

# Studi Perencanaan Pusat Fasilitas Kesehatan Mental Kabupaten Berau Dengan Pendekatan Human Behavior Modifier Architecture

**Ahmad Riza**

Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik

Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

Email: achmadriza28.ar@gmail.com

---

## Artikel Informasi

### Riwayat Artikel

Diterima, 15/01/2021

Direvisi, 02/02/2021

Disetujui, 23/03/2021

---

### Kata Kunci:

Privasi;

Warna;

Skala;

Cahaya;

Taman

---

### Keywords:

Privacy;

Color;

Scale;

Light;

Garden

---

---

## ABSTRAK

Perancangan Pusat Kesehatan Mental di Kabupaten Berau dengan Pendekatan *Human Behaviour Modifier Architecture* adalah perancangan wadah sebagai pokok acuan aktivitas pelayanan bagi para pasien untuk mendapatkan konsultasi, terapi, dan rawat inap bagi para penderita skizofrenia dan bipolar syndrom dengan konsep *Human Behaviour Modifier Architecture* yang ditujukan untuk membantu membentuk perilaku pasien. Desain Pusat Layanan Kesehatan Mental Kabupaten Berau sebagai wadah pengobatan mental psikomotorik diantaranya skizofrenia, bipolar yang dirancang menjadi sebuah kawasan dengan pendekatan *Human Behaviour Modifier Architecture*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif jenis deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan triangulasi melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Behaviour Modifier Architecture* secara signifikan dapat membentuk perilaku manusia dan mengatasi bahkan mengurangi penyakit mental yang meliputi: 1) Pengaturan Zonasi Privasi Ruang; 2) Pemilihan Warna Ruang Privasi; 3) Pengaturan Skala Ruang Privasi; 4) Intensitas Cahaya Pada Ruang Privasi; 5) Taman Outdoor di Sekitar Zona Privasi

---

## ABSTRACT

*The design of the Mental Health Center in Berau Regency with the Human Behaviour Modifier Architecture Approach is the design of a container as a reference for service activities for patients to get consultations, therapy, and hospitalization for people with schizophrenia and bipolar syndrome with the concept of Human Behaviour Modifier Architecture which is aimed at helping shape patient behavior. The design of the Berau Regency Mental Health Service Center as a forum for psychomotor mental treatment includes schizophrenia, bipolar which is designed to be an area with a Human Behaviour Modifier Architecture approach. This research is a qualitative study of descriptive types. Data collection techniques by triangulation through interviews, observations, and documentation studies. The results showed that Behaviour Modifier Architecture can significantly shape human behavior and overcome and even reduce mental illness which includes: 1) Space Privacy Zoning Settings; 2) Privacy Space Color Selection; 3) Privacy Space Scale Settings; 4) Light Intensity to Privacy Space; 5) Outdoor Parks Around The Privacy Zone*

---



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

---

## Penulis Korespondensi:

**Ahmad Riza**

Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik

Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

Email: achmadriza28.ar@gmail.com

---

## PENDAHULUAN

Kesehatan mental adalah kondisi kesejahteraan (*well-being*) seorang individu yang menyadari kemampuannya sendiri, dapat mengatasi tekanan kehidupan yang normal, dapat bekerja secara produktif dan mampu memberikan kontribusi kepada komunitasnya (WHO, 2001). Seseorang dengan mental yang sehat dapat mengatasi kekalutan diri sendiri sebagai akibat dari tekanan-tekanan situasi yang berasal dari lingkungan ia hidup yang menimbulkan depresi, stress, maupun frustrasi. (Yurika:2016:106).

Menurut UU RI No. 18 Tahun 2014 menyebutkan bahwa gangguan mental adalah suatu kondisi dimana seseorang mengalami gangguan dalam pikiran, perilaku, dan perasaan yang termanifestasi dalam bentuk sekumpulan gejala atau perubahan perilaku yang bermakna, serta dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan dalam menjalankan fungsi orang sebagai manusia.

Berdasarkan hal tersebut, kesehatan mental adalah suatu kondisi yang dipengaruhi oleh peristiwa yang pernah dialami dan memberikan dampak besar pada perilaku seseorang. Orang dengan mental yang stabil akan lebih mudah mengembangkan potensi diri dengan maksimal, sehingga dengan mudah bersosialisasi dengan masyarakat dan membawa pengaruh baik bagi lingkungan sekitar. Sebaliknya, apabila mental terganggu, maka akan menimbulkan sikap pesimis, tidak percaya diri dan cenderung menarik diri dari masyarakat.

Kesehatan mental merupakan hal yang kerap dianggap remeh oleh masyarakat dan penderitanya seringkali mengalami diskriminasi dan diperlakukan tidak manusiawi. Sehingga, membuat para penderita merasa diabaikan yang justru memperparah kondisi penderita. Salah satu yang paling parah adalah depresi yang berujung pada kematian karena bunuh diri.

Adapun korelasi dalam bidang arsitektur adalah setiap jenis lingkungan binaan memiliki fungsi yang berbeda, dan untuk setiap jenisnya ada keharusan untuk membantu menciptakan suasana hati yang optimal, keinginan atau rasa koherensi, keamanan atau makna serta berharga di dalam kehidupan kesehariannya

Merujuk kepada hasil survei di lapangan, jumlah penderita gangguan mental di Kabupaten Berau mengalami peningkatan signifikan 5 tahun terakhir. Setidaknya ada lebih dari 100 pasien yang memiliki gejala gangguan mental psikomotorik yang di dominasi oleh skizofrenia paranoid dan bipolar syndrom. Akan tetapi, Kabupaten Berau tidak memiliki fasilitas pelayanan kesehatan mental yang memadai. Oleh karena itu, kebanyakan pasien yang berasal dari Kabupaten Berau mendapat rujukan ke Kota Samarinda maupun Kota Tarakan..

Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya konsep Perancangan Pusat Fasilitas Kesehatan Mental di Kabupaten Berau diharapkan dapat digunakan sebagai wadah untuk pengobatan gangguan mental. Disediakan pula unit rawat inap bagi para penderita gangguan mental golongan berat dan membutuhkan perawatan berkala seperti Skizofrenia dan Bipolar Syndrom dan untuk memudahkan pasien yang berdomisili cukup jauh dari Kabupaten Berau dan perlu penanganan yang berkala.

Pusat Layanan Kesehatan Mental Kabupaten Berau merupakan wadah bagi para penderita gangguan mental untuk mendapatkan terapi yang ditangani oleh ahlinya. Dengan penanganan berupa konsultasi, bimbingan konseling, dan terapi yang terbagi menjadi terapi psikomotorik, terapi kognitif perilaku, terapi sosial, terapi modalitas tergantung pada jenis gangguan mental seperti depresi dan gangguan cemas yang dimulai dari usia 5- 65 tahun.

Pusat Fasilitas Kesehatan Mental dirancang sebagai kawasan karena pertimbangan keamanan. Dikarenakan sebagian pasien adalah lansia dan anak-anak dengan mental yang tidak stabil sehingga cenderung berbahaya apabila dirancang menjadi bangunan gedung bertingkat. Dengan menggunakan pendekatan *Human Behaviour Modifier*.

## METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan untuk mempermudah dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut :

### 1. *Data Primer*

- a. Observasi Lapangan, yaitu adalah pengumpulan data dengan mengamati dan meninjau lokasi tapak, topografi, dan alur sirkulasi pada lokasi tapak.
- b. Wawancara, yaitu berdiskusi langsung dengan pihak terkait/narasumber yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan Perancangan Pusat Fasilitas Kesehatan Mental di Kabupaten Berau.

### 2. *Data Sekunder*

Studi Literatur bertujuan untuk mencari referensi yang berkaitan dengan Perancangan Pusat Fasilitas Mental di Kabupaten Berau sebagai berikut :

- a. Data yang diperoleh melalui internet, jurnal, atau buku yang berkaitan dengan Pusat Fasilitas Kesehatan Mental Kabupaten Berau antara lain adalah Data Arsitektur Jilid 1 dan 2.

## Metode Analisa

Metode analisa dilakukan untuk menambah wawasan untuk perencanaan terkait tapak/site:

- a. Analisa Makro, analisa tapak bangunan yang meliputi topografi, hidrologi, iklim, geologi, utilitas, sarana dan prasarana sekitar site.
- b. Analisa Mikro, analisa kegiatan penunjang seperti pos satpam, lahan parkir, mushalla.
- c. Analisa Ruang, analisa tentang besaran- besaran ruang yang didapatkan dengan mengklasifikasikan aktivitas penghuni.
- d. Analisa Konsep, analisa konsep pada Pusat Fasilitas Kesehatan Mental (Skizofrenia dan Bipolar Syndrom) di Kabupaten Berau dengan pendekatan *Human Behaviour Modifier*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hubungan Arsitektur dengan Perilaku

#### *Perilaku manusia membentuk Arsitektur Manusia*

Membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Setiap arsitektur yang dibuat atas dasar kebutuhan manusia

menghasilkan efek perilaku yang berbeda terhadap arsitektur itu sendiri. Mengenai pembangunan kembali arsitektur yang diadaptasi dari kebutuhan dan perilaku manusia yang berdampak terhadap psikologi seseorang.

### *Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia*

Membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan.

### *Elemen Arsitektur Pembentuk Perilaku*

#### 1. Warna

Menurut KBBI, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. **Warna** adalah kumpulan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan oleh panjang gelombang dari cahaya tersebut.

Warna memiliki peranan penting dalam desain arsitektur. Apakah warna yang digunakan sesuai dengan fungsi bangunan dan apakah warna tersebut nyaman bagi penghuni atau sebaliknya.

Warna memiliki impresi psikologi yang mampu mempengaruhi perilaku seseorang melalui penilaian estetis yang menimbulkan rasa suka atau tidak pada suatu objek. Hal tersebut menyebabkan warna memiliki pengaruh terhadap perilaku berdasarkan efek psikologis yang dimilikinya. Karakter warna yang menimbulkan impresi, antara lain adalah sebagai berikut :

##### a. Merah (Red)

Memberi kesan aktif bergerak, memotivasi diri, menghangatkan, namun juga merangsang kemarahan

##### b. Jingga (Orange)

Sosialisasi, bersahabat, kreatif, praktikal, menyenangkan, berenergi, namun dapat mengakibatkan perilaku hiperaktif

##### c. Kuning (Yellow)

Melambungkan kecepatan, menaikkan mood, memberikan inspirasi dan ide, terang, ringan, gembira, komunikatif, namun bisa menakutkan

##### d. Hijau (Green)

Menunjukkan perhatian, empati, natural, keseimbangan emosi, keharmonisan alam, namun dapat memberikan perasaan terjebak

##### e. Biru (Blue)

Memberikan kedamaian, ketenangan, rasa ketertutupan, kesetiaan, kejujuran, menyejukan, namun juga berkesan menekan dan menjatuhkan

f. Ungu (Purple)

Kreatif, memberikan atmosfer spiritual, sensitive, powerful, memberikan inspirasi, namun juga melambangkan obsesi

g. Hitam (Black)

Bersahaja, misterius, maskulin, memiliki potensi, namun juga memberikan kesan krisis identitas, bersembunyi, dan duka

h. Putih (White)

Bersih, steril, kejujuran, namun juga kaku dan terisolasi. Warna ini banyak digunakan pada interior bergaya minimalis

i. Abu-abu (Gray)

Percaya, berkesan independent, stabil, konsentrasi, namun kaku, kritis, tidak komunikatif, dan menekan

j. Cokelat (Brown)

Mengingat tanah dan kesan yang natural. Warna ini bersifat hangat dan bersahabat. Cukup aman digunakan untuk interior, namun terkadang juga kaku

k. Merah Muda (Pink)

Mencintai, hangat, emosional, pengertian, simpati, tidak dewasa atau kekanakan, tidak stabil

2. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan keadaan lingkungan yang aman dan nyaman dan berkaitan erat dengan perilaku manusia. Pencahayaan yang baik memungkinkan orang dapat melihat objek-objek yang dikerjakannya secara jelas dan cepat. Pencahayaan dapat dibagi menjadi:

a. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Dengan menggunakan pencahayaan alami, kita dapat menghemat energi listrik juga dapat membunuh kuman. Untuk mendapatkan pencahayaan alami pada suatu ruang diperlukan jendela-jendela yang besar ataupun dinding kaca sekurang- kurangnya  $1/6$  daripada luas lantai.

b. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Pencahayaan buatan sangat diperlukan apabila posisi ruangan sulit dicapai oleh pencahayaan alami atau saat pencahayaan alami tidak mencukupi. Fungsi pencahayaan buatan adalah sebagai berikut:

a) Menciptakan lingkungan yang memungkinkan penghuni melihat secara detail serta terlaksananya tugas serta kegiatan visual secara mudah dan tepat -

b) Memungkinkan penghuni berjalan dan bergerak secara mudah dan aman

c) Tidak menimbulkan penambahan suhu udara yang berlebihan pada ruang

- d) Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan, dan tidak menimbulkan bayang-bayang.
- e) Meningkatkan lingkungan visual yang nyaman dan meningkatkan prestasi.

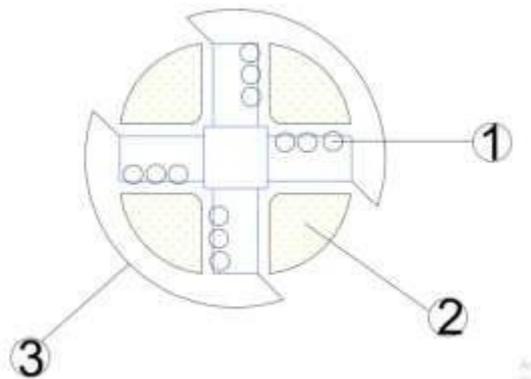
### 3. Skala

Teori skala juga sangat berperan dalam upaya menciptakan kesan pengamat terhadap ruang dan bangunan yang diciptakan. Skala yang baik dalam arsitektur dapat menggambarkan perhubungan elemen- elemen visual dan tekstural terhadap keseluruhan, terhadap satu sama lain, dan terhadap pengamat yang telah direncanakan dan diatur guna menunjang kepuasan visual pengamat dan kesesuaian rancangan yang dibangun. Skala ruang dapat dibagi dalam empat golongan :

- a. Skala akrab, dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan akrab.
- b. Skala manusiawi, terjadi karena penyesuaian yang "wajar" antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani.
- c. Skala megah, ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan "keagungan" atau kemegahan.
- d. Skala yang mencekam, yang membuat manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya skala ini terdapat dalam alam, bukan buatan manusia.

### *Konsep Human Behaviour Modifier Architecture*

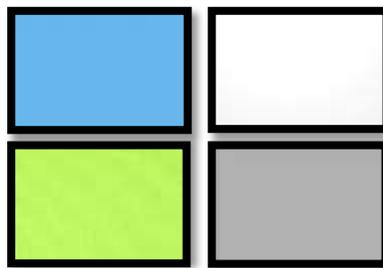
Setelah menganalisa beberapa poin terhadap penekanan judul, konsep rancangan adalah sebagai berikut:



### *Konsep Privasi, Kenyamanan, dan Pembentukan Perilaku*

1. Setelah menganalisa perilaku pada pasien skizofrenia dan bipolar yang memiliki gejala yang sama yaitu memiliki privasi tinggi dan suasana hati yang mudah berubah tanpa ada alasan yang jelas. Agar pasien lain tidak terganggu serta memberikan privasi dan kenyamanan bagi pasien selama perawatan berkala, maka kamar pasien dirancang dengan bentuk pondok berkapasitas satu pasien.

2. Untuk membentuk perilaku pasien yang cenderung anti sosial dan sulit beradaptasi, maka akan disediakan taman di depan kamar yang dilengkapi dengan pendopo sebagai ruang untuk menciptakan perilaku sosial secara alamiah tanpa bantuan terapi sosial.
3. Untuk menjaga privasi dari aktivitas luar seperti praktek psikolog, psikiater, aktivitas seminar, dan aktivitas kantor, perlu adanya pembatas antara kamar pasien dan kegiatan luar yaitu dengan memasang dinding partisi di sekeliling kamar pasien.
4. Untuk membentuk perilaku, pemilihan warna untuk eksterior dan interior memiliki pengaruh psikologi tersendiri terhadap manusia. Terlebih pada pasien dengan gangguan mental skizofrenia dan bipolar. Pemilihan warna yang memiliki rangsangan mental tenang akan tepat karena membantu menciptakan suasana tenang dan sejuk serta tidak menimbulkan kesan agresif karena memiliki karakter halus dan tidak mengganggu, seperti abu-abu, putih, biru, dan hijau. Maka warna-warna tersebut yang akan diterapkan khususnya pada ruang dalamnya



Warna Biru, Putih, Hijau, Abu-abu

5. Skala ruang juga memiliki pengaruh pada psikologi. Karena ada perasaan yang ditimbulkan tergantung skala yang digunakan. Pada perancangan Pusat Fasilitas Kesehatan Mental, digunakan skala manusiawi yaitu adanya penyesuaian yang wajar antara dimensi manusia dengan ukuran ruang dan dikaitkan dengan kegiatan yang diwadahi sehingga tidak menimbulkan perasaan mencekam.



Skala Manusiawi

6. Pencahayaan juga menjadi elemen pembentuk perilaku, dimana intensitas cahaya berpengaruh pada kondisi mental dan suasana hati. Pada pasien skizofrenia memiliki kecenderungan menarik diri dari dunia luar. Sedangkan pada pasien bipolar memiliki kecenderungan bermalas-malasan dan lesu sepanjang hari.

Pencahayaan alami didapat dari sinar matahari. Pencahayaan matahari juga akan mendorong pasien untuk lebih produktif di pagi hari sehingga menunjang aktivitas sehari-hari. Sehingga perilaku pasien dapat terkendali.

Penggunaan skylight akan membawa intensitas cahaya matahari yang cukup dan berdampak pada suasana hati yang lebih tenang dibanding ruangan yang minim cahaya. Penempatan skylight yang tepat adalah di sebelah utara, karena akan mendapatkan cahaya yang konstan dan membuat ruangan terasa sejuk.



Skylight pada Ruangan

7. Taman merupakan elemen terakhir yang berperan membentuk perilaku, setelah mengetahui perilaku pasien dengan gangguan skizofrenia dan bipolar, yang cenderung anti sosial dan sulit beradaptasi dengan hal baru, maka taman sebagai wadah untuk membantu mereka beradaptasi dan membentuk perilaku sosial secara alami dalam aktivitas sehari-hari diluar kegiatan terapi sosial untuk mempercepat proses penyembuhan bagi pasien.



## KESIMPULAN

Melalui Pengaturan Zonasi Privasi Ruang, Pemilihan Warna Ruang Privasi, Pengaturan Skala Ruang Privasi, Intensitas Cahaya Pada Ruang Privasi, dan keberadaan Taman Outdoor di Sekitar Zona Privasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen *Behaviour Modifier Architecture* tersebut secara signifikan dapat membentuk perilaku manusia dan mengatasi bahkan mengurangi penyakit mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- Franciss D.K. Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga.
- Darmawan, Edy dan Maharani Maria Rosita. 2016, *Konsep Perancangan Arsitektur*, Erlangga, Semarang.
- Joseph De Chiara & Lee E. Coppelman. *Standard Perencanaan Tapak*
- Rustam Hakim. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*
- Sarwo Nugroho. *Manajemen Warna dan Desain*