

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR
GEDUNG NAPZA RUMAH SAKIT JIWA DAERAH
SURAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh :

Tazaka Naufal Bara

NIM 1510149123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG NAPZA RUMAH SAKIT JIWA DAERAH SURAKARTA** diajukan oleh Tazaka Naufal Bara, NIM 1510149123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal Januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP: 19770315 200212 1 005

Pembimbing II/Anggota



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP: 19740713 200212 1 002

Cognate/Anggota



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP: 19870209 201504 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP: 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP: 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP: 19691108 199303 1 001

KATA PENGANTAR

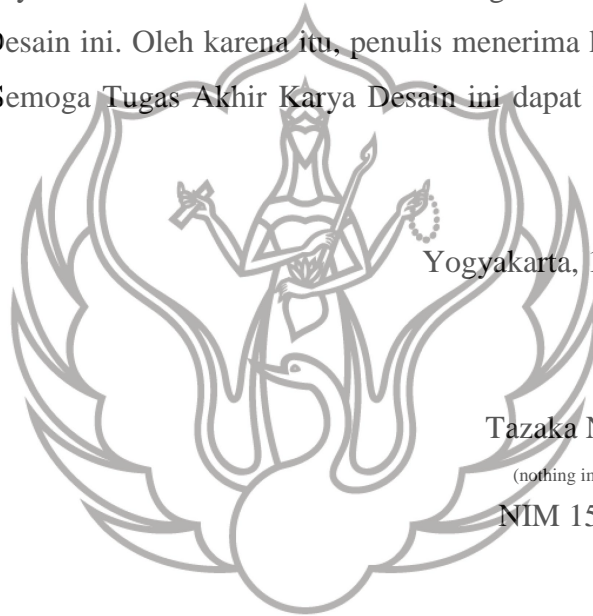
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Baik, Yang Maha Esa dan Yang Maha Oke atas berkat, karunia dan cinta kasih-Nya,
2. Kedua orang tua saya, Almarhum Sugianto dan Rusmiati serta kakak-kakak saya Ranta Eno Vianto dan Rara Aulia Arumdati yang selalu memberikan kepercayaan, do'a, dorongan mental dan material,
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan, semangat, memberikan kepercayaan dan nasihat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,
4. Yth. Ibu Ivada Ariyani, S.T., M.Des. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya,
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
7. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan, bantuan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,
9. Semua pengurus Bangsal NAPZA di RSJD Surakarta yang sudah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait Bangsal NAPZA.

10. Teman-teman Tephi, Teman-teman ISI Surakarta, Kontrakan Oyan, Kontrakan Opal, Angkringan Gulo Jowo, Kontrakan Edi, Parkiran Interior, KantinKlub, IMDI.
11. Teman-teman di Prodi Desain Interior, Angkatan Sakomah, Indis, Gradasi, Konco Kndunk, Guratan, Dimensi, Poros, Skala, dst.
12. Terimakasih untuk Devi, Opal, Riyand22, Roody Roodz, Debi, Daffa, Shopian yang turut membantu dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
13. Serta semua pihak yang turut membantu, mendukung maupun menyepelkan penulis saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tentu saja tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 14 Desember 2020

Tazaka Naufal Bara

(nothing important person)

NIM 1510149123

ABSTRAK

Rehabilitas NAPZA RSJD Surakarta merupakan Rumah Sakit yang memberikan komitmen pelayanan *medical check-up* untuk menjangkau seluruh masyarakat di Surakarta. Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta merupakan Rumah Sakit khusus kelas A. Dalam perancangan gedung rehabilitas NAPZA mengusung konsep *Soul Serenity* dalam melakukan peningkatan pelayanan kesehatan dan proses penyembuhan pada rehabilitan. Keberhasilan proses penyembuhan rehabilitan tidak lepas dari terjalannya kondisi fisiologis dan psikologis manusia yang seimbang. Oleh karena itu, pelayanan yang baik perlu ditunjang dengan adanya suasana ruang yang menenangkan. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan citra atau suasana baru pada ruang pelayanan dan penyembuhan melalui elemen-elemen desain yang diterapkan. Sehingga terpilihah *Biophilic Design* dengan tipologi *Healing Environment*. Pada perancangan gedung NAPZA ini digunakan metode dan proses desain yang terdiri dari Analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi sebuah desain. Desain yang baru dengan mengangkat nuansa alam diharapkan dapat mengurangi faktor stress atau tekanan mental yang dialami oleh rehabilitan yang sedang menjalani proses pemulihan.

Kata Kunci : *Biophilic, Healing Environment, NAPZA, Rehabilitasi, Rumah Sakit.*

ABSTRACT

Drugs Rehabilitation Surakarta Regional Mental Hospital is a hospital that provides a commitment of medical checkup services to reach all people in Surakarta. Surakarta Regional Mental Hospital is a special hospital class A. In the design of the drugs rehabilitation building carries the concept of Soul Serenity in improving health services and healing process in rehabilitan. The success of rehabilitan healing process can't be separated from the intertwining of physiological and psychological conditions of human beings are balanced. Therefore, good service needs to be supported by the calming atmosphere of the room. This design aims to create a new image or atmosphere in the service and healing room through the design elements applied. So biophilic design was chosen with typology Healing Environment. In the design of the drugs rehabilitation building is used methods and design processes consisting of analysis and syntheses that collect the entire data and then process it into a design. The new design by lifting the nuances of nature is expected to reduce stress or mental stress factors experienced by rehabilitans who are undergoing the recovery process.

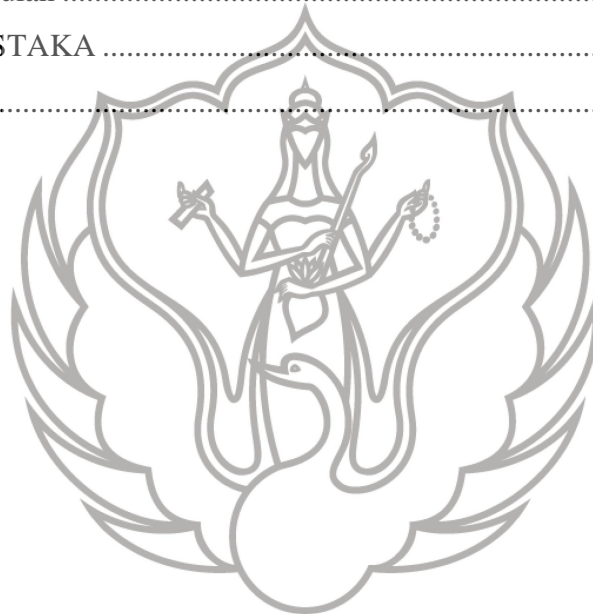
Keywords: Biophilic, Healing Environment, Drugs, Rehabilitation, Hospital.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	2
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	7
PRA DESAIN	7
A. TINJAUAN PUSTAKA	7
1. Tinjauan Pustaka Objek.....	7
2. Tinjauan Pustaka Khusus	12
B. PROGRAM DESAIN	19
1. Tujuan Desain.....	19
2. Sasaran Desain	19
C. DATA.....	19
BAB III	45
PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAIN	45
A. PERMASALAHAN DESAIN	45
B. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN RUANG	45
C. IDE SOLUSI DESAIN	46
D. SOLUSI PERMASALAHAN PER-RUANG.....	51
BAB IV	53
PENGEMBANGAN DESAIN.....	53
A. Alternatif Desain	53
1. Alternatif Penataan Ruang.....	53

2. Alternatif Estetika Ruang	55
3. Elemen Pembentuk Ruang	56
4. Elemen Pengisi Ruang.....	59
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	70
1. Hasil Render Perspektif.....	71
2. Hasil Render Perspektif.....	74
3. <i>Axonometri</i>	76
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2.1 Logo RSJD Surakarta.....	20
Gambar 2.2 <i>Site Plan</i> RSJD Surakarta.....	21
Gambar 2.3 Struktur Organisasi RSJD Surakarta.....	21
Gambar 2.4 Denah <i>Existing</i>	24
Gambar 2.5 Lantai Bangsal NAPZA.....	25
Gambar 2.6 Fasad Bangunan.....	26
Gambar 2.7 Resepsionis.....	27
Gambar 2.8 <i>Lobby</i>	27
Gambar 2.9 Ruang <i>Meeting</i>	28
Gambar 2.10 Ruang Makan & <i>Pantry</i>	28
Gambar 2.11 Ruang Rawat Inap.....	29
Gambar 2.12 Ruang Rawat Inap VIP.....	29
Gambar 2.13 Toilet Rehabilitan.....	30
Gambar 2.14 Toilet Petugas.....	30
Gambar 2.15 <i>Floor Cove</i>	38
Gambar 2.16 <i>Ceiling Cove</i>	39
Gambar 2.17 Standarisasi Rawat Inap.....	39
Gambar 2.18 Ruang Gerak Resepsionis.....	40
Gambar 2.19 Standarisasi <i>Front Desk</i>	40
Gambar 2.20 Ruang Gerak Arena Biliard.....	41
Gambar 3.1 <i>Brainstorming</i>	47
Gambar 3.2 <i>Healing Environment</i>	48
Gambar 3.3 <i>Biophilic Design</i>	49
Gambar 3.4 Referensi <i>Healing Garden</i>	50
Gambar 3.5 <i>Material Scheme</i>	51
Gambar 4.1 Diagram <i>Matrix</i>	53
Gambar 4.2 <i>Bubble Diagram</i>	54
Gambar 4.3 <i>Zoning</i>	54
Gambar 4.4 Referensi Desain Rencana Lantai.....	56
Gambar 4.5 Rencana Lantai.....	57

Gambar 4.6 Referensi Rencana Plafon.....	57
Gambar 4.7 Rencana Plafon.....	58
Gambar 4.8 Alternatif Desain <i>Receptionist Desk</i>	59
Gambar 4.9 Alternatif Desain <i>Credenza Meeting Room</i>	60
Gambar 4.10 Alternatif Desain <i>Lobby Sofa</i>	60
Gambar 4.11 Alternatif Desain <i>Relaxing Chair</i>	61
Gambar 4.12 Alternatif Desain <i>Nightstand VIP</i>	61
Gambar 4.13 Alternatif Desain <i>Inpatient Desk</i>	62
Gambar 4.14 Alternatif Desain Fabrikasi 1.....	62
Gambar 4.15 Alternatif Desain Fabrikasi 2.....	63
Gambar 4.16 Alternatif Desain Fabrikasi 3.....	63
Gambar 4.17 <i>AC Split</i>	69
Gambar 4.18 <i>3D Visual Lobby</i>	71
Gambar 4.19 <i>3D Visual Meeting Room</i>	71
Gambar 4.20 <i>3D Visual Dining Room & Pantry</i>	72
Gambar 4.21 <i>3D Visual Resepsionis</i>	72
Gambar 4.22 <i>3D Visual Rawat Inap VIP</i>	73
Gambar 4.23 <i>3D Visual Area Rekreasi</i>	73
Gambar 4.24 Perspektif Manual Rawat Inap VIP.....	74
Gambar 4.25 Perspektif Manual <i>Receptionist</i>	74
Gambar 4.26 Perspektif Manual Area Rekreasi.....	75
Gambar 4.27 Perspektif Manual <i>Hallway</i>	75
Gambar 4.28 <i>Axonometri</i>	76
Gambar Lampiran.1 Surat Izin Survey.....	81
Gambar Lampiran.2 Fasad Bangunan Gedung NAPZA.....	82
Gambar Lampiran.3 Resepsionis.....	82
Gambar Lampiran.4 Area <i>Lobby</i>	83
Gambar Lampiran.5 Area Taman.....	83
Gambar Lampiran.6 Area <i>Meeting</i>	84
Gambar Lampiran.7 <i>Pantry & Dining Room</i>	84
Gambar Lampiran.8 <i>Axonometri</i>	85
Gambar Lampiran.9 <i>Rendering Lobby</i>	86

Gambar Lampiran.10 <i>Rendering</i> Area Rekreasi	86
Gambar Lampiran.11 <i>Rendering</i> Rawat Inap VIP	87
Gambar Lampiran.12 <i>Rendering Hallway</i>	87
Gambar Lampiran.13 Sketsa Perspektif 1.....	88
Gambar Lampiran.14 Sketsa Perspektif 2.....	88
Gambar Lampiran 15 Sketsa Perspektif 3.....	89
Gambar Lampiran.16 Sketsa Perspektif 4.....	89
Gambar Lampiran.17 Desain Poster 1.....	90
Gambar Lampiran.18 Desain Poster 2.....	91
Gambar Lampiran.19 Desain Poster 3.....	92
Gambar Lampiran.20 Desain Katalog 1.....	93
Gambar Lampiran.21 Desain Katalog 2.....	94
Gambar Lampiran.22 Desain Katalog 3.....	95
Gambar Lampiran.23 Desain Katalog 4.....	96
Gambar Lampiran.24 Desain Katalog 5.....	97
Gambar Lampiran.25 Desain Katalog 6.....	98
Gambar Lampiran.26 Desain Katalog 7.....	99
Gambar Lampiran.27 Desain Katalog 8.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lingkup Perancangan.....	22
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan.....	42
Tabel 3.1 Permasalahan dan Ide Solusi.....	51
Tabel 4.1 Jenis Lampu.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Permasalahan penyalahgunaan narkoba di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahun. Dari data yang dikutip dari Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2017, jumlah kasus narkoba yang berhasil diungkap selama 5 tahun terakhir dari tahun 2012 - 2016 pertahun meningkat 76,53%. Tahun 2012 jumlah kasus narkoba yang berhasil diungkap sebanyak 103 kasus. Tahun 2013 naik 42,72% menjadi 147 kasus. Tahun 2014 naik 161,22% dari tahun sebelumnya menjadi 348 kasus. Tahun 2015 jumlah kasus narkoba naik 66,14% menjadi 638 kasus. Tahun 2016 naik 36,05% dari tahun sebelumnya menjadi 868 kasus. Narkoba apabila disalahgunakan dapat menyebabkan dampak negatif bagi pengguna. Penyalahgunaan narkoba dapat berdampak negatif, di antaranya dapat merusak kesehatan fisik dan mental. Tiap zat dapat memberikan efek yang berbeda terhadap tubuh yang dapat menyerang jantung, otak, tulang, pembuluh darah, paru-paru, sistem saraf, sistem pencernaan, dapat terinfeksi penyakit menular berbahaya seperti HIV/AIDS, hepatitis, herpes, TBC serta masih banyak dampak lainnya yang merugikan manusia (Kementerian Kesehatan, 2017).

Menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dalam konferensinya *Single Convention On Narcotic Drugs* menyatakan bahwa salah satu metode terapi yang paling efektif bagi pecandu zat adalah pengobatan di unit pelayanan kesehatan yang bernuansa bebas obat. Metode yang dimaksud adalah rehabilitasi sosial untuk memulihkan perilaku dan interaksi sosial bekas pecandu NAPZA ke tengah masyarakat. Pusat rehabilitasi sosial untuk memulihkan perilaku dan interaksi sosial bekas pecandu NAPZA di Surakarta sendiri terdapat

di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta yang menempati areal tanah seluas lebih dari 10 ha di Jalan Ki Hajar Dewantara No. 80 Jebres, Surakarta yang telah diresmikan pada tanggal 17 Juli 1919.

Ditinjau dari Visi dan Misi Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta dapat di lihat bahwa Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta sangat memperhatikan fasilitas rehabilitasi penyalahgunaan NAPZA.

Ruang sebagai lingkungan terdekat manusia dalam beraktivitas merupakan media yang harus dirancang dengan baik, sehingga dapat mewadahi aktivitas dan mempengaruhi produktivitas secara lebih maksimal bagi pengguna ruang. Desainer interior selaku kreator perwujudan pembangunan fisik berperan penting dalam menentukan bagaimana manusia berlaku dan memperlakukan lingkungannya. Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior di dalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung. Peranan desain interior sangatlah penting bagi pengguna ruangan baik secara fisik maupun psikis.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Metode perancangan yang digunakan ialah metode yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Pada perancangan interior Gedung Rehabilitas NAPZA RSJD Surakarta ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa