

JURNAL STUPA

Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur



JURNAL STUPA (Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur) - Vol. 4, No. 1, APRIL 2022

Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara
Kampus 1, Gedung L, Lantai 7
Jl. Letjend. S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
Telp. (021) 5638335 ext. 321
Email: jurnalstupa@ft.untar.ac.id

APRIL 2022
Vol. 4, No. 1



Jurusan Arsitektur dan Perencanaan
Fakultas Teknik
Universitas Tarumanagara



9 772685 626004



9 772685 563002

DAFTAR ISI

TIPOLOGI HUNIAN UNTUK GENERASI MUDA DI PLUIT, JAKARTA UTARA <i>Jason Halim Saputra, Stephanus Huwae</i>	1 - 10
PERUBAHAN UNTUK HUNIAN VERTIKAL UNTUK PERUBAHAN GAYA HIDUP PASCA PANDEMI <i>Antomy Chandra, Stephanus Huwae</i>	11 - 22
PENDEKATAN ARSITEKTUR TERAPEUTIK TERHADAP RUANG PEMULIHAN KECEMASAN DI KAMAL, JAKARTA BARAT <i>Felix Nathaniel Toliu, Stephanus Huwae</i>	23 - 30
REVITALISASI KAMPUNG NELAYAN CILINCING <i>Nicholas Aries, Rudy Surya</i>	31 - 44
FASILITAS PENDIDIKAN KEJURUAN ANIMASI DI JAKARTA PUSAT MELALUI PROGRAM PENDIDIKAN 5.0 <i>Mentari Amaliah Susanto, Rudy Surya</i>	45 - 56
FASILITAS PERTUNJUKAN SENI TARI SEBLANG DAN RUMAH SINGGAH DI DESA OLEHSARI <i>Jehezkiel Aprilio Alietsar, Rudy Surya</i>	57 - 72
PERANCANGAN RUMAH SUSUN HIJAU DI CENGKARENG DENGAN PENDEKATAN <i>RETHINKING TYPOLOGY</i> DAN <i>TRANSPROGRAMMING</i> <i>Alexander Jason, Nina Carina</i>	73 - 86
PENDEKATAN ARSITEKTUR DENGAN <i>RETHINKING TYPOLOGY</i> DAN <i>DISPROGRAMMING</i> DALAM MERANCANG PUSAT REHABILITASI KECANDUAN <i>GAME</i> <i>Garry Gohtandry, Nina Carina</i>	87 - 98
KONSEP <i>MIX PROGRAMMING</i> DALAM PENCARIAN TIPOLOGI BARU DESAIN TERMINAL BLOK M <i>Fitriandi, Nina Carina</i>	99 - 112
PENERAPAN ARSITEKTUR NARATIF PADA MUSEUM <i>DE GROTE POSTWEG</i> DI KOTA BANDUNG <i>Nizar Firdaus Usman, Denny Husin</i>	113 - 126
SUPPORTIF DESAIN PADA KLINIK REHABILITASI MENTAL DI JAKARTA <i>Jovan Adrio, Denny Husin</i>	127 - 138
KONSEP DESAIN RUANG KERJA SETELAH PANDEMI COVID-19 <i>Paulus Cahyadi Hwanggara, Denny Husin</i>	139-152
PENERAPAN KONSEP <i>RE-THINKING TYPOLOGY</i> PADA HUNIAN VERTIKAL UNTUK DEWASA MUDA DI LAHAN BERKONTUR, CISARUA <i>Bimo Yudhi Putra Santoso, Mieke Choandi</i>	153-168

FASILITAS KESEHATAN MENTAL DI TANGERANG SELATAN <i>Anastasia Putri, Mieke Choandi</i>	169 - 178
PERANCANGAN SARANA KEBUGARAN DALAM MENGHADAPI PASCA PANDEMI DI PORIS <i>Daniel, Mieke Choandi</i>	179 - 192
RUMAH COLLOCALIA : SARANA EDUKASI PENGEMBANGAN BUDIDAYA BURUNG WALET <i>Louis Frederick, Maria Veronica Gandha</i>	193 - 202
KAMPOENG KITE: INKUBATOR BERBASIS KEBUDAYAAN BETAWI <i>Ronald Leonardo, Maria Veronica Gandha</i>	203 - 214
TEMPAT NONGKRONG PRODUKTIF DI KALIDERES, JAKARTA BARAT <i>Jenniffer Maden, Franky Liauw</i>	215 - 224
WISATA DAN SENI PERTUNJUKAN BETAWI DENGAN KONSEP BETAWI PESISIR <i>Muhammad Ilham Sudrajat, Franky Liauw</i>	225 - 236
REKREASI KULINER BETAWI DI MANGGA BESAR <i>Giovanni Gunawan, Franky Liauw</i>	237 - 246
SANGGAR SENI PERTUNJUKAN BETAWI DENGAN KONSEP NEO-VERNAKULAR DAN METAFORA DI CILINCING, JAKARTA UTARA <i>Christopher</i>	247 - 256
PERANCANGAN HUNIAN VERTIKAL SEBAGAI TEMPAT TINGGAL, BERKREASI, DAN BERINSPIRASI <i>Coreen Katrina Tania</i>	257 - 270
FASILITAS KESEHATAN MENTAL DI TANGERANG SELATAN <i>Garreth Malcolm Rolland, Suwandi Supatra</i>	271 - 282
PEMAKAMAN VERTIKAL SEBAGAI TIPOLOGI BARU <i>Sri Arta Utami Nofitasari, Suwandi Supatra</i>	283 - 296
HUNIAN YANG MERESPON PERUBAHAN PERILAKU DAMPAK PANDEMI <i>Stephanus Anthony, Sutarki Sutisna</i>	297 - 308
EVOLUSI RUANG KERJA – PENINGKATAN KUALITAS HIDUP MERESPON LAJU PERKEMBANGAN KEHIDUPAN <i>Jason Christhoufer Kurniawan, Sutarki Sutisna</i>	309 - 320
EFISIENSI SIRKULASI DAN ZONASI PASAR CENGKARENG <i>Olivia Iendah Permatasari</i>	321 - 334
PEMBAHARUAN DAN PEREMAJAAN RUMAH SAKIT JIWA BERINTEGRASI DENGAN METODE PENYEMBUHAN MODERN <i>Kriselina Julistia Lawira, Suwardana Winata</i>	335 - 350

OMAH RAJUT ASA <i>Dessyanna Natalie, Sidhi Wiguna Teh</i>	351 - 356
RUANG EDUKASI ANAK-ANAK <i>Denisa Sumardi, Sidhi Wiguna Teh</i>	357 - 370
TIPOLOGI BARU PASAR TRADISIONAL SERPONG <i>Nadhifa Aurelia Prawira, Sidhi Wiguna Teh</i>	371 - 380
RUANG TERAPI SENI SEBAGAI SOLUSI PENYEMBUHAN STRES DI JAKARTA BARAT <i>Aldo Setiawan, Alvin Hadiwono</i>	381 - 390
CHROMA TRANS-PUAN : RUANG KOMUNITAS & REFLEKSI DIRI <i>Khalik Arif Thahara, Alvin Hadiwono</i>	391 - 400
RUANG AKSELERATOR KESADARAN TERHADAP PELECEHAN DAN KEKERASAN SEKSUAL DI KAWASAN PASAR SENEN, JAKARTA PUSAT <i>Prawasvini Zata Hendarjana, Alvin Hadiwono</i>	401 - 412
PEMBUATAN TAMAN BOTANI UNTUK MENGATASI DAMPAK PERUBAHAN IKLIM YANG MEMICU BANJIR DAN PENURUNAN TANAH DI WADUK PLUIT, JAKARTA UTARA <i>Felicia Dominique Haryadi, Agustinus Sutanto</i>	413 - 428
PERANCANGAN LAPAS DENGAN PENDEKATAN BIOFILIK BERBASIS PEMASYARAKATAN DI KARAWANG BARAT <i>Fanny, Agustinus Sutanto</i>	429 - 444
PERANCANGAN BALAI MULTI-ETNIK SEBAGAI WADAH UNTUK MEMPERSATUKAN KEMBALI ETNIS DAYAK DAN MADURA DI KAMPUNG PELADIS <i>Brigita Pricillia, Agustinus Sutanto</i>	445 - 458
REVITALISASI PERMUKIMAN KUMUH KAMPUNG PULO, KECAMATAN KAMPUNG MELAYU, JAKARTA TIMUR <i>Ziyad Fauzi Na'im, Budi A. Sukada</i>	459 - 474
PENERAPAN TIPOLOGI BARU PADA PASAR ANYAR TANGERANG <i>Laurensia Sheryl Asterina, Budi A. Sukada</i>	475 - 488
PENERAPAN METODE TIPOLOGI ARSITEKTUR PADA KANTOR DAN GUDANG KRIYA KERAMIK LOKAL <i>Anggellina, Martin Halim</i>	489 - 502
PERANCANGAN PERTANIAN VERTIKAL YANG TERINTEGRASI UNTUK MENGATASI MASALAH PANGAN MASA DEPAN <i>Caroline Natalie, Martin Halim</i>	503 - 518
TAMAN BACA MASYARAKAT ROROTAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA MASYARAKAT <i>Muhammad Reynaldi, Martin Halim</i>	519 - 530

ARSITEKTUR BIOFILIK DALAM DESAIN KANTOR INDUSTRI KREATIF DI JAKARTA SELATAN <i>Muhammad Daffa Ramada Yunasz, Diah Anggraini</i>	531 - 544
PENDEKATAN TIPOLOGI DALAM PERANCANGAN MUSEUM TRAGEDI PANDEMI DI PADEMANGAN, JAKARTA UTARA <i>Gilbert Alexander Hutagaol, Diah Anggraini</i>	545 - 558
ARSITEKTUR KESEHARIAN DALAM TIPOLOGI GALERI SENI DI SETIABUDI, JAKARTA <i>Philip Efrain, Diah Anggraini</i>	559 - 570
STUDI KEBERHASILAN PENGELOLAAN DESA WISATA BERBASIS <i>COMMUNITY BASED TOURISM</i> (STUDI KASUS: DESA NGLANGGERAN, KECAMATAN PATUK, KABUPATEN GUNUNGKIDUL, YOGYAKARTA) <i>Berinda Filantropi, Priyendiswara Agustina Bella</i>	571 - 584
STUDI PEMBANGUNAN PASAR TIMBUL BARAT PASCA KEBAKARAN (OBJEK STUDI: PASAR TIMBUL BARAT, KELURAHAN TOMANG, KECAMATAN GROGOL PETAMBURAN, JAKARTA BARAT) <i>Ican Prima Sang Putra Amazihono, Priyendiswara Agustina Bella</i>	585 - 596
RENCANA PENGELOLAAN KAWASAN PARIWISATA DI DESA WISATA NAWUNG, KECAMATAN PRAMBANAN, KABUPATEN SLEMAN, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (BERBASIS <i>COMMUNITY BASED TOURISM</i>) <i>Nada Utari Putri, Sylvie Wirawati</i>	597 - 608

**PENDEKATAN ARSITEKTUR DENGAN *RETHINKING TYPOLOGY* DAN
DISPROGRAMMING DALAM MERANCANG PUSAT REHABILITASI KECANDUAN *GAME***Garry Gohtandry¹⁾, Nina Carina²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, garrygohtandry@yahoo.com²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ninac@ft.untar.ac.id*Masuk: 24-01-yyyy, revisi: 01-03-2022, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2022***Abstrak**

Kecanduan *game* online di masa ini semakin meningkat. Data menunjukkan pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal *Amsterdam, Newzoo*, ada 43,7 juta *gamer* (56% di antaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Indonesia memiliki Jumlah pemain *game* terbanyak di Asia Tenggara, dengan prakiraan prevalensi 6,1% pemain *game* mengalami kecanduan, maka terdapat 2,7 juta pemain *game* yang mungkin kecanduan. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan penyakit gangguan mental, karena dapat menyebabkan gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher dan otot, hingga Karpal Turner Syndrome. Namun bermain *game online* juga memiliki banyak sisi positif seperti para pemain seperti dilatih antara otak kanan dan kiri untuk bekerja secara seimbang. Tidak hanya itu, visual *game* yang berwarna warni dan Gerakan dalam *game* memberikan imajinasi yang tinggi sehingga otak akan terus berimajinasi. Untuk dapat memperbaiki kesehatan mental pecandu *game online*, dibutuhkan sebuah tipe baru fasilitas rehabilitasi yang mampu menjawab kebutuhan dan tantangan zaman. Mengingat kecanduan pada umumnya terjadi karena adanya pembiaran bermain *game online* dalam durasi panjang semasa kecil, maka diusulkan untuk menambahkan fungsi sekolah dasar yang mengenalkan informasi teknologi yang baik sedari dini. Strategi *Disprogramming* digunakan agar fungsi rehabilitasi sebagai fungsi pertama dapat mengkontaminasi sekolah dasar sebagai fungsi kedua sehingga kedua fasilitas ini dapat berfungsi lebih maksimal. Fasilitas ini juga dilengkapi dengan ruang terbuka yang luas untuk mewadahi aktivitas bersosialisasi sebagai aktivitas pendukung yang dapat mengajarkan pentingnya bersosialisasi nyata diantara sesama. Diharapkan penggabungan fungsi rehabilitasi, sekolah dasar dan ruang terbuka aktif dapat menjadi sebuah tipologi baru bangunan rehabilitasi yang mengurangi dampak buruk kecanduan online di masyarakat.

Kata kunci: game online; kecanduan game; pusat rehabilitasi**Abstract**

Addiction to online games in this era is increasing. Data shows that in 2017, according to Amsterdam-based marketing research institute *Newzoo*, there were 43.7 million gamers (56% of whom were male) in the country, spending a total of US\$ 880 million. Indonesia has the largest number of game players in Southeast Asia, with an estimated prevalence of 6.1% of gamers experiencing addiction, so there are 2.7 million game players who may be addicted. The World Health Organization (WHO) officially states that online game addiction is a mental disorder, because it can cause sleep disorders that affect the body's metabolic system, often feel tired (*fatigue syndrome*), stiff neck and muscles, to Carpal Turner Syndrome. But playing online games also has many positive sides, such as players being trained between the right and left brain to work in a balanced way. Not only that, colorful game visuals and in-game movements provide high imagination so that the brain will continue to imagine. To be able to improve the mental health of online game addicts, a new type of rehabilitation facility is needed that is able to answer the needs and challenges

of the times. Considering that addiction generally occurs because of neglecting to play online games for a long time as a child, it is proposed to add an elementary school function that introduces good information technology from an early age. Disprogramming strategy is used so that the rehabilitation function as the first function can contaminate the elementary school as the second function so that these two facilities can function more optimally. This facility is also equipped with a large open space to accommodate social activities as a supporting activity that can teach the importance of real socializing among others. It is hoped that the combination of rehabilitation functions, elementary schools and active open spaces can become a new typology of rehabilitation buildings that reduce the adverse effects of online addiction in society.

Keywords: *game addiction; online game; rehabilitation center*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kemajuan teknologi akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan itu sendiri. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Ini juga mengubah gaya hidup manusia, salah satunya adalah bagaimana cara manusia untuk memperoleh kesenangan. *Game* adalah salah satu sumber kesenangan yang dapat diperoleh dengan mudah.

Game yang bisa diperoleh dengan mudah itupun dapat memberikan dampak negatif jika dimainkan berlebihan. Ini diperparah dengan masih belum tersedianya tempat rehabilitasi khusus untuk *game* di Indonesia. Oleh karena itu Pusat Rehabilitasi Kecanduan *Game* ini hadir dengan segala fasilitas yang mendukung untuk membantu menyembuhkan remaja yang terkena penyakit kecanduan *game* ini.

Rumusan Permasalahan

- Apa rancangan program pusat rehabilitasi yang tepat bagi pecandu *game online*, agar pasien dapat sembuh secara total dan bisa kembali ke masyarakat.
- Bagaimana merancang pusat rehabilitasi agar tidak hanya menjadi tempat penyembuhan, akan tetapi menjadi wadah untuk menampung kreatifitas dari pasiennya?

Tujuan

Tujuan adalah untuk menyediakan sebuah sarana dan prasarana yang mampu mewadahi para pecandu *game online* agar Kembali hidup normal. Pusat rehabilitasi ini juga akan menjadi sarana agar pasien yang telah sembuh dapat berprestasi. Diharapkan dengan adanya pusat rehabilitasi ini, dapat mengedukasi masyarakat kembali cara agar terhindar dari kecanduan *game online*.

2. KAJIAN LITERATUR

Kriteria *Addiction* menurut Brown

Salience berarti menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku. Terbagi menjadi *cognitive salience* yang berarti dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran, dan *behavioral salience* yang berarti dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku. Ada juga *Euphoria* yang mendapat kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.

conflict berarti pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan diri sendiri tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan terdiri dari *external conflict* yang berarti konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada disekitaran dan *Internal conflict* yang artinya konflik yang terjadi dengan diri sendiri. Ada juga *toleranc* yang berarti aktivitas bermain *game* online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan serta *withdrawal* yang berarti perasaan tidak menyenangkan Ketika tidak bermain *game*.

Gaming disorder menurut Stephen Juan

Tanda-tanda seseorang mengalami kecanduan internet antara lain: pasien selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menguras waktu efektif yang ada. Dan jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti: kecemasan, kegelisahan, mudah tersinggung, gemetar, menggigil, Gerakan mengetik tanpa sadar, sering menghayal. Apabila pasien terhubung ke internet, gejala penarikan diri hilang dengan sendirinya. Pasien juga cenderung mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan. Aktivitas terkait internet, termasuk *e- mail, browsing, chatting*. Pasien cenderung mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial, atau rekreasi, demi menggunakan internet. Karena menurut mereka , Internet digunakan untuk melarikan diri dari masalah, perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan, atau depresi. Serta mereka lebih suka menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga dan teman.

Hal ini diperkuat dengan teori yang dikemukakan Soetjipto pada tahun 2004, bahwa kecanduan internet memiliki gejala psikologis antara lain perasaan euforia, kemampuan mengontrol pemakaian internet, menambah waktu untuk berinternet, kemampuan bersosialisasi berkurang, depresi, suka berbohong, dan bermasalah secara sosial. Ketika individu mulai kecanduan internet, individu tersebut cenderung menarik diri dari dunia nyata.

Cooper menjelaskan bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat. Orang yang mengalami kecanduan tidak mampu terlepas dari keadaan tersebut, orang itu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disukai. Seseorang yang sudah kecanduan akan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya (dalam wulandari, 2015)

Goldberg (Saliceti, 1995) mengibaratkan kecanduan internet seperti patologi, gangguan yang terlalu sering menggunakan teknologi internet, termasuk berbagai perilaku dan kurangnya kontrol. Kecanduan terhadap internet terlihat dari intensi waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku di depan komputer atau segala macam alat elektronik yang memiliki koneksi internet, dimana akibat banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk online membuat mereka tidak peduli dengan kehidupan mereka yang terancam di luar sana.

Teori bangunan Pusat Rehabilitasi

Rehabilitasi berarti mengembalikan sesuatu kepada keadaan semula, yang tadinya dalam keadaan baik, tetapi karena sesuatu hal kemudian menjadi tidak berfungsi atau rusak. Jika dikaitkan dengan disability pengertiannya adalah pengembalian orang-orang cacat kepada kegunaan secara maksimal baik dalam aspek fisik, mental, personal, sosial, vocational maupun ekonomi sesuai dengan kemampuannya. Rehabilitasi diartikan sebagai suatu usaha untuk

membantu mereka yang mengalami kelainan sejak lahir atau pada masa kanak-kanak. Rehabilitasi merupakan suatu pendekatan komprehensif atau kesemuanya dengan tujuan membentuk individu yang utuh dalam aspek fisik, mental, emosional dan sosial agar ia dapat berguna. Rehabilitasi bukan usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk para penyandang cacat. Namun, harus penderita sendirilah yang harus berusaha untuk melakukan pemulihan yang telah ditetapkan, sehingga ia dapat merubah dirinya sendiri menjadi manusia mandiri.

Peraturan Menteri Sosial Tentang Standar Nasional Rehabilitasi Sosial

Pasal 7

Rehabilitasi Sosial dilaksanakan dengan tahap pendekatan awal Kemudian Asesmen berlanjut ke Penyusunan rencana intervensi dan Intervensi. Kemudian dilanjutkan resosialisasi dan Terminasi dan pada akhirnya Bimbingan lanjut. Terdapat beberapa jenis Pusat Rehabilitasi yang pada umumnya ada di Indonesia, seperti:

- Rehabilitasi Pediatri adalah Jenis layanan terkait penyakit anak dan fungsi tubuhnya.
- Rehabilitasi Muskuloskeletal adalah Jenis layanan terkait penyakit otot dan tulang.
- Rehabilitasi Neuromuskular adalah Jenis layanan terkait penyakit saraf dan otot.
- Rehabilitasi Kardiorespirasi adalah Jenis layanan terkait penyakit jantung dan pernapasan.
- Rehabilitasi Geriatri adalah Jenis layanan terkait penyakit usai lanjut.
- Layanan Fisioterapi adalah Jenis layanan terapi untuk mengembalikan fungsi tubuh, serta mencegah kecacatan akibat cedera atau penyakit.
- Layanan Okupasi adalah layanan terapi bagi penderita gangguan fisik atau mental agar dapat beradaptasi dan beraktivitas sehari-hari dengan normal.
- Layanan Terapi Wicara adalah layanan terapi bagi penderita kesulitan bicara, berkomunikasi atau menelan.
- Layanan Psikolog adalah layanan terapi bagi penderita mental emosional dan kemampuan memecahkan masalah.
- Layanan Pekerja Sosial Medis adalah layanan pemecahan masalah sosial agar pasien bisa kembali ke masyarakat.
- Layanan Ortotik Prostetik adalah layanan pemberian alat bantu medis untuk pemulihan fungsi atau penggantian alat gerak tubuh.

3. METODE

Metode Perancangan

Dalam *Rethinking Typology*, tipologi ke 3 memiliki arti program dan fasilitas dalam bangunan harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya. Dalam proyek ini, pusat rehabilitasi ini dirancang sehingga program dan fasilitas yang ada dalam bangunan dapat menampung serta menyembuhkan pasien. Pusat rehabilitasi ini juga berbeda dengan tempat rehabilitasi biasanya. Pada umumnya sebuah tempat rehabilitasi bertujuan untuk menghilangkan kecanduan pasien secara total, akan tetapi di pusat rehabilitasi ini, kecanduan dari pasien akan diubah menjadi sebuah nilai positif sehingga dapat berguna bagi diri sendiri dan orang lain.

Gambar 1. *Rethinking Typology*

Sumber: Data Pribadi

Strategi Programming

Strategi *programming* yang dipakai adalah *disprogramming*, yang memiliki arti pertama mengkontaminasi program dan konfigurasi ruang kedua; dalam proyek ini program pertama adalah tempat rehabilitasi dan yang kedua adalah sekolah dasar dan yang ketiga adalah *urban open space*.

Tempat rehabilitasi disini menjadi program utama sedangkan sekolah dasar menjadi program pembantu untuk mensukseskan tempat rehabilitasi ini kemudian *urban open space* menjadi program penunjang dari kedua program tersebut. Ketiga program ini berjalan bersamaan dan saling mendukung.

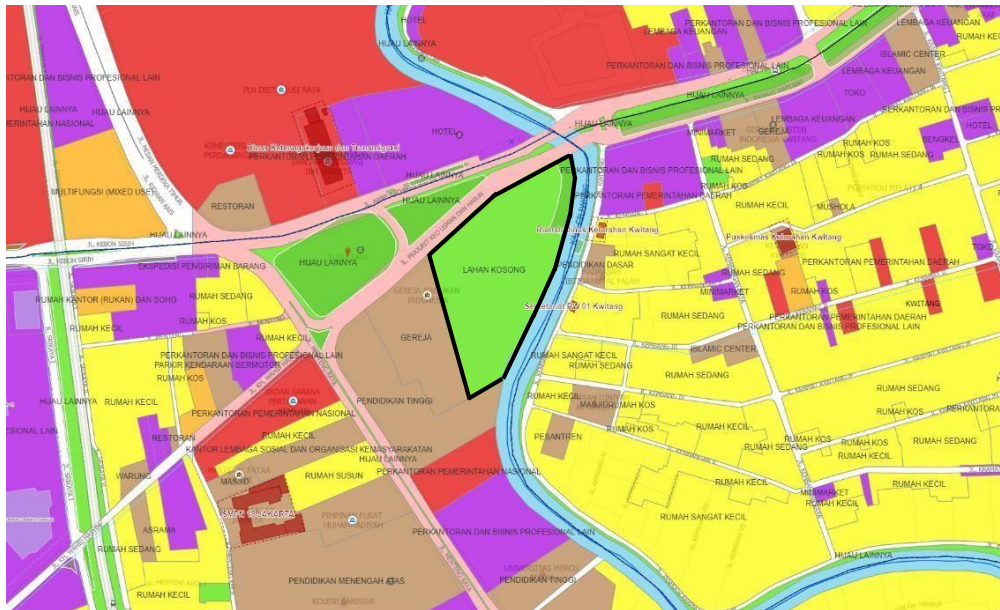
4. DISKUSI DAN HASIL

Syarat Pemilihan Tapak: 1) berada di kelas jalan arteri, 2) terkoneksi dengan infrastruktur transportasi yang memadai, 3) dekat dengan fasilitas kesehatan, 4) berada di pusat kota



Gambar 2. Peta Kawasan Menteng

Sumber : Earth.google.com, 2021



Gambar 3. Peta RDTR Tapak
Sumber: Jakartasatu.jakarta.go.id, 2021

Tapak terletak di jalan Arteri yaitu Jl. Arief Rachman Hakim. Memiliki luas ± 16.000 , tapak ini adalah lahan kosong sehingga memungkinkan untuk dibangun Pusat rehabilitasi. Di Arah Tenggara tapak berhubungan langsung ke Kali Ciliwung, sedangkan di arah barat daya tapak adalah All Saints Anglican Church (Gereja Anglikan). Dalam Radius 300 meter, berdekatan dengan sekolah SMPN 18 Jakarta, Canisius college, Mercu Buana University. Dalam radius 400 meter, berdekatan dengan Menteng Mitra Afia Hospital dan Urban Village Puskesmas Kwitang.

Rencana detail & Tata ruang	
Kode Blok	05
Sub Blok	004
Sub Zona	R.7 Sub Zona Rumah Susun
TPZ	PUSAT KEGIATAN TERSIER KAWASAN CIKINI
CD TPZ	b
ID Sub Blok	004.R.7.b
Zona	Zona Perumahan Vertikal
PSL	P
KDB	45
KLB	4
KB	24
KDH	30
KTb	55
Tipe	T

Gambar 4. Rencana Detail dan Tata Ruang
Sumber: Jakartasatu.jakarta.go.id

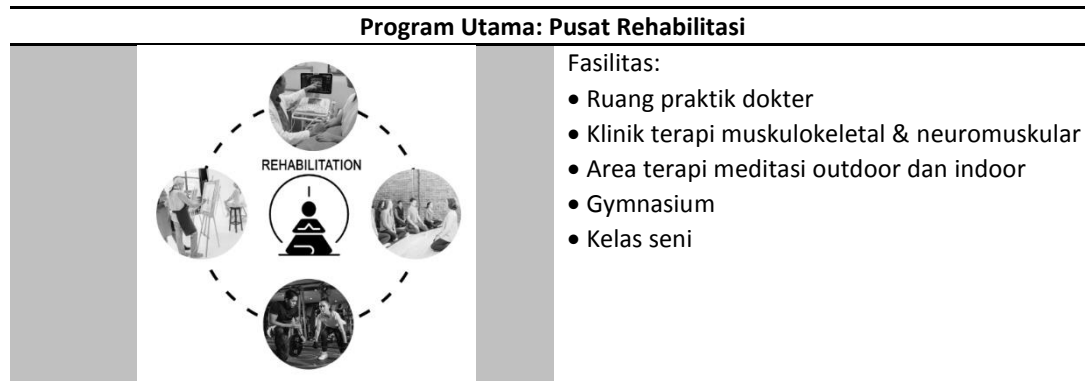
Bangunan yang diizinkan: Rumah Susun, Rumah Kos, Rumah Dinas, Musholla, Penitipan Anak, ATM *Drive-thru*, Tempat Bermain Lingkungan, Taman Rekreasi, Lapangan Olahraga,

Perkantoran Pemerintahan Nasional, Perkantoran Pemerintahan Daerah, Perkantoran Perwakilan Negara Asing, Parkir Sepeda, Parkir Kendaraan, Reklame, Puskesmas, Praktek Bidan, Klinik dan Rumah Sakit Hewan, Hutan Kota, Taman Kota, Kolam Retensi, Kegiatan kepentingan Pertanian.

Program

Terdapat 3 program yang berkaitan dalam Pusat Rehabilitasi Kecanduan *Game* ini. Ketiga program ini bergabung dan saling mendukung satu sama lain agar tujuan dari proyek ini dapat tercapai.

Program Utama: Pusat Rehabilitasi

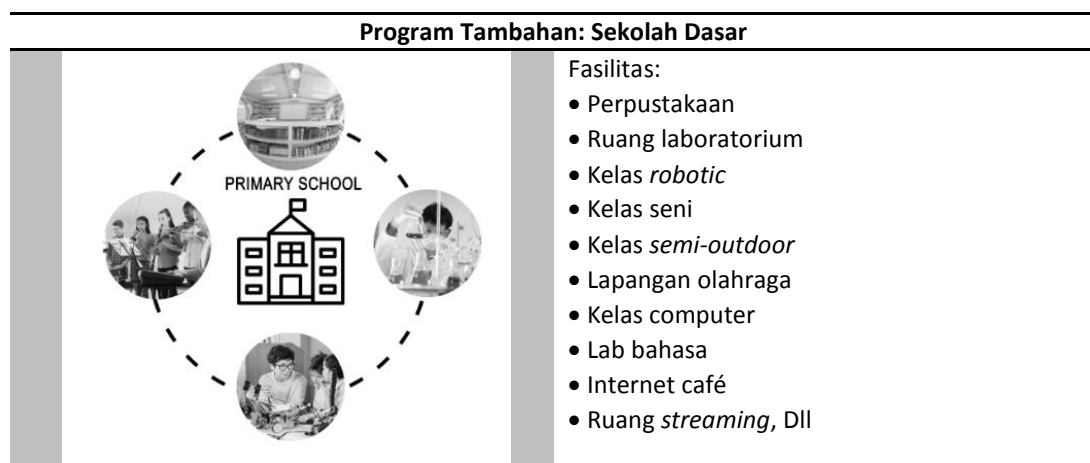


Gambar 5. Program Utama

Sumber: Data Pribadi, 2021

Pusat Rehabilitasi ini terletak di lokasi yang sangat strategis yaitu di Jakarta pusat. ditargetkan untuk pasien berumur remaja (10-24 Tahun), dikarenakan di umur ini, remaja sangat rentan terkena kecanduan *game*. Pusat Rehabilitasi ini tidak hanya berfokus pada menyembuhkan kecanduan *game* dari pasien, akan tetapi diteliti Kembali apakah pasien memiliki bakat dalam bermain *game*. Apabila terdapat bakatnya, maka pasien akan dilatih secara khusus untuk menjadi seorang *professional player*. Di Pusat Rehabilitasi ini terdapat beberapa fasilitas seperti Ruang Praktik Dokter, Klinik Terapi Muskulokeletal & Neuromuskular, Area Terapi Meditasi Outdoor dan Indoor, Gymnasium, Kelas Seni, Dll

Program Tambahan: Sekolah Dasar



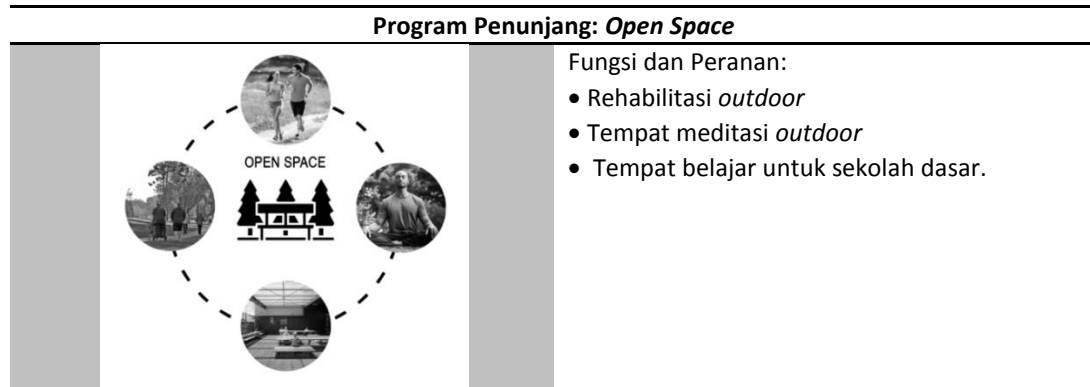
Gambar 6. Program Tambahan

Sumber: Data Pribadi, 2021

Alasan memilih program pendukung sekolah dasar dikarenakan menurut data rentang umur kecanduan *game* terbanyak ada pada umur remaja. Jadi perlu adanya Pendidikan tentang cara bermain *game* secara baik dan sehat. Sekolah Dasar ini berfokus pada mendidik anak umur 6 tahun sampai 12 tahun agar tidak kecanduan bermain *game* secara berlebihan. Metode pembelajarannya adalah meningkatkan aktifitas diluar ruang kelas seperti olahraga, kelas seni dll. Sehingga murid tidak cepat bosan dengan pelajarannya dan ilmu yang didapat dapat diserap dengan baik oleh murid tersebut.

Terdapat beberapa fasilitas yang ada pada sekolah ini seperti; Perpustakaan, Ruang Laboratorium, Kelas Robotic, Kelas Seni, Kelas *semi-outdoor*, Lapangan Olahraga, Kelas computer, Lab Bahasa, Internet Café, Ruang *Streaming*, Dll

Program Penunjang: *Open Space*



Gambar 7. Program Penunjang

Sumber: Data Pribadi, 2021

Program penunjang dipilih *open space* dikarenakan fungsi ini dapat menunjang fungsi utama dan tambahan agar kedua fungsi ini dapat berjalan lebih maksimal. *Open space* disini berfungsi sebagai tempat rehabilitasi *outdoor*, sebagai tempat meditasi *outdoor* dan sebagai tempat belajar untuk sekolah dasar.

Proses Gubahan Massa



Gambar 8. Proses Gubahan Massa

Sumber: Data Pribadi, 2021

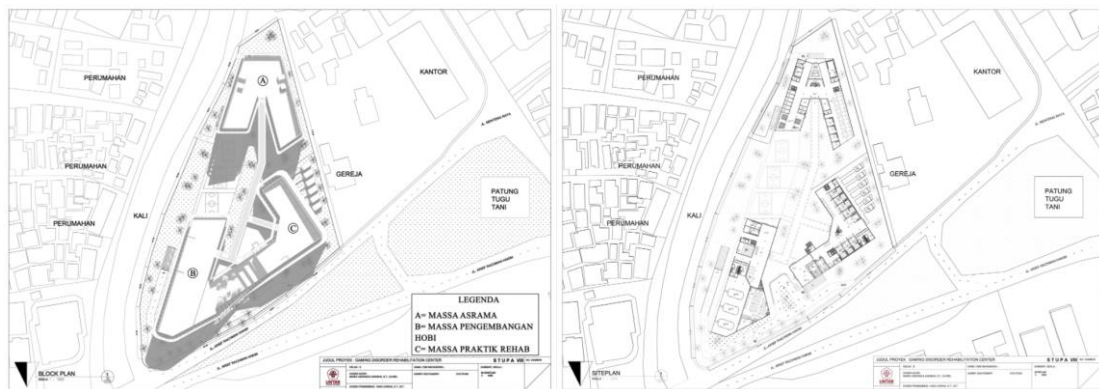
Massa mengambil bentuk dasar menyerupai agar bentuk massa bisa lebih indah dipandang dari sudut manapun. Kemudian massa dibagi menjadi 3 bagian yang akan menjadi 3 zona fungsi yaitu; zona hunian, zona pengembangan hobi, dan zona rehabilitasi. Massa kemudian diberi ruang sirkulasi yang memadai. Blok massa kemudian di pull keatas agar bisa terisi ruangan.

Karena ini adalah massa untuk fungsi rehabilitasi, maka diperlukan titik temu ditengah yang berfungsi sebagai tempat temu agar terjalin sosialisasi antar pasien. Massa kemudian ditata Kembali agar tidak terlalu kaku dan agar tidak terlalu banyak sudut tajam pada massa bangunan.

Konsep *Block Plan* & *Site Plan*

Pada tapak perencanaan bangunan, Arah Barat Laut adalah Jalan Arteri, Arah Barat Daya adalah Bangunan All Saints Anglican Church, Arah Timur Laut adalah Jalan Arteri, Arah Tenggara Adalah Kali Ciliwung. Terdapat 3 massa yang terdiri dari;

- Massa Asrama
- Massa Pengembangan Hobi
- Massa Praktik Rehabilitasi



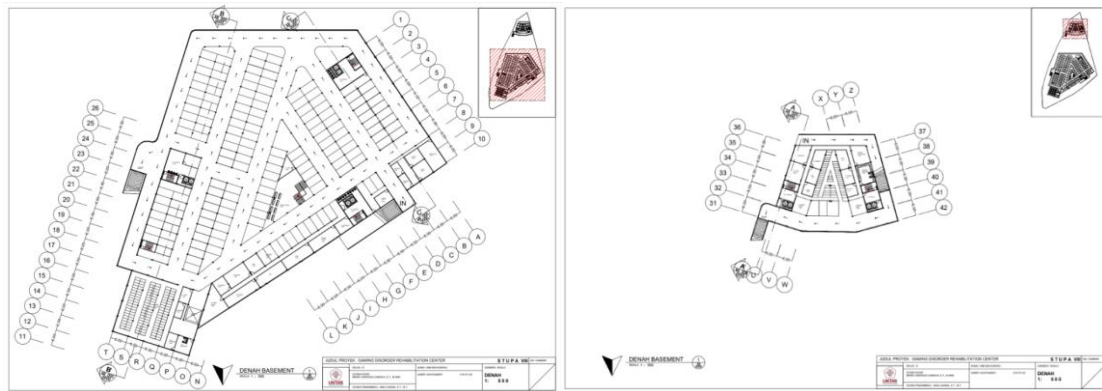
Gambar 8. Gambar *Block Plan* (kiri) Gambar *Site Plan* (kanan)

Sumber: Data Pribadi, 2021

Entrance utama dari Pusat Rehabilitasi ini ada di Jl. Arief Rachman Hakim. Orientasi dari bangunan ini juga langsung menghadap ke Jalan Arief Rachman Hakim dikarenakan jalan ini merupakan jalan arteri. Bentuk dari bangunan ini mengambil bentuk dasar dari tapak sehingga massa terlihat menarik dari sudut manapun. Ketinggian bangunan dibuat *mid rise* menyesuaikan *skyline* dari bangunan sekitar.

Konsep Basemen

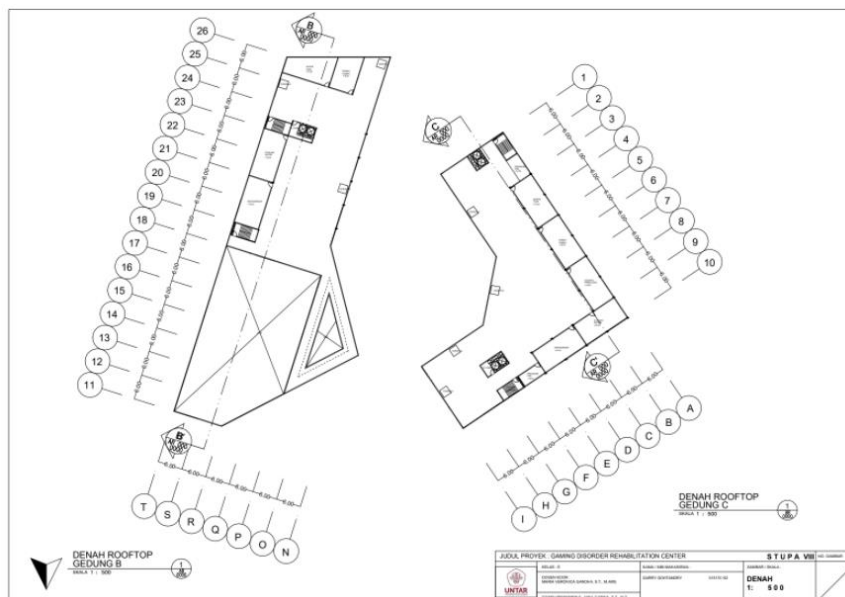
Basement dibagi menjadi basemen 1 dan basemen 2. Alasan membagi basemen menjadi 2 yaitu agar fungsi dari kedua basemen ini bisa berjalan tanpa dengan baik. Basemen 1 untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dan basement 2 untuk keperluan servis. Basemen 1 tetap berisi kebutuhan untuk servis dan untuk melayani kebutuhan parkir pengunjung pusat rehabilitasi. Basement ini dapat menampung 176 mobil dan 120 motor, sedangkan Basement 2 diisi sebagai tempat untuk area servis saja. Area servis antara lain; ruang STP, ruang genset, ruang panel induk, GWT, ruang pompa, ruang PABX, kemudian ada juga area loading *dock* untuk parkir mobil mengangkut barang.



Gambar 9. Gambar Rancangan Denah Basemen 1 (kiri) dan Basemen 2 (kanan)
Sumber: Data Pribadi, 2021

Konsep Rooftop

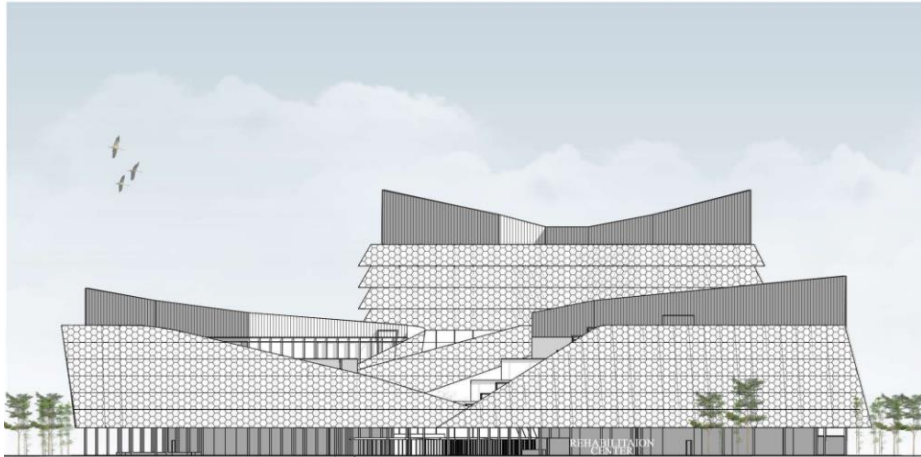
Rooftop bangunan lebih difokuskan sebagai tempat untuk servis diantaranya menjadi tempat untuk rumah pompa, *water tank*, refrigerant, dll. *Roof top* ini ditutup dengan *crown* yang memiliki bahan *aluminum louvre* sehingga sirkulasi udara tetap bisa masuk ke area servis ini.



Gambar 10. Denah Rooftop
Sumber: Data Pribadi, 2021

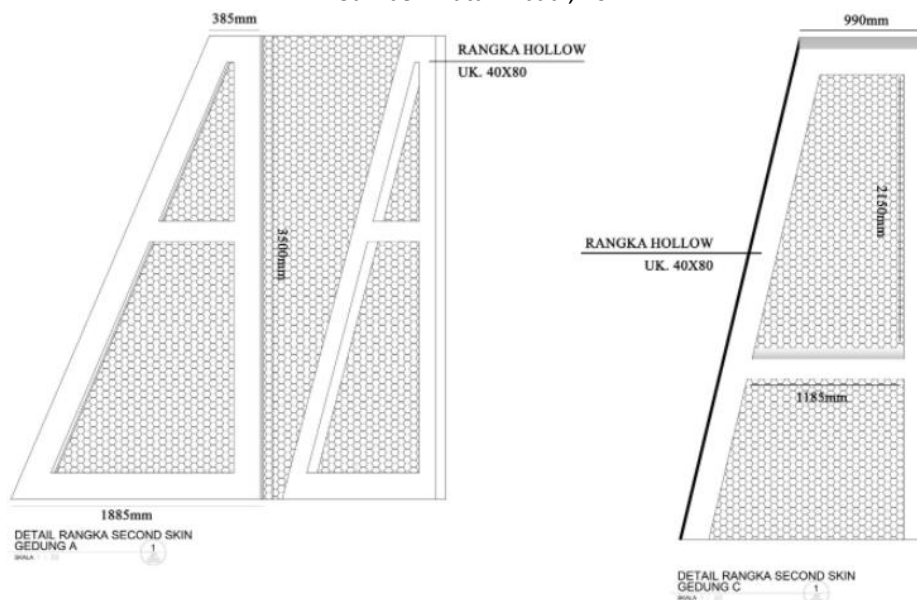
Konsep Tampak

Tampak bangunan bergaya modern industrial. Secara sederhana, definisi arsitektur industrial berarti gaya arsitektur yang menerapkan estetika dan kepraktisan penggunaan barang (*usability*) di suatu tempat. *Second skin* menggunakan bahan *perforated metal* sehingga sirkulasi udara dan cahaya matahari tetap bisa masuk ke dalam bangunan (lih. Gambar 12). *perforated metal* berwarna hitam untuk menggambarkan sifat pasien yang tertutup, gelap, dan misterius.



Gambar 11. Tampak Barat Laut

Sumber: Data Pribadi, 2021

Gambar 12. Detail *Second Skin*

Sumber: Data Pribadi, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pusat Rehabilitasi Kecanduan *Game* di Jakarta ini menggabungkan fungsi Pusat rehabilitasi, Open space, dan Sekolah dasar. Ini merupakan tipologi baru pusat rehabilitasi. Pemanfaatan fungsi sekolah dasar disini berguna untuk mendidik anak tentang bagaimana cara memanfaatkan *game* dengan semestinya dan tidak terjebak dalam kecanduan. Selain itu adanya *open space* disini berfungsi sebagai tempat berinteraksi dan berkumpul antar para pasien di tempat rehabilitasi ini. Ini juga bisa menjadi tempat rehabilitasi *outdoor* dan sebagai pula tempat belajar untuk sekolah dasar.

Saran

Agar melakukan Studi lanjut tentang efek dari kecanduan *game* dan gejala awal dari kecanduan ini sehingga masyarakat dapat mengidentifikasi gejala awal Ketika anak terkena kecanduan dan bisa disembuhkan sebelum kecanduan bertambah parah.

REFERENSI

- Neufert, E. (2002). Data Arsitektur Jilid 1. Jakarta: ERLANGGA.
- Repository.upi.edu. (2013). Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Online *Game*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- The American Journal of Family Therapy. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. Routledge: Taylor & Francis Group, LLC.
- Hubungan antara *loneliness* dengan kecenderungan *internet addiction* pada mahasiswa, diunduh pada tanggal 13 Agustus 2021
http://lib.unnes.ac.id/35036/1/1511415040_Optimized.pdf
- Standar Nasional Rehabilitasi Sosial, Diunduh pada tanggal 13 Agustus 2021
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/129457/permensos-no-16-tahun-2019>
- Peraturan Menteri social tentang tempat rehabilitasi, diunduh pada tanggal 13 Agustus 2021.
<https://jdih.kemsos.go.id/pencarian/www/storage/document/permensos%2016%20th%202019.pdf>
- Mengenal rehabilitasi medik dan berbagai terapi di dalamnya, diunduh pada tanggal 13 Agustus 2021
<https://hellosehat.com/sehat/informasi-kesehatan/rehabilitasi-medik/>
- Apa itu rehabilitasi? Berikut pengertian, Jenis, Tujuan lengkap dengan tahapannya , diunduh pada tanggal 13 Agustus 2021
<https://www.tribunnews.com/nasional/2021/06/25/apa-itu-rehabilitasi-berikut-pengertian-jenis-tujuan-lengkap-dengan-tahapannya>