

Arsitektur Untuk Membantu Menyembuhkan Kerusakan Psikis Pada Manusia (Kekerasan Pada Anak)

Ulfa Mazaya dan Wahyu Setyawan

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111, Indonesia

e-mail: mazaya12@mhs.arch.its.ac.id; wahyu_s@arch.its.ac.id

Abstrak— Kekerasan terhadap anak di dalam kehidupan berumah tangga seakan meningkat setiap tahunnya. Sering sekali penyelesaian masalah terhenti pada tahapan pengobatan fisik saja tanpa mempertimbangkan segi psikis anak selaku korban. Oleh karena itu, terjadi perputaran dari korban terdahulu menjadi pelaku di masa depannya dikarenakan tidak adanya penanganan psikis. Untuk itu diperlukan rehabilitasi untuk anak menyembuhkan masalah psikis dampak kekerasan yang dialaminya. Selain memberikan terapi penyembuhan, tingkat kenyamanan sangat diperlukan untuk menunjang penyembuhan anak. Tingkat privasi anak juga mempengaruhi proses penyembuhan sang anak. Dengan menggabungkan beberapa unsur arsitektural maka terciptalah suatu desain yang dapat membantu memenuhi kebutuhan anak akan kenyamanan. Unsur yang dipilih memiliki kemampuan healing dan menenangkan dari segi psikis untuk anak, beserta pengguna lainnya, disela kegiatan terapi. Dengan menggunakan metode desain Scientific Problem Solving..

Kata Kunci— Anak, healing, kekerasan dalam rumah tangga, pusat rehabilitasi.

I. PENDAHULUAN

KELUARGA adalah lingkungan dimana anak pertama kali melakukan interaksinya dan tempat membentuk karakter dan kepribadian dirinya. Tetapi kenyataannya, masih banyak kabar tentang tindak kekerasan yang terjadi kepada anak-anak. Keluarga yang seharusnya menjadi tempat mereka tumbuh dengan aman malah melakukan hal yang sebaliknya.

Menurut data yang dikumpulkan pusat data dan informasi Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia, tahun 2010 hingga 2014 tercatat kasus pelanggaran hak anak sebanyak 21.869.797 yang tersebar di 34 provinsi, 179 kabupaten dan kota. 42-58% dari pelanggaran hak anak tersebut merupakan kekerasan seksual terhadap anak dan selebihnya merupakan kasus kekerasan fisik dan penelantaran anak [1]. Menurut ketua komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). 70% dari pelaku kekerasan yang dialami anak dilakukan oleh orang tua korban [2].

Menurut hasil survei yang dilakukan ke lembaga perlindungan anak (LPA) Surabaya, anak yang mendapat kekerasan melaporkan kasus ke LPA baik sang anak sendiri

maupun saksi seperti keluarga, tetangga dan sebagainya. Setelah diselidiki anak dibawa ke suatu tempat yang kerahasiannya dijaga untuk tempat mereka tinggal. Tetapi, terkadang penanganan terhadap kebutuhan penyembuhan psikis tidak tersedia secara penuh.

Tempat ini merupakan tempat aman untuk anak, diumpamakan sebagai safe house bagi mereka. [3]

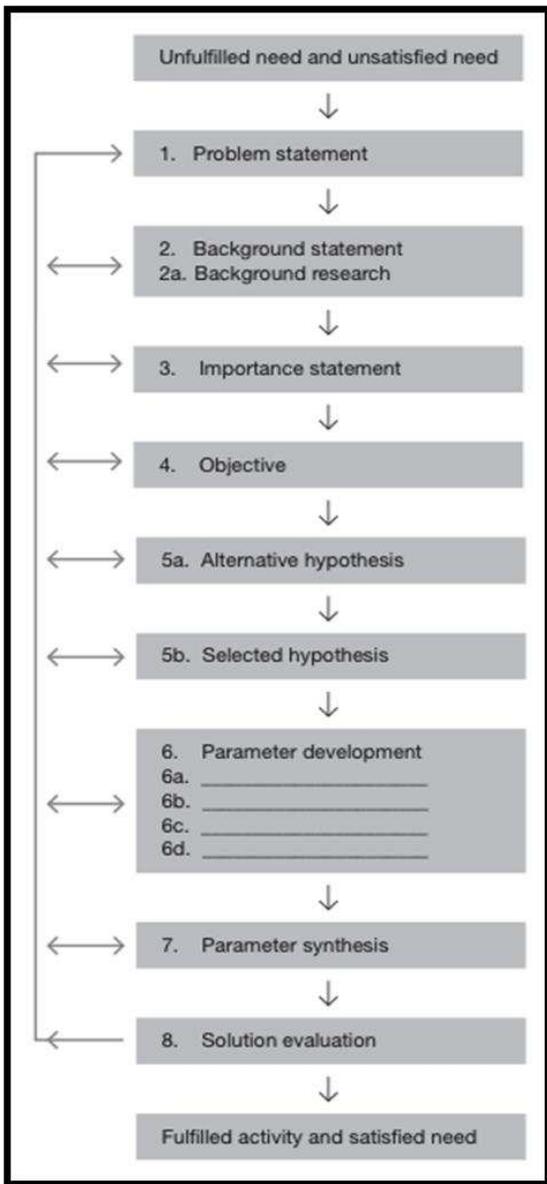
Kurangnya wadah untuk menyembuhkan masalah psikis anak merupakan salah satu penyebab. Terkadang tempat yang digunakan bukanlah tempat khusus sesuai dengan apa yang anak butuhkan untuk membantu mereka di sela sesi terapi. Oleh karena itu dibutuhkannya suatu ruang yang baik dengan memasukkan unsur yang dapat membantu proses penyembuhan menjadi lebih mudah untuk sang anak, yaitu dapat dengan memasukkan dan mengaitkan unsur arsitektural yang memiliki unsur penyembuhan (healing).

Dalam konteks arsitektural dapat diciptakan suasana yang mudah dipahami pengguna, khususnya untuk anak-anak, dimana hal tersebut merupakan sesuatu yang penting untuk seseorang yang sedang mengalami depresi dan juga yang memiliki kelainan/kerusakan kognitif seperti cedera otak pada korban kekerasan. Safe house sendiri hanya sebuah perumpamaan tempat untuk anak mendapat penyembuhan dari segi psikis. Tempat yang dipilih berupa pusat rehabilitasi.

II. URAIAN PENELITIAN

Dalam melakukan perancangan arsitektur, terdapat banyak metode yang digunakan sebagai landasan acuan dalam merancang. Menurut Vitruvius, teori merupakan akar arsitektur, dimana teori merupakan hasil pemikiran yang beralasan yang menjelaskan proses konversi bahan bangunan menjadi hasil yang akhirnya menjadi hasil yang akhirnya menjadi jawaban terhadap persoalan. Seorang arsitek yang berpegang pada teori dapat membuktikan kebenaran hasil rancangannya.

Menggunakan metode yang dipilih yaitu *Scientific Problem Solving Process*, Briggs dan Halvick mengatakan bahwa dalam memecahkan permasalahan lingkungan manusia (*human environmental problems*) perlu untuk



Gambar 1. Scientific Problem Solving Process
Sumber: Dubberly, Hugh. *How Do You Do Design*



Gambar 2. Siteplan
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 3. Suasana Tapak
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 4. Taman Belakang
Sumber: dokumen pribadi

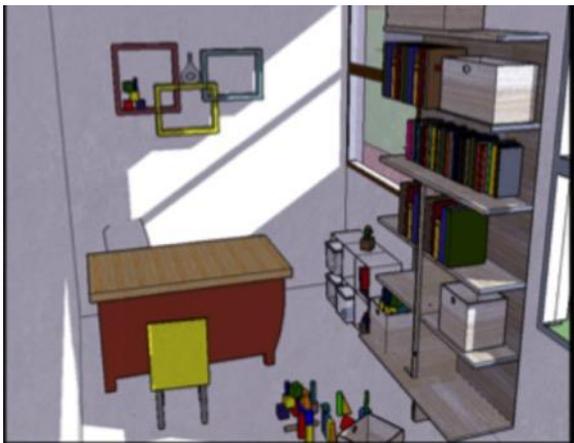


Gambar 5. Rooftop Garden
Sumber: dokumen pribadi

menciptakan suatu kreasi yang optimal dalam penyelesaiannya yang kemudian dikembangkan solusi tersebut kedepannya agar lebih optimal [4]. Isu yang dipilih akan menjadi titik fokus utama atas permasalahan yang ingin diselesaikannya. Adapun isu yang terkait adalah isu kekerasan yang terjadi pada anak-anak dalam kehidupan rumah tangga yang kurang mendapat penanganan dari segi psikis mereka.



Gambar 6. *Clear Visual*
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 7. Interior Ruang *Play Therapy*
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 8. Interior Ruang Bersama
Sumber: dokumen pribadi

Adapun penerapannya sebagai berikut:

1) *Problem Statement*

Memaparkan fakta-fakta dan pertanyaan tentang isu terkait dan data yang ada sebagai pegangan awal akan permasalahan.

2) *Background Statement*

Investigasi lebih lanjut dalam latar belakang permasalahan yang dapat menjawab pertanyaan tentang apa, siapa, kenapa, kapan, dimana dan bagaimana permasalahan itu terjadi.

3) *Importance Statement*

Pernyataan penting yang membuktikan keberadaan malfungsi yang signifikan terhadap masalah kritis yang berhubungan dengan kebutuhan hidup kemanusiaan dan konsekuensi yang dapat terjadi apabila permasalahan tersebut tidak ditangani.

4) *Objective*

Pernyataan atas goal yang diinginkan untuk dipenuhi dengan solusi yang tepat untuk masalah tersebut.

5) *Alternative Hypothesis – Selected Hypothesis*

Terdiri atas beberapa alternatif solusi yang keluar dari tahapan sebelumnya untuk ditegaskan lebih lanjut saat suatu pendekatan tertentu dilakukan.

6) *Parameter Development*

Mencari pertimbangan yang diperlukan untuk pengembangan solusi. Hal tersebut berupa sebuah persyaratan umum tentang apa saja yang dapat melengkapi hasil dari hipotesis yang dilakukan.

7) *Parameter Synthesis*

Hasil hipotesis di optimalisasikan dalam solusi berbentuk fisik yang dapat berupa sebuah bentukan tulisan, mendesain suatu produk maupun mendesain ulang.

8) *Solution Evaluation*

Melaksanakan hasil dari penyelesaian masalah dalam bentuk solusi desain yang menggambarkan kebutuhan yang telah dijabarkan pada tahapan sebelumnya.

Saat kebutuhan dan rasa puas sudah terpenuhi maka goal tercapai.

III. PENERAPAN KONSEP

Pada bab ini menjabarkan eksplorasi desain:

A. *Konsep Tapak*

Bangunan ditata agar tercipta ruang luar yang mengitari bangunan. Bangunan terbagi menjadi dua area, yaitu area terapi dan tempat tinggal.

Akses masuk pada tapak terdapat pada bagian timur lahan dimana diletakkan diujung lahan dikarenakan terdapat persimpangan pada sisi jalan bagian timur dan selatan lahan yang memungkinkan kemacetan saat mobil berhenti di area dropzone.

B. *Konsep Eksterior*

Dibutuhkan suatu lingkungan yang dapat membantu proses penyembuhan terhadap pasien disela-sela kegiatan terapi mereka. Lingkungan yang mudah dipahami, khususnya untuk anak-anak, merupakan sesuatu yang penting untuk orang yang sedang mengalami depresi. Beberapa faktor yang dapat membantu pasien dalam penyembuhan, dari segi desain

bangunan yang memiliki efek untuk tubuh dan pikiran, meliputi :

1) *Pewarnaan*

Penggunaan warna tertentu, pada tingkatan level mata anak, dapat membantu menjadi lebih terarah [5]. Warna yang dipilih untuk bagian eksterior adalah warna alam yaitu coklat dan hijau. Dimana warna coklat dianggap sebagai warna yang menimbulkan rasa aman, sedangkan warna hijau merupakan warna yang paling menenangkan bagi mata manusia.

2) *Unsur Alam*

Penelitian menunjukkan bahwa apa yang dilihat memiliki dampak tersendiri, lingkungan yang alami, seperti alam, mendapat hasil yang paling baik dalam *me-refresh* otak pengamat dibanding melihat keadaan lingkungan buatan manusia.

Unsur alam yang diaplikasikan ke desain meliputi air, tanaman dan kayu dimana masing-masing memiliki manfaat tersendiri.

Dengan berada di dekat air dapat membuat seseorang merasa lebih bahagia, lebih sehat dan menjadi lebih baik terhadap apa yang sedang dilakukan.

“being around water gives our brains and our senses a rest from overstimulation” [6].

Sedangkan tanaman sendiri, memandangi pemandangan yang didominasi oleh pohon, bunga atau air dapat menurunkan rasa amarah, anxiety dan menimbulkan rasa rileks [6]. Untuk unsur kayu, sebagai material bangunan dapat menstimulasi kepuasan akan *aesthetic*, meningkatkan ketenangan dan membuat seseorang menjadi lebih baik [7].

3) *Rooftop Garden*

Lantai dua dan tiga merupakan tempat dimana kegiatan terapi dilakukan. Saat diterapi, pasien akan menghadapi permasalahan mereka. Otak dan saraf mereka akan menjadi teroverstimulasi. Dengan berada di daerah alam hijau dapat membantu menimbulkan rasa relaksasi dan mengurangi rasa panik. Tiap lantai memiliki taman untuk memberikan celah yang tetap private untuk menenangkan diri disela sesi terapi.

4) *Signage*

Penting adanya petunjuk informasi pada suatu titik strategis tertentu untuk menuntun ke arah yang benar, hal tersebut dibutuhkan oleh seseorang yang berada di lingkungan baru yang asing baginya. Tanda penunjuk arah haruslah yang mudah dibaca dan dipahami dengan mempertimbangkan keberadaan huruf braile bukan hanya tulisan ataupun gambar saja.

5) *Clear Visual*

Dengan akses pandang yang jelas (*clear visual access*) dapat membuat pengguna tau akan apa yang akan dihadapinya disaat ia akan memasuki sebuah area baru. Hal tersebut akan memudahkan dalam mengurangi rasa gelisah dan membuat tidak merasa adanya ancaman yang dapat terjadi disaat memasuki area baru.

Akses pandang yang jelas juga membantu seseorang yang memiliki kekurangan fisik seperti tidak bisa melihat,

mendengar, berbicara dan sebagainya. Pengawas dapat terbantu dalam mengawasi perilaku anak tanpa harus berada di ruang yang sama [8].

C. *Konsep Interior*

1) *Pewarnaan*

Penggunaan warna tertentu, pada tingkatan level mata pasien, dapat membantu menjadi lebih terarah. Warna yang dipilih untuk bagian interior [5], yaitu:

2) *Biru*

Warna biru memiliki manfaat tersendiri bagi pikiran dan tubuh dimana warna tersebut dapat memperlambat metabolisme manusia sehingga menghasilkan efek yang menenangkan.

3) *Kuning*

Warna kuning menghasilkan efek hangat dan dapat membangkitkan keceriaan, merangsang aktivitas mental dan menghasilkan energi pada otot.

4) *Merah*

Warna merah jika digunakan sebagai warna aksen dapat membuat seseorang untuk membuat keputusan dengan cepat.

5) *Jingga*

Warna jingga dapat meningkatkan pasokan oksigen ke otak, menghasilkan efek yang menyegarkan dan menstimulasi aktivitas mental.

6) *Terskala*

Dengan ruangan yang terskala yang berarti cukup sesuai kebutuhan maka akan timbul suatu perasaan menjadi suatu bagian dari tempat ia berada dan membangun rasa percaya dirinya untuk lebih terbuka menceritakan titik permasalahan dalam dirinya. Hubungan yang terbangun adalah hubungan pasien – pasien dan pasien – staff.

7) *Niches*

Niches adalah cerukan yang di dinding maupun di depan jendela yang menyediakan suatu ruang untuk memenuhi kebutuhan psikologis. Disaat seseorang mengalami rasa depresi, dibutuhkan suatu celah untuk menyendiri dan duduk merenung, terutama bagi pasien rehabilitasi yang membutuhkan waktu untuk menenangkan diri di sela kegiatan.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Kurangnya wadah untuk menyembuhkan masalah psikis anak di Indonesia. Terkadang tempat yang digunakan bukanlah tempat khusus sesuai dengan apa yang anak butuhkan untuk membantu mereka di sela sesi terapi. Objektif yang terpilih adalah sebuah fasilitas rehabilitasi yang memiliki penempatan unsur arsitektural pada bagian tertentu yang dapat membantu anak disela sesi terapi mereka dan memberikan celah untuk mengurangi rasa anxiety mereka, yang selain itu juga berfungsi sebagai tempat pertemuan tenaga ahli profesi yang dibutuhkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas

berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan. Terima kasih kepada keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung hingga jurnal ini terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] https://id.wikipedia.org/wiki/Kejahatan_seksual_terhadap_anak_di_Indonesia diakses pada 7 Juni 2016
- [2] Ikhtiar Ramadhan, Lucky. "KPAI: Kekerasan Pada Anak di Indonesia Masih Tinggi". 6 Juni 2016.
- [3] <https://nasional.tempo.co/read/news/2016/04/26/173765863/kpai-kekerasan-terhadap-anak-di-indonesia-masih-tinggi>
- [4] Muwahid. (2009), Rehabilitasi Mental Anak Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga Studi Kasus Di Rumah Perlindungan Sosial Anak (RPSA) Bambu Apus Jakarta Timur, Skripsi S.Sos.I., Universita Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.
- [5] Dubberly, Hugh. "How Do Ypu Do Design". 37
- [6] Rehabilit, Prarthana. "Prarthana, Rehabilitation Center For Sex Workers". 8 Desember 2015.
- [7] <https://www.behance.net/gallery/5488067/PRARTHANA-REHABILITATION-CENTER-FOR-SEX-WORKERS>
- [8] Gregoire, Carolyn. "Why Being Near The Ocean Can Make You Calmer And More Creative". 6 Juni 2016.
- [9] http://www.huffingtonpost.com/2016/02/25/mental-benefits-water_n_5791024.html
- [10] Laukkanen, Markku. "The Positive Health Effects of Wood As a Building Material". 6 Juni 2016.
- [11] <http://www.woodarchitecture.fi/articles/positive-health-effects-wood-building-material>
- [12] Vanessa Quirk. "The 8 Things Domestic Violence Shelters Can Teach Us About Secure School Design" 21 Jan 2013. ArchDaily. Accessed 11 Nov 2015. <http://www.archdaily.com/326114/the-8-things-domestic-violence-shelters-can-teach-us-about-secure-school-design/>