

**SKRIPSI ARSITEKTUR**

(AR.8208)

JUDUL

**OASIS RECOVERY GAMING DISORDER**

TEMA

**HEALING ARCHITECTURE**

Disusun Oleh:

**Nurghina Akifah**

**20.22.011**

Dosen Pembimbing:

Ir. Suryo Tri Harjanto, M.T.

Hamka, S.T., M.T



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2023/2024.

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul: *OASIS RECOVERY GAMING DISORDER DI JAKARTA UTARA*  
Tema: *HEALING ARCHITECTURE*

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Arsitektur (S.Ars.)

Disusun oleh:

NURGHINA AKIFAH  
20.22.011

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing, dan dipertahankan dihadapan penguji pada hari: Kamis, 01-08-2024 dan dinyatakan diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.).

## Menyetujui:

Pembimbing 1 : Ir. Suryo Tri Harjanto, M.T.  
NIP.Y. 1039600294



.....

Pembimbing 2 : Hamka, S.T., M.T.  
NIP.P 103 15 00524



.....

Penguji 1 : Ir. Adhi Widarthara, M.T.  
NIP. 196012031988111002



.....

Penguji 2 : Sri Winarni, S.T., M.T.  
NIP.P 103 17 00531



.....

Mengesahkan:

Ketua Program Studi Arsitektur



Ir. Gaguk Sukowiyono, M.T.  
NIP.Y. 1028500114

PRODI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

## PERNYATAAN KEASLIAN KONSEP SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurghina Akifah

NIM : 20.22.011

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut : Institut Teknologi Nasional Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya dengan judul:

### **OASIS RECOVERY GAMING DISORDER**

Tema

### **HEALING ARCHITECTURE**

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan karya orang lain serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain kecuali disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan dan/atau paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku

Malang, 23 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nurghina Akifah

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan Laporan Konsep Skripsi dengan judul “Oasis Recovery Gaming Disorder” dengan tema “Healing Architecture” tepat pada waktunya.

Laporan ini disusun untuk melengkapi syarat-syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang. Dalam penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari kesulitan-kesulitan dan masalah, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka kesulitan-kesulitan dan masalah tersebut dapat teratasi. Untuk itu pada kesempatan ini penyusun menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Hamka,ST.,MT. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan memperlancar penulisan proposal/skripsi ini
2. Bapak Jarot Wahyono, ST., Mars. selaku Dosen Pembimbing skripsi 2 yang telah banyak memberikan masukan dan arahan penulisan Proposal/skripsi ini
3. Bapak/ Ibu penguji Yang telah menguji. Dan memberikan arahan untuk perbaikan proposal/skripsi ini untuk lebih sempurna lagi
4. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, M.T. selaku Dosen dan Ketua Program Studi Arsitektur.

Sangat disadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan waktu penyusunan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata semoga laporan Konsep Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 23 Januari 2024

Penyusun

## ABSTRAK

Teknologi semakin berkembang pesat seiring berjalannya waktu. Pesatnya perkembangan transmisi informasi dengan pemanfaatan internet menjadi salah satu faktor yang membuat teknologi dapat menyebar ke daerah-daerah terpencil meskipun berada di negara-negara berkembang. Penggunaan perangkat elektronik dalam aktivitas sehari-hari manusia juga berkontribusi terhadap perubahan perilaku manusia secara sosial, ekonomi, dan budaya. Salah satu teknologi berbasis internet yang paling populer adalah game online, saat ini game online adalah salah satu permainan digital yang berkembang pesat di era modern. Akan tetapi game online juga mempunyai potensi permasalahan di Indonesia. Prevalensi kecanduan game online pada remaja Indonesia terus meningkat, dan Indonesia menjadi negara keenam dengan tingkat kecanduan game online sebesar 112,6% pada tahun 2007. Tujuan yang dapat dicapai melalui perencanaan dan perancangan pembangunan tempat pemulihan adiksi game online adalah mengetahui kriteria bangunan arsitektural pada proses perancangan sebuah desain pemulihan adiksi game online dan dapat mengetahui proses perancangan tema healing architecture yang mencakup kriteria perancangan bagi tempat pemulihan adiksi game online.

Dalam perancangan tempat pemulihan adiksi game online, menggunakan metode force-based yang disesuaikan dan digunakan untuk mendukung proses pengembangan. Metode ini menggabungkan pemanfaatan kekuatan non-fisik, seperti kebutuhan pengguna, faktor psikologis, prinsip terapeutik, dan dinamika sosial, untuk membentuk pendekatan desain. Sehingga dapat menciptakan lingkungan yang mendorong pemulihan, mengatasi tantangan terkait kecanduan, dan mendukung kesejahteraan dan rehabilitasi individu yang berjuang melawan kecanduan game online.

Dengan demikian diharapkan tempat pemulihan adiksi game online ini mampu menjadi tempat yang dapat membantu individu memahami dan mengelola perilaku kecanduan mereka, mengembangkan mekanisme penanggulangan yang lebih sehat, dan mencapai pemulihan jangka panjang serta peningkatan kualitas hidup.

*Kata kunci: Adiksi Game Online, Pemulihan, kecanduan, Arsitektur Penyembuhan.*

## **ABSTRACT**

*Technology is developing rapidly as time goes by. The rapid development of information transmission using the internet is one of the factors that has enabled technology to spread to remote areas even in developing countries. The use of electronic devices in daily human activities also contributes to changes in human behavior socially, economically and culturally. One of the most popular internet-based technologies is online games. Currently, online games are one of the digital games that are growing rapidly in the modern era. However, online games also have potential problems in Indonesia. The prevalence of online game addiction among Indonesian teenagers continues to increase, and Indonesia became the sixth country with an online game addiction rate of 112.6% in 2007. The goal that can be achieved through planning and designing the construction of an online game addiction recovery place is to know the architectural building criteria in the process. designing an online game addiction recovery design and being able to understand the process of designing a healing architecture theme which includes design criteria for an online game addiction recovery place.*

*In designing an online game addiction recovery site, force-based methods are used which are adapted and used to support the development process. This method combines the use of non-physical forces, such as user needs, psychological factors, therapeutic principles, and social dynamics, to form a design approach. So it can create an environment that encourages recovery, overcomes addiction-related challenges, and supports the well-being and rehabilitation of individuals struggling with online gaming addiction.*

*Thus, it is hoped that this online game addiction recovery center can become a place that can help individuals understand and manage their addictive behavior, develop healthier coping mechanisms, and achieve long-term recovery and improved quality of life.*

*Key word: Online Game Addiction, Recovery, addiction, Healing Architecture.*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Permasalahan.....	4
1.3    Batasan Permasalahan .....	4
1.4    Tujuan.....	4
1.5    Manfaat.....	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1    Kajian Objek Rancangan.....	6
2.1.1    Definisi Pusat rehabilitasi non-zat.....	6
2.1.2    Karakteristik pusat rehabilitasi non-zat.....	6
2.2    Studi Preseden Objek Rancangan .....	13
2.3    Kajian Tema Rancangan.....	16
2.3.1.    Kajian pemilihan Tema/ pendekatan rancangan .....	16
2.3.2.    Pemahaman Tema Rancangan .....	17
2.4    Studi Preseden Tema.....	19
BAB III.....	23
KAJIAN TAPAK.....	23
3.1.    Kajian Pemilihan Lokasi Tapak.....	23
3.1.1.    Kriteria pemilihan tapak.....	23
3.2.    Data Tapak.....	24
3.2.1.    Lokasi tapak.....	24
3.2.2.    Ukuran tapak.....	25

3.2.3.	Batasan tapak.....	26
3.2.4.	Peraturan pada tapak.....	27
3.2.5.	Aksesibilitas / Sirkulasi tapak .....	27
3.2.6.	Lingkungan sekitar .....	28
3.2.7.	Unsur alami .....	29
3.2.8.	Iklm dan Cuaca Daerah Tapak .....	30
3.2.9.	View.....	31
3.2.10.	Kebisingan .....	32
3.2.11.	Aktivitas manusia/ Sosial budaya.....	34
3.3.	Potensi dan Permasalahan tapak.....	35
3.3.1.	Hasil Analisa Potensi dan Permasalahan Tapak .....	35
BAB IV.....		36
PEMBAHASAN DAN HASIL.....		36
4.1.	Tahap Analisa Rancangan.....	36
4.2.	Metode Perancangan .....	37
4.3.	Aspek Arsitektur yang akan dieksplorasi.....	40
BAB V.....		41
PROGRAM RUANG .....		41
5.1.	Kebutuhan Fasilitas Ruang .....	41
5.1.1.	Pengguna.....	41
5.1.2.	Kebutuhan ruang.....	42
5.2.	Diagram Aktifitas.....	53
5.3.	Jenis, Kapasitas dan Besaran Ruang.....	54
5.3.1.	Deskripsi Pelaku Kegiatan .....	54
5.4.	Diagram Hubungan Ruang .....	58
5.5.	Persyaratan Ruang.....	59
5.5.1.	Teknis Ruangan.....	59
5.5.2.	Suasana Ruangan .....	60
5.5.3.	Pencahayaan .....	61
5.5.4.	Penghawaan.....	62
5.5.5.	Karakter ruang.....	63
BAB VI.....		66
ANALISA DAN KONSEP RANCANGAN .....		66



6.1.	Identifikasi prioritas rancang.....	66
6.1.1.	Analisis Context.....	66
6.1.2.	Analisis Culture.....	67
6.1.3.	Analisis Needs .....	68
6.2.	Strategi rancangan .....	68
6.2.1.	Eksplorasi Spasial .....	68
6.2.2.	Analisa tapak.....	74
6.2.3.	Analisa ruang.....	81
6.2.4.	Analisa bentuk.....	81
6.2.5.	Analisa struktur .....	82
6.2.6.	Analisa utilitas .....	82
6.2.7.	Analisa prilaku .....	83
6.2.8.	Refine Strategi Rancangan .....	84
BAB VII.....		88
VISUALISASI RANCANGAN.....		88
7.1	Skematik Rancangan Tapak .....	88
7.1.1	Zoning Tapak .....	88
7.1.2	Bentuk Massa Bangunan pada Tapak.....	89
7.1.3	Sirkulasi dalam Tapak.....	90
7.1.4	Blok Plan.....	91
7.1.5	Infrastruktur tapak .....	93
7.1.6	Tata Ruang Luar/landscape .....	96
7.2	Skematik Rancangan Bangunan .....	99
7.2.1	Zonning Lantai.....	99
7.2.2.	Sirkulasi .....	102
7.2.3.	Bentuk.....	104
7.2.4	Ruang .....	104
7.2.5	Struktur .....	106
7.2.6	Utilitas .....	107
7.2.7	Material.....	111
7.2.8	Transportasi Dalam Bangunan .....	112
KESIMPULAN .....		113
DAFTAR PUSTAKA .....		113

LAMPIRAN .....	115
Lampiran Gambar Rancangan .....	116
Lampiran Poster Rancangan.....	139

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 1 Data demograf subjek.....	23
Gambar 3.2 1 Lokasi Tapak .....	24
Gambar 3.2 2 Ukuran Tapak .....	25
Gambar 3.2 3 Batasan Tapak.....	26
Gambar 3.2 4 Jalur Sirkulasi.....	27
Gambar 3.2 5 Lingkungan Sekitar Tapak.....	28
Gambar 3.2 6 Vegetasi Pada Tapak .....	29
Gambar 3.2 7 Iklim dan Cuaca Rata-Rata .....	30
Gambar 3.2 8 View .....	31
Gambar 3.2 9 Kebisingan.....	33
Gambar 3.2 10 Aktivitas manusia/ Sosial budaya.....	34
Gambar 4.1 1 Daigram force-based .....	36
Gambar 4.2 1 Diagram metode perancangan.....	37
Gambar 5.2 1 Diagram aktivitas pengunjung .....	53
Gambar 5.2 2 Diagram aktivitas pengelola.....	53
Gambar 5.4 1 Diagram hubungan ruang makro.....	58
Gambar 5.4 2 Diagram hubungan ruang mikro .....	59
Gambar 6.2.1- 1 PF.1 .....	68
Gambar 6.2.1- 2 PF.2 .....	69
Gambar 6.2.1- 3 PF.3 .....	69
Gambar 6.2.1- 4 PF.4 .....	70
Gambar 6.2.1- 5 PF.5 .....	70
Gambar 6.2.1- 6 PF.6 .....	70
Gambar 6.2.1- 7 PF.7 .....	71
Gambar 6.2.1- 8 PF.8 .....	71
Gambar 6.2.1- 9 PF.9 .....	72
Gambar 6.2.1- 10 PF.10 .....	72
Gambar 6.2.1- 11 PF.11.....	73
Gambar 6.2.1- 12 PF.12 .....	73
Gambar 6.2.1- 13 PF.13 .....	74

Gambar 6.2.1- 14 PF.14 .....	74
Gamba 6.2.2- 1 Luas L.Dasar bangunan.....	75
Gamba 6.2.2- 2 Luas seluruh L.Bangunan.....	75
Gamba 6.2.2- 3 Luas daerah hijau .....	75
Gamba 6.2.2- 4 Lintasan matahari .....	76
Gamba 6.2.2- 5 Analisa lintasan matahari .....	76
Gamba 6.2.2- 6 penghawaan.....	77
Gamba 6.2.2- 7 Analisa penghawaan.....	77
Gamba 6.2.2- 8 View .....	78
Gamba 6.2.2- 9 Sirkulasi dalam tapak .....	79
Gamba 6.2.2- 10 Sirkulasi luar tapak.....	79
Gamba 6.2.2- 11 Sumber kebisingan .....	80
Gamba 6.2.2- 12 Analisa kebisingan.....	80
Gamba 6.2.2- 13 Analisa bentuk .....	81
Gamba 6.2.2- 14 Analisa bentuk .....	81
Gamba 6.2.2- 15 Analisa struktur .....	82
Gambar 6.2.6 1 Drainase.....	82
Gambar 6.2.6 2 Kelistrikan .....	83
Gambar 6.2.8 1 Form 1 .....	85
Gambar 6.2.8 2 Form 2 .....	86
Gambar 6.2.8 3 Form 3 Tampak Depan .....	86
Gambar 6.2.8 4 Form 3 Tampak Samping kiri.....	87
Gambar 6.2.8 5 Form 3 Tampak Samping kanan.....	87
Gambar 7.1.1 1 Zoning Makro .....	88
Gambar 7.1.1 2 Zonning Messo .....	89
Gambar 7.1.2 1 Bentuk Massa .....	90
Gambar 7.1.3 1 Sirkulasi Dalam Tapak.....	91
Gambar 7.1.4 1Blok Plan.....	92
Gambar 7.1.5 1 Jaringan Drainase Air Hujan dan Bekas Tapak.....	93
Gambar 7.1.5 2 Skema Air hujan dan Bekas Tapak.....	93
Gambar 7.1.5 3 Jaringan Air Bersih dan Pemasam.....	94

Gambar 7.1.5 4 Skema Air Bersih.....	95
Gambar 7.1.5 5 Skema Hydrant Pillar .....	95
Gambar 7.1.5 6 Jaringan Listrik dan Jaringan Sampah.....	96
Gambar 7.1.5 7 Skema Jaringan Listrik dan Jaringan Sampah .....	96
Gambar 7.1.6 1 Vegetasi Tapa.....	97
Gambar 7.1.6 2 Elemen Ruang Luar.....	98
Gambar 7.1.6 3 Parkir .....	99
Gambar 7.2.1 1 Zoning Horizontal Lantai 1.....	100
Gambar 7.2.1 2 Zoning Horizontal Lantai 2.....	101
Gambar 7.2.1 3 Zoning Horizontal Lantai 3.....	101
Gambar 7.2.1 4 Zoning Vertikal.....	102
Gambar 7.2.1 5 Sirkulasi Horizontal & vertical Sumber: dokumen pribadi .....	103
Gambar 7.2.1 6 Eksterior Kawasan .....	104
Gambar 7.2.1 7 Interior Ruang Dokter.....	105
Gambar 7.2.1 8 Interior Ruang Terapi Seni .....	105
Gambar 7.2.1 9 Interior Ruang Terapi Fisik.....	106
Gambar 7.2.1 10 Struktur Bangunan .....	106
Gambar 7.2.1 11 Diagram dan Instalasi System Air Bersih .....	107
Gambar 7.2.1 12 Diagram Sistem Kebakaran.....	107
Gambar 7.2.1 13 Diagram dan Instalasi Sistem Air Hujan.....	108
Gambar 7.2.1 14 Diagram gray & black water .....	108
Gambar 7.2.1 15 Diagram Sistem Ac.....	109
Gambar 7.2.1 16 Diagram dan Instalasi system elektrikal .....	109
Gambar 7.2.1 17 Diagram dan Instalasi Sistem Elektronik .....	109
Gambar 7.2.1 18 Penghawaan Alami .....	110
Gambar 7.2.1 19 Pencahayaan Alami .....	111
Gambar 7.2.1 20 Fasad Bangunan .....	111
Gambar 7.2.1 21 Transportasi Dalam Ruang .....	112