

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi mengalami kemajuan pesat di dalam aspek kehidupan yaitu aspek ekonomi, social, budaya dan hiburan. Dalam aspek hiburan, perkembangan game online mengalami kemajuan yang pesat. Game online adalah permainan yang dimainkan banyak orang sekaligus melalui internet (Adams & Rollings, 2010). Permasalahan berkaitan pengguna game online jika tidak mendapatkan perhatian dengan baik akan berdampak buruk. Hal tersebut dibuktikan dengan kemudahan akses melalui perangkat pintar dengan koneksi internet yang cepet, daya tarik melalui grafis yang memikat, factor social yang membuat pengguna merasa terhubung dengan teman, Game online di masukkan ke dalam rutinitas sehari-hari, kesenangan sementara untuk menghilangkan stress, dan gangguan pengendalian diri sehingga rentan terhadap kecanduan. Kecanduan terjadi dan berkembang dimasyarakat berupa kecanduan terhadap obat-obatan dan aktivitas atau sesuatu yang membuat orang bergantung secara mental atau fisik.

Indonesia merupakan pasar industry terbesar dengan pemain terbanyak ketiga game online di dunia yang dimainkan melalui telepon seluler, computer dan tablet. Dalam laporan terdapat 94,5% pengguna internet yang memainkan game online per januari 2022 (Dihni, 2022). Survei di Indonesia yang dilakukan pada April 2022, 63 persen responden menyatakan bahwa mereka bermain game online.

Penelitian yang dilakukan oleh (Naradipa, 2014) yang berada di Surabaya dan sedang dalam masa studi. Terdapat responden yang berjumlah 160 menyatakan 100% responden bermain game online. Semua responden ini adalah jenis kelamin pria. Responden yang bermain Game Online First Person Shooter dengan rentang waktu 1-3 jam yaitu 69 orang atau 43,12%, responden yang memainkan Game Online First Person Shooter dengan rentang waktu 3-6 jam terdapat 58 orang atau 36,25% dan responden yang

memainkan Game Online First Person Shooter dengan rentang waktu lebih dari 6 jam sebanyak 33 orang atau 20,63%. Dengan usia responden secara keseluruhan 17-25 tahun yaitu 113 orang atau 70,62%.

Kenyamanan dan aksesibilitas adalah factor dari game online karena perangkat seluler dan data internet semakin terjangkau (Nurhayati, 2022). Game online bisa berbahaya bagi seseorang yang sudah mengalami kecanduan. Dampak tersebut meliputi aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek pendidikan, aspek sosial, dan aspek ekonomi (King & Delfabbro, 2018).

Gangguan permainan video game termasuk revisi ke-11 yang tergolong Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) dengan pola perilaku yang ditandai gangguan control, prioritas yang ditingkatkan untuk bermain game di banding kegiatan lain atau dari pada minat lain dan kegiatan sehari-hari serta berkelanjutan atau eskalasi permainan walaupun menyebabkan konsekuensi negative (World Health Organization, 2020).

Dari data yang didapatkan berupa permasalahan kecanduan game maka diusulkan konsep berupa pusat rehabilitasi pecandu game online untuk anak-anak dan remaja dengan menyediakan fasilitas yang dapat mewedahi dan mengedukasi untuk mendapatkan pengarahan ke hal yang positif sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Pendekatan arsitektur yang digunakan adalah arsitektur therapeutik yang dalam desain bangunan dan lingkungan fisik memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup individu. Pendekatan ini menekankan hubungan antara arsitektur, desain interior, lingkungan dengan kesehatan mental, fisik dan emosional manusia yang berupaya menciptakan ruang untuk mendukung penyembuhan, kenyamanan dan pemulihan.

Aspek penting dari sifat arsitektur therapeutik yaitu modifikasi lingkungan, lingkungan social, ruang structural, warna dan lanskap (Hamilton & Watkins, 2009). Konsep arsitektur therapeutik tidak berarti bahwa arsitektur memiliki kapasitas untuk menyembuhkan pasien, melainkan memanipulasi arsitektur terhadap struktur dan ruang serta dapat memungkinkan factor lingkungan seperti warna, pandangan, suara, Cahaya dan bau yang

berkontribusi ke dalam lingkungan therapeutic lebih menonjol untuk tujuan penyembuhan (Morgenthaler, 2015).

Kebaharuan yang diciptakan yaitu melalui desain bangunan yang berintegrasi ke elemen alam dan modern dengan tujuan untuk kesejahteraan dan kualitas hidup yang baik. Pusat rehabilitasi ini diperuntukkan untuk kelompok usia anak-anak dan remaja yang dilakukan pemulihan melalui fasilitas sarana dan prasarana yang mampu memulihkan secara fisik dan psikologi. Menyediakan program pemulihan dan pengembangan kreativitas sesuai dengan bakat dengan komprehensif, intensif dan efisien melalui penggunaan teknologi yang dikendalikan oleh tenaga professional.

1.2. Rumusan Permasalahan

- a. Bagaimana merancang fasilitas sarana dan prasarana yang mampu membantu proses penyembuhan pasien?
- b. Bagaimana merancang Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online dengan menerapkan tema *arsitektur terapeutik* ?

1.3. Batasan Permasalahan

- a. Batasan objek berdasarkan fungsi :
 - Secara psikologis berfungsi untuk memberikan pembinaan mental dengan pemberian pengarahan dan motivasi untuk menjadikan sesuatu yang biasa dilakukan berupa sesuatu yang negative menjadi sesuatu yang positif.
 - Pemberian edukasi untuk menjaga hidup sehat dan disiplin seperti bangun pagi, makan teratur, olahraga secara rutin, dll.
 - Pembekalan mengenai ilmu spiritual untuk mengembalikan kesadaran serta meningkatkan iman para pecandu game online.
 - Pengembangan bakat para pecandu game online sesuai dengan kemampuannya masing-masing seperti mengajarkan penggunaan IT dengan bijak, olahraga, seni, dll.

- b. Batasan subyek pengguna :
 - Diperuntukkan untuk kelompok usia anak-anak (6-10 tahun) dan remaja (10-19 tahun) yang mengalami tanda sebagai pecandu game online.
 - Pegawai pusat rehabilitasi.
 - Pengunjung yaitu keluarga dari pecandu game online.
- c. Lokasi berada di Kota Surabaya.

1.4. Tujuan

- a. Menghasilkan rancangan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online yang mampu mawadahi kebutuhan dan pengembangan kreatifitas pada anak-anak dan remaja yang sejalan untuk menghindari kecanduan sekaligus proses penyembuhan.
- b. Menghasilkan rancangan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online dengan menerapkan tema *arsitektur terapeutik*.

1.5. Manfaat

Hasil dari penyusunan konsep perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat diberbagai bidang, di antaranya sebagai berikut:

- a. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan arsitektur
Perancangan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online memiliki manfaat untuk menambah wawasan di bidang akademisi dengan menerapkan arsitektur holistic sebagai tema arsitektur yang mampu merespon dari permasalahan Kesehatan pengguna.
- b. Bagi perencanaan dan perancangan arsitektur dalam bidang praktisi/professional
Perencanaan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game online dapat dijadikan konsep/gagasan untuk merancang menjadi lebih baik bagi kalangan praktisi/professional dengan mengambil manfaat dari representasi yang sudah ada

c. Bagi pemerintah dan pihak terkait

Perancangan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online sebagai referensi desain yang bersifat menanggulangi dan mengatasi dari dampak negative kecanduan game online.

d. Bagi masyarakat umum

Perencanaan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online difasilitasi sarana dan prasarana yang mampu menyediakan kebutuhan dan mengembangkan kreatifitas yang berdampak positif.

e. Bagi pecandu game online

Perancangan Pusat Rehabilitasi Pecandu Game Online difungsikan sebagai bangunan perawatan dan penyembuhan kesehatan dan meningkatkan kesejahteraan pecandu game online.