

SKRIPSI ARSITEKTUR
(AR. 8208)

JUDUL
PUSAT REHABILITASI PECANDU GAME ONLINE
DI SURABAYA

PENDEKATAN
THERAPEUTIK ARCHITECTURE

Disusun oleh:
Muhammad Anwar Nuuris
20.22.050

Dosen Pembimbing:
Ir. Budi Fathony, M.T.
Hamka, S.T., M.T.



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2023/2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul: PUSAT REHABILITASI PECANDU GAME ONLINE DI SURABAYA
Tema: *THERAPEUTIK ARCHITECTURE*

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

Disusun oleh:

MUHAMMAD ANWAR NUURIS
20.22.050

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing, dan dipertahankan dihadapan penguji pada hari: Jumat, 02-08-2024 dan dinyatakan diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.).

Menyetujui:

Pembimbing 1 : Ir. Budi Fathony, M.T.
NIP.Y. 1018700154

Pembimbing 2 : Hamka, S.T., M.T.
NIP.P. 1031500524

Penguji 1 : Prof. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, M.T.
NIP.Y. 1018700153

Penguji 2 : Bayu Teguh Ujianto, S.T., M.T.
NIP.P. 1031500514



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 SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Anwar Nuuris
NIM : 20.22.050
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut : Institut Teknologi Nasional Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya dengan judul :

PUSAT REHABILITASI PECANDU GAME ONLINE DI SURABAYA

Tema

THERAPEUTIK 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



Muhammad Anwar Nuuris

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat-Nya penyusun dapat menyelesaikan Laporan Konsep Skripsi dengan judul “Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online Di Surabaya” dengan pendekatan ”*Therapeutik 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 Awan Uji Krismanto, S.T., M.T., Ph.D. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ibu Dr. Debby Budi Susanti, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
3. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur.
4. Bapak Ir. Budi Fathony, M.T. selaku pembimbing I dalam karya penulisan skripsi ini, atas bimbingan penuh yang diberikan juga dengan kesabaran dan ketelatenan.
5. Bapak Amar Rizqi Afdholi, S.T., M.T. selaku pembimbing II dalam karya penulisan skripsi ini, atas bimbingan penuh yang diberikan serta kebaikannya memberi arahan, masukan, nasehat, serta sabar dalam menghadapi keluh kesah penulis, terima kasih banyak bapak.
6. Bapak/Ibu selaku dosen penguji I yang telah meluangkan waktu terbaiknya untuk menguji kelayakan tugas akhir ini.
7. Bapak/Ibu selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu terbaiknya untuk menguji kelayakan tugas akhir ini.
8. Bapak dan Ibu dan para Civitas Akademik Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.
9. Segenap Staf Pengajar dan Staf Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang.
10. Untuk Ayah dan Ibu dan Adikku serta segenap keluarga besar atas dukungannya selalu berupa doa maupun lahiriyah.

11. Rekan-rekan Studio Akhir yang sama-sama memperjuangkan gelar S-1 Arsitektur, terima kasih atas semua waktu dan keceriaan yang tak terlupakan.
12. Rekan-rekan sejurusan Program Studi Arsitektur yang telah membantu dengan segenap jiwa dan kekuatannya hingga terselesaikannya tugas akhir ini dan kepada rekan Angkatan 2020 yang sama-sama berjuang dalam penyelesaian S-1, semangat selalu.
13. Semua pihak yang telah membantu baik moral maupun material yang tidak biasa, terima kasih.

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, 04 Desember 2023

Penyusun

Muhammad Anwar Nuuris

ABSTRAK

Perkembangan teknologi semakin pesat terutama di kota-kota besar di Indonesia. Dalam perkembangan dan kemajuan teknologi tidak hanya menimbulkan dampak positif tapi juga menyebabkan dampak negative terutama untuk usia anak-anak dan remaja. Hal tersebut karena anak-anak dan remaja rentan terhadap hal baru sehingga kalau tidak ada pengawasan dan edukasi terkait penggunaan teknologi dengan bijak maka akan menimbulkan permasalahan baru berupa permasalahan psikologis. Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online di Surabaya merupakan fasilitas pelayanan kesehatan yang memiliki tujuan untuk permasalahan kecanduan game online maka diusulkan konsep berupa pusat rehabilitasi pecandu game online untuk anak-anak dan remaja yang membantu menyediakan fasilitas penunjang yang dapat mewedahi dan mengedukasi untuk mendapatkan pengarahan ke hal yang positif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Selain itu digunakan untuk membantu dalam proses penyembuhan hak seseorang yang mengalami cacat baik jasmani maupun rohani melalui medis maupun nonmedis yang dapat secara optimal sehat kembali sesuai dengan kemampuannya. Pendekatan desain arsitektur dalam Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online melalui pendekatan *therapeutic architecture* yang dimana menciptakan kondisi ruang yang mampu menyesejahterakan dengan membantu dalam proses penyembuhan maupun perawatan dari seseorang yang mengalami gangguan psikologis melalui aspek arsitektur dengan lingkungan. Dengan demikian diharapkan fasilitas pelayanan ini mampu mewedahi kebutuhan dan pengembangan kreatifitas pada anak-anak dan remaja yang sejalan untuk menghindari kecanduan sekaligus dengan psoses penyembuhan untuk pecandu game online.

Kata Kunci : Rehabilitasi, Kecanduan, Therapeutik Architecture, Surabaya.

ABSTRACT

The development of technology is increasing rapidly, especially in big cities in Indonesia. In the development and advancement of technology, it not only causes positive impacts but also causes negative impacts, especially for children and adolescents. This is because children and adolescents are vulnerable to new things so that if there is no supervision and education regarding the wise use of technology, it will cause new problems in the form of psychological problems. The Online Game Addict Rehabilitation Center in Surabaya is a health service facility that has a goal for the problem of online game addiction, so a concept is proposed in the form of an online game addict rehabilitation center for children and adolescents that helps provide supporting facilities that can accommodate and educate to get direction to positive things according to their respective abilities. In addition, it is used to assist in the healing process of a person who is physically and mentally disabled through medical and non-medical means that can optimally be healthy again according to their abilities. The architectural design approach in the Rehabilitation Center for Online Game Addicts through a therapeutic architecture approach which creates a space condition that is able to prosper by assisting in the healing and treatment process of someone who is psychologically disturbed through architectural aspects with the environment. Thus it is hoped that this service facility will be able to accommodate the needs and development of creativity in children and adolescents who are in line to avoid addiction as well as the healing process for online game addicts.

Keywords: Rehabilitation, Addiction, Therapeutic Architecture, Surabaya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KONSEP SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	3
1.3. Batasan Permasalahan.....	3
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Kajian Objek Rancangan	6
2.1.1. Definisi.....	6
2.1.2. Klasifikasi Jenis Objek Rancangan.....	12
2.1.3. Aktivitas Sesuai Fungsi	15
2.1.4. Fasilitas Sesuai Fungsi.....	18
2.1.5. Sarana Pendukung Utama Aktivitas.....	20
2.1.6. Ruang	21
2.2. Studi Preseden/ Studi Banding literatur	24
2.3. Kajian Tema/ Pendekatan Rancangan.....	27
2.3.1. Kajian pemilihan Tema/ pendekatan rancangan	28
2.3.2. Studi Pemahaman Tema/ Pendekatan Rancangan	28
2.3.3. Studi Presedent Terkait Tema/Pendekatan Pada Bangunan	31
2.4. Sintesa/ Kesimpulan/ Rangkuman Kajian Pustaka	35

2.4.1. Batasan Utama Kasifikasi	35
2.4.2. Strategi Tema	36
BAB III	38
KAJIAN TAPAK	38
3.1. Kajian Pemilihan Lokasi Tapak	38
3.2. Data Tapak	39
3.2.1. Lokasi tapak.....	39
3.2.2. Ukuran tapak.....	42
3.2.3. Batasan tapak	43
3.2.4. Peraturan pada tapak.....	44
3.2.5. Topografi tapak	45
3.2.6. Aksesibilitas/ Sirkulasi tapak.....	46
3.2.7. Lingkungan	48
3.2.8. Unsur alami.....	50
3.2.9. Iklim	51
3.2.10. Sensori.....	56
3.2.11. Aktifitas manusia/ sosial budaya.....	61
3.3. Potensi dan Permasalahan tapak.....	62
BAB IV.....	63
METODELOGI	63
4.1. Proses Perancangan	63
4.2. Metode Perancangan	64
4.3. Aspek Arsitektur yang akan dieksplorasi.....	65
BAB V	68
PROGRAM RUANG.....	68
5.1. Kebutuhan Fasilitas Ruang.....	68
5.2. Diagram Aktivitas	70
5.3. Besaran Ruang	73
5.4. Organisasi Ruang/Diagram Hubungan Ruang	80
5.5. Persyaratan Ruang.....	85
BAB VI.....	87
ANALISA DAN KONSEP RANCANG (<i>force based</i>).....	87
6.1. Idenfikasi Prioritas Rancang	87

6.1.1.	Context	87
6.1.2.	Culture.....	87
6.1.3.	Needs.....	87
6.2.	Strategi Rancangan.....	88
6.2.1.	Analisa Ruang.....	88
6.2.2.	Analisa Tapak.....	89
6.3.	Konsep Rancangan.....	97
6.3.1.	Konsep Bentuk.....	97
6.3.2.	Konsep Ruang.....	98
6.3.3.	Konsep Warna	103
6.3.4.	Konsep Material	104
6.3.5.	Konsep Struktur	105
6.3.6.	Konsep Utilitas.....	106
BAB VII		109
VISUALISASI RANCANGAN		109
7.1.	SKEMATIK RANCANGAN TAPAK.....	109
7.1.1.	Zoning Tapak.....	109
7.1.2.	Bentuk Massa Bangunan pada Tapak	110
7.1.3.	Sirkulasi dalam Tapak	111
7.1.4.	Blokplan	111
7.1.5.	Infrastruktur Tapak.....	112
7.1.6.	Tata Ruang Luar/landscape	114
7.2.	SKEMATIK RANCANGAN BANGUNAN	115
7.2.1.	Zoning Lantai	115
7.2.2.	Sirkulasi.....	116
7.2.3.	Ruang, struktur, bentuk, dan utilitas.....	117
7.3.	GAMBAR RANCANGAN	121
7.3.1.	Site Plan.....	121
7.3.2.	Layout Plan.....	121
7.3.3.	Potongan.....	122
7.3.4.	Tampak	123
7.3.5.	Rencana Struktur	124
7.3.6.	Rencana Mekanikal, elektrik, dan plumbing + detail.....	127

7.3.7. Detail Arsitektur	128
7.3.8. Rendering	129
7.3.9. Poster Rancangan	130
DAFTAR PUSTAKA	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Peta Kota Surabaya	40
Gambar 3. 2 Wilayah Kecamatan Wonokromo	41
Gambar 3. 3 Wilayah Kelurahan Ngagel	42
Gambar 3. 4 Ukuran Tapak.....	43
Gambar 3. 5 Batasan Tapak	43
Gambar 3. 6 Peta Ketinggian Wilayah Kota Surabaya	46
Gambar 3. 7 Aksesibilitas di Sekitar Tapak.....	47
Gambar 3. 8 Tata Guna Lahan Kecamatan Wonokromo	48
Gambar 3. 9 Jenis Bangunan Arsitektur Sekitar	49
Gambar 3. 10 Unsur Alami	50
Gambar 3. 11 Iklim di Kota Surabaya	52
Gambar 3. 12 Kecepatan Angin di Kota Surabaya	52
Gambar 3. 13 Arah Angin di Kota Surabaya	53
Gambar 3. 14 Arah Angin pada Tapak	53
Gambar 3. 15 Jam Siang dan Malam pada tahun di Kota Surabaya	54
Gambar 3. 16 Matahari Terbit & Terbenam di Kota Surabaya.....	54
Gambar 3. 17 Matahari Terbit & Terbenam pada Tapak.....	54
Gambar 3. 18 Rata-rata Suhu Tertinggi dan Terdingin di Kota Surabaya.....	55
Gambar 3. 19 Suhu Rata-rata Per Jam di Kota Surabaya	55
Gambar 3. 20 Rata-rata Curah Hujan Bulanan di Kota Surabaya.....	56
Gambar 3. 21 View To Site.....	57
Gambar 3. 22 View From Site	58
Gambar 3. 23 Kebisingan.....	60
Gambar 6. 1 Batas Tapak.....	89
Gambar 6. 2 Alternatif sirkulasi.....	90
Gambar 6. 3 Alternatif faktor alami tapak 1	90
Gambar 6. 4 Alternatif faktor alami tapak 2	91
Gambar 6. 5 Alternatif arah angin 1.....	91
Gambar 6. 6 Alternatif arah angin 2.....	92
Gambar 6. 7 Alternatif arah angin 3.....	92
Gambar 6. 8 Alternatif matahari 1	93
Gambar 6. 9 Alternatif matahari 2	93
Gambar 6. 10 Alternatif matahari 3	94
Gambar 6. 11 Alternatif view to site.....	94
Gambar 6. 12 Alternatif view from site 1	95
Gambar 6. 13 Alternatif view from site 2	95
Gambar 6. 14 Alternatif view from site 3	96
Gambar 6. 15 Alternatif kebisingan 1	96
Gambar 6. 16 Alternatif kebisingan 2.....	97
Gambar 6. 17 Alternatif matahari 3	97

Gambar 6. 18 Analisa bentuk.....	98
Gambar 6. 19 Vegetasi penutup tanah	99
Gambar 6. 20 Vegetasi pelindung.....	100
Gambar 6. 21 Vegetasi tabir.....	100
Gambar 6. 22 Vegetasi pengarah jalan	101
Gambar 6. 23 Struktur Bawah.....	105
Gambar 6. 24 Struktur Utama	105
Gambar 6. 25 Struktur Atas	106
Gambar 7. 1 Zoning Makro.....	109
Gambar 7. 2 Zoning Messo.....	110
Gambar 7. 3 Proses Desain Bentuk Massa Bangunan	110
Gambar 7. 4 Sirkulasi Kendaraan	111
Gambar 7. 5 Sirkulasi dalam Tapak.....	111
Gambar 7. 6 Sirkulasi dalam Tapak.....	112
Gambar 7. 7 Utilitas Air Hujan.....	112
Gambar 7. 8 Utilitas Air Bersih	113
Gambar 7. 9 Utilitas Pemadam Kebakaran	113
Gambar 7. 10 Utilitas Sampah	114
Gambar 7. 11 Utilitas Sampah	114
Gambar 7. 12 Tata Ruang Luar.....	115
Gambar 7. 13 Zoning Lantai	115
Gambar 7. 14 Sirkulasi Horizontal.....	116
Gambar 7. 15 Sirkulasi Horizontal.....	116
Gambar 7. 16 Ruang Rawat Inap	117
Gambar 7. 17 Ruang Perawatan & Pengembangan	117
Gambar 7. 18 Struktur Rawatn Inap.....	118
Gambar 7. 19 Struktur Perawatan & Penyembuhan	118
Gambar 7. 20 Bentuk	119
Gambar 7. 21 Air Bersih	119
Gambar 7. 22 Elektrikal	120
Gambar 7. 23 Pencahayaan & Penghawaan.....	120
Gambar 7. 24 Tata Ruang Luar.....	121
Gambar 7. 25 Tata Ruang Luar.....	121
Gambar 7. 26 Potongan Kawasan	122
Gambar 7. 27 Potongan Rawat Inap.....	122
Gambar 7. 28 Potongan Rekreasi.....	123
Gambar 7. 29 Tampak Kawasan	123
Gambar 7. 30 Tampak Bangunan Rawat Inap	124
Gambar 7. 31 Rencana Struktur Bawah Rawat Inap.....	125
Gambar 7. 32 Rencana Struktur Utama Rawat Inap	125
Gambar 7. 33 Rencana Struktur Atas Rawat Inap	125

Gambar 7. 34 Rencana Struktur Bawah Perawatan	126
Gambar 7. 35 Rencana Struktur Utama Perawatan.....	126
Gambar 7. 36 Rencana Struktur Atas Perawatan	126
Gambar 7. 37 Rencana Utilitas Air Bersih.....	127
Gambar 7. 38 Rencana Utilitas Air Kotor.....	127
Gambar 7. 39 Rencana Utilitas Pemadam Kebakaran	128
Gambar 7. 40 Rencana Utilitas Sampah.....	128
Gambar 7. 41 Detail Arsitektur.....	129
Gambar 7. 42 Interior.....	129
Gambar 7. 43 Eksterior	129
Gambar 7. 44 Poster Rancangan 1	130
Gambar 7. 45 Poster Rancangan 2	131
Gambar 7. 46 Poster Rancangan 3	132

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fasilitas Sesuai Fungsi.....	18
Tabel 2. 2 Sarana Pendukung Utama Aktivitas	20
Tabel 2. 3 Ruang	21
Tabel 2. 4 Studi Preseden Objek Perancangan.....	24
Tabel 2. 5 Studi Preseden Tema.....	32
Tabel 2. 6 Batasan Utama Klasifikasi	35
Tabel 2. 7 Strategi Tema	36
Tabel 5. 1 Fasilitas Sesuai Fungsi.....	68
Tabel 5. 2 Besaran Ruang	74
Tabel 5. 3 Rekapitulasi Besaran Ruang	79
Tabel 6. 1 Data Tapak	89
Tabel 6. 2 Manfaat Aroma Bunga.....	102
Tabel 6. 3 Psikologi Warna.....	103

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Kerangka Berpikir Force Based Method.....	63
Diagram 4. 2 Proses Berpikir Desain Rancang.....	64
Diagram 5. 1 Aktivitas Pecandu Game Rawat Inap.....	71
Diagram 5. 2 Aktivitas Pecandu Game Rawat Jalan.....	71
Diagram 5. 3 Aktivitas Perawat dan Pembina	71
Diagram 5. 4 Aktivitas Pengelola	72
Diagram 5. 5 Aktivitas Cleaning Service.....	72
Diagram 5. 6 Aktivitas Security.....	73
Diagram 5. 7 Aktivitas Orang Tua.....	73
Diagram 5. 8 Aktivitas Masyarakat Umum	73
Diagram 5. 9 Hubungan Ruang Fasilitas Perawatan dan Penyembuhan	81
Diagram 5. 10 Hubungan Ruang Fasilitas Pengembangan.....	81
Diagram 5. 11 Hubungan Ruang Lobby	81
Diagram 5. 12 Hubungan Ruang Pertemuan.....	82
Diagram 5. 13 Hubungan Ruang Kantin.....	82
Diagram 5. 14 Hubungan Ruang Mushola.....	82
Diagram 5. 15 Hubungan Ruang Rekreasi.....	83
Diagram 5. 16 Hubungan Ruang Administrasi	83
Diagram 5. 17 Hubungan Ruang ME.....	83
Diagram 5. 18 Hubungan Ruang Utilitas.....	84
Diagram 5. 19 Hubungan Ruang Cleaning Service	84
Diagram 5. 20 Hubungan Ruang Keamanan.....	84
Diagram 5. 21 Hubungan Toilet.....	84
Diagram 5. 22 Hubungan Ruang Parkir.....	85
Diagram 6. 1 Kriteria therapeutic architecture.....	88
Diagram 6. 2 Skema Air Bersih	106
Diagram 6. 3 Skema Air Kotor	107
Diagram 6. 4 Skema Jaringan Listrik.....	108