

CREATIVE SPACE BAGI PENYANDANG GANGGUAN MENTAL DI BANJARBARU CREATIVE SPACE FOR PEOPLE WITH MENTAL DISORDER IN BANJARBARU

Adhinda Safira Faizatur Rachfa

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812220001@mhs.ulm.ac.id

Bani Noor Muchamad

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
bani.nm@ulm.ac.id

ABSTRAK

Gangguan mental merupakan salah satu fenomena sosial yang saat ini jumlahnya terus meningkat setiap tahunnya, namun meningkatnya jumlah penyandang gangguan mental ini tidak diiringi dengan jumlah fasilitas kesehatan mental di Indonesia khususnya kota Banjarbaru. *Creative Space* bagi Penyandang Gangguan Mental di Banjarbaru dirancang untuk menjadi salah satu sarana alternatif terapi dan konseling bagi penyandang gangguan mental melalui kegiatan kreatif, dengan metode *behavior setting* yang menjadikan perilaku sebagai fokus utama dalam rancangannya. Serta konsep "*blank canvas*" yang memiliki empat point pengembangan yaitu *sequence*, ekspresif, *collaborative*, dan fleksibilitas. Adanya *creative space* ini, diharap juga mampu merubah paradigma masyarakat mengenai isu-isu gangguan mental yang sampai saat ini masih buruk. Melalui rancangan yang mengedepankan konsep *sequence* melalui adanya penggunaan ramp serta koridor yang mampu memberikan pengalaman ruang terhadap pengunjung, dimana pengalaman ruang tersebut dapat menjadikan pengunjung menjadi lebih ekspresif sehingga desain dibuat ekspresif melalui adanya kegiatan dan desain yang *collaborative* serta fleksibel melalui interior dan penggunaan furniture-furniture pada rancangan.

Kata kunci: gangguan menta, *creative space*, behavior setting, terapi.

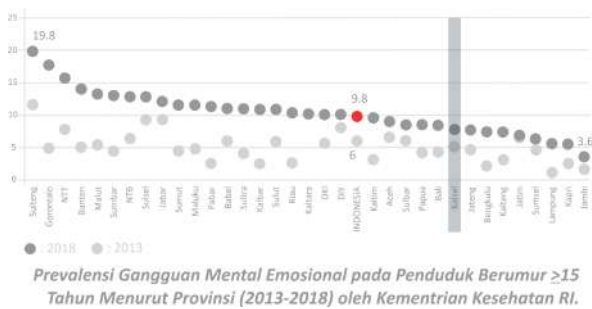
ABSTRACT

Mental disorders are one of the social phenomena whose number continues to increase every year, but the increasing number of people with mental disorders is not accompanied by the number of mental health facilities in Indonesia, especially the city of Banjarbaru. Creative Space for People with Mental Disorders in Banjarbaru is designed to be an alternative means of therapy and counseling for people with mental disorders through creative activities, with a behavior setting method that makes behavior the main focus in its design. And the concept of "blank canvas" which has four development points, namely sequence, expressive, collaborative, and flexibility. The existence of this creative space is also expected to be able to change the paradigm of society regarding the issues of mental disorders which are still bad. Through a design that puts forward the concept of sequences through the use of ramps and corridors that are able to provide a space experience for visitors, where the space experience can make visitors more expressive so that designs are made expressive through collaborative and flexible activities and designs through interiors and the use of furniture. on the plan.

Keywords: mental disorders, *creative space*, behavior setting, therapy.

PENDAHULUAN

Gangguan mental merupakan salah satu fenomena sosial yang saat ini banyak terjadi disekitar kita, dimana gangguan ini tidak hanya menyerang fisik dari penderitanya namun juga psikisnya. Setiap tahunnya, jumlah penyandang gangguan mental terus bertambah, berdasar data prevalensi Kementerian Kesehatan / Rights Watch/NRC Tahun 2019 mengenai data penyandang gangguan mental di Indonesia, menunjukkan bahwa 17% dari 250 juta jiwa penduduk Indonesia adalah penyandang penyakit kejiwaan, dan 19 juta jiwa lainnya mengalami gangguan mental emosional.



*Gambar 1. Data Prevalensi Gangguan Mental
Sumber: Kemenkes RI (2018)*

Namun bertambahnya jumlah dari penyandang gangguan mental ini tidak diiringi dengan bertambahnya jumlah fasilitas kesehatan mental yang memadai. Di Indonesia sendiri hanya terdapat 48 rumah sakit jiwa yang tersebar hanya di 26 provinsi, delapan provinsi tidak memiliki rumah sakit jiwa, tiga provinsi tidak memiliki psikiater. Selain itu, paradigma masyarakat mengenai isu kesehatan mental ini masih dapat terbilang buruk, pemahaman mereka mengenai kesehatan mental masih tidak dapat lepas daripada stigma mereka sendiri. Banyak dari mereka yang menganggap bahwa gangguan mental merupakan bagian dari kutukan, kurang dekat dengan Tuhan dan sebagainya. Dari pemikiran tersebut, sehingga untuk menangani hal tersebut mereka masih berpikir bahwa hal tersebut dapat ditangani melalui cara-cara spiritual dan tradisional.

Adanya hal-hal tersebut yang pada akhirnya mengakibatkan banyaknya kasus gangguan mental tidak dapat tertangani dengan tepat, dan pada akhirnya mengakibatkan semakin banyaknya jumlah penyandang gangguan mental itu sendiri.

PERMASALAHAN

Menurut dr. Dharma Putra, saat ini angka penderita gangguan jiwa di Kalimantan Selatan terus meningkat, setidaknya terdapat 6000 penderita gangguan jiwa berat yang ada di Kalimantan Selatan, 4000 diantaranya saat ini tengah dirawat di RSJ Sambang Lihum. Namun, di Kalimantan Sendiri hanya terdapat satu fasilitas Rumah Sakit Jiwa yang letaknya ada pada Kabupaten Banjar. Sedangkan di Banjarbaru sendiri, fasilitas tersebut masih bergandengan dengan rumah sakit daerah dan praktek dari psikolog.

Selain jumlah fasilitas kesehatan mental yang kurang dan tidak memadai, kepercayaan masyarakat dan paradigma masyarakat terhadap fasilitas kesehatan mental ini masih sangat kurang. Masyarakat masih menganggap bahwa pergi ke rumah sakit jiwa merupakan satu hal yang memalukan, sehingga banyak dari mereka yang pada akhirnya menyembunyikan penderita dan pada akhirnya tidak tertangani dengan baik.

Dari beberapa isu tersebutlah mengapa *creative space* ini hadir. *creative space* ini menjadi salah satu sarana alternatif yang menjadikan segala bentuk kreativitas sebagai salah satu sarana terapi. Adanya kegiatan kreatif ini juga dapat menjadi bentuk bagian dari pengekspresian diri. Sehingga permasalahan yang ada pada rancangan adalah bagaimana rancangan *creative space* yang dapat menjadi sarana terapi bagi orang dengan masalah kejiwaan di Kota Banjarbaru melalui desain yang ekspresif serta memiliki citra yang menarik bagi masyarakat?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Gangguan Mental

Dalam dunia kesehatan mental penderita gangguan mental ini dibagi menjadi beberapa klasifikasi. Dalam infoDATIN Kemenkes RI tahun 2018 penderita gangguan mental ini dibedakan menjadi dua tipe, pengklasifikasian tipe ini ditinjau dari keadaan jiwa yang mereka alami. Menurut infoDATIN kemenkes RI Tahun 2018 terdapat dua tipe itu adalah:

- Orang dengan Masalah Kejiwaan (ODMK), pengertian ODMK sendiri ialah individu yang memiliki permasalahan dalam beberapa konteks, baik berupa masalah fisik, mental, sosial, pertumbuhan perkembangan, dan keadaan hidup. Dimana adanya masalah ini dapat menyebabkan seseorang menjadi memiliki gangguan jiwa bila tidak segera diatasi.
- Orang dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) adalah lanjutan dari orang dengan masalah kejiwaan, mereka akan mengalami gangguan dalam berperilaku, berpikir, dan semua gangguan tersebut akan terbentuk dan termanifestasi melalui gejala-gejala yang timbul. Gejala tersebut akan berkembang menjadi bentuk-bentuk perilaku yang menyimpang dan mulai berbeda. Hal ini akan menyebabkan terhambatnya kehidupan mereka.

Untuk memperjelas jangkauan dan rangkaian kegiatan yang ada pada rancangan, *creative space* ini difokuskan dan ditujukan pada orang dengan masalah kejiwaan (ODMK), hal ini karena adanya penanganan ODMK yang baik maka akan terhindar nya adanya orang dengan gangguan jiwa (ODGJ) yang semakin banyak.

B. Tinjauan Psikoterapi

Psikoterapi berasal dari dua kata yaitu "*psyche*" yang memiliki arti jiwa dan "*therapy*" yang berarti hati. Secara harfiah psikoterapi adalah salah satu bentuk perawatan yang menggunakan pendekatan psikologis (jiwa) terhadap permasalahan kehidupan yang emosional (Asniti, 2014).

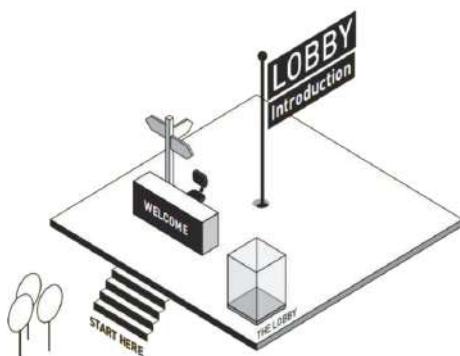
Psikoterapi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, pengertian terapi sendiri adalah sebuah usaha maupun upaya untuk memulihkan kembali kesehatan orang yang sedang sakit; pengobatan penyakit; dan perawatan. Dalam dunia psikologi sendiri, psikoterapi merupakan salah satu cara dan upaya untuk mengembalikan keadaan seseorang yang terganggu psikologisnya, upaya ini juga bertujuan untuk memberikan kehidupan yang lebih bahagia. Dalam dunia psikologi terdapat beberapa macam psikoterapi, namun yang digunakan dalam rancangan *creative space* ini adalah terapi seni (*art therapy*) dan seni music (*music therapy*).

- Terapi seni (*music therapy*), adalah sebuah gabungan dan perpaduan dari ilmu psikologi dan seni sebagai salah satu media untuk menyembuhkan masalah-masalah psikologi (Christiani, Mulyanto, dan Wahida. 2021). Dalam prosesnya, terapi seni menggunakan seni sebagai media mengekspresikan diri dan emosional mereka ke dalam sebuah kegiatan seni, seni juga dianggap sebagai salah satu cara manusia dalam berkomunikasi untuk menunjukkan dunia dan bahasa. (Christiani, Mulyanto, dan Wahida. 2021). Secara ilmiah seni jelas dapat meningkatkan kesehatan mental pada seseorang.
- Terapi musik (*music therapy*), merupakan salah satu bagian dari terapi seni, namun terapi musik lebih spesifik menggunakan musik sebagai medianya, dimana pengalaman musik dan hubungan yang berkembang diantaranya menjadi kekuatan dinamis bagi perubahan

(Bruscia. 2014 dalam Geraldina. 2017). Musik sendiri adalah sebuah produk dari pikiran, dengan bentuk elemen vibrasi (fisika dan kosmos) yang hadir dalam bentuk frekuensi, amplitudo, dan durasi yang ditransformasikan oleh manusia secara neurologis dan diinterpretasikan oleh otak dengan menjadi nada harmoni, timbre, dinamika, dan tempo (Djohan. 2009 dalam Geraldina. 2017)

C. Tinjauan *Creative Space*

Menurut *Creative HubKit British Council* (dalam Dewi, 2016: 29) *creative space* didefinisikan sebagai wadah yang kehadirannya bisa dalam bentuk nyata (fisik), atau virtual (tidak secara fisik), dimana wadah inilah yang dapat mengumpulkan komunitas dan orang-orang kreatif di dalamnya. Ruang-ruang ini juga dapat dijadikan sebagai ruang untuk mereka dapat mengembangkan ide-ide dalam berbagai bidang, seperti dalam bidang bisnis, budaya, teknologi, maupun kegiatan kreatif lainnya. Sedangkan menurut Dewi (2016), *creative space* adalah suatu tempat maupun wadah untuk pengembangan berbagai macam ide, yang mana dapat berupa ide bisnis, teknologi, seni, dan ide lainnya. Disini akan berkumpul orang-orang maupun komunitas dengan pekerjaan maupun latar belakang yang berbeda-beda, namun dengan ketertarikan serta ide yang sama dan ingin dikembangkan ke arah yang lebih bermanfaat.



Gambar 2. Ilustrasi *Creative Space*
Sumber: Katja Thoring (2019)

Ruang-ruang yang ada pada *creative space* ini dihasilkan melalui analisis kebutuhan ruang yang ditelaah melalui skenario aktivitas pelaku, dari skenario tersebut dihasilkan beberapa kebutuhan ruang yang ada pada *creative space*. Karena keterkaitannya terhadap penyandang gangguan mental, ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia No. 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa, *creative space* bagi penyandang gangguan mental ini masuk kedalam klasifikasi fasilitas pelayanan diluar sektor kesehatan dan fasilitas yang berbasis masyarakat.

Setola dan Leurs (dalam Katja, 2019) mengatakan bahwa ruang-ruang yang ada pada *creative space* dapat disebut sebagai "liar", "pub", "loteng", ataupun "tempat kerja" hal ini merupakan metafora siklus belajar yang dijelaskan Kolb (1984) bahwa *creative space* menyarankan kegiatan observasi; "pub" diidentifikasi sebagai ruang untuk berbagi pemikiran dengan orang lain; "loteng" harus digunakan untuk analisis; dan "tempat kerja" adalah untuk merencanakan dan membuat sesuatu.

D. Tinjauan *Behavior Setting*

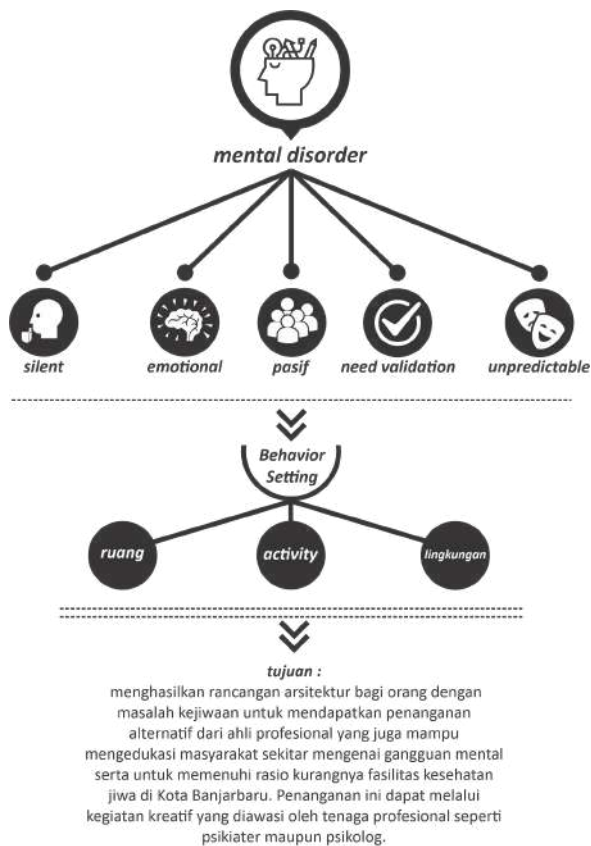
Behavior setting atau pengaturan perilaku adalah sebuah pengaturan perilaku manusia dengan lingkungannya secara fisik maupun sebaliknya, sedangkan menurut (Setiawan, 2020):

"*Behavior setting* dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik dengan tempat yang spesifik. Dengan demikian, *behavior setting* mengandung unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan, aktivitas, atau perilaku dari sekelompok orang tersebut, tempat dimana kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan."

Dalam metode *behavior setting* hal yang difokuskan adalah bagaimana identifikasi perilaku-perilaku yang terjadi secara berulang atau konstan pada suatu ruang atau lingkungannya. *Behavior setting*

dijabarkan menjadi dua istilah yaitu *system of activity* dimana istilah ini berfokus pada rangkaian perilaku maupun kegiatan yang dilakukan manusia contohnya seperti rangkaian persiapan pameran, sedangkan istilah *system of setting* berfokus pada tempat yang diartikan dalam unsur fisik (Haryadi dan Setiawan, 2020).

Sehingga dapat disimpulkan, metode *behavior setting* ini berfokus pada pengkajian perilaku manusia pada satu tempat maupun lingkungannya, sehingga setting itu akan kembali berdasar persepsi dan penilaian individu maupun kelompok tersebut, tergantung nilai-nilai, kesempatan, dan keputusan yang dibuat.



Gambar 3. Diagram Alur Metode
Sumber: Penulis (2022)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Creative Space bagi penyandang gangguan mental ini direncanakan berada pada Jl. A. Yani KM 33, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, Indonesia, dengan titik koordinat lokasi berada pada -3.440894,114.848034. Secara lebih tepat, lokasi ini berada disamping area komersial Q-Mall Banjarbaru, dan dekat dengan bundaran tugu Simpang Empat kota Banjarbaru. Lokasi ini tepat berada di pinggir jalan utama Martapura - Banjarbaru, dengan keadaan jalan raya yang memiliki mobilitas tinggi. Tapak berbentuk persegi panjang dengan luas sebesar 7.536 m2,



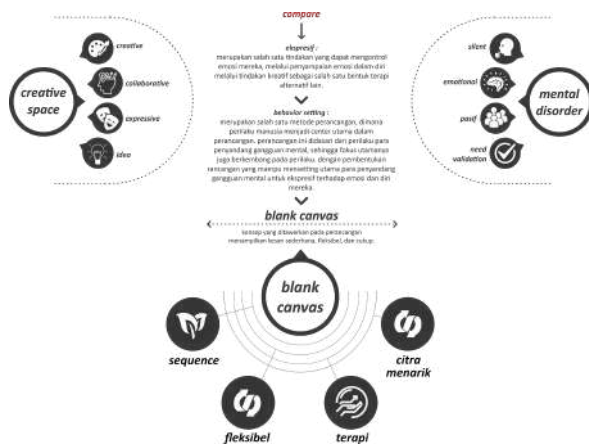
Gambar 4. Lokasi
Sumber: Penulis (2022)

Pemilihan lokasi perancangan untuk *creative space* bagi penyandang gangguan mental ini haruslah diperhatikan, lokasi haruslah mudah diketahui dan dijangkau orang banyak orang, salah satunya diketahui komunitas yang ada pada area tersebut, sehingga lokasi akan mudah dijangkau. Berdasar hal-hal yang perlu diperhatikan tersebut, pemilihan lokasi perancangan ini ialah berdasarkan studi lokasi terhadap beberapa *creative space* yang ada. Dari beberapa studi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan lokasi *creative space* cenderung berada pada pusat kota, dekat dengan beberapa fasilitas komersial, sehingga mudah dijangkau dan diketahui masyarakat sekitar dan anak muda sekitar.

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Program

Ide konsep dari rancangan ini dimulai dari karakteristik dan alurnya dari seorang penderita gangguan mental. Berdasar ide awal dan alur adaptasi tersebut, konsep program ini menjadikan karakteristik dari *creative space* dan penyandang gangguan mental sebagai ide dasar dan fokus utama.

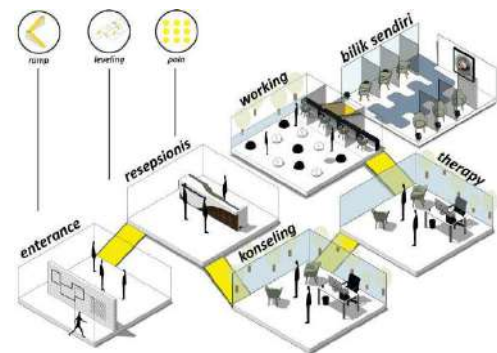


Gambar 5. Konsep Program
Sumber: Penulis (2022)

Konsep program ini dapat disebut dengan istilah “*blank canvas*”, konsep ini menjadikan perilaku sebagai fokus metode dalam rancangannya, konsep ini dipilih sebagai penggambaran bahwa rancangan dapat diibaratkan bagai kertas kosong yang siap diisi dengan berbagai goresan tinta melalui berbagai kegiatan yang berbasis kreativitas di dalamnya. Dengan beberapa poin yang dihadirkan dari konsep ini yaitu:

- *Sequence*, hal ini diterapkan pada penyusunan ruang dan massa pada *creative space*. Penyusunan alur ini didasarkan pada proses seseorang dari diam hingga mampu menyampaikan keadaan dirinya entah melalui kegiatan konseling maupun kegiatan kreatif. Pemilihan konsep *sequence* pada ruang ini karena *sequence* ini dapat

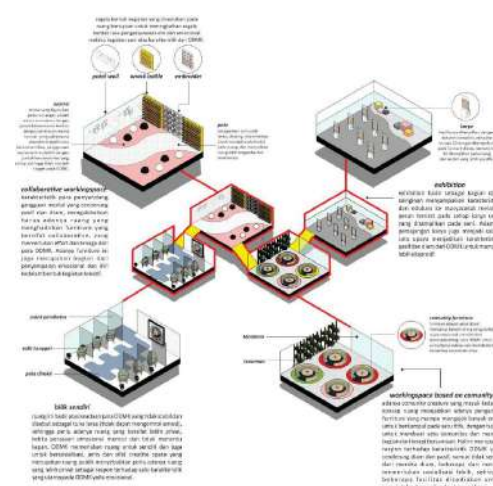
memberikan interaksi antar ruang dengan pengguna didalamnya, yang pada akhirnya dapat menghasilkan pengalaman ruang bagi individu yang berbeda-beda. Adanya interaksi ruang dengan pengguna dan pengalaman ruang yang diberikan, mampu meningkatkan keinginan seseorang untuk berekspresi di dalam ruang tersebut, bentuk ekspresi ini merupakan bentuk penyampaian emosional mereka, yang baik kedalam kegiatan kreatif maupun kegiatan konseling.



Gambar 6. Konsep Sequence
Sumber: Penulis (2022)

- *Collaborative*, karakteristik para penyandang gangguan mental yang cenderung pasif dan diam, hal ini mengakibatkan harus adanya desain ruang yang bersifat *collaborative*, hal ini salah satunya melalui desain furniture yang memerlukan effort dan tenaga dari para ODMK untuk menjalankannya. Adanya furniture ini juga merupakan bagian dari penyampaian emosional dan diri kedalam bentuk kegiatan kreatif.
- Ekspresif, adanya desain yang *collaborative* akan menghasilkan desain yang ekspresif pula. Desain yang ekspresif ini memiliki arti desain yang dapat digunakan para pengunjung untuk menyampaikan

emosional dan menggambarkan diri, sehingga pengadaannya dapat dipenuhi melalui desain yang *collaborative*. Sehingga desain ruang dapat digunakan para pengunjung dapat menyampaikan seluruh hal yang ingin disampaikan, melalui kegiatan kreatif seperti melukis melalui dinding lukis, seperti rasa emosional yang dapat diekspresikan melalui furniture *wrack bottle*, dan rasa cemas yang dapat ditenangkan dengan menyulam melalui furniture dinding sulam.



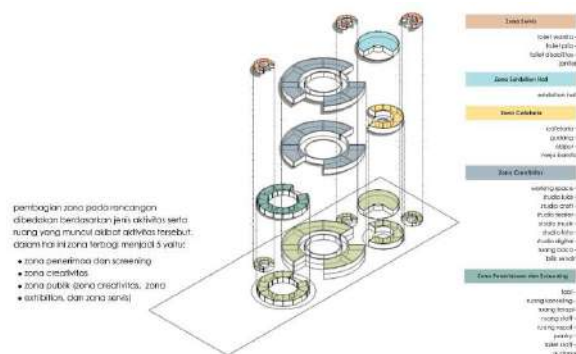
Gambar 7. Konsep Ekspresif
Sumber: Penulis (2022)

- Fleksibel, konsep rancangan ini menjadikan ruang-ruang di dalamnya untuk menjadi lebih fleksibel, karena dapat menjadi sarana terapi yang juga dapat sebagai bentuk pengekspresian diri melalui kegiatan kreatif, tidak ada yang harus terikat di dalamnya. . Adanya konsep ini juga bertujuan untuk memberikan rasa nyaman kepada para pengunjung, sehingga rasa nyaman ini dapat menyebabkan mereka merasa aman dan fleksibel ketika ingin menjalani

berbagai kegiatan kreatif di dalamnya.

2. Konsep Zoning

Konsep zoning pada perancangan dibuat juga membentuk sebuah *sequence* atau alur yang mampu membuat para penyandang gangguan mental dapat menyampaikan emosional diri mereka serta mengenali keadaan diri mereka sendiri.



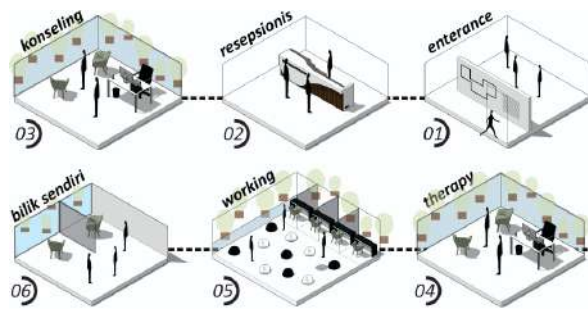
Gambar 8. Konsep Zoning
Sumber: Penulis (2022)

Pada zona pertama ialah zona paling depan merupakan zona penerimaan dan screening yang terdiri dari ruang pengelola dan konseling, zona selanjutnya adalah zona utama yaitu zona kreativitas yang terdiri dari sektor-sektor studio, lalu dilanjutkan pada zona publik yang terdiri dari zona kafetaria dan zona exhibition hall. Diantara zona-zona tersebut disisipkan zona servis yang berupa toilet dan janitor.

3. Konsep Ruang

Konsep ruang pada rancangan ini disusun juga melalui konsep *sequence* yang menggambarkan sebuah alur penyampaian ekspresi pada rancangan. Adanya alur ini mengakibatkan ruang yang dilalui harus berurutan, dimulai dari area entrance dan selanjutnya ke ruang resepsionis untuk dilakukan *screening*, selanjutnya mereka dapat melakukan kegiatan konseling terlebih dahulu untuk menghindari *self diagnose*,

setelah itu dilanjutkan kegiatan therapy salah satunya kegiatan kreatif, dan kegiatan lainnya.

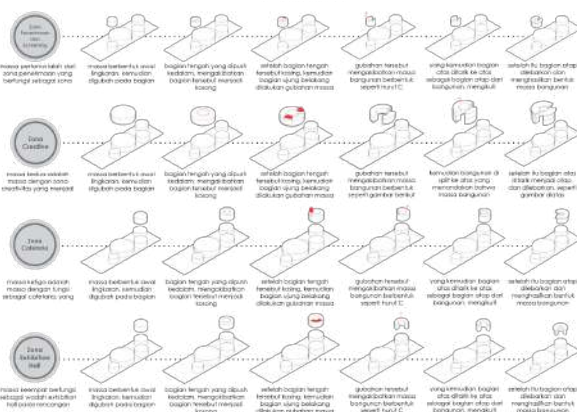


Gambar 9. Konsep Ruang
Sumber: Penulis (2022)

Selain ruang ini disusun berdasar konsep sequence, ruang-ruang ini juga hadir berdasarkan karakteristik yang ada pada penderita gangguan mental, sehingga desain ruang yang ada juga merupakan respon daripada karakteristik penderita yang ada.

4. Konsep Bentuk

Konsep bentuk daripada rancangan ialah menggunakan bentuk lingkaran, dengan pembagian beberapa massa bangunan.



Gambar 10. Konsep Bentuk
Sumber: Penulis (2022)

Bentuk lingkaran dipilih karena memiliki makna mengalir, utuh, dan satu. Bentuk lingkaran ini juga dirasa dapat

mendukung konsep sequence, dan fleksibel yang ingin ditampilkan pada rancangan. Alur sirkulasi pun akan lebih mudah dipahami dan dilewati pengunjung. Bentuk lingkaran yang digunakan ini juga menjadikan bagian tengah dari bentuk lingkaran ini sebagai center.

HASIL

Berdasarkan proses rancangan yang ada dapat disimpulkan secara garis besar mengenai data daripada rancangan yang terbangun adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Rancangan

Luas Lahan	7.536 m2	
Luas Bangunan	2.616,5 m2	
Kapasitas Bangunan	±125 orang (kondisional)	
Total Ruang	25 Ruang	
Jumlah Kendaraan yang Diwadahi dan Luas Parkir	36 Mobil Pengunjung	$36 \times 12.5 = 450m^2$
	70 Sepeda Motor	$70 \times 1.5 = 105m^2$
	6 Sepeda	$6 \times 1.05 = 6.3m^2$
	2 Parkir Disabilitas	$2 \times 21.6 = 43.2m^2$
KDB, KLB, KDH	KLB: 1 KDB: Maks 60% (4.521m2) KDH: 20-40% (1.507m2 - 3014m2)	

Sumber: Penulis (2022)



Gambar 11. Isometri Bangunan
Sumber: Penulis (2022)

Seperti yang telah disampaikan pada konsep rancangan, bahwa penataan massa bangunan ini disusun berdasarkan alur sequence yang ingin disampaikan. Terdapat tujuh massa bangunan dimana tiga diantaranya merupakan massa tipikal. Massa ini disusun dengan fungsi dan tujuan yang berbeda-beda.

- Massa pertama, adalah zona penerimaan dan screening yang terdiri dari satu lantai. Didalam massa bangunan ini terdiri dari beberapa ruang pengelola, lobi, dan ruang untuk konseling dan terapi. Dibagian tengahnya terdapat inner courtyard yang berfungsi sebagai area terbuka.
- Massa kedua, adalah zona kreativitas yang terdiri dari dua lantai, dimana sirkulasi vertikalnya dengan menggunakan ramp. Pada massa bangunan ini terdiri dari ruang working space, studio lukis, studio musik, studio teater/akting, studio craft, studio digital, studio fotografi dan sinematografi, ruang baca, dan bilik sendiri.
- Massa ketiga, adalah zona kafetaria, yang terdiri dari satu lantai. Zona ini diletakkan di area belakang berdekatan dengan exhibition hall agar memudahkan pengunjung

eksternal, dan agar ketika pengunjung yang merupakan penderita gangguan mental lelah melakukan kegiatan kreatif dapat beristirahat pada area kafetaria.

- Massa keempat, adalah zona exhibition hall, yang terdiri dari satu lantai. Zona ini diletakkan paling belakang, karena bertujuan untuk memberikan gambaran, bahwa setelah proses kreatif tersebut terjadi, kegiatan kreatif ini dapat menghasilkan karya yang dapat ditampilkan saat pameran di exhibition hall, sehingga para pengunjung eksternal yang datang dapat melihat dari proses kegiatan itu terjadi hingga ditampilkan.
- Massa kelima, keenam, dan ketujuh, adalah zona servis yang letak disisipkan diantara massa lain. Zona ini terdiri dari satu lantai dan terdiri dari toilet wanita, toilet pria, toilet disabilitas, dan toilet janitor.



Gambar 12. Eksterior Bangunan
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 13. Eksterior Antar Bangunan

Sumber: Penulis (2022)



Gambar 14. Eksterior Inner Courtyard
Sumber: Penulis (2022)

Sumber: Penulis (2022)



Gambar 18. Interior Studio Teater/Akting
Sumber: Penulis (2022)



Gambar. 15 Interior Dinding Interaktif
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 16. Interior Ruang Baca
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 17. Interior Studio Craft

Berdasarkan rancangan diatas, dapat dilihat bahwa rancangan menggunakan atap dak dengan sistem green roof sebagai respon terhadap kondisi iklim lokasi. Untuk mendukung konsep blank canvas ini sendiri, digunakan warna putih yang dominan pada rancangan, hal ini untuk menggambarkan bahwa creative space ini adalah lembaran kosong, dan segala bentuk kegiatan yang terjadi didalamnya lah yang akan menghasilkan warna pada bangunan itu sendiri.

KESIMPULAN

Rancangan *creative space* bagi penyandang gangguan mental hadir atas isu kesehatan mental yang berkembang di tengah masyarakat, selain karena kurangnya fasilitas kesehatan jiwa yang ada di Kota Banjarbaru yang tidak seimbang seiring berkembangnya jumlah penyandang gangguan mental. Banyaknya paradigma buruk masyarakat mengenai penyandang gangguan mental juga membuat banyak kasus gangguan mental yang tidak tertangani dengan baik, sehingga *creative space* ini hadir. Sebagai salah satu sarana alternatif terapi melalui kegiatan kreatif, dengan permasalahan yang diusung adalah bagaimana rancangan *creative space* yang dapat menjadi sarana terapi bagi orang

dengan masalah kejiwaan di Kota Banjarbaru melalui desain yang ekspresif serta memiliki citra yang menarik bagi masyarakat?

Untuk menjawab permasalahan tersebut, digunakanlah sebuah metode *behavior setting* yang menjadikan segala bentuk karakteristik dan perilaku penyandang gangguan mental sebagai fokus utama dalam perancangan. Metode ini juga didukung dengan konsep *blank canvas* yang menerapkan empat poin utama yaitu *sequence*, *collaborative*, ekspresif, dan fleksibel. Konsep ini menjadikan dan mengajak mereka untuk sembuh dan tumbuh bersamaan, melalui kegiatan kreatif yang dihadirkan di *creative space* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Alexander, J., & Winata, T. (2021). *Pusat Komunitas Seni di Bintaro, Jakarta Selatan*, Vol. 3, No. 1, 743-756. Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara.
- Budhianto, Ares. (2014). *Terminal Bus Induk Tipe A di Kabupaten Klaten*. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Carson, S. H. (2019). *Creativity and Mental Illness*. University of Sussex Library, Cambridge.
- Choresyo, B., Nulhaqim, S. A., & Wibowo, H. (2016). PROSIDING KS: RISET & PKM. *Kesadaran Masyarakat Terhadap Penyakit Mental*, Vol. 2, 301 - 444.
- Christiani, Y., Mulyanto, & Wahida, A. (2021). *Terapi Seni di Masa Pandemi Coronavirus Disease-19 (Covid-19)*. Jurnal Panggung V31/N1/03/2021. Program Studi Pendidikan Seni, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Costa Belo, Notosudjono, & Suhendi. (2016). *Analisis Kebutuhan Daya Listrik di Gedung Perkuliahan 10 Lantai Universitas Pakuan Bogor*. Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Pakuan, Bogor.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications, Inc. California.
- Dewi, P. R. S. (2016). TEMU ILMIAH IPLBI. *Ketertarikan Publik terhadap Keberadaan Creative Space*. Program Studi Magister Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan (SAPPK), ITB.
- Geraldina, M. Alma. (2017). *Terapi Musik: Bebas Budaya atau Terikat Budaya?*. Buletin Psikologi 2017, Vol. 25, No. 1, 45-53, ISSN 2528-5858. Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.27193.
- Haryadi, & Setiawan, B. (2020). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*. Hal 27-29. Gajah Mada University Press: Yogyakarta.
- Hendola, S. (2018). *Penerapan Elemen Alam pada Sequence Ruang Ibadah Studi Kasus Masjid Bahrul Ulum, Tangerang Selatan*. Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya Jl.Cendrawasih Blok B7/P, Sawah Baru, Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten.
- Hersen, M., Sledge, W. (2002). *Encyclopedia of Psychotherapy*. Blackwell Publishing Ltd.
- Hidjaz, Taufan. (2004). *Terbentuknya Citra dalam Konteks Suasana Ruang*. Dimensi Interior Vol. 2, No. 1, 51-65. Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.

Website

- Archpopspot.blogspot.com. (2015, Oktober 23). *Setting Perilaku (Behavior Setting)*. Retrieved Oktober 2, 2021, from <http://archpopspot.blogspot.com/2015/10/setting-prilaku-behavior-setting.html>.
- Design.tutsplus.com. (2017, May 2). *Diskusi Terbuka Tentang Seni dan Kesehatan Mental*. Retrieved Oktober 2, 2021, from <https://design.tutsplus.com/id/articles/art-and-mental-health--cms-28633>.
- Dosenpsikologi.com. (2021, January 2). *17 Macam – macam Terapi Dalam Psikologi yang Efektif*. Retrieved February, 12 2022, from <https://dosenpsikologi.com/macam-macam-terapi-dalam-psikologi>.
- Indahladya.com. (2021, Januari 22). *Seni Mengontrol Emosi*. Retrieved Oktober 2, 2021, from

<https://www.indahladya.com/2021/01/seni-mengontrol-emosi.html>.

Pusdatin Kementerian Kesehatan RI. (2019). *InfoDATIN Kesehatan Jiwa di Indonesia*. <https://pusdatin.kemkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/InfoDat-in-Kesehatan-Jiwa.pdf>.

Rtor.org. (2018, Juli 10). *Creativity and Recovery: The Mental Health Benefits of Art Therapy*. Retrieved Oktober 2, 2021, from <https://www.rtor.org/2018/07/10/benefits-of-art-therapy/#:~:text=Studies%20also%20s how%20that%20creating,are%20battling%20 anxiety%20or%20 depression>.