

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



**JURNAL**

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



## 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.**



## 1. 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.

## 2. METODE 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.

### a) *Commit*

Tahap mengajukan surat izin survey kepada Pihak Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta untuk menjadikan RSJD Surakarta sebagai objek perancangan tugas akhir.

### b) *State*

Tahap perancang membuat latar belakang perancangan dan mendefinisikan masalah.

### c) *Collect*

Tahap mengumpulkan data dan fakta lapangan yang ada. Tahap ini perancang melakukan survey lapangan dan

mendapatkan beberapa data fisik yang dibutuhkan. Selain itu juga mengumpulkan beberapa data non-fisik dan literatur melalui internet dan buku.

*d) Analyze*

Tahap menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Perancang membuat peta konsep untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

*e) Ideate*

Tahap mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Perancang membuat alternatif desain melalui gambar dari media internet sebagai acuan/referensi desain dan gambar sketsa-sketsa ide perancangan

*f) Choose*

Tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang sudah ada. Perancang menyeleksi ide/referensi yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya melalui kriteria yang telah ditetapkan.

*g) Implement*

Tahap menyalurkan ide melalui gambar sketsa atau 3D maupun presentasi. Perancang membuat visualisasi 3D secara digital maupun gambar manual, presentas dan animasi.

*h) Evaluate*

Merupakan tahap meninjau kembali desain yang telah dihasilkan. Pada tahap ini desainer membuat revisi desain yang telah ditinjau dan kemudia membuat gambar kerja desain yang telah *fix*.

*i) Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

### 3. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

Pada perancangan ini penulis mengangkat konsep *Biophilic Design* dengan pendekatan *Healing Environment* yang dimaksudkan untuk menunjang penyembuhan rehabilitant baik secara fisik maupun psikis. Hal yang perlu diperhatikan dalam konsep ini yaitu pendekatan dengan alam, pendekatan indra dan pendekatan secara psikologis. Untuk mendapatkan suasana yang menenangkan diperlukan konsep yang kuat dalam menunjang Gedung NAPZA.

#### a. *Healing Environment*

Menurut Knecht (2010), *healing environment* adalah pengaturan fisik dan dukungan budaya yang memelihara fisik, intelektual, sosial dan kesejahteraan spiritual pasien, keluarga dan staf serta membantu mereka untuk mengatasi stres terhadap penyakit dan rawat inap. Menurut Malkin (2005) dalam Montague (2009), *healing environment* adalah pengaturan fisik yang mendukung pasien dan keluarga untuk menghilangkan stres yang disebabkan oleh penyakit, rawat inap, kunjungan medis, pemulihan dan berkabung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *healing environment* merupakan suatu desain lingkungan terapi yang dirancang untuk membantu proses pemulihan pasien secara psikologis.

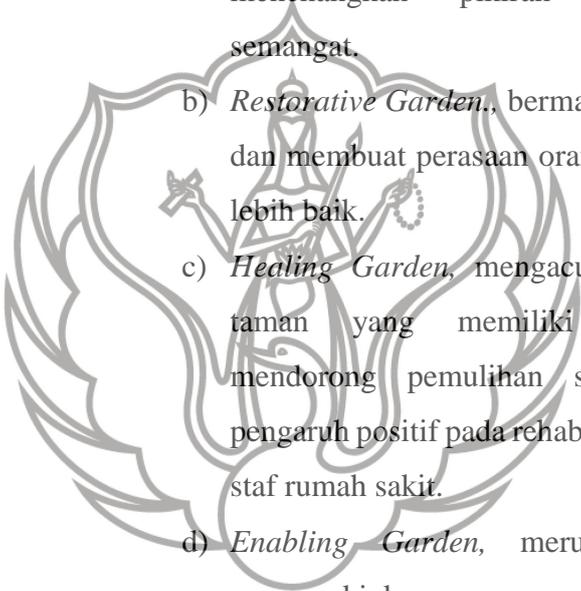
Menurut Murphy (2008), ada tiga pendekatan yang digunakan dalam mendesain *healing environment*, antara lain:

#### 1) Pendekatan Alam

Alam merupakan sebuah sarana yang sangat mudah diakses yang melibatkan panca indera. Alam memberi efek restoratif yang besar bagi kesehatan, seperti menurunkan tekanan darah, memberikan kontribusi bagi keadaan emosi yang positif, menurunkan kadar hormon stress dan meningkatkan energi. Unsur alam yang

ditempatkan ke dalam pengobatan pasien dapat membantu pasien menghilangkan tekanan yang dideritanya.

Menurut Koschnitzki (2011), ada beberapa jenis taman/garden di dalam rumah sakit, yaitu *contemplative garden*, *restorative garden*, *healing garden*, *enabling garden* dan *therapeutic garden*.

- 
- a) *Contemplative garden* bermanfaat untuk menenangkan pikiran dan memperbaiki semangat.
  - b) *Restorative Garden*, bermanfaat untuk kesehatan dan membuat perasaan orang yang sakit menjadi lebih baik.
  - c) *Healing Garden*, mengacu pada berbagai fitur taman yang memiliki keamanan dalam mendorong pemulihan stress dan memiliki pengaruh positif pada rehabilitan, pengunjung dan staf rumah sakit.
  - d) *Enabling Garden*, merupakan taman yang memungkinkan semua orang dari berbagai usia serta kemampuan dapat menikmati dan berinteraksi.
  - e) *Therapeutic Garden*, merupakan sebuah taman yang mencoba meningkatkan terapi medis lingkungan di dalam kondisi pengobatan medis.

## 2) Pendekatan Indera

Indera pada manusia meliputi pendengaran, pengelihatn, peraba dan penciuman serta perasa.

Masing-masing dari kelima indera ini memegang peran penting dalam proses penyembuhan (*healing*)

a) Indera Pendengaran

Suara yang menyenangkan dan menenangkan dapat mengurangi tekanan darah dan detak jantung, sehingga menimbulkan sebuah suasana yang kemudian mempengaruhi sistem saraf. Berikut beberapa suara yang dapat menenangkan pikiran, yaitu:

1) Suara music, digunakan untuk mengurangi stress, depresi, menenangkan dan bersantai;

2) Suara air mancur, dapat membangkitkan energi spiritual dan membangkitkan perasaan dekat dengan alam pegunungan dan air terjun;

3) Suara di alam, seperti suara hujan, angin, suara burung dan lain-lain dapat memberikan suasana tenang dan menciptakan rasa kesejahteraan.

b) Indera Pengelihat

Pengelihat mempengaruhi perasaan seseorang. Pemandangan alam, cahaya matahari, karya seni dan warna-warna tertentu dapat membuat mata menjadi santai

c) Indera Peraba

Sentuhan merupakan mekanisme dasar dalam menjelajahi dunia selama masa kanak-kanak karena sentuhan menegaskan apa yang mereka lihat, cium, rasa dan dengar.

d) Indera Penciuman



Bau yang menyenangkan dapat menurunkan tekanan darah dan detak jantung, sedangkan bau yang menyengat dan tidak menyenangkan dapat meningkatkan detak jantung dan mengganggu pernapasan.

e) Indera Perasa

Indera perasa menjadi terganggu pada saat rehabilitant mengalami sakit ataupun menerima pengobatan. Hal ini biasanya ditunjukkan dengan berubahnya rasa makanan maupun minuman saat dikonsumsi. Karena itu, kualitas makanan dan minuman yang ditawarkan harus diperhatikan.

### 3) Pendekatan Psikologis

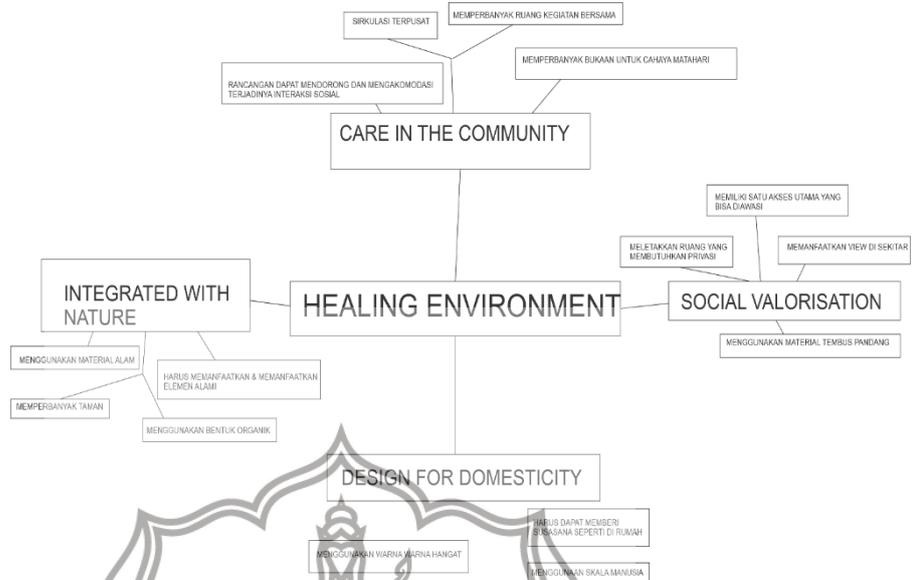
Secara psikologis, *healing environment* membantu proses pemulihan pasien menjadi lebih cepat, mengurangi rasa sakit dan stress. Perawatan pasien yang diberikan memperhatikan terhadap pilihan, kebutuhan dan nilai-nilai yang menuntun pada keputusan klinis pasien. Ada enam dimensi untuk perawatan pasien, antara lain (*Departement of Health, 2001* dalam Lidayana, Alhamdani, & Pebriano, 2013):

- a) Rasa kasih saying, empati dan tanggapan terhadap kebuthan;
- b) Koordinasi dan integrasi
- c) Informasi dan komunikasi;
- d) Kenyamanan fisik;

e) Dukungan emosional;

f) Keterlibatan keluarga dan teman-teman.

**Gambar 1. Healing Environment**



(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)

### b. *Biophilic Design*

Menurut Browning, *biophilic design* adalah desain yang menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan bekerja pada tempat yang sehat, minim tingkat stress, serta menyediakan kehidupan yang sejahtera dengan cara mengintegrasikan desain dengan alam. *Biophilic design* sendiri memiliki 14 pattern yang dapat diwujudkan melalui hubungan secara langsung maupun tidak langsung terhadap alam yaitu:

#### 1) *Visual connection with nature*

Pola pattern biophilic design yang menekankan pada pandangan terhadap elemen-elemen alam baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### 2) *Non-visual connection with nature*

Koneksi dengan alam melalui hadirnya stimulasi yang diberikan melalui indera manusia selain indera pengelihatannya yaitu pendengaran, penciuman, peraba dan perasa

3) *Non-rhythmic sensory stimuli*

Koneksi dengan alam secara acak yang teranalisa secara statistik dan berlangsung sebentar yang berhubungan dengan alam dan kadang tidak disadari oleh individu.

4) *Thermal and airflow variability*

Pola perubahan dalam interior yang berhubungan dengan sistem penghawaan maupun kelembaban udara dalam ruang yang mewakili lingkungan alam.

5) *Presence of water*

Suatu kondisi yang menambah pengalaman ruang melalui melihat, mendengar, maupun berinteraksi dengan hadirnya elemen air dalam ruang.

6) *Dynamic and diffuse lighting*

Pemanfaatan intensitas cahaya dan bayangan yang alami dalam ruang yang berubah secara dinamis dari waktu ke waktu untuk menciptakan kondisi perubahan waktu seperti yang terjadi di alam.

7) *Connection with natural system*

Kesadaran terhadap adanya proses alami, yang selalu berubah dan bersifat musiman serta karakteristik perubahan temporal dari ekosistem yang sehat.

8) *Biomorphic forms and patterns*

Pola ini menekankan pada peniruan bentuk alam atau stilasi dengan model pola atau motif yang berulang-ulang sebagai bagian dari elemen struktural maupun dekoratif dalam ruang

9) *Material Connection with Nature*

Pola ini menekankan kepada penggunaan material alami sehingga dapat melakukan eksplorasi karakteristik material alam yang akan mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu.

*10) Complexity and order*

Pola yang berhubungan dengan ruang dan skala serta penerapan bentuk simetri dan geometris fractal yang berulang.

*11) Prospect*

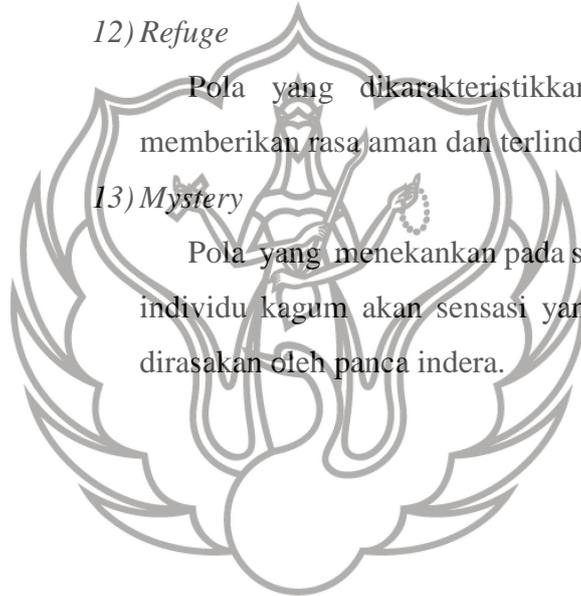
Pola yang dikarakteristikkan pada ruang (space) yang memberikan pandangan luas, terbuka dan lapang.

*12) Refuge*

Pola yang dikarakteristikkan pada ruang yang memberikan rasa aman dan terlindungi.

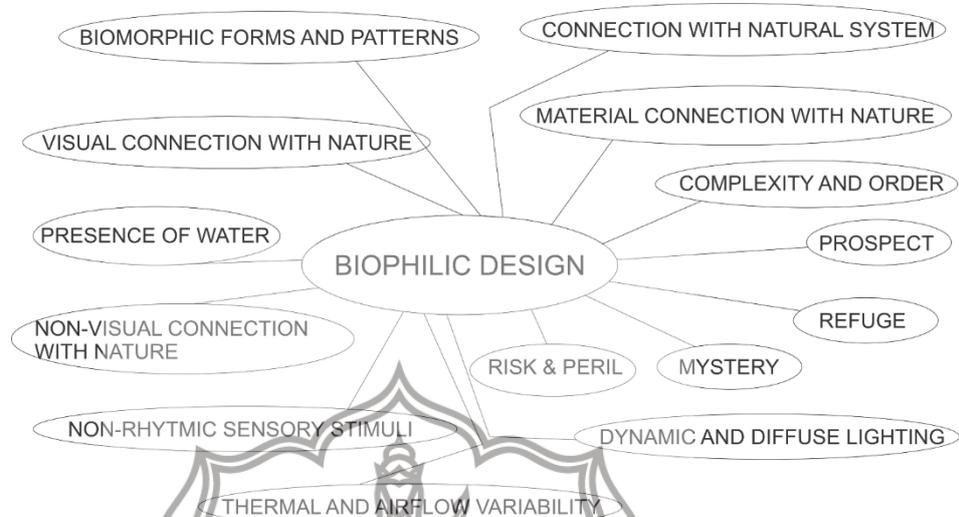
*13) Mystery*

Pola yang menekankan pada suasana yang membuat individu kagum akan sensasi yang menakjubkan yang dirasakan oleh panca indera.



#### 14) Risk & Peril

Pola yang dikarakteristikan pada ruang (space) yang memberikan rasa bahaya atau ancaman namun tetap dapat merasakan rasa aman



**Gambar 2. Biophilic Design**  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)

Gaya yang dipilih pada perancangan ini adalah *scandinavian*. Pada perancangan ini memiliki hal utama yang ingin ditunjukkan yaitu kesan yang menenangkan melalui penerapan desain yang mengusung tema alam dan mengambil material local. Suasana yang dimunculkan mewakili image Gedung NAPZA yang harus melindungi dan menyembuhkan.

Gaya *scandinavian* didukung dengan menggunakan warna warna yang mendukung secara psikologis. Warna-warna yang digunakan mengedepankan kesan aman, rileks dan dapat mengurangi rasa tegang dan stress.

## Material Scheme / Color Scheme



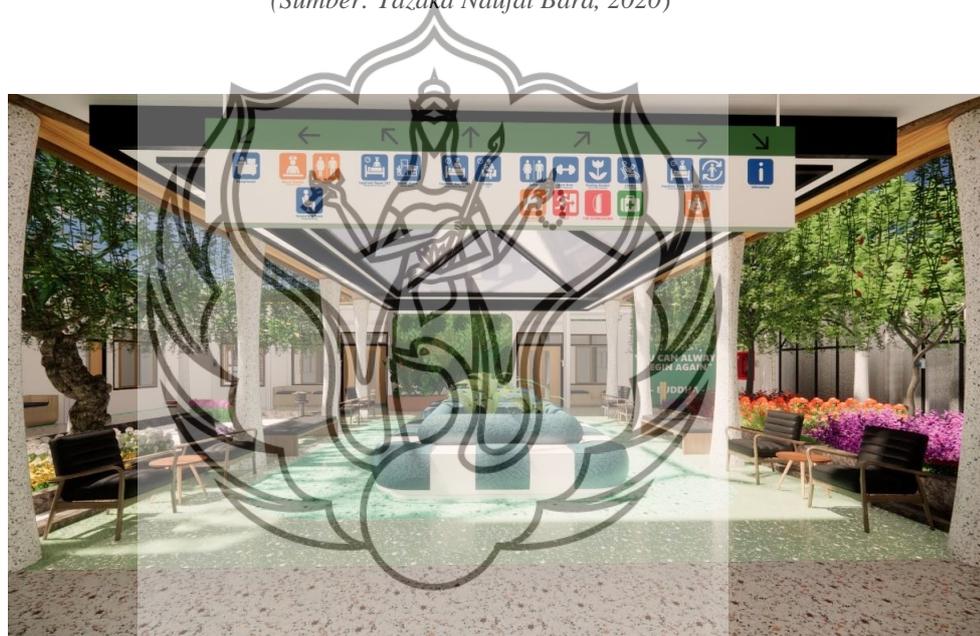
*Gambar 3. Material Scheme*  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)

Material yang digunakan menggunakan material lokal. Pada perancangan ini penggunaan material menggunakan kayu Bengkirai yang banyak terdapat di Surakarta, menggunakan warna cerah. Untuk mendukung konsep *Biophilic Design* menggunakan material terrazzo, granit, dll.

Perencanaan lantai pada beberapa bagian menggunakan pola diagonal untuk menciptakan kesan luwes atau dinamis. Perbedaan material dan *level* lantai juga digunakan untuk membedakan area pada ruang. Material yang digunakan adalah *synthetic grass*, *parquette*, *granite*, *terrazzo* dengan *finishing epoxy*. Perancangan plafon menggunakan kombinasi gypsum dan kayu yang disusun sejajar. Pada area rawat inap, plafon menggunakan *wallpaper* pohon agar bisa menstimulasi dan memberi energi positif ke para rehabilitan. Pencahayaan yang ada lebih banyak menggunakan pencahayaan alami, beberapa titik *downlight* dan *pendant lamp*. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan yaitu AC split dan AC central.



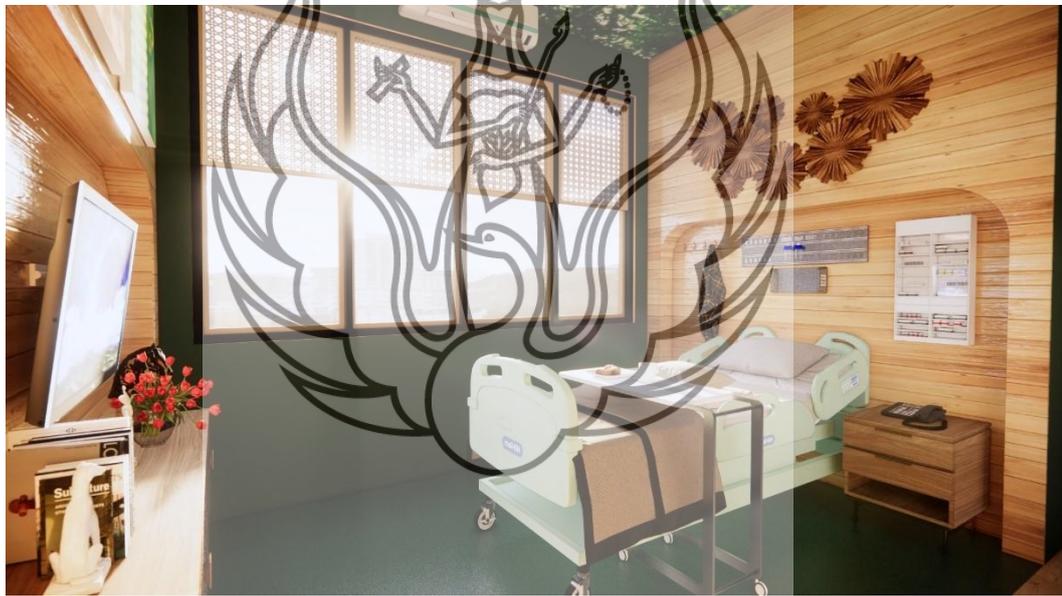
*Gambar 4. 3D Visualisasi Resepsionis  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)*



*Gambar 5. 3D Visualisasi Lobi  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)*



**Gambar 6. 3D Visualisasi Ruang Pertemuan**  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)



**Gambar 7. 3D Visualisasi Ruang Rawat Inap VIP**  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)



*Gambar 8. 3D Visualisasi Ruang Makan & Pantry  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)*



*Gambar 9. 3D Visualisasi Area Rekreasi & Healing Garden  
(Sumber: Tazaka Naufal Bara, 2020)*

#### 4. KESIMPULAN

Masalah penyalahgunaan Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif lainnya (NAPZA) atau istilah yang populer dikenal masyarakat sebagai NARKOBA (Narkotika dan Bahan/Obat berbahaya) merupakan masalah yang sangat kompleks. Hal ini memerlukan upaya penanggulangan secara komprehensif dengan melibatkan kerjasama multidisipliner, multisektor, dan peran serta masyarakat secara aktif yang dilaksanakan secara berkesinambungan, konsekuen dan konsisten. Salah satu resolusi dari *Single Convention On Narcotic Drug* yang diadopsi oleh Konferensi Perserikatan Bangsa-Bangsa, menyatakan bahwa salah satu metode terapi yang paling efektif bagi pecandu zat adalah pengobatan di unit pelayanan kesehatan yang bersuasana bebas obat.

Berdasarkan dari data-data yang didapatkan, baik itu data lapangan, data literatur ataupun data informasi yang didapatkan dari klien. Pada perancangan dan perencanaan interior Gedung NAPZA Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta, perancang mengangkat konsep *Biophilic Design* dengan menggunakan prinsip *Healing Environment environment* dalam menjawab solusi dan kebutuhan para rehabilitant dan pengguna ruang yang lain. Penerapan konsep *Biophilic Design* dengan mengangkat unsur-unsur alam yang berada di sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Browning, W., *14 Patterns of Biophilic Design: Improving Health & Well-Being in the Built Environment*. New York: Terrapin Briht Green Ilc.
- Ching, Francis DK. 1996. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc
- De Chiara, J., & Callendar, J. H. (1973). *Time Saver Standart for Building Types*. McGraw-Hill Book Company, New York.
- Djikstra, K. 2009. *Understanding Healing Environments: Effects of Physical Environment Stimuli on Patiens' Effects of Health and Well-Being*, Netherlands: University of Twente.
- Febriana, M. *Identifikasi Pemahaman Biophilic Design dalam Konteks Deasin Interior*: Surabaya, Universitas Kristen Petra (2016)
- Huisman, E. 2012. *Healing Enyironment: A review of the impact of physical environmental factors on users*. Netherlands: Elsevier.
- Isnanto, B. A. 2017. Sepanjang 2017 Kasus Kriminal di Solo Menurun, Narkoba Meningkat.
- Julius Panero, Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension*. Jakarta: Erlangga
- Kellert, S, Callabrese., E,F. *The Practice of Biophilic Design*: London: Terrapin Bright LLC. (2015)
- Kementerian Kesehatan. 2017. INFODATIN ANTI NARKOBA SEDUNIA 26 JUNI 2017.
- Meguid, S.M.A. 2015. *Biophilic Design (Strategies for hospita*Kellert, S., Callabrese, E.F., *The Practice of Biophilic Design*. London: Terrapin Bright LLC.
- Murphy, Jenna. 2008. *The Healing Environment*.

Peraturan Menteri Kesehatan R.I Nomor 340/MENKES/PER/III/2010 tentang  
Klafisikasi Rumah Sakit.

Pile, John F. (1995). *Interior Design*. New York: Abrams Inc.

Sari, Sriti Mayang. (2004). Peran Warna pada Interior Rumah Sakit  
Berwawasan *Healing Environment* Terhadap Proses  
Penyembuhan Pasien.

Surat Keputusan Menteri Kesehatan RI No. 983/MENKES/SK/XI/92 tentang  
Pedoman Rumah Sakit. Undang-Undang Republik Indonesia No. 44 Tahun  
2009 tentang Rumah Sakit.

Ulrich, R. 2001. *Effects of Healthcare environmental design on medical outcomes*.  
*International Academy for Design and Health* : 49-59

