

KESIMPULAN

Integrasi prinsip healing architecture dalam perancangan *recovery gaming disorder* di Jakarta Utara bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan fisik, mental, dan sosial. Dengan mengatasi tantangan kecanduan game online dan menyediakan rehabilitasi yang disesuaikan, pusat ini berupaya membantu individu mengatasi perilaku kecanduan dan mencapai pemulihan yang berkelanjutan. Pendekatan holistik mempertimbangkan elemen desain, karakteristik pengguna, penyesuaian ruang, dan pertimbangan struktural untuk memastikan proses perawatan yang efektif dan komprehensif. Sehingga fokus perancangan adalah menciptakan ruang yang mendorong relaksasi, perhatian, dan rasa tenang untuk mendukung individu dalam perjalanan pemulihan mereka dari kecanduan *game online*. Pertimbangkan untuk menggabungkan elemen-elemen seperti cahaya alami, ruang hijau, warna-warna yang menenangkan, dan area tempat duduk yang nyaman untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penyembuhan dan kesejahteraan. Selain itu, mengintegrasikan ruang untuk sesi terapi kelompok dan layanan konseling dapat lebih meningkatkan proses pemulihan bagi individu yang mencari dukungan dalam mengatasi gangguan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelar, Sarah. 2010. "Healing Architecture." *Arts & Health* (6): 115. doi:10.1080/17533010903488517.
- 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.
- "BNN - Badan Narkotika Nasional." <https://bnn.go.id/> (January 19, 2024).
- Clarke, Nickeisha. 2011. "For a Sample of Substance and Non-Substance Abusing."
- Day, Christopher. 2017. Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as Healing Art *Places of the Soul: Architecture and Environmental Design as Healing Art*. doi:10.4324/9781315662138.
- "Gaming Disorder." <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked->

- questions/gaming-disorder (October 26, 2023).
- “Jiyan Healing Garden / ZRS Architekten Ingenieure | ArchDaily.”
<https://www.archdaily.com/883358/jiyan-healing-garden-zrs-architekten-ingenieure> (January 19, 2024).
- “KSM Ilmu Kesehatan Jiwa RSCM.”
https://www.rscm.co.id/index.php?XP_webview_menu=0&pageid=14 (October 24, 2023).
- Mumtaz, Emka Farah, Safendrri Komara Ragamustari, and Fajar Bambang Hirawan. 2021. “The Impact of the E-Sport Curriculum Toward Online Game Addiction.” *TAZKIYA: Journal of Psychology* 9(1): 29–39. doi:10.15408/tazkiya.v9i1.19986.
- Purisari, Rahma. 2016. “Healing Architecture: Desain Warna Pada Klinik Kanker Surabaya.” *NALARs* 15(1): 55. doi:10.24853/nalars.15.1.55-62.
- 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.
- “Saroj Gupta Cancer Centre & Research Institute (SGCC&RI), India.”
<https://www.esmo.org/for-patients/esmo-designated-centres-of-integrated-oncology-palliative-care/esmo-accredited-designated-centres/saroj-gupta-cancer-centre-research-institute-sgcc-ri> (January 19, 2024).
- 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).
- Yosephine, Yosephine, and Teguh Lesmana. 2020. “Pola Asuh Orangtua Dan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Remaja

Akhir Di Jakarta.” *Psibernetika* 13(1): 49–58.
doi:10.30813/psibernetika.v13i1.2272.

Zou, Zhiling, Huijun Wang, Federico d’Oleire Uquillas, Xiaomei Wang, Jianrui Ding, and Hong Chen. 2017. “Definition of Substance and Non-Substance Addiction.” *Advances in Experimental Medicine and Biology* 1010: 21–41.
doi:10.1007/978-981-10-5562-1_2.