

## RUMAH TERAPI ADIKSI VIDEO GAME DI BANJARBARU

**Muhammad Adjar Adha**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[1810812110025@mhs.ulm.ac.id](mailto:1810812110025@mhs.ulm.ac.id)

**Gusti Novi Sarbini**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[gustinovi@ulm.ac.id](mailto:gustinovi@ulm.ac.id)

**Muhammad Deddy Huzairin**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[deddyhuz@ulm.ac.id](mailto:deddyhuz@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Ketergantungan dapat mempengaruhi fisik dan psikologis, menimbulkan masalah kepribadian dan perubahan perilaku dalam lingkungan sosialnya. Diperlukan fasilitas khusus yang mempunyai program pemulihan terencana, penanganan ketergantungan yang tidak mempunyai program pemulihan terencana akan menimbulkan dampak lanjutan. Rumah terapi harus memperhatikan kenyamanan dan keamanan penggunaanya yang dapat membantu memulihkan kondisi fisik dan psikologi penderitanya. Lingkungan berpengaruh dalam proses pemulihan. Dengan menggunakan metode healing environment, tiga pendekatan digunakan yang menggabungkan antara unsur alam, indra dan psikologis. Unsur alam dapat dirasakan melalui panca indra. Indra dapat membantu melihat, mendengar dan merasakan keindahan alam yang didesain. Hal tersebut mempengaruhi psikologis pasien. Secara psikologis, pasien akan merasa nyaman dan aman dalam diri mereka.

**Kata kunci:** Adiksi video game, Healing environment, Kenyamanan, Keamanan

### ABSTRACT

*Addiction can affect both physically and psychologically, causing personality problems and behavioral changes in the social environment. Special facilities are needed that have a planned recovery program, handling dependencies that do not have a planned recovery program will have further impacts. Therapeutic houses must pay attention to the comfort and safety of its users which can help restore the sufferer's physical and psychological condition. The environment influences the recovery process. By using environmental healing methods, the three approaches used combine natural, sensory and psychological elements. Elements of nature can be felt through the five senses. The senses can help see, hear and feel the natural beauty that is designed. This affects the psychology of the patient. Psychologically, patients will feel comfortable and safe within themselves.*

**Keywords:** Video game addiction, Healing environment, Convenience, Safety

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman tidak bisa kita tolak keberadaan dan kedatangannya, setiap tahun berganti, semakin maju. Ditemukannya teknologi memang sangat membantu untuk keberlangsungan hidup manusia. Tidak bisa dipungkiri bahwa manusia di zaman sekarang kebanyakan selalu mengandalkan teknologi untuk mempermudah urusannya. Internet kini telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat yang mewarnai kehidupan sehari-hari. Salah satu perkembangan dari internet dan teknologi yang sedang marak digemari khususnya oleh remaja ialah bermain *video game*.

Penggunaan waktu berlebihan dalam sehari untuk bermain game akan ada sedikit waktu tersisa untuk kegiatan yang lain. Dari lupa waktu dalam bermain *video game*, mengakibatkan lupa untuk beristirahat, makan dan minum, berolahraga, berinteraksi secara langsung dan mengabaikan orang-orang disekitarnya. Hal yang bisa mengganggu kesehatan fisik dan juga mental untuk orang yang adiksi bermain *video game*.

Ketergantungan bisa mempengaruhi kondisi fisik dan psikologis, sehingga dapat menimbulkan masalah kepribadian dan perubahan perilaku dalam lingkungan sosialnya. Dari hal itu, pemulihan tidak hanya pada aspek fisiknya saja tetapi juga pada aspek psikologisnya sehingga akan dapat memperkecil kemungkinan kambuh dan dapat kembali berfungsi secara normal di lingkungan sosialnya. Hal ini perlu dilakukan dalam fasilitas khusus yang mempunyai program pemulihan terencana dan memakan waktu yang cukup panjang, karena penanganan untuk orang yang memiliki ketergantungan yang tidak mempunyai program pemulihan terencana

akan menimbulkan berbagai dampak lanjutan.

Perasaan nyaman seseorang dalam menjalani proses pemulihan itu sangat penting, kondisi tempat dan suasana yang dapat membuat stress orang yang berada di dalam bangunan berdampak buruk untuk proses pemulihannya. Yang dapat memperlambat penyembuhan bagi orang yang memiliki kecanduan untuk lepas dari kecanduannya tersebut, maka dari itu kondisi tempat dan suasana yang nyaman menjadi faktor penting guna membantu dan mempercepat proses pemulihan.

## PERMASALAHAN

Dari uraian latar belakang diatas dapat diambil kesimpulan berupa rumusan permasalahan arsitektural yaitu, bagaimana merancang rumah terapi *video game* yang memperhatikan tempat dan suasana yang menerapkan prinsip pada pendekatan metode *healing environment* yang membantu memulihkan kondisi fisik dan psikologi orang yang ketergantungan bermain *video game* di Banjarbaru?

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum Rumah Terapi Adiksi Video Game.

#### 1. Pengertian Umum

Pengertian dari perancangan Rumah Terapi Adiksi *Video Game* di Banjarbaru berdasarkan dari arti adalah:

##### a. Rumah

Pengertian rumah adalah suatu bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat tinggal penghuninya, rumah biasanya didesain senyaman mungkin dan seindah mungkin supaya si

penghuni rumah tersebut merasa nyaman saat menempatinya.

b. Terapi

Pengertian dari kata terapi adalah upaya untuk menyembuhkan kesehatan orang yang sedang sakit. Dalam bidang medis kata terapi identik dengan kata pengobatan. Menurut kamus psikologi, terapi adalah suatu perawatan dan pengobatan yang ditunjukkan kepada penyembuhan suatu kondisi patologis (pengetahuan tentang penyakit atau gangguan). Terapi perilaku yaitu terapi yang meyakini bahwa gangguan perilaku dan emosi terjadi karena respon yang maladaptif, dan dapat diperbaiki dengan sejumlah latihan.

c. Adiksi *video game*

Pengertian dari adiksi menurut dari Badan Narkotika Nasional ialah Adiksi adalah keadaan ketergantungan fisik dan mental pada hal-hal tertentu yang memberikan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya. Adiksi *video game* adalah orang yang memiliki ketergantungan untuk selalu bermain *video game*.

2. Dampak dari Adiksi Bermain *Video Game*

Kecanduan dalam bermain *video game* menghasilkan beberapa dampak negatif bagi remaja yang mengalaminya. Dampak tersebut meliputi, aspek psikologis, aspek kesehatan, aspek sosial aspek akademik, dan aspek keuangan (King dan Del Fabbro, 2018).

a. Aspek psikologis

Berbagai adegan *video game* yang melibatkan kejahatan dan kekerasan secara tidak langsung dapat mempengaruhi persepsi remaja bahwa kehidupan nyata ini seperti layaknya sama bagaikan di dalam *video game* itu.

b. Aspek kesehatan

Adiksi bermain *game* dapat membuat kesehatan remaja melemah. Remaja yang adiksi terhadap *video game* mempunyai daya tahan tubuh yang lemah hasil dari kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering telat makan.

c. Aspek sosial

Tidak sedikit remaja merasa bahwa dengan bermain *video game*, mereka menemukan identitasnya melalui keterikatan emosional dengan pembentukan avatar, sehingga membenamkan diri mereka dalam dunia fantasi yang diciptakan mereka. Ini bisa mengakibatkan mereka kehilangan kontak dengan dunia nyata, yang dapat mengakibatkan berkurangnya interaksi.

d. Aspek akademik

Usia remaja adalah usia sekolah yang berperan sebagai pelajar. Kecanduan *video game* dapat mempengaruhi prestasi akademiknya. (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu senggang yang semestinya digunakan untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk bermain *video game*.

Kemampuan konsentrasi remaja pada umumnya akan terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap materi dari guru tidak maksimal.

e. Aspek keuangan

Bermain *video game* terkadang memerlukan biaya, untuk membeli *voucher* atau *top up* untuk *game*. Remaja yang belum mempunyai penghasilan sendiri bisa berbohong (kepada orang tuanya) serta bermain *game online* dengan berbagai cara, termasuk mencuri.

## B. Tinjauan Arsitektural

Penanganan kecanduan bermain *video game* dalam pusat terapi adiksi bermain *video game*, orang yang memiliki adiksi terhadap *video game* ada tingkatan dalam kecanduannya setelah melakukan tes tingkat kecanduannya, sehingga penanganannya pun juga berbeda beda:

a. Tingkat ringan

Untuk orang yang kecanduan yang masuk pada tingkat ringan tidak harus menginap di tempat terapi mereka yang memiliki adiksi bisa datang untuk setiap satu minggu bisa 3 kali untuk datang melakukan konsultasi, setelah itu mereka akan dibiasakan untuk berolahraga agar tubuh kaku mereka bugar kembali dan berjemur biar kulit mereka terkena sinar matahari.

b. Tingkat sedang

Pada penanganan yang ada di tingkat ini harus berada atau tinggal di asrama dan mengikuti kegiatan yang sudah disediakan. Pada bagian

psikologi untuk mengurangi adiksinya menggunakan sistem konsultasi untuk mengembalikan kondisi mental para pecandu dan juga menggunakan sistem NLP (*Neuro-linguistic programming*) merupakan suatu pendekatan komunikasi, pengembangan pribadi, dan psikoterapi yang ditemukan oleh Richard Bandler dan John Grinder di California, USA pada tahun 1970-an.) dan dilanjutkan dengan penanganan yang ada di tingkat rendah sebelumnya.

c. Tingkat berat

Penanganan juga hampir sama dengan yang ada di penanganan di tingkat sedang dan rendah, namun ada tambahan obat-obatan yang diperlukan jika sudah berpengaruh dengan sistem kerja otak yang memiliki adiksi bermain *video game*, vitamin juga diberikan untuk menyeimbangkan kondisi tubuh para pecandu tadi.

### 1. Rundown Kegiatan Rumah Terapi Adiksi Video Game

Jadwal kegiatan untuk pengguna yang ada di rumah terapi adiksi *video game* yang menjalani perawatan di rumah terapi adiksi ini dimulai dari bangun tidur sampai tidur bertujuan untuk membantu memperbaiki manajemen waktu mereka yang sebelumnya tidak teratur.

a. *Rundown* kegiatan hari Senin sampai Jumat

*Tabel 1. Rundown kegiatan hari senin sampai jumat*

*Sumber: Penulis(2022)*

Kegiatan / Aktivitas	Jam
Bangun tidur	04.00 - 05.00
Sholat subuh	05.00 - 05.45
Mandi	05.45 - 07.00
Merapikan kamar tidur	07.00 - 07.30
Sarapan	07.30 - 08.30
Shang session	08.30 - 09.30
Belajar di kelas	09.30 - 11.00
Nap Time	11.00 - 12.30
Ishoma	12.30 - 14.00
Kegiatan Kreatif	14.00 - 16.00
Sholat	16.00 - 16.30
Free Time (Beragam olahraga dan hobi)	16.30 - 18.00
Ishoma	18.00 - 20.30
Free Time (Membaca buku, berdiskusi, dll)	20.30 - 22.00
Tidur	22.00 - 04.00

b. *Rundown* kegiatan hari Senin sampai Jumat

Tabel 2. *Rundown* kegiatan hari Sabtu dan Minggu

Sumber: Penulis(2022)

Kegiatan / Aktivitas	Jam
Bangun tidur	04:00 - 05:00
Sholat subuh	05:00 - 05:45
Mandi	05:45 - 07:00
Merapikan kamar tidur	07:00 - 07:30
Sarapan	07:30 - 08:00
Physical Fitness	08:00 - 09:30
Free Time	09:30 - 11:00
Nap Time	11:00 - 12:30
Ishoma	12:30 - 14:00
Jam jenguk oleh keluarga dan kerabat	14:00 - 16:00
Sholat	16:00 - 16:30
Jam jenguk oleh keluarga dan kerabat	16:30 - 18:00
Ishoma	18:00 - 20:30
Saturday/Sunday Night Activity (Pentas seni)	20:30 - 22:00
Tidur	22:00 - 04:00

### C. Tinjauan Konsep

Konsep yang akan dipakai dalam perancangan rumah terapi adiksi *video game* ini adalah *Feels like home* atau

serasa berada dirumah terbagi menjadi 3 prinsip yaitu *place*, *home*, dan *feel*. *Place* berfokus untuk memberikan suasana tempat yang hangat, ramah dan nyaman, *Home* berfokus kepada tempat yang dapat membantu kesehatan, harapan baik, cara manajemen waktu, dan dapat memberikan edukasi bagi pengguna, dan *Feel* berfokus untuk memberikan perasaan *homie*, menyenangkan dan santai terhadap rumah terapi adiksi ini. Setiap tempat memberikan perasaan yang berbeda, hal yang asing akan menimbulkan perasaan yang tidak nyaman. Penyesuaian suasana yang biasanya ada di rehabilitasi kebanyakan menjadi suasana yang akrab bagi pengguna seperti mereka sedang berada dirumah.



Gambar 1. Konsep Programatik

Sumber: Penulis(2022)

## PEMBAHASAN

### A. Lokasi

Lokasi tapak berada di RO Ulin, Guntung Manggis, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan dengan titik koordinat 3°26'50.0"S 114°49'03.2"E. Lokasi tapak ini berada dekat dengan area komersial dan juga area terbuka yang ada di kota Banjarbaru. Berada kurang lebih 300 m dari jalan Ahmad Yani. Tapak berbentuk persegi panjang dengan ukuran kurang lebih 75 x 110 m.



Gambar 2. Posisi Tapak  
Sumber: Penulis(2022)

## B. Pengguna

Pada Perancangan Rumah Terapi Adiksi *Video Game* pelaku dengan aktivitas dan kebutuhan ruang yang berbeda dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, yaitu :

### 1. Pasien (adiksi *video game*)

Pasien yang dirawat di rumah terapi adiksi *video game* ini berkisar dari umur 13 tahun sampai dengan 21 tahun. Dengan kisaran jumlah pasien yang akan dirawat di rumah terapi adiksi *video game* sekitar 30-40 orang.

### 2. Pengelola

Untuk pengelola di rumah terapi adiksi *video game* terbagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tugasnya

- a. Pembimbing atau psikolog
- b. Dokter dan perawat

- c. Pegawai terdiri dari staff, *cleaning service*, tukang masak, dan satpam.

### 3. Pengunjung

Yang dimaksud pengunjung adalah orang tua atau wali maupun kerabat dari pasien yang dirawat.

## C. Ruang

Pengelompokan ruang dibagi menjadi beberapa zona yaitu zona pengelola, zona rehabilitasi, zona pendukung dan zona ruang luar kemudian ditentukan persyaratan ruang berupa pencahayaan dan penghawaan apakah itu alami atau buatan.

Tabel 3. Analisis kebutuhan dan persyaratan ruang  
Sumber: Penulis(2022)

Zona Pengelola					
No	Nama Ruang	Persyaratan Ruang			
		Pencahayaan		Penghawaan	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan
1	Lobi	✓	✓	✓	✓
2	Ruang Konsultasi	✓	✓	✓	✓
3	Ruang Penerimaan	✓	✓	✓	✓
4	Ruang Administrasi	✓	✓	✓	✓
5	Ruang Rapat	✓	✓	✓	✓
6	Ruang Staff	✓	✓	✓	✓
7	Ruang Farmasi	✓	✓	✓	✓
8	Toilet	✓	✓	✓	✓

  

Zona Rehabilitasi					
No	Nama Ruang	Persyaratan Ruang			
		Pencahayaan		Penghawaan	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan
1	Ruang Akutif	✓	✓	✓	✓
2	Ruang Pasif	✓	✓	✓	✓
3	Kamar Tidur Pasien	✓	✓	✓	✓
4	Kamar Tidur Pendamping	✓	✓	✓	✓
5	Ruang Bermain	✓	✓	✓	✓
6	Ruang Multimedial	✓	✓	✓	✓
7	Ruang Kelembutan	✓	✓	✓	✓
8	Toilet	✓	✓	✓	✓

Zona Pendukung					
No	Nama Ruang	Pemerataan Ruang			
		Pencahayaannya		Penghawaannya	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan
1	Ruang Males/Youth	✓	✓	✓	✓
2	Dapur	✓	✓	✓	✓
3	Tubel	✓	✓	✓	✓
4	Ruang Sekuriti	✓	✓	✓	✓
5	Tempat Gyt	✓	✓	✓	✓
6	Tempat Busana	✓	✓	✓	✓
7	Lacatory	✓	✓	✓	✓
8	Gudang	✓	✓	✓	✓
9	Pertemuan	✓	✓	✓	✓

  

Zona Ruang Luar					
No	Nama Ruang	Pemerataan Ruang			
		Pencahayaannya		Penghawaannya	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan
1	Parkir roda 2 parkir	✓	✓	✓	✓
2	Parkir roda 2 insulas	✓	✓	✓	✓
3	Parkir roda 4	✓	✓	✓	✓
4	Parkir logistik	✓	✓	✓	✓
5	Ruang terbuka hijau	✓	✓	✓	✓

#### D. Konsep Rancangan

Penerapan dari metode *healing environment* ke bangunan berdasarkan prinsip pendekatan atau faktor yang akan diterapkan menurut Bloomberg dalam laporan *Healing Environment in Radiotherapy* dalam Bloomberg, dkk (2009) beberapa disebutkan terdapat komponen fisik lingkungan yang terbukti dapat memberikan dampak pada kesehatan, pengunjung dan pengelola.

##### 1. Pencahayaannya

Penerapan pencahayaannya pada bangunan dari metode *healing environment* berfokus pada pencahayaannya alami yang bisa dimaksimalkan untuk masuk ke bangunan.



Gambar 3. Penerapan pencahayaannya  
Sumber: Penulis(2022)

Memakai *secondary skin* dari kisi-kisi yang terbuat dari kayu atau beton untuk mengurangi sinar panas matahari langsung yang masuk kedalam bangunan yang berlebih

namun juga tidak menutup akses cahaya untuk masuk. Dikarenakan orientasi matahari berada dari arah belakang site menuju ke depan site, sehingga bagian depan dan belakang bangunan yang akan dimaksimalkan dengan penggunaan dari kisi kisi dari kayu dan beton, selain itu terdapat juga pohon-pohon di dekat setiap massa bangunan.

##### 2. Penghawaannya

Sama seperti penerapan pada prinsip pencahayaannya sebelumnya, pada prinsip penghawaannya penerapannya juga berfokus pada penghawaannya alami yang bisa dimaksimalkan agar kualitas udara yang dihirup oleh pengguna itu sudah bagus dan segar, penggunaan kisi-kisi yang terbuat dari kayu dan beton untuk memecah laju angin. Di setiap ruangan juga terdapat *air purifier* untuk memperbaiki kualitas udara dalam ruangan agar tetap pada tingkatnya yang bagus dan segar. Tanaman di dalam bangunan juga berpengaruh untuk kualitas udara.



Gambar 4. Penerapan penghawaannya  
Sumber: Penulis(2022)

##### 3. Aroma

Aroma berpengaruh dalam masa penyembuhan dikarenakan aroma dapat membuat perasaan pengguna menjadi lebih tenang dan damai yang



berguna untuk mengurangi rasa kecemasan.

Penggunaan *air diffuser* untuk mengharumkan ruangan yang mana minyak esensial nya diambil dari tanaman yang ditanam di sekitar massa bangunan. Untuk menghasilkan aroma yang menenangkan, di antara massa bangunan juga ditanami berbagai tumbuhan aromaterapi, selain menghasilkan aroma juga dapat menjadi lingkungan yang lebih berwarna. Tanamannya seperti, lavender, mawar, *peppermint*, tulip, melati, akar valerian dll.



*Gambar 5. Penerapan aroma*  
*Sumber: Penulis(2022)*

#### 4. Taman dan Ruang Luar

Untuk penerapan taman dan ruang luar ini pada bangunan yang dirancang juga mengambil dari penerapan pada prinsip aroma dalam healing environment yang diterapkan pada bangunan ini yang pada saat pengguna berpindah dari massa bangunan ke massa yang lain ada taman dan ruang luar yang menjadi pemisah yang diharapkan dapat membantu perasaan penggunanya menjadi lebih baik. Tanaman yang ditanam merupakan tumbuhan yang ada di prinsip aroma yang sebelumnya. Terdapat juga kolam dan air mancur untuk menyamarkan suara dan memberikan suasana tenang.



*Gambar 6. Penerapan taman dan ruang luar*

*Sumber: Penulis(2022)*

#### 5. Alam pada Ruang Dalam

Untuk menghadirkan suasana yang menyenangkan untuk pengguna pada saat didalam bangunan untuk merespon kejenuhan pengguna, respon yang dapat disediakan pada situasi ini adalah terdapat tanaman di dalam bangunan, akuarium, dan ayunan. Selain memberikan pengaruh langsung untuk kualitas udara, tanaman dalam ruangan juga bisa memberikan dampak kesehatan mekanisme psikologis, seperti perbaikan suasana hati atau pengurangan stres dan rasa sakit. Fasilitas ini diharapkan dapat membantu untuk memperbaiki suasana atau perasaan bosan atau jenuh si pengguna.



*Gambar 7. Penerapan alam pada ruang dalam*

*Sumber: Penulis(2022)*

#### 6. Kebisingan, Ketenangan, dan Musik

Tata letak bangunan sesuai zona yang sudah dianalisis untuk menghindari dan mengurangi



kebisingan dari luar bangunan, bagian zona manajemen akan diletakkan di bagian depan site. Diikuti oleh zona rehabilitasi, zona pendukung, dan paling belakang merupakan zona istirahat untuk tidur.



Gambar 8. Penerapan kebisingan, ketenangan dan musik  
Sumber: Penulis(2022)

#### 7. Tata Ruang

Tata ruang untuk massa bangunan menyesuaikan dengan zona yang sudah dibagi menjadi zona manajemen, zona rehabilitasi, zona pendukung dan zona taman dan ruang luar.

Salah satu dalam metode *cognitive behavioral therapy* dalam penanganan adiksi atau ketergantungan bermain video game adalah mempraktekkan sebaliknya, dalam kasus tata ruang ini untuk jarak dari tempat tidur dan tempat makan dibuat berjauhan. Biasanya yang dilakukan oleh orang yang gemar bermain game adalah melakukan semua aktivitasnya di dalam kamar dia sendiri, makan dan minum dibawa ke dalam kamar, dan lain-lain. Maka dari itu contoh untuk penyusunan ruang buat makan dan kamar berbeda bangunan dan berjauhan. Berjalan setelah makan ada manfaatnya dan sangat berpengaruh dalam kesehatan.

#### 8. Suasana yang Seperti Rumah

Untuk menghadirkan suasana yang seperti rumah dalam bangunan terapi atau rehabilitasi adiksi video game ini, untuk tempat tinggalnya itu adalah rumah yang ada seperti biasanya. Dan untuk material interior untuk dinding pada setiap massa bangunan menggunakan *cladding wall* yang terbuat dari kayu sintesis. Agar menghasilkan kesan hangat dan damai pada ruangan.



Gambar 9. Penerapan suasana seperti rumah  
Sumber: Penulis(2022)

#### 9. Seni dan Selingan Positif

Seni dan dekorasi bisa menaikkan nilai estetika terhadap lingkungan sehingga menghasilkan keceriaan pada lingkungan. Ini akan berpengaruh dalam proses terapi yang dilakukan agar lebih maksimal. Dengan menempatkan foto atau gambar yang juga ceria di setiap sudut ruangan dan juga kata atau kalimat pengingat atau kutipan yang memberi semangat.



Gambar 10. Penerapan seni dan selingan positif  
Sumber: Penulis(2022)

## 10. Warna

Mengambil warna dari tanaman atau bunga aromaterapi agar lingkungan yang ada di area site terlihat *colorful* sehingga dapat menghasilkan perasaan ceria dan meningkatkan suasana hati yang positif bagi pengguna yang ada di bangunan. Untuk warna dari bangunan tidak dibuat berwarna-warni dan tetap memakai warna putih guna menghadirkan suasana yang bersih, damai, dan nyaman.



*Gambar 11. Penerapan seni dan selingan positif*  
Sumber: Penulis(2022)

### HASIL

Berdasarkan pembahasan, kemudian didapatkanlah hasil berupa desain dari Rumah Terapi Adiksi *Video Game* di Banjarbaru untuk menjawab permasalahan arsitektural dengan desain seperti gambar berikut:



*Gambar 12. Site Plan*  
Sumber: Penulis, 2023



*Gambar 13. Eksterior entrance ke bangunan*  
Sumber: Penulis, 2023



*Gambar 14. Eksterior bangunan kantin*  
Sumber: Penulis, 2023



*Gambar 15. Eksterior bangunan kelas arah lapangan*  
Sumber: Penulis, 2023



*Gambar 16. Eksterior area bangunan rumah ke bangunan gym dan kantin*  
Sumber: Penulis, 2023



*Gambar 17. Eksterior area lapangan  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 21. Interior bangunan kebugaran  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 18. Eksterior bangunan rumah  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 22. Interior bangunan kantin  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 19. Interior lobi bangunan manajemen  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 23. Eksterior bangunan kantin  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 20. Interior bangunan kebugaran  
Sumber: Penulis, 2023*



*Gambar 24. Interior ruangumpul  
bangunan rumah  
Sumber: Penulis, 2023*





Gambar 25. Interior bangunan rumah  
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 26. Interior ruang kumpul  
bangunan rumah  
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 27. Interior kamar tidur bangunan rumah  
Sumber: Penulis, 2023

## KESIMPULAN

Rumah terapi adiksi *video game* merupakan fasilitas untuk mewedahi remaja yang mempunyai kecanduan bermain *video game* agar para remaja ini dapat dibantu untuk mengurangi tingkat kecanduan hingga sembuh dan dapat menjadi pribadi yang lebih bisa manajemen waktu yang mereka punya. Perkembangan dari internet dan teknologi yang memberikan dampak

positif dan negatif. Penggunaan waktu yang berlebihan dalam sehari untuk bermain *game* akan ada sedikit waktu tersisa untuk kegiatan yang lain. Dari lupa waktu dalam bermain *video game*, mengakibatkan lupa untuk beristirahat, makan dan minum, berolahraga, berinteraksi secara langsung dan mengabaikan orang-orang disekitarnya. Hal yang bisa mengganggu kesehatan fisik dan mental untuk orang yang adiksi bermain *video game*. Hal yang menjadi masalah kenapa adiksi untuk bermain *video game* bagi remaja muncul diakibatkan oleh ketidakmampuan remaja tersebut untuk mengontrol dirinya dalam bermain *video game*. Suasana tempat dan perasaan dalam proses penyembuhan sangat berpengaruh. Untuk mencapai tempat dan suasana yang akrab bagi pasien, maka solusi dari hal tersebut dengan menggunakan konsep *feels like home* memiliki 3 prinsip yaitu *place*, *home* dan *feel*.

Agar konsep tersebut berjalan, maka dipilihlah metode *healing environment* yang menerapkan 10 prinsip untuk menghasilkan desain yang ramah bagi pengguna dan suasana seperti di rumah terpenuhi. 3 prinsip pada konsep *feels like home*. *Place* berfokus untuk memberikan suasana tempat yang hangat, ramah dan nyaman, *Home* berfokus kepada tempat yang dapat membantu kesehatan, harapan baik, cara manajemen waktu, dan dapat memberikan edukasi bagi pengguna, dan *Feel* berfokus untuk memberikan perasaan menyenangkan dan santai terhadap rumah terapi adiksi ini. 3 prinsip tadi akan membantu dalam penyembuhan para remaja yang memiliki adiksi bermain *video game*. Dan mendorong remaja tersebut untuk menjadi pribadi yang dapat manajemen waktu mereka yang berantakan akibat kecanduan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

- Bloemberg, F. C., Juritsjeva, A., Leenders, S., Scheltus, L., Schwarzin, L., Su, A., & Wijnen, L. (2009). *Healing Environments in Radiotherapy*. Wageningen: Produced by students of Wageningen University as part of their MSc-programme.
- King, D. L., & Del fabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Lemmens, J. (2012). *Development and Validation of a Game Addiction Scale*. *Media Psychology*.
- Kenneth Paul Rosenberg, L. C. (2014). *Behavioral Addiction Criteria Evidence and Treatment*. USA: Elsavier.
- Pratiwi, F. & Subarnas, A. (2020). Aromaterapi Sebagai Media Relaksasi. *Jurnal Farmasi UNPAD* Volume 18 Nomor 3

### Website

- Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur di Kalimantan selatan tahun 2020 (2021, Januari 21). Diakses pada 13 Juli 2022, dari Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Selatan (bps.go.id)