

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mental health merupakan salah satu isu kesehatan sosial yang banyak dikaji karena dampaknya yang penting terhadap kesehatan dan aktivitas. Kreativitas dan *mental health* seringkali dihubungkan karena berpengaruh satu sama lain. *Mental Health* mempengaruhi kreativitas seseorang, begitupun sebaliknya. Menurut data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), gangguan *mental health* diperkirakan mempengaruhi sekitar 19 juta orang Indonesia, sekitar 7,3% dari populasi negara. Selain itu, berdasarkan hasil studi di Bandung yang dilakukan pada tahun 2013 hasil menunjukkan bahwa sekitar 28,9% siswa SMA mengalami berbagai gejala indikasi *anxiety* (gangguan kecemasan) dan depresi. Di Bandung Barat, studi lain mengemukakan melalui survei (Dinkes Bandung Barat, 2019) dengan hasil survey diketahui sekitar 24% warga mengalami gangguan kesehatan jiwa. Indikator umum kesehatan mental di Kabupaten Bandung Barat dari hasil survey yang sama yaitu tiga permasalahan kesehatan mental yang umum terjadi di Bandung Barat adalah gangguan kecemasan (*anxiety*) dengan persentase 32%, depresi 27%, dan stres 20% (Dinkes Bandung Barat, 2019).

Remaja sangat rentan stres dan bahkan depresi karena faktor pemicu (*stressor*) diantaranya tuntutan sosial, tekanan lingkungan, konflik diri, tekanan batin, dan lainnya. Dalam beberapa hal, remaja rentan terhadap perubahan perkembangan yang meningkatkan pembentukan identitas seiring dengan peran sosial, nilai dan keyakinan, dan tujuan (Mittal, 2022). Secara umum, indikator persentase penderita depresi penduduk di atas 15 tahun yang mendapat layanan pada tahun 2021 masih sangat rendah, capaian seluruh provinsi kurang dari 10% (Profil Kesehatan Kemkes RI, 2021). Provinsi Jawa barat merupakan provinsi tertinggi di Indonesia yang populasi penduduknya Sebagian besar adalah remaja berusia 10-19 tahun dengan presentase 18% (Profil Remaja Unicef, 2021.). Unicef (2021) juga mendeskripsikan hal yang mendukung faktor sikap remaja usia 15-19 tahun diakibatkan dari gangguan kesehatan mental adalah sebanyak 57% merasa malu atau takut untuk memberi tahu orang lain tentang kondisi kesehatan mentalnya dan sebanyak 22% berpendapat bahwa ketika seseorang khususnya remaja mendapatkan terapi atau

pengobatan untuk pemulihan psikologi, dinilai menimbulkan dampak negatif yang berpengaruh pada kepercayaan diri dan masa depan.

Di Indonesia, isu *mental health* masih kurang diperhatikan secara khusus oleh masyarakat. Keterbatasan fasilitas non-formal dalam pemulihan *mental health*, serta masalah stigmatisasi sosial merupakan kendala utama dalam isu kesehatan mental. Sehingga demikian walaupun tersedia berbagai fasilitas kesehatan mental yang dilingkupi Rumah Sakit Jiwa di Bandung maupun Bandung Barat, belum adanya pusat pemulihan *mental health* yang berfokus secara independen terhadap isu kesehatan mental dengan range utama tiga indikator gangguan kesehatan mental di Bandung Barat yaitu stress, *anxiety*, dan depresi. Dibutuhkannya sebuah fasilitas yang dapat menjadi sarana pemulihan, peningkatan, serta sarana rekreasi yang dibutuhkan sebagai *stress relieved*. Tidak hanya berfokus pada pengobatan yang formal namun sebuah fasilitas terapi yang dapat membentuk perilaku dan menjadi alternatif dalam peningkatan *mental health* dengan cara yang lebih menyenangkan. *Art Therapy Centre* dapat menjadi salah satu fasilitas yang dapat membantu dan memberikan jawaban atas isu dan fenomena yang diangkat.

Terdapat beberapa penelitian yang menyatakan salah satu cara untuk meningkatkan mental health pada seseorang adalah dengan aktivitas kreatif yang sering juga disebut *Art Therapy*. Menurut Rowe et al (2017), terapi seni memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri mereka di bawah intervensi psikoterapi yang melibatkan proses pembuatan seni yang berfokus pada peningkatan mental, sosial dan emosional kompetensi (Mittal, 2022). Berbagai aktivitas kreatif pembuatan seni dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan Mental Health maupun mengurangi potensi stress dan depresi, khususnya pada remaja yang memiliki minat tinggi eksplorasi serta membutuhkan sarana mengekspresikan diri. Bagaimanapun remaja sebagai individu yang masih dalam tahap eksplorasi diri membutuhkan sarana untuk menemukan dan membingkai ulang kepribadian mereka salah satunya dengan aktivitas pembuatan seni kreatif.

Art therapy sebagai salah satu terapi alternatif yang dapat diterapkan pada remaja melalui penggunaan seni dalam peningkatan *mental health* juga dapat membantu individu dalam mengatasi masalah kesehatan mental dalam seperti stres, *anxiety*, depresi, dan trauma (Rizky, I. 2023). *Art Therapy* tidak hanya berfokus dalam penciptaan seni, tetapi juga bagaimana interpretasi dan refleksi pada karya seni yang telah dibuat oleh setiap individu yang dapat merepresentasikan keadaan mentalnya. Art therapy berperan penting

untuk mengatasi masalah *mental health* dengan membantu individu khususnya remaja dalam mengekspresikan perasaan mereka melalui seni, hal ini memiliki kemungkinan memudahkan pengekspresian melalui seni dibanding secara verbal (Profil Remaja Unicef, 2021) perihal sikap remaja yang merasa malu dan takut untuk mengemukakan masalah mental mereka. Art therapy bekerja melalui memahami kedalaman diri (Psychi), bagian jiwa dan bagian mental atau sesuatu yang tidak terlihat. Permasalahan tidak selalu bisa diungkapkan dengan verbal karena sesuatu itu diproses seperti emosi dan respon kita yang tak kasat mata tapi tetap bisa diekspresikan dan dituangkan melalui art therapy. (Halim, E. A. 2023)

Art Therapy Centre merupakan fasilitas terapi yang berorientasi erat pada setiap ruang terapi di dalamnya. Pendekatan psikologi ruang dipilih dalam perancangan interior *Art Therapy Centre*, hal ini karena ruang merupakan faktor penting yang mendukung serta mempengaruhi emosi dan perilaku manusia. Oleh karena itu, sebuah ruang perlu didesain dengan baik sehingga dapat memberikan rasa nyaman, aman, dan mendukung individu dalam kegiatan *art therapy*. Interior *Art therapy centre* dengan pendekatan psikologi ruang dapat lebih memperhatikan elemen-elemen interior seperti warna, pencahayaan, serta tata letak ruang dengan tujuan memberi stimulus positif pada pengguna untuk meningkatkan kualitas ruang yang sesuai dengan fungsi ruang juga sebagai pengoptimalan kegiatan *art therapy* yang dapat mempengaruhi suasana hati individu dan meningkatkan mental health mereka.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang serta data yang telah dianalisa dan diobservasi mengenai isu *Mental Health* beserta kaitannya pada kreativitas juga *Art Therapy Centre* sebagai sarana ruang yang mewadahnya, terdapat beberapa identifikasi permasalahan yang dapat dijadikan acuan perancangan lebih lanjut :

- a. Masih minimnya sarana *Art Therapy Centre* sebagai pemulihan *mental health* di Indonesia, berbanding terbalik dengan peningkatan angka statistik kesehatan *mental health* remaja yang terjadi di Indonesia, khususnya Provinsi Jawa Barat sebagai provinsi tertinggi dengan populasi remaja di Indonesia.
- b. Kurangnya pemahaman tentang pengaruh desain ruangan terhadap kesehatan mental remaja, seperti penggunaan warna yang kurang tepat atau tata letak yang tidak efektif.

- c. Dari Studi Banding yang dianalisa, tidak adanya perencanaan untuk membuat ruang yang dapat mengurangi stres dan meningkatkan kreativitas serta produktivitas, seperti ruang *stress relieve* atau studio seni.
- d. Dari studi banding yang dianalisa, kurangnya perhatian terhadap kebutuhan remaja dalam perancangan interior, seperti privasi, kreativitas, dan interaksi sosial positif.

1.3 Rumusan Permasalahan

Merunut Identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan permasalahan yang dijadikan patokan untuk perancangan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan *Art Therapy Center* yang dapat mendukung pemulihan serta peningkatan *mental health*?
2. Bagaimana perancangan interior *art therapy center* yang dapat mendukung berjalannya aktivitas art therapy maupun aktivitas seni lainnya?
3. Bagaimana penyediaan fasilitas pada *art therapy Center* yang dapat mengoptimalkan penggunaan ruang yang menciptakan suasana nyaman dalam pemenuhan kebutuhan remaja?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *Art Therapy Centre* sebagai pusat peningkatan *mental health* remaja sekaligus sebagai sarana seni kreatif dengan pendekatan psikologi ruang, diharapkan dapat mawadahi aspek yang bermanfaat bagi masyarakat serta menunjang peningkatan kesehatan mental, kegiatan kreativitas, komunitas, rekreasi, kesehatan, serta sarana pendidikan non-formal yang bisa dimanfaatkan dan menjadi batu loncatan baru dengan adanya fasilitas *Art Therapy Centre* yang di Indonesia yang sekaligus sebagai sarana *healing* dan rekreasi. Sehingga diharapkan dapat mengurangi dan mengantisipasi isu permasalahan *mental health* pada remaja. Tujuan pengguna perancangan ini adalah generasi muda khususnya remaja Kota Baru Parahyangan juga untuk masyarakat umum yang berminat tinggi pada aktivitas seni dalam penyaluran peningkatan *mental health*.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Untuk merealisasikan tujuan Perancangan *Art Therapy Center* sebagai Pusat Pemulihan Mental Health Remaja maka sasaran perancangan yang diperlukan diantaranya :

1. Menciptakan ruang dengan pertimbangan pemulihan *mental health* dengan menerapkan pendekatan psikologi ruang pada perancangan.
2. Merancang ruang interior yang memudahkan jalannya aktivitas terapi dan aktivitas seni lainnya melalui kedekatan hubungan antar ruang.
3. Menyediakan fasilitas art therapy, therapeutic dan stress relieve sebagai sarana *healing* dan kreativitas melalui media seni yang dapat membantu mempromosikan hubungan sosial dan kedekatan antara penghuni ruangan.

1.5 Batasan Perancangan

Adapun batasan-batasan perancangan sebagai landasan penyelesaian proses perancangan interior Fasilitas Seni Kreatif, Kota Baru Parahyangan :

1. Lokasi Perancangan berada di Kawasan Town Center Kota Baru Parahyangan, Jl. Raya Parahyangan, Kertajaya, Padalarang, Kab. Bandung Barat.

Dengan batasan perancangan proyek sebagai berikut :

a. Perancangan ruang dimulai dari :

1. *Lobby* dan Resepsionis (150 m²)
2. Studio Lukis (59 m²)
3. Studio Gambar (56 m²)
4. Studi Tari (150 m²)
5. *Therapeutic Workshop* (100 m²)
6. *Healing Vacation Room* (100 m²)
7. Ruang Konseling (80 m²)
8. *Art Therapy* Individu (127 m²)
9. *Art Therapy* Kelompok (210 m²)
10. *Art Shop* (42 m²)
11. Café (200 m²)

b. User atau pengguna ruang meliputi, Remaja, anak, orang tua/pendamping, staff gedung, tenaga edukasi dan kesehatan (terdiri atas art therapist *Art Therapy*,

pemateri workshop seni gambar, lukis, serta pelatih seni tari.), dan masyarakat umum.

- c. Standarisasi perancangan ruang meliputi, fungsi sesuai aktivitas pengguna dan ruang, suasana atau *ambience* ruang, ergonomi serta antropometri elemen interior ruang.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari Perancangan *Art Therapy Center* sebagai Pusat Pemulihan Mental Health Remaja dengan Fokus Mental health remaja adalah sebagai berikut :

1. Sebagai perkembangan ilmu dan pengetahuan desain interior dengan pengembangan Fasilitas *Art Therapy Centre* sebagai sarana pemulihan dan peningkatan *mental health* serta mencakup sarana *healing*, rekreasi, dan Pendidikan non-formal di Indonesia.
2. Sebagai pemenuhan syarat Tugas Akhir jurusan Desain Interior Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung yang nantinya digunakan sebagai pegangan serta pedoman perancangan *Art Therapy Centre* pada bagian Telkom University.

1.7 Metode Perancangan

Proses perancangan didasari data factual yang diperoleh dari data lapangan dengan observasi, Analisa, pengumpulan data, pembahasan, serta pengolahan data yang disimpulkan dengan menarik literasi dan saran perancangan *Art Therapy Centre*.

1.7.1 Metode Pengumpulan Sumber Data

1.Data Primer

Data primer merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dan faktual dari hasil survei lapangan :

- a. Kegiatan survei lapangan sebagai metode pengumpulan data primer secara langsung meliputi kegiatan observasi, analisa, pengumpulan data, pengolahan data, serta studi banding pada beberapa lokasi sebagai berikut :
 - Survei Studi Kasus : Site Town Center, Kota Baru Parahyangan
 - Studi banding *Art Therapy Center* :

1. Nama : Bright Beginnings Developmental centre.

Alamat : Kompleks Ruko City Square Blok A3-A5,___Jl Abdul Rahman Saleh Bandung 40174

Fungsi : *Developmental Center* (Mental Health)

2. Nama : *Art Therapy Center* Widyatama

Alamat : Widyatama Univerity, Jl. Cikutra no 204 A, Bandung

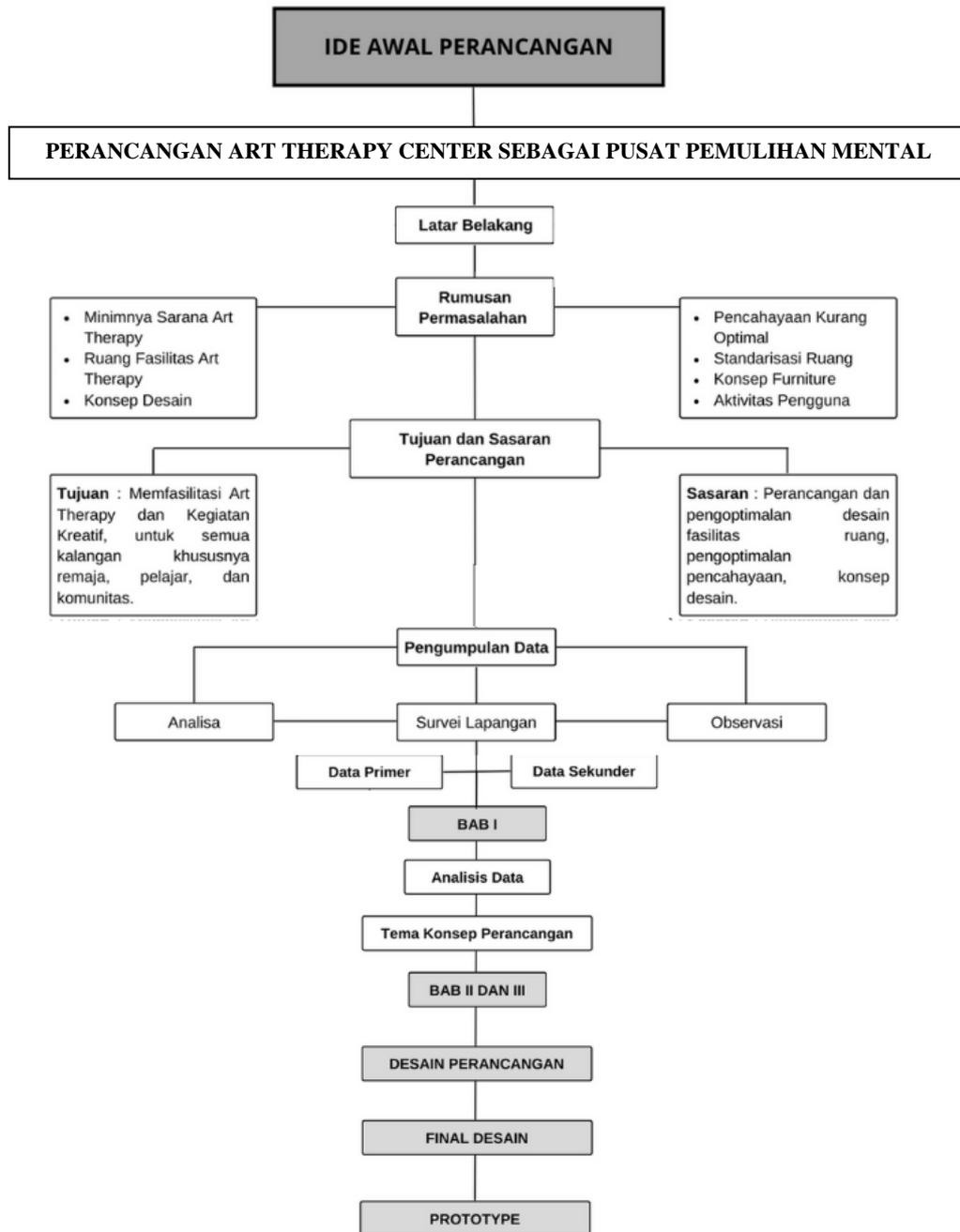
Fungsi : *Art Therapy Center*

- Analisa dan Observasi pengamatan lapangan yang dilakukan dimulai dari elemen interior, ruang dan fasilitas yang tersedia, regulasi alur kegiatan pengguna, aktivitas, serta sirkulasi ruang. Menurut Satori dan Komariyah, (2014:200) Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. Sedangkan Observasi menurut Widoyoko (2014:46) merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.
- Wawancara, kegiatan wawancara dinilai menghasilkan informasi dan data yang valid dan faktual dengan narasumber pengguna atau staff di *art therapy centre* yang dijadikan studi banding survei lapangan, hal ini dilakukan untuk mengetahui regulasi dan peraturan serta detail mengenai data yang sedang dikumpulkan.
- Dokumentasi, berupa perekaman digital dengan fotoruang dan juga elemen-elemen interior yang dianalisa. Visualisasi data yang dilakukan saat proses pengumpulan data pada saat survei lapangan.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang valid dan didapatkan dari sumber literatur yang valid seperti buku, jurnal, artikel, dan proceeding mengenai *Art Therapy Centre* dan tentunya yang berkaitan dengan isu yang diangkat dalam perancangan.

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Pembaban

Penulisan pada laporan pengantar karya Merancang V ini terdiri dari lima bab disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN, menjelaskan keseluruhan dari latar belakang mengenai objek perancangan, identifikasi permasalahan rumusan masalah, tujuan dan sasaran desain, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, serta pembaban.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN ANALISA PROJEK, menjelaskan tentang data-data teori literatur berdasarkan sumber jurnal, buku-buku, dan proceeding yang berkaitan dengan kasus studi perancangan Fasilitas Creative sebagai Sarana Pemulihan Stres Anak dan Remaja (Dengan Fokus Mental Health Remaja) yang nantinya digunakan dalam proses desain, menguraikan data lapangan baik data fisik dan non fisik serta data acuan dari studi banding yang dilakukan dengan pendekatan desain yang diambil.

BAB III: KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR, menjelaskan terkait tema dan konsep perancangan diterapkan pada desain perancangan Fasilitas Creative sebagai Sarana Pemulihan Stres Anak dan Remaja (Dengan Fokus Mental Health Remaja) dalam mengimplementasikan solusi permasalahan yang dijabarkan pada identifikasi permasalahan perancangan.

BAB IV: PENUTUP, mengenai kesimpulan dari permasalahan yang telah dirumuskan berupa fakta, pendapat, alasan pendukung mengenai objek perancangan. Pada bagian kesimpulan merupakan akhir dari proses perancangan.