

## **OASIS RECOVERY GAMING DISORDER TEMA: HEALING ARCHITECTURE**

**Nurghina Akifah<sup>1</sup>, Hamka<sup>2</sup>, Jarot Wahyono<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

<sup>2,3</sup>Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: <sup>1</sup>2022011@scholar.itn.ac.id, <sup>2</sup>hamka07@lecturer.itn.ac.id,

<sup>3</sup>jarotwahyono@lecturer.itn.ac.id

### **ABSTRAK**

*Teknologi yang didorong oleh transmisi informasi yang cepat melalui internet, telah mengubah perilaku manusia secara sosial, ekonomi, dan budaya. Termasuk game online, jumlah pemain game online meningkat antara 5% dan 10% setiap tahunnya. permasalahan yang terjadi meningkatnya kecanduan game online di Indonesia yang menempati negara ketiga dengan 94,5% pengguna internet pada rentang usia 16-64 tahun. Fokus penelitian adalah merancang tempat pemulihan kecanduan game online, dengan pendekatan pengobatan holistik. Dalam perancangan tempat pemulihan kecanduan game online, menggunakan metode force-based yang disesuaikan dan digunakan untuk mendukung proses pengembangan. Hasil dari tempat pemulihan adiksi game online menjadi tempat yang dapat membantu individu memahami dan mengelola perilaku kecanduan, mengembangkan mekanisme penanggulangan yang lebih sehat, dan mencapai pemulihan jangka panjang serta peningkatan kualitas hidup.*

**Kata kunci: Kecanduan Game Online, pemulihan, Arsitektur Penyembuhan.**

### **ABSTRACT**

*Technology, driven by the rapid transmission of information through the internet, has changed human behavior socially, economically, and culturally. Including online games, the number of online game players increases between 5% and 10% each year. the problem that occurs is the increasing addiction to online games in Indonesia, which occupies the third country with 94.5% of internet users in the age range of 16-64 years. The focus of the research is to design an online game addiction recovery center, with a holistic treatment approach. In designing an online game addiction recovery center, a customized force-based method was used to support the development process. The outcome of the online game addiction recovery center is a place that can help individuals understand and manage their addictive behaviors, develop healthier coping mechanisms, and achieve long-term recovery and improved quality of life.*

**Keywords: Online Gaming Addiction, Recovery, Healing Architecture.**

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Teknologi yang didorong oleh transmisi informasi yang cepat melalui internet telah masuk ke kehidupan manusia dalam berbagai aspek seperti gaya hidup, kebutuhan dasar, peralatan, dan hiburan. Pengaruh yang meluas ini telah mengubah perilaku manusia secara sosial, ekonomi, dan budaya. *Game online* telah muncul sebagai salah satu bentuk hiburan yang populer, dengan jumlah pengikut yang signifikan di Indonesia. *Game online*, yang populer di Indonesia, telah menyebabkan meningkatnya tingkat kecanduan, terutama di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa, yang menyebabkan masalah kesehatan mental. Peningkatan kecanduan *game online* di kalangan remaja Indonesia, menjadikan Indonesia sebagai negara keenam dengan tingkat kecanduan sebesar 112,6% pada tahun 2007 dan jumlah pemain game online meningkat antara 5% dan 10% setiap tahunnya (Saddhono *et al.* 2020). Dan telah menjadi negara ketiga dengan jumlah pemain *game online* terbanyak di dunia yang menggunakan ponsel, komputer pribadi, atau konsol, dengan 94,5% pengguna internet dengan rentang usia 16-64 tahun (Mirabella and Tiatri 2023). Dikutip dari website World Health Organization (2020), menetapkan gangguan permainan sebagai suatu kondisi kesehatan mental yang bisa disebut *gaming disorder*, sehingga memerlukan pendekatan komprehensif untuk mengatasi penyebab utamanya dan memberikan konseling yang tepat.

*Game online* yang berlebihan dapat memicu masalah kesehatan psikologis dan fisik, termasuk gejala terkait kecanduan seperti depresi, kecemasan, dan berbagai ciri kepribadian (Torres-Rodríguez *et al.* 2018). Dampak fisiknya berkisar dari obesitas hingga masalah muskuloskeletal, sehingga perlunya pendekatan pengobatan holistik (Aziz *et al.* 2021). Individu yang berjuang dengan gangguan permainan memerlukan perawatan dan rehabilitasi khusus untuk mengatasi kecanduan. Tema desain seperti *healing architecture* berperan penting dalam menyediakan lingkungan yang mendukung pemulihan, menekankan pentingnya memulihkan keseimbangan dalam individu dan lingkungannya.

### Tujuan Perancangan

Tujuan yang dapat dicapai melalui perencanaan dan perancangan pembangunan tempat pemulihan adiksi game online adalah sebagai berikut:

1. Merancang bangunan *oasis recovery gaming disorder* dengan menerapkan kriteria *healing architecture* berupa warna ruang, ventilasi/bukaan, pencahayaan dan desain interior untuk mendukung kebutuhan pemulihan adiksi berupa penstabilan emosi, meningkatkan kualitas tidur dan kesehatan fisik, juga

meningkatkan suasana hati dan energi, dan menggabungkan material alami, tanaman, dan bentuk organik untuk terhubung dengan alam.

2. Merancang bangunan *oasis recovery gaming disorder* dengan menerapkan karakteristik berupa Privasi, kebersamaan, martabat, Tampilan, Alam dan alam terbuka, serta Kenyamanan dan kendali, Keterbacaan tempat, Penampilan interior, Staf, warna ruang, dan ventilasi/bukaan.

## Rumusan Masalah

Adapun permasalahan rancangan desain adiktif game online sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang bangunan *oasis recovery gaming disorder* dengan memperlihatkan aspek bentuk, material, struktur bangunan, tata ruang, dan tata letak lanskap dari kriteria tema *healing architecture*?
2. Bagaimana merancang bangunan yang dapat membantu proses *recovery* adiksi *game online* dengan tema *healing architecture* di daerah Jakarta Utara?

## TINJAUAN PERANCANGAN

### Tinjauan Tema

Perancangan *recovery gaming disorder* terletak di Jakarta Utara dirancang menggunakan prinsip *healing achitecture* untuk menciptakan oasis yang kontras dengan lingkungan di sekitarnya, serta dapat meningkatkan kesehatan fisik, mental, dan sosial. Pendekatan ini berfokus pada penciptaan lingkungan untuk mendorong kebahagiaan, ketenangan, dan pemulihan melalui integrasi elemen arsitektur, psikologi, dan anatomi manusia (Singh 2021). Pendekatan ini biasa dilakukan pada fasilitas kesehatan dan pusat rehabilitasi, yang desain ruangnya disesuaikan untuk menjaga kesejahteraan pasien, penghuni, dan staf. Sebuah studi pada rumah sakit menemukan bahwa lingkungan yang baik mengurangi waktu perawatan 21% (Day 2017).

**Tabel 1.**  
**Pengertian Healing Architecture**

No	Definisi	Prinsip	Sumber
1	Healing architecture adalah pengetahuan ilmiah dengan pengetahuan artistic "society for arts in health care".	Privasi, Tampilan, Alam/Alam Terbuka, Kenyamanan dan Kendali, Keterbacaan Tempat, Penampilan Interior, Fasilitas dan Staff	(Lawson 2010)

---

2	Ketika lingkungan dapat menawarkan minat dan aktivitas yang menarik; daya tahan abadi dan rasa berakar; hubungan dengan alam dan ritmenya yang memperbaharui; tempat bersosialisasi, dan bersantai, serta harmoni; ketenangan dan kelapangan yang tenang dan menyejukkan, maka lingkungan tersebut dapat memberikan dukungan jiwa. Langkah pertama menuju penyembuhan atau pemulihan.	<i>Building for planetary health, Building for human health, Qualities and quantities, Conversation or conflict, Space for living in, Design as a listening process: creating places with users and builders, Building as a health-giving process, Healing silence: the architecture of peace, Children and environment, Building for tomorrow</i>	(Day 2017)
---	---	--	------------

---

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Definisi pertama menggambarkan arsitektur penyembuhan sebagai perpaduan pengetahuan ilmiah dan artistik yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan, dengan prinsip-prinsip yang berfokus pada kenyamanan individu dan estetika lingkungan, seperti privasi, penampilan, dan hubungan dengan alam. Definisi kedua memperluas cakupannya, menekankan peran lingkungan dalam dukungan mental melalui keterlibatan, hubungan dengan alam, dan interaksi sosial, dengan prinsip-prinsip yang menggabungkan keberlanjutan, kesehatan manusia, dan proses desain kolaboratif.

Prinsip *healing architecture* yang digunakan pada rancangan bangunan *oasis recovery gaming disorder* adalah prinsip pertama yaitu privasi, tampilan, dan hubungan dengan alam, yang dapat menghasilkan keberlanjutan, interaksi sosial, dan proses desain yang kolaboratif, sehingga menciptakan ruang yang mendukung kesejahteraan mental dan fisik, serta kesehatan lingkungan jangka panjang.

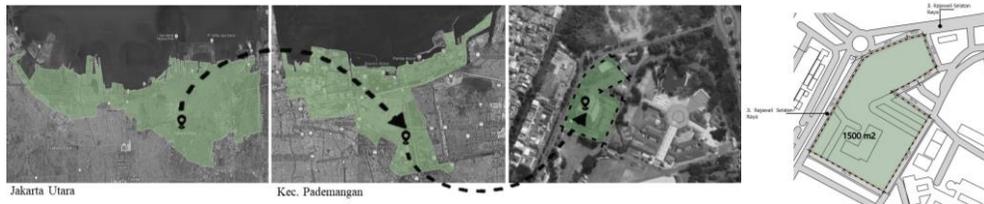
### Tinjauan Fungsi

Perancangan ini berfokus pada analisis elemen desain dari pusat rehabilitasi kecanduan non-zat, khususnya untuk kecanduan *game online* dengan memahami bagaimana elemen-elemen pemulihan dapat meningkatkan efektivitas pengobatan, kesejahteraan, dan keberhasilan jangka panjang bagi individu yang mencari pemulihan. Dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna seperti perilaku bermain *game* yang berlebihan, pelarian, gangguan kontrol, gangguan dalam kehidupan sehari-hari, dan gejala penarikan diri (Yousri and El-Shahat 2023). Desain ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan individu yang berjuang melawan kecanduan *game online* untuk proses pemulihan yang lebih disesuaikan dengan pendekatan *holistic*, sehingga *oasis recovery gaming disorder* memberikan pengobatan yang komprehensif dan efektif untuk membantu individu mengatasi perilaku kecanduan *game*, mendapatkan kembali kendali atas hidup, dan mencapai pemulihan yang berkelanjutan.

## Tinjauan Tapak

Pemilihan lokasi tapak ditinjau dari data tingkat kecanduan game online di kalangan remaja di Indonesia, yang menjadikan daerah Jakarta Utara memiliki tingkat kecanduan tertinggi dari hasil data demografis sebesar 37,3%.

Lokasi tapak berada pada Jl. Rajawali Selatan Raya, RW.5, Pademangan Tim., Kec. Pademangan, Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14410. Tapak merupakan lahan terbangun yang merupakan bangunan Holiday Inn Express JIExpo Kemayoran. Luas Tapak sebesar 15.000 m<sup>2</sup>, dengan peraturan gubernur daerah khusus ibukota jakarta Nomor 31 tahun 2022, yang digunakan yaitu KDB paling luas 60%, KLB paling tinggi 0,6, KTB paling luas 60%, KDH paling sedikit 20% dan Ketinggian Bangunan paling banyak 2-4 (dua-empat) lantai.



**Gambar 1.**  
**Data Tapak & Dimensi Tapak**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu:

- Batas Utara : Jl. Rajawali Selatan Raya
- Batas Timur : Berbatasan dengan pepohonan, dan jalur masuk ke dalam tapak
- Batas Selatan : Berbatasan dengan tempat parkir kendaraan
- Batas Barat : Berbatasan dengan, tempat parkir kendaraan, pepohonan peneduh jalan pada jalur keluar tapak

## Tinjauan Program Ruang

Pada bagian ini, penentuan program ruang mempertimbangkan berbagai pelaku pada pusat *recovery gaming disorder*, yaitu anak-anak (10-11 tahun), remaja (12-16 tahun), dan orang dewasa (17-25 tahun). Pengunjung dikategorikan berdasarkan jumlah, dengan kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang dan pengunjung individu yang datang dengan transportasi umum atau pribadi. Selain itu, pengunjung diklasifikasikan berdasarkan tujuan, dengan pengunjung umum yang mencari konsultasi,

melakukan tes, atau saran tentang kecanduan game online, dan pengunjung khusus dalam tahap pemulihan yang telah direncanakan sebelumnya atau program rawat inap. Sehingga fasilitas ruang dapat di kelompokkan menjadi fasilitas utama, terdapat, fasilitas penunjang, fasilitas penerima, fasilitas pengelola, dan fasilitas service.

### a. Fasilitas Utama

**Tabel 2.**  
**Fasilitas Utama**

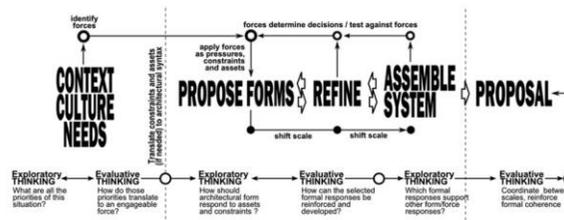
No	Fasilitas	Besaran m <sup>2</sup>
<b>Fasilitas utama (Unit Pelayanan)</b>		
1	Ruang konseling	24 m2
2	Wawancara dan observasi psikiatrik	48 m2
3	Ruang psikoedukasi	24 m2
4	<i>Dialectical behavior therapy (DBT)</i>	120 m2
5	<i>Mentalization-based therapy (MBT)</i>	120 m2
6	<i>Schema-focused therap</i>	120 m2
7	<i>Good psychiatric management</i>	120 m2
8	<i>STEPPS/terapi keluarga/terapi pasangan</i>	120 m2
9	Terapi kognitif dan perilaku	120 m2
10	Terapi seni rupa	120 m2
11	Terapi seni musik	120 m2
12	Psikoterapi psikodinamik	120 m2
13	Terapi Interpersonal (IPT)	120 m2
14	Kamar/Ruang Pribadi Kelas 1	120 m2
15	Kamar/Ruang Pribadi Kelas 2	486 m2
16	Kamar/Ruang Pribadi Kelas 3	323 m2
17	Unit Bantuan	56.25 m2
Sirkulasi 130%		
<b>Total besaran</b>		<b>2,969 m2</b>
<b>Fasilitas Utama (Layanan Umum)</b>		
1	Ruang penerimaan resep	6 m2
2	Ruang pelayanan resep dan peracikan	17.4 m2
3	Ruang penyerahan sediaan farmasi, dll	20 m2
4	Ruang penyimpanan sediaan farmasi, dll	22.5 m2
5	Ruang arsip	12 m2
6	Ruang Terapi Anak	100 m2
7	Ruang Terapi Fisik	400 m2
8	Ruang komunitas	60 m2
9	Ruang baca dan menulis	75 m2
10	Ruangan galeri	100 m2
11	Ruang <i>Internet addiction test (iat)</i>	26 m2
12	Ruang Dokter THT	18 m2
13	Ruang Dokter Ahli Gizi	18 m2
Sirkulasi 175%		
<b>Total besaran</b>		<b>2,405 m2</b>

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Fasilitas utama dibagi menjadi dua, yaitu unit pelayanan dan pelayanan umum, pengelompokan fasilitas tersebut dibuat untuk mengatur ruang privat dan semi privat bagi pengunjung agar pemulihan berjalan efektif. Unit layanan mencakup ruang privat untuk tes, pengobatan, dan pengunjung dalam masa pemulihan atau rawat inap, sedangkan layanan umum mencakup ruang semi-privasi untuk konsultasi, tes, dan beberapa fasilitas terapi, yaitu ruang terapi anak, ruang terapi fisik, ruang komunitas, ruang baca dan menulis dan ruangan galeri.

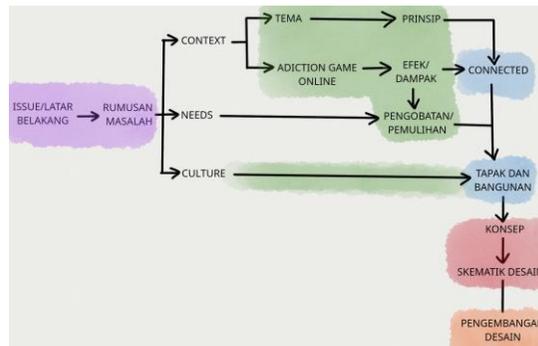
## KERANGKA PERANCANGAN

Pada tahap perancangan, metode desain menggabungkan penggunaan diagram metode desain, yang secara visual mewakili langkah-langkah dan proses berurutan yang terlibat dalam menganalisis dan menyempurnakan desain yang diusulkan. Diagram ini membantu dalam mengilustrasikan aliran aktivitas, keterkaitan antar tahapan desain yang berbeda, dan integrasi berbagai teknik analisis, membantu pendekatan terstruktur dan sistematis untuk evaluasi dan optimalisasi desain (Plowright 2014).



Gambar 1  
Force-based framework  
Sumber: Plowright, 2014

Dalam perancangan tempat pemulihan kecanduan game online, metode *force-based* 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. Dengan mempertimbangkan kekuatan-kekuatan ini dan interaksinya, metode desain bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong pemulihan, mengatasi tantangan terkait kecanduan, dan mendukung kesejahteraan dan rehabilitasi individu yang berjuang melawan kecanduan game online.



**Gambar 2**  
**Elaborasi Force-based framework**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram ruang diletakan pada tapak menghasilkan zoning, dari hasil zoning tersebut disesuaikan kembali untuk tata letak ruang, tetapi tidak merubah pola hubungan ruangnya. Hasil akhir zoning yang didapatkan telah disesuaikan dengan pola hubungan ruang yang dimana terdapat perubahan tata letak untuk pengelola, service dengan penunjang, sehingga menciptakan konsep tapak.



**Gambar 3**  
**Konsep Zoning Tapak**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

## Konsep Bentuk

Konsep bentuk mengambil prinsip dan karakteristik dari tema *healing architecture* yaitu tampilan, sehingga dibutuhkan olah bentuk pada bangunan. Ruang untuk tinggal membahas bentuk ruang serta bangunan yang menggunakan bentuk lingkaran yang dimana merupakan bentuk meditatif atau sosial, serta bentuk denah yang tidak nyaman dapat dibuat menyenangkan dengan sudut siku-siku dibuat tumpul (Day 2017).



**Gambar 4**  
**Konsep Bentuk**

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

## Konsep Ruang

Ruang yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan pemulihan dari setiap gangguan fisik maupun psikologi. Tiap ruang disesuaikan dengan karakter ruang yang dibutuhkan baik dari warna ruang, penghawaan, pencahayaan serta interior (Cho 2023). Hasil dari refine yang didapat akan menghasilkan ruang-ruang yang lebih signifikan untuk kebutuhan pemulihan.

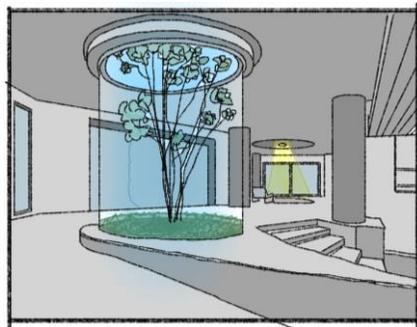


**Gambar 5**  
**Konsep Ruang**

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

- a. *Ceiling heigh*, Bahwa langit - langit yang tinggi mendorong pemikiran lebih bebas, sementara langit-langit yang rendah dapat menginspirasi pandangan statistik yang lebih rinci.

- b. *Window view*, Bahwa kehadiran alam disikitar bangunan atau ruang dapat memberikan pengaruh positif terhadap kesehatan lebih khusus lagi bahwa melihat alam melalui jendela dapat mengurangi stres dan rasa sakit. Dan kehadiran tanaman didalam ruangan dapat meningkatkan suasana hati dan mengurangi gejala psikologi dan ketidaknyamanan fisik. Bahwa ventilasi udara segar dapat meningkatkan Kesehatan.
- c. *Stress reducing*, Efek pengurangan stres dari kayu, dan tanaman dilingkungan memberikan efek pengurangan stres serupa dengan efek paparan terhadap alam dalam bidang psikologi lingkungan.
- d. *Colorful impact*, Warna tertentu tercermin langsung pada emosi, dan suasana dapat diciptakan melalui penggunaan warna. Palet hangat dapat digunakan diarea publik, diimana warnanya dapat mendorong interaksi sosial. Palet yang sejuk dapat diterima diruang semi-publik, dan privat.



**Gambar 6**  
**Konsep Interior Ruang**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

Untuk pencahayaan ditiap ruangan disesuaikan dengan kebutuhan pasien, seperti pencahayaan yang lebih terang dapat digunakan selama pemeriksaan atau prosedur, sedangkan pencahayaan yang lebih lembut dan redup dapat menciptakan suasana santai untuk istirahat dan pemulihan. dan menggunakan Pencahayaan alami, dengan memasukkan cahaya alami melalui jendela dan void yang membantu menciptakan koneksi dengan alam terbuka dan meningkatkan rasa nyaman, sejuk, dan dan tenang. Sinar matahari terbukti berdampak positif pada suasana hati dan membantu proses penyembuhan.

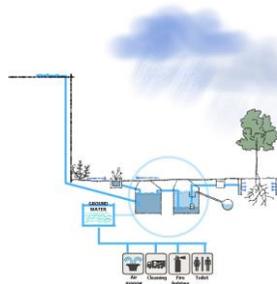
## Konsep Utilitas

Penghawaan alami menggunakan air yang mengalir dari atas membasahi pola – pola yang disusun, sehingga dapat menciptakan sistem pendingin udara yang efisien dan ramah lingkungan.



**Gambar 7**  
**Konsep Utilitas Penghawaan Alami**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

Sistem penghawaan alami, menggunakan *secondary skin* pada fasad, yang dapat mengurangi kebutuhan pendingin ruangan secara drastis sehingga menghemat energi dan listrik. Air menjaga unit tetap lembab melalui aksi kapiler, ketika bersentuhan dengan dengan udara. air ini menyerap panas diudara untuk pendingan evaporatif. Dan bata terakota, dirancang sebagai '*aerofoil*' untuk meningkatkan aliran udara. Modul bata ditempatkan secara berurutan untuk menciptakan efek nosel yang membuat udara mengalir melalui ujung lainnya.



**Gambar 8**  
**Konsep Utilitas Reuse Air Hujan**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

Menggunakan konsep *reuse* air hujan dengan pengumpulan dan penyimpanan air hujan yang jatuh di atap atap bangunan/permukaan lainnya, dengan mengolahnya dan mengfungsikannya. Air hujan yang terkumpul ini dapat digunakan kembali untuk kegiatan seperti menyiram tanaman, menyiram toilet, atau bahkan sebagai air yang tidak dapat diminum untuk proses industri tertentu.

## Konsep Tampilan

Konsep tampilan memerhatikan perpaduan keterkaitan antara elemen alam, tata letak fungsional, dan material yang estetik, semuanya dibuat untuk menciptakan lingkungan yang terapeutik.

### 1. Interior

Pada gambar rancangan ini memperlihatkan interior ruang pemeriksaan dokter yang telah disesuaikan dengan konsep ruang yaitu warna ruang, penghawaan, pencahayaan serta interior.



**Gambar 9**  
**Ruang Penyembuhan**  
*Sumber: Analisa Pribadi, 2024*

Interior ruang dirancang untuk menciptakan suasana penyembuhan dengan prinsip privasi, tampilan, alam, kenyamanan dan kendali, penampilan interior, serta staff. Pencahayaan yang lembut dan hangat dipadukan dengan cahaya alami yang menciptakan lingkungan yang menenangkan, sementara ventilasi ditempatkan untuk masuknya aliran udara segar, yang dapat meningkatkan kenyamanan dan fungsi kognitif. Elemen sensorik, seperti tekstur lembut dan aroma yang menenangkan, disesuaikan untuk menumbuhkan relaksasi dan kesejahteraan emosional. Warna ruang menggunakan warna netral dan hangat sesuai fungsi dan kebutuhan ruangan, untuk membangkitkan ketenangan yang dilengkapi dengan tanaman dalam ruangan yang tidak hanya menjernihkan udara tetapi juga menghadirkan sentuhan alam di dalam ruangan, sehingga semakin meningkatkan suasana ruangan yang menenangkan dan menyegarkan.

### 2. Eksterior

Pada gambar rancangan ini memperlihatkan ekterior bangunan dengan tampilan fasad, serta taman (area transisi), plaza hingga roof garden pada lantai 2.



**Gambar 10**  
**Eksterior Bangunan**

*Sumber: Dokumen Pribadi, 2024*

Eksterior dirancang untuk menciptakan suasana penyembuhan dengan prinsip tampilan, alam, kenyamanan dan kendali, keterbacaan tempat, serta staff (Lawson 2010). Gambar desain mewujudkan prinsip *healing architecture* dengan menciptakan suasana terapeutik, material yang digunakan dalam gambar desain:

- a. Tampilan menggunakan batu alam, kayu, dan kaca. Batu alam menambah tekstur dan kehangatan, sedangkan kayu memberikan rasa nyaman dan keakraban. Kaca memungkinkan cahaya alami masuk, dan berpengaruh terhadap suasana cerah dan mengundang.
- b. Alam, merancang taman dan plaza dengan mengahdirkan beberapa vegetasi sesuai fungsi seperti, pohon pule (sebagai peneduh dari sinar matahari dan dapat menghasilkan oksigen yang cukup tinggi), pohon akasia (difungsikan mereduksi panas matahari yang berlebihan dan menyerap polusi), pohon cemara kipas (sebagai pemecah angin yang masuk kedalam tapak dan sebagai pengarah sirkulasi didalam tapak), dan glodokan tiang (sbagai penerah sirkulasi dan sebagai pembatas tapak). Fitur air digabungkan untuk menambah elemen pendengaran yang menenangkan, meningkatkan koneksi denga.

## KESIMPULAN

Perancangan pusat pemulihan *gaming disorder* di Jakarta Utara mengintegrasikan prinsip *healing architecture* untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan fisik, mental, dan sosial. Dengan mengatasi kecanduan *game online*, desain ini secara efektif menggabungkan cahaya

alami, ruang hijau, warna-warna yang menenangkan, dan area yang nyaman telah terpenuhi dengan baik dalam output rancangan. Elemen-elemen ini memenuhi kebutuhan rehabilitasi dengan menyediakan ruang relaksasi, perhatian, dan ketenangan, sehingga mendukung pencapaian tujuan desain secara keseluruhan. Pendekatan holistik menghasilkan elemen desain, karakteristik pengguna, dan kesesuaian ruang semuanya selaras untuk proses pemulihan yang efektif dan komprehensif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Norshakirah, Md Jan Nordin, Said Jadid Abdulkadir, and Muhammad Muhaimin M. Salih. 2021. "Digital Addiction: Systematic Review of Computer Game Addiction Impact on Adolescent Physical Health." *Electronics (Switzerland)* 10(9): 1–18. doi:10.3390/electronics10090996.
- Cho, Minjung. 2023. "Evaluating Therapeutic Healthcare Environmental Criteria: Architectural Designers' Perspectives." *International Journal of Environmental Research and Public Health* 20(2). doi:10.3390/ijerph20021540.
- Day, Christopher. 2017. *Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as Healing Art*. doi:10.4324/9781315662138.
- Lawson, Bryan. 2010. *2 Arts and Health Healing Architecture*.
- Mirabella, and Sri Tiatri. 2023. "An Overview of Online Game Addiction Among Indonesian Early Adulthood During the Covid-19 Pandemic." *International Journal of Application on Social Science and Humanities* 1(2): 1334–43. doi:10.24912/ijassh.v1i2.26353.
- Plowright, Philip D. 2014. *Revealing Architectural Design*. doi:10.4324/9781315852454.
- Saddhono, Kundharu, Bagus Wahyu Setyawan, Yusuf Muflikh Raharjo, and Rio Devilito. 2020. "The Diagnosis of Online Game Addiction on Indonesian Adolescent Using Certainty Factor Method." *Ingenierie des Systemes d'Information* 25(2): 191–97. doi:10.18280/isi.250206.
- Singh, Saloni. 2021. "The Impact of Architecture in the Process of Healing & Well-Being." *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology* 9(3): 202–22. doi:10.22214/ijraset.2021.33196.
- Torres-Rodríguez, Alexandra, Mark D. Griffiths, Xavier Carbonell, and Ursula Oberst. 2018. "Internet Gaming Disorder in Adolescence: Psychological Characteristics of a Clinical Sample." *Journal of Behavioral Addictions* 7(3): 707–18. doi:10.1556/2006.7.2018.75.
- World Health Organization. 2020. "Addictive Behaviours: Gaming Disorder." <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder#> (October 19, 2023).
- Yousri, Fatma, and Sherein El-Shahat. 2023. "The Role of Architectural Design in Solving Problems of Addiction Treatment and Rehabilitation Centres." *Nile Journal of Architecture and Civil Engineering* 2(2): 0–0. doi:10.21608/njace.2023.322398.