee shop*, menuju ke kantor pengelola, dan dapat bertemu dengan terapis seni yang telah bersepat untuk melakukan terapi. Klien dan terapis seni akan menuju ke ruang konseling untuk membuat *first image* dan kemudian menuju ke ruang-ruang terapi sesuai kebutuhan klien dengan melalui massa transisi yang berisi lift dan tangga.



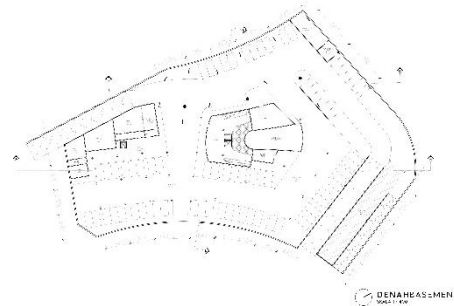
Gambar 2.6 Denah Lantai 2
Sumber : Olahan pribadi

Di lantai dua, terdapat ruang seminar dan *workshop* yang dapat digunakan oleh pengunjung dan ruang-ruang terapi seni pada kedua massa. Alur sirkulasi yang linear dan *looping* membuat klien dengan mudah dapat berpindah antar ruang terapi, antara zona kering dan zona basah. Untuk naik ke lantai 3, klien dapat melalui tangga dan lift di massa transisi.



Gambar 2.7 Denah Lantai 3
Sumber : Olahan pribadi

Lantai 3 berisi ruang-ruang terapi seni di mana klien dapat mencapai lantai ini dengan lift dan tangga yang berada di massa transisi. Sama halnya dengan lantai 2, lantai 3 juga memiliki alur sirkulasi yang linear dan *looping* untuk memudahkan perpindahan klien antar ruangan.



Gambar 2.8 Denah Basement
Sumber : Olahan pribadi

Basement fasilitas terapi seni mewadahi area parkir untuk mobil dan motor, sekaligus ruang-ruang utilitas (listrik, air bersih, air kotor dan kotoran, limbah). Di tengah basement terdapat foyer berisi tangga dan lift yang terhubung ke massa transisi di atasnya.



Gambar 2.9 Perspektif Taman
Sumber : Olahan pribadi

Ruang luar berupa taman yang terhubung secara langsung dengan jalur sirkulasi dan area tunggu di massa otak kanan bertujuan sebagai area reflektif di mana klien dapat menenangkan pikiran dan perasaan baik sebelum menjalani terapi maupun sesudah terapi.

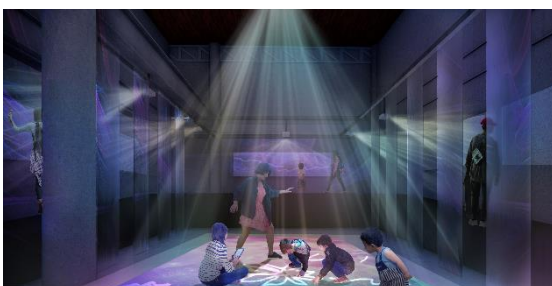
2.7. Pendalaman Perancangan

Dalam perancangan, pendalaman yang dipilih yaitu pendalaman karakter ruang untuk menjawab masalah-masalah desain yang ada. Ada 2 ruangan yang dipilih untuk didalami karakternya yaitu ruang terapi seni terapi seni *Digital Art-Venture* dan ruang terapi seni *Beauty of Gravity*.



Gambar 2.10 Potongan Perspektif Ruang Terapi Seni Digital Art-Venture
Sumber : Olahan pribadi

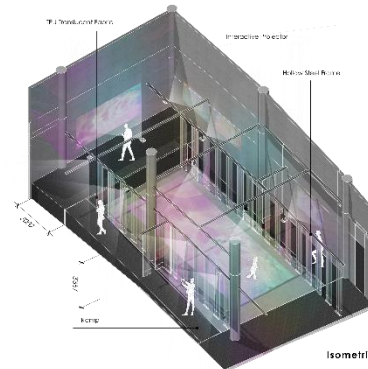
Ruang ini mewadahi terapi seni *kinesthetic* (komponen otak kiri) dengan media digital dengan layar proyeksi interaktif di dinding maupun lantai untuk media anak-anak bermain dan berkarya dengan penekanan pada gerakan tubuh. Masalah dalam desain yang dijawab yaitu kebutuhan ruangan yang gelap untuk kegiatan menggambar digital dengan proyeksi dan kebutuhan akan elemen arsitektur (skala, elevasi, pola ruangan, material) yang mendukung kegiatan terapi seni *kinesthetic* (gerakan).



Gambar 2.11 Perspektif Ruang Terapi Seni Digital Art-Venture
Sumber : Olahan pribadi

Pada Gambar 2.11, Ruang terapi didesain dengan karakter suasana yang gelap dan minim bukaan untuk mendukung penggunaan media seni digital yang interaktif dengan proyektor. Pola ruangan dibagi menjadi beberapa ruangan yang berurutan dan linear yang akan ditempuh secara bertahap oleh klien sepanjang kegiatan

terapi berangsur mulai dari menggambar di dinding hingga ke lantai dengan media digital dari sensor proyektor.



Gambar 2.13 Detail Ruang Terapi Seni Beauty of Gravity
Sumber : Olahan pribadi

Adanya elemen arsitektur seperti partisi pemisah dari kain *translucent* merangkap sebagai media proyeksi dan menambah rasa privasi klien saat menjalani terapi. Permainan elevasi lantai membantu klien untuk bergerak dari satu area ke area yang lain dengan menggunakan gerakan.



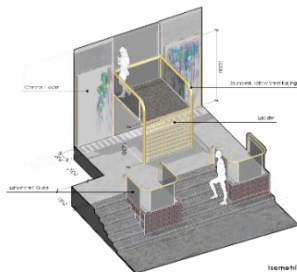
Gambar 2.13 Perspektif Ruang Terapi Seni Beauty of Gravity
Sumber : Olahan pribadi

Ruang ini mewadahi terapi seni *affective* (komponen otak kanan) dengan medium basah (cat akrilik) yang dituang dan dibiarkan mengalir dari ketinggian sehingga mendorong terbentuknya karya abstrak yang mencerminkan emosi. Masalah desain yang dijawab yaitu kebutuhan elemen healing dari bangunan yang mendukung proses terapi klien. Kemudian kebutuhan utilitas limbah dan pemilihan material ruangan untuk mewadahi terapi seni dengan media basah serta kebutuhan penyesuaian skala dan proporsi ruang untuk menuangkan cat dari ketinggian.



Gambar 2.14 Perspektif Ruang Terapi Seni Beauty of Gravity
Sumber : Olahan pribadi

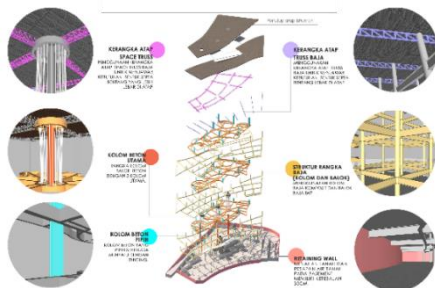
Pada Gambar 2.14, Ruang terapi didesain dengan karakter permainan ketinggian lantai dan ketinggian ruangan yang sesuai dengan aktivitas seni gravitasi yang membutuhkan panggung. Kemudian, terdapat gutter di sepanjang ruangan untuk saluran limbah cat akrilik.



Gambar 2.15 Perspektif Ruang Terapi Seni Beauty of Gravity
Sumber : Olahan pribadi

Area melukis yang terpisahkan antar panggung selebar 2m untuk menjaga ruang personal tiap klien saat terapi kelompok. Kemudian klien akan memanjat naik ke atas panggung, menuangkan cat ke kanvas, dan turun untuk melihat karya yang dihasilkan dengan jarak yang sesuai.

2.8. Sistem Struktur



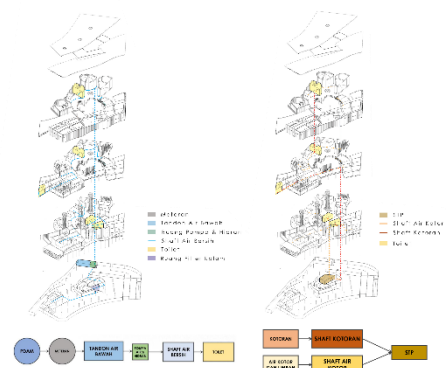
Gambar 2.16 Struktur Bangunan
Sumber : Olahan pribadi

Sistem struktur bangunan terbagi menjadi 2 jenis. Massa otak kiri menggunakan struktur balok baja dan kolom baja komposit karena modular dan tidak memiliki sudut yang tumpul

untuk tujuan psikologis. Sedangkan untuk massa otak kanan menggunakan struktur rangka kolom balok beton untuk menjawab bentuk dan pola ruangan yang fluid. Memiliki 3 kolom beton utama dengan skylight di atasnya untuk memasukan cahaya ke tengah massa yang lebar.

2.9. Sistem Utilitas

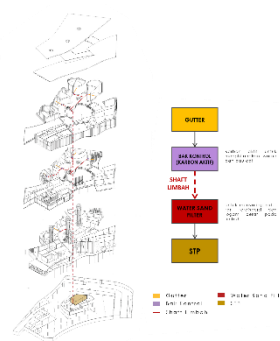
2.9.1. Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Kotoran



Gambar 2.17 Utilitas Air Bersih, Air Kotor, dan Kotoran
Sumber : Olahan pribadi

Sistem utilitas air bersih pada fasilitas ini menggunakan sistem *upfeed* dari tandon bawah yang dipompa untuk dialirkan dari basement ke 3 lantai bangunan di atasnya. Kemudian, Sistem air kotor dan kotoran dialirkan ke STP di basement

2.9.2. Utilitas Limbah



Gambar 2.18 Utilitas Limbah
Sumber : Olahan pribadi

Limbah cat akrilik dari terapi seni zona basah akan dialirkan dari gutter ruangan ke bak kontrol, kemudian dialirkan ke *Water Sand Filter* dan berakhir di STP.

2.9.3. Utilitas Listrik dan AC



Gambar 2.18 Utilitas Limbah
Sumber : Olahan pribadi

Ruang PLN, Ruang Trafo, Ruang MDP, dan Ruang Genset diletakkan di basement. Peletakkan mudah dicapai oleh petugas PLN. Listrik dari Ruang PLN menuju ke ruang trafo kemudian disalurkan ke MDP lalu disalurkan ke SDP per lantai. Adanya genset membantu jika sewaktu-waktu terjadi pemadaman listrik, dari ruang genset menuju ke MDP dan disalurkan ke SDP. Untuk sistem penghawaan aktif pada bangunan menggunakan sistem AC *multisplit* untuk melayani ruang-ruang terapi yang saling berdekatan dan ruang serbaguna.

3. KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Terapi Seni untuk Kesehatan Mental di Surabaya” ini diharapkan dapat memfasilitasi keseluruhan rangkaian kegiatan terapi seni bagi pengguna secara optimal. Penerapan pendekatan simbolik dengan konsep otak yang sesuai dengan *Expressive Therapies Continuum* dapat menghadirkan ruang-ruang terapi yang sesuai bagi individu maupun kelompok yang berkebutuhan khusus mulai dari yang ingin mengeksplor emosi, meningkatkan *self-esteem*, hingga yang mengalami stress. Pemisahan zona menjadi kering dan basah sesuai konsep juga membantu mewadahi kegiatan terapi seni dengan media seni yang beragam sesuai kebutuhan terapi klien. Di samping itu, penerapan *elements of healing* pada bangunan diharapkan dapat mendukung terbentuknya *healing atmosphere* untuk membantu proses pemulihan klien yang sedang menjalani terapi.

Oleh karena itu, keberadaan bangunan yang simbolik ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat untuk peka akan pentingnya menjaga kesehatan mental dengan terapi seni sebagai salah satu jalan keluar.

4. DAFTAR PUSTAKA

- 130 Juta Orang Indonesia Tercatat Aktif di Medsos. (2018, 12 March). *Detikinet.com*
Retrieved from
<https://inet.detik.com/cyberlife/d-3912429/130-juta-orang-indonesia-tercatat-aktif-di-medsos>
- Beggs, Jennifer L. (2015). *Healing through Architecture* (Thesis for Master Degree, University of Waterloo, 2015). Retrieved from
https://uwspace.uwaterloo.ca/bitstream/handle/10012/9591/Beggs_Jennifer_Update_d.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Hinz, Lisa D. (2015). Expressive Therapies Continuum: Use and Value Demonstrated With Case Study, *Canadian Art Therapy Association Journal*, 28:1-2, 43-50. doi: 10.1080/08322473.2015.1100581
- Malchiodi, Cathy A.. (2005). *Expressive Therapies*. New York : The Guilford Press.
- Prastyo, Eddy. (2012, October 10). Jumlah Penderita Depresi Jiwa di Surabaya Melonjak Tajam. *Suarasurabaya.net*. Retrieved from
<https://www.suarasurabaya.net/fokus/73/2012/110886-Jumlah-Penderita-Depresi-Kejiwaan-di-Surabaya-Melonjak-Tajam>