

YOGYAKARTA STUDENT MENTAL HEALING CENTER FOR WELL-BEING THROUGH HAPPINESS ARCHITECTURE APPROACH

Risalia Nur Fendera; Nurhasan

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammdiyah Surakarta

Abstrak

Indonesia adalah negara yang memiliki kualitas pendidikan yang cukup jauh dari standar rata-rata di tingkat internasional. Data menunjukkan Indonesia berada pada peringkat 67 dari 293 negara. Sementara itu menurut data dari Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 pengumpulan data survei yang diambil dalam beberapa aspek indikator skor tahun 2022 turun dibandingkan tahun 2018. Ini menunjukkan bahwa permasalahan ini harus ditangani. Namun masalahnya adalah sistem pendidikan yang terus berkembang bertentangan dengan kesehatan mental pelajar. Kesehatan mental remaja menurun karena banyak hal. Ironi lain muncul ketika melihat status DIY sebagai kota pelajar dengan kualitas pendidikan yang tinggi namun fenomena kasus remaja mengalami gangguan jiwa dan bunuh diri di Yogyakarta juga cukup tinggi, berdasarkan data dari Dinas Kesehatan DIY Tahun 2016 menunjukkan jumlah terbanyak penduduk yang mengalami gangguan jiwa berada di wilayah Bantul. Sampai saat ini belum ada fasilitas yang memberikan ruang bagi remaja untuk penyembuhan gangguan mental, fasilitas kesehatan jiwa masih bersifat konvensional sehingga masih banyak remaja yang kurang berminat melakukan penyembuhan mental. Fasilitas pelayanan penyembuhan gangguan jiwa difokuskan untuk remaja dilihat dari pengelolaan stress masing-masing individu, kalangan remaja cenderung melakukan kegiatan *refreshing*, menjalankan hobi, mendekatkan diri dalam konteks spiritual keagamaan, hingga bercerita kepada orang lain untuk mengurangi beban stress. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mencoba merancang sebuah fasilitas berupa *Student Mental Healing Center* dengan pendekatan *Architecture Of Happiness* sebagai upaya membantu pelajar mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan yang lebih baik serta memberikan dampak positif terhadap psikologi penggunaanya.

Kata Kunci: Yogyakarta, *Student Mental Healing Center*, Kesehatan Mental, *Architecture Of Happiness*.

Abstract

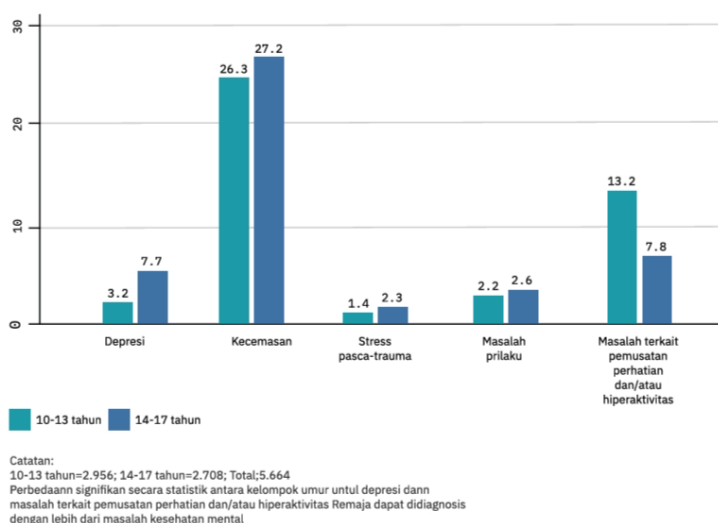
Indonesia is a country that has a quality of education that is quite far from the average standard at international level. Data shows that Indonesia is ranked 67th out of 293 countries. Meanwhile, according to data from the Program for International Student Assessment (PISA) 2022, the collection of survey data taken in several aspects of score indicators in 2022 decreased compared to 2018. This shows that this problem must be addressed. However, the problem is that the education system continues to develop and is at odds with students' mental health. Teenagers' mental health declines for many reasons. Another irony arises when looking at DIY's status as a student city with high quality education, but the phenomenon of cases of teenagers experiencing mental disorders and suicide in Yogyakarta is also quite high, based on data from the DIY Health Service in 2016, it shows that the largest number of people experiencing mental disorders is in the region. Bantul. Until now there are no facilities that provide space for teenagers to heal mental disorders, mental health facilities are still conventional so there are still many teenagers who are less interested in mental healing. Mental disorder healing service facilities are focused on teenagers, looking at managing each individual's stress, teenagers tend to do refreshing activities, take up hobbies, get closer to themselves in a religious spiritual context, and tell stories to others to reduce the

burden of stress. Based on these problems, the author tried to design a facility in the form of a Student Mental Healing Center through an Architecture of Happiness approach as an effort to help students achieve better happiness and well-being and provide a positive impact on the psychology of its users.

Keywords: Yogyakarta, Student Mental Healing Center, Mental Health, Architecture Of Happiness.

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki kualitas pendidikan yang cukup jauh dari standar rata-rata di tingkat internasional. Data menunjukkan Indonesia berada pada peringkat 67 dari 293 negara. Tingkat Intelligen Quotient (IQ) masyarakat Indonesia dinilai rendah. Berdasarkan laporan World Populaton Review dengan Judul Average IQ by Country 2022, Indonesia menempati posisi 10 dari 11 negara Asia Tenggara. Hal ini membuktikan bahwa sistem pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Menurut penelitian dari Lembaga Riset Universitas Gajah Mada, sistem pendidikan di Indonesia diduga menjadi salah satu penyebab terjadinya stress, dan tekanan akademik muncul dari sejumlah faktor, seperti beban tugas yang berat, volume materi yang melimpah, dorongan siswa untuk meraih prestasi tinggi, serta ekspetasi dari orang tua, sekolah, dan teman sebaya. Selain itu padatnya jadwal sesuai dengan kurikulum membuat siswa merasa tertekan dan stress. Mereka harus berangkat ke sekolah dari pagi hingga petang, ditambah dengan Pekerjaan Rumah (PR) yang harus diselesaikan pada malam hari. Rutinitas ini berulang setiap lima hingga enam hari dalam seminggu (Rachmadi, 2019). Tingkat stress pada siswa juga dapat memicu munculnya deprsi dan gangguan kesehatan mental lainnya.



Gambar 1. 1 Prevalensi Masalah Kesehatan Mental Remaja Usia 10-17 Tahun
Sumber : (Center for Reproductive Health et al., 2022)

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1, masalah pemusatan perhatian dan/atau hiperaktivitas lebih umum pada remaja usia lebih muda yaitu (13,2%) dibandingkan dengan remaja usia lebih tua dengan angka (7,8%), dan depresi lebih umum pada remaja usia lebih mudah (7,7%) dibandingkan dengan remaja

usia lebih muda (3,2%). Berdasarkan Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa lebih dari sepertiga remaja (34,9%), atau 15,5 juta remaja Indonesia mengalami masalah kesehatan mental setidaknya satu. Pola tidak berbeda antara laki-laki dan perempuan, atau antara remaja usia 10-13 tahun dan remaja usia lebih tua (14-17 tahun).

Tabel 1. 1 Prevalensi Masalah Kesehatan Mental di Kalangan Remaja Usia 10-17 Tahun Berdasarkan Jenis Kelamin

Karakteristik	10-13 tahun		14-17 tahun		Total	
	%	(n/N)	%	(n/N)	%	(n/N)
Laki-Laki	36,1	(540/1.498)	33,0	(457/1.385)	34,6	(997/2.883)
Perempuan	34,2	(498/1.458)	36,2	(479/1.385)	35,1	(977/2.781)
Total	35,1	(1.038/2.956)	34,6	(936/2.708)	34,9	(1.974/5.664)

Sumber : (Center for Reproductive Health et al., 2022)

Berdasarkan data dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Yogyakarta Tahun 2023 memiliki jumlah lembaga pendidikan mencapai lebih dari 10.000 termasuk lembaga pendidikan dari jenjang TK sampai perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan keagamaan. Maka dari itu Daerah Istimewa Yogyakarta sering dijuluki sebagai Kota Pelajar. Ironisnya, meskipun Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang dianggap sebagai Kota Pelajar dengan kualitas pendidikan yang tinggi, namun masih banyak kasus remaja yang mengalami kesehatan mental karena stress akademik maupun tekanan lainnya sehingga maraknya muncul kasus-kasus bunuh diri di kalangan pelajar akhir-akhir ini yang terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kasus ini menjadi krusial lantaran mengganggu perkembangan anak dan remaja, sehingga perlu kolaborasi bersama untuk penanganannya. Ini bukanlah gangguan jiwa berat, kecemasan dan depresi yang terjadi juga pada anak dan remaja akan menjadi cikal bakal jatuh dalam gangguan mental berat apabila tidak ditangani sejak dini. Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan D.I Yogyakarta Tahun 2016 menunjukkan bahwa Kabupaten Bantul adalah wilayah yang jumlah penduduknya paling banyak mengalami gangguan jiwa yaitu 3.875 jiwa, sementara itu menurut (Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul, 2022) jumlah penduduk yang mengalami masalah kesehatan jiwa di Kabupaten Bantul cukup tinggi, sekitar 2.784 jiwa mengalami gangguan jiwa berat, 1.955 jiwa usia 13-59 tahun mengalami Skizofrenia, dan 35 jiwa usia 13-59 tahun mengalami Psikotik Akut. Selain data terkait penduduk yang mengalami gangguan mental. Sampai saat ini, Kabupaten Bantul belum menyediakan fasilitas penyembuhan gangguan jiwa yang difokuskan untuk remaja. Perancangan *Mental Healing Center* menjadi solusi penting karena kriteria desain yang digunakan juga harus memiliki dasar psikologis yang kuat, sehingga pengguna harus merasakan pilihan yang dibuat tentang objek mikro dalam desain. Baik fisik (fasilitas penyembuhan) maupun non fisik (pola pembentukan objek yang ramah lingkungan dan sosial budaya). Fasilitas

pelayanan penyembuhan gangguan jiwa difokuskan untuk remaja dilihat dari pengelolaan stress masing-masing individu, kalangan remaja cenderung melakukan kegiatan *refreshing*, menjalankan hobi, mendekatkan diri dalam konteks spiritual keagamaan, hingga bercerita kepada orang lain untuk mengurangi beban stress. Ketepatan sasaran upaya rancangan arsitektur adalah masalah utama dalam perancangan objek ini yang digunakan untuk kegiatan pemulihan bagi orang yang menderita penyakit mental. Karena fakta bahwa salah satu penyebab terjadinya stress, dan tekanan akademik muncul dari sejumlah faktor, seperti beban tugas yang berat, volume materi yang melimpah, dorongan siswa untuk meraih prestasi tinggi, serta ekspektasi dari orang tua, sekolah, dan teman sebaya. Selain itu padatnya jadwal sesuai dengan kurikulum membuat siswa merasa tertekan dan stress. Ada banyak kronologi yang menyebabkan muncul dalam pikiran pelajar saat mereka memasuki fase depresi salah satunya ada ide bunuh diri. Maka dibutuhkan lebih banyak upaya untuk membuat rancangan yang benar-benar menguntungkan pengguna daripada konteks arsitektur yang terbatas pada kondisi fisik (teknis) untuk mengatasi masalah kesehatan mental pelajar.

Sehingga Pendekatan *Architecture Of Happiness* adalah solusi untuk masalah rancangan saat ini. Oleh karena itu, elemen-elemen dalam desain ini harus mampu menggiring pengguna untuk mengubah kecemasannya menjadi kebahagiaan. Sehingga orang-orang yang telah terlibat dalam objek rancangan dan kemudian meninggalkan area tersebut tidak diperbolehkan merasa cemas lagi. salah satunya adalah pengguna yang mengalami gangguan mental yang hanya dapat disembuhkan melalui pengobatan nonfisik. Menurut Habtour (2016) Pendekatan ini ditinjau dari skala urban memiliki empat aspek makro; aspek sosial, lingkungan, potensi pengguna, dan kesehatan. Secara ruang aspek tersebut memiliki karakteristik dengan tujuan membuat penggunanya merasakan kebahagiaan. Ruang sosial adalah ruang yang dapat memberikan hubungan antar individu. Ruang kedua adalah potensi pengguna, yang memiliki karakteristik menginterpretasi pergerakan pengguna sesuai dengan naluri masing-masing yang dikolaborasikan dengan teknologi. Ruang ketiga adalah lingkungan yang menghadirkan suasana rileks menenangkan bagi pengguna. Dan ruang keempat adalah kesehatan yang secara langsung menghadirkan ruang intensif seseorang untuk penyembuhan kondisi mental secara personal. Keempat aspek tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu restoratif dan interaktif. Restoratif mengacu pada prinsip-prinsip yang bertujuan untuk mengembalikan kondisi fisik awal yang dapat merespon secara langsung oleh indera. Sementara itu, interaktif mengacu pada prinsip-prinsip yang mengarah pada pergerakan individu pengguna sehingga terjalin hubungan yang membawa suasana positif (Rong, 2018).

Kemudian terdapat 6 elemen mikro yang memiliki prinsip yang saling menguatkan terhadap keempat aspek tadi. Maka, dengan menggunakan pendekatan *Architecture of Happiness*, desain *Mental Healing Center* akan mencapai tujuannya (Qun Lee, 2017).

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

2.1.1 Studi Literatur

Pembahasan mencakup berbagai tindakan seperti pengumpulan data, membaca, mencatat, dan mengolah data yang diperoleh dari berbagai sumber yang disebutkan dalam literatur.

2.1.2 Studi Banding

Menggunakan metode dengan melakukan tindakan dan membahasnya dengan mempertimbangkan hal-hal atau preseden yang terkait dengan subjek.

2.2 Metode Pengolahan Data

Data yang diperoleh diproses untuk menemukan potensi di lapangan dan menghubungkannya dengan masalah untuk mendapatkan solusi terbaik.

2.3 Perumusan Konsep

Rencana konsep Yogyakarta *Student Mental Healing Center* akan menerapkan konsep “*Architecture Of Happiness*” yang diharapkan mampu merespon dan menyesuaikan karakter remaja termasuk seorang pelajar dengan lingkungannya, menciptakan suasana “*happiness*” sebagai upaya untuk membantu pelajar mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan yang lebih baik serta memberikan dampak positif terhadap psikologi penggunanya. Maka dari itu diperlukan parameter desain agar perencanaan dan perancangan dapat mencapai tujuannya dengan maksimal. Parameter desain berdasarkan konsep pendekatan *Architecture Of Happiness* dan disesuaikan dengan karakteristik perilaku remaja sebagai berikut :

Tabel 1. 2 Parameter Desain

Tujuan / Parameter	Indikator
Tujuan 1 : Mewujudkan pusat pencegahan dan pemulihan yang aman dan nyaman bagi para pelajar yang mengalami stress akademik / depresi dengan menciptakan lingkungan bangunan yang mampu membantu pemulihan kondisi psikologis bagi para pelajar. Parameter : - <i>Safety needs</i> - <i>Belongingness and love needs</i> - <i>Self actualization needs</i>	- Memberikan elemen keamanan seperti handrail, petunjuk arah, sirkulasi, dan jenis material pada fasilitas yang tersedia (<i>Safety needs</i>). - Menyediakan ruang komunal, baik di dalam ruangan maupun di lingkungan publik, sebagai tempat berinteraksi dengan pengelola, sesama pengguna, dan kerabat yang mengantar (<i>Belongingness and love needs</i>). - Tersedia fasilitas untuk pembinaan, termasuk ruang ketrampilan dan ruang rekreasi sosial, sehingga pelajar dapat mengembangkan bakat dan potensi mereka (<i>Self actualization needs</i>).

Tujuan 2 : Merancang <i>Student Mental Healing Center</i> dengan pendekatan <i>Architecture Of Happiness</i> sebagai upaya membantu pelajar mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan yang lebih baik serta memberikan dampak positif terhadap psikologi penggunanya. Parameter : - Prinsip Interaktif (<i>Social, Access, Identity</i>) - Prinsip Restoratif (<i>Nature, Light, Surprise</i>)	1) Prinsip Interaktif (Bersosial & Berintensitas) : - Semua jenis interaksi sosial telah terbukti meningkatkan kebahagiaan dalam jangka pendek. Sehingga penyediaan ruang berinteraksi sangat berharga dalam sebuah perancangan untuk kebahagiaan (<i>Social</i>). - Agar kebahagiaan tumbuh maka kemudahan akses terhadap fasilitas dan layanan lain dalam bangunan perlu dipertimbangkan (<i>Access</i>). - Menumbuhkan perasaan bahagia dalam keindahan fisik sebagai identitas bangunan (<i>Identity</i>). 2) Prinsip Restoratif (Menyembuhkan & Menaturalkan) : - Alam memiliki efek restoratif yang besar untuk meningkatkan kebahagiaan. Semakin besar keanekaragaman hayati maka semakin tinggi dampak positifnya (<i>Nature</i>). - Pencahayaan dapat berkaitan dengan suasana hati seseorang, peningkatan semangat, dan penurunan kelelahan mata (<i>Light</i>). - Permainan menjadi penting dalam mendesai sebagai desain untuk kejutan yang menyenangkan. Elemen ini dapat menjadi kinetik dan interaktif (<i>Surprise</i>).

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

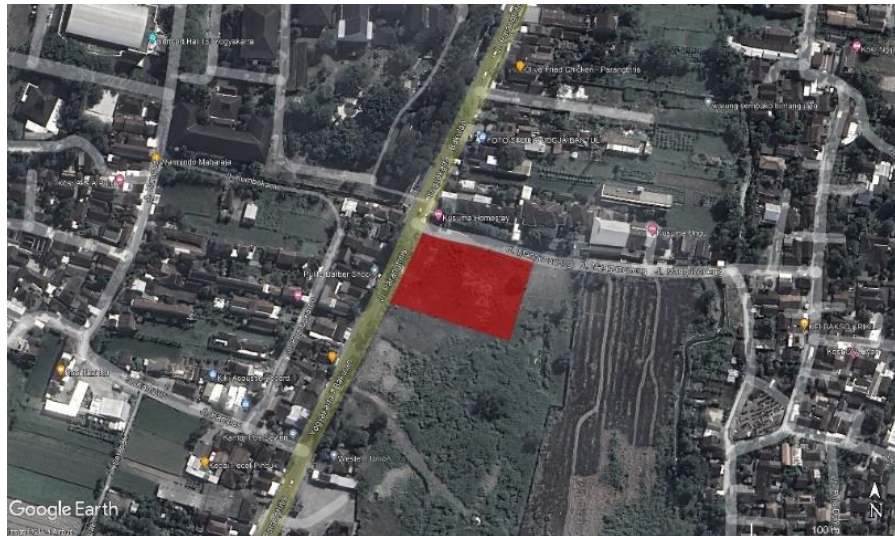
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Tapak

Lokasi tapak terpilih berada di Jl. Parangtritis, Cabelan, Desa Panggungharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul. Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Bantul, lokasi site ini masuk dalam area peruntukan permukiman dengan luas site kurang lebih 10.185 m². Batasan-batasan tapak adalah sebagai berikut :

- a) Sebelah Utara berbatasan dengan Jl. Mangunoneng dan area permukiman warga.
- b) Sebelah Timur berbatasan dengan Jl. Mangunoneng dua dan lahan persawahan.
- c) Sebelah Selatan berbatasan dengan SD Negeri 1 Sewon dan lapangan.

d) Sebelah Barat berbatasan dengan Jl. Parangtritis dan permukiman warga.



Gambar 1. 2 Tapak Terpilih
Sumber : Google Earth, 2024

Berdasarkan RTRW yang berlaku, rencana kegiatan yang akan dikembangkan di Kecamatan Sewon berupa kegiatan pengembangan fasilitas kesehatan penanganan kesehatan mental untuk remaja termasuk juga pelajar dalam bentuk *Student Mental Healing Center*. Batasan fungsi objek yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan yang memiliki dua fungsi; pengobatan dan kebahagiaan. Wilayah Kecamatan Sewon termasuk dalam kategori kawasan peruntukan permukiman. Batas-batas pembangunan diatur oleh Peraturan Daerah Kecamatan Sewon sebagai berikut :

- a. KDB : 70%
- b. KDH : 30%
- c. KLB : 4
- d. Garis Sempadan :
 - Depan : 10 meter
 - Samping : 4 meter
 - Belakang : 4 meter
 - Sungai : 10 meter

3.2 Gagasan Perencanaan dan Perancangan

3.2.1 Perencanaan

Lokasi yang dipilih adalah di Desa Panggungharjo, yang merupakan tanah kosong yang tidak terlalu bising dan dekat dengan pusat kota Bantul, sehingga memudahkan akses ke sarana dan prasarana..

Menggunakan konsep pendekatan *Architecture Of Happiness* dengan menggabungkan fasilitas yang *interactive* dan *restorative*. Pelajar yang sebagai pengguna dan dilayani

dikategorikan menjadi dua yaitu pelajar SMA (usia 15-18 tahun), dan Mahasiswa (usia 18-23 tahun).

Bangunan bersifat umum, artinya pelajar dari mana saja boleh menggunakan fasilitas ini namun pelajar dengan gangguan kesehatan mental yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta lebih diprioritaskan.

Massa bangunan dibagi menjadi 2 massa berdasarkan kelompok kegiatan, yaitu kegiatan *interactive dan restorative*. Masing-masing massa mengusung konsep *Architecture Of Happiness* yang difokuskan pada empat elemen makro (*sociality, nature, heal, intention*) yang kemudian penekanan elemen mikronya diimplementasikan pada ruang-ruang tersebut. Memberikan pelayanan berupa fasilitas *sociality* (tempat berinteraksi sosial yang akan dikategorikan berdasarkan usia pengguna), *nature* (tempat yang langsung memiliki nuansa alam dan berhubungan langsung dengan alam dan jenis fasilitas akan dikategorikan berdasarkan usia), *heal* (tempat untuk penyembuhan dari gangguan kesehatan mental secara psikologis dengan ahli psikolog), *intention* (tempat yang memiliki fungsi rekreasi dan mengekspresikan hobi berdasarkan usia pengguna).

Memaksimalkan pencahayaan alami dan penghawaan alami yang masuk melalui penyediaan bukaan taman di dalam dan di sekitar bangunan.

3.2.2 Perancangan

Yogyakarta *Student Mental Healing Center For Well-Being Through Happiness Architecture Approach* merupakan bangunan pusat penyembuhan mental pelajar yang memiliki fungsi untuk meningkatkan kebahagiaan dan kesejahteraan pelajar sebagai salah satu tempat pereda stress dengan menekankan konsep pendekatan arsitektur *happiness* (menghadirkan suasana / pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya). Gambaran umum desainnya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 3 Gambaran Desain Perancangan

Fasilitas	Gambaran Desain
Fasilitas Pengelola (Pimpinan, Wakil Pimpinan, Karyawan, Tim Medis, Petugas Kebersihan dan Keamanan)	- Fasilitas untuk pengelola terletak di lantai 1 dan lantai 2 - Fasilitas pengelola yang termasuk dalam kegiatan perawatan/penyembuhan diletakkan saling berdekatan dengan fasilitas kegiatan perawatan secara medis - Disediakan lift dan tangga untuk mobilitas yang lebih efektif
Fasilitas Kontemplasi (Ruang Konsultasi, Ruang Isolasi, Apotek, dan	- Berada di lantai 1 untuk memudahkan mobilitas dalam keadaan darurat

fasilitas layanan kesehatan lainnya)	- Fasilitas ini diperuntukkan bagi pengguna yang terdiri dari pelajar SMA dan Mahasiswa - Ruang Konsultasi dan kontemplasi di desain dengan memperhatikan 6 elemen mikro <i>Architecture Of Happiness</i>
Fasilitas untuk bersosialisasi, seperti makan dan bercengkrama dengan sesama	- Berada di lantai 1 yang difungsikan sebagai area interaktif - Area ini dibuat semi <i>outdoor</i> dan berdekatan dengan <i>open space</i> - Memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami
Fasilitas untuk mengekspresikan hobi	- Berada di lantai 2 dengan pertimbangan agar kegiatan dalam mengekspresikan hobi dapat lebih intensif dan tidak terganggu dengan kegiatan di area sekitarnya - Perancangan interior pada ruang-ruang dengan mengimplementasikan 6 elemen mikro <i>Architecture Of Happiness</i>
Fasilitas <i>Open Space</i> (seperti lapangan, taman, amphitheater, sitting area)	- Area lapangan diletakkan di tengah-tengah antar massa bangunan - Desain <i>open space</i> dibuat seolah-olah menyatu dengan fasilitas-fasilitas pada massa bangunan - Penggunaan vegetasi dan elemen <i>landscape</i> lainnya dengan pertimbangan dan analisa berdasarkan konsep pendekatan yang dipilih.

Sumber :Analisis Pribadi, 2024

3.3 Analisis Fungsi

Adanya *Mental Healing Center* memiliki peran dalam membantu individu yang sedang mengalami depresi untuk bisa pulih. Dengan komponen utama yang mencakup bersosialisasi (*Sociality*), berintensitas (*Intention*), menyembuhkan (*Heal*), dan menaturalkan (*Nature*) dengan lingkungan. Hal tersebut didukung oleh berbagai fungsi tambahan di area skunder, masing-masing terbagi menjadi dua komponen primer. Fungsi *healing* dapat terkait dengan kegiatan masyarakat melalui fungsi tersier seperti istirahat, pertemuan, dan kunjungan singkat.

Tabel 1. 4 Kelompok Kegiatan Berdasarkan Konsep *Architecture Of Happiness***HAPPINESS**

INTERAKTIF		RESTORATIF	
Bersosialisasi (Sociality)	Berintensi (Intention)	Menyembuhkan (Heal)	Menaturalkan (Nature)
Berbincang : Menjadi terbuka dengan orang lain	Melakukan Hobi: Mengidentifikasi minat dan bakat	Kontemplasi : Meditasi untuk mengintropeksi kesalahan diri	Bergerak : Berpastisipasi dalam kegiatan aktif untuk menghindari kebosanan
Makan : Kuliner sebagai media yang mengubungkan hubungan sosial	Berdiskusi : Berkolaborasi untuk menghasilkan hasil yang baik	Mengobati : Berkonsultasi dengan psikolog untuk mendapatkan solusi	Bersantai : Menikmati alam untuk meningkatkan rasa syu kur

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

3.4 Analisis Pengguna dan Konsep Ruang**3.4.1 Pelaku Kegiatan dan Kelompok Kegiatan**

Menampung pelajar SMA-Mahasiswa dari berbagai instansi pendidikan yang datang dari instansi pendidikan negeri maupun swasta yang mampu membayar akomodasi pelayanan guna mendukung anggaran dalam bangunan. Analisis pengguna dilakukan berdasarkan aspek pendekatan *Architecture Of Happiness*, dengan klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 1. 5 Karakter Pelajar dalam Mencari Kebahagiaan Melalui Aspek Pendekatan *Architecture Of Happiness*

Presentase Kegiatan (%)	Elemen Happiness	Jenis Kegiatan
Pelajar SMA (Usia 15-18 Tahun)		
40%	<i>Sociality</i>	Nongkrong, Berk omunikasi
20%	<i>Intention</i>	Melakukan hobi, Mengekspresikan diri
20%	<i>Heal</i>	Pengobatan
20%	<i>Nature</i>	Duduk-duduk
Mahasiswa (Usia 18-23 Tahun)		
40%	<i>Sociality</i>	Nongkrong, Berkomunikasi
20%	<i>Intention</i>	Melakukan Hobi, Mengekspresikan diri
20%	<i>Heal</i>	Pengobatan
20%	<i>Nature</i>	Duduk-duduk

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Kelompok kegiatan mencakup kegiatan bagi pengelola, kegiatan *interactive*, kegiatan *restorative*, dan kegiatan penunjang. Kegiatan pengelola mewakili area publik yang terbuka yang menarik secara fisik massa bangunan dan digunakan untuk kegiatan pengelolaan dan administrasi.

Kegiatan *interactive* mencakup kegiatan yang memfasilitasi timbulnya interaksi antara individu. Interaksi tersebut tidak hanya sebatas pada hubungan dua arah, tetapi juga mencakup observasi satu arah, seperti saat seseorang mengamati orang lain beraktivitas. Aspek-aspek interaktif ini meliputi pergerakan, konektivitas permeabilitas, dan aktivitas yang terjadi di ruang publik. Kegiatan *restorative* meliputi kegiatan yang bertujuan untuk merestorasi kesehatan manusia dengan mempengaruhi indera manusia, yaitu indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dan peraba.

Kegiatan penunjang meliputi kegiatan servis, parkir, dan pelayanan yang mudah diakses oleh pengguna utamanya untuk melayani pengguna di dalamnya dan melayani kegiatan di seluruh bangunan.

3.4.2 Kebutuhan Ruang

Tabel 1. 6 Analisis Kebutuhan Ruang

No.	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat
Kelompok Kegiatan Pengelola			
1.	Penerimaan	Lobby	Publik
2.	Informasi	R. Informasi	
3.	Resgistrasi	R. Registrasi	
4.	Menunggu	R. Tunggu	
5.	Bekerja	R. Pimpinan	Privat
		R. Wakil Pimpinan	
		R. Sekretaris	
		R. Administrasi	
		R. Karyawan	
6.	Rapat	R. Musyawarah / R. Rapat	Servis
7.	Menyimpan Dokumen	R. Arsip	
8.	Metabolisme	Lavatory	
9.	Memasak, minum	Pantry	
10.	Menyimpan barang	Gudang	
Kelompok Kegiatan <i>Interactive</i>			
1.	Makan	Lobby	Publik
		Kantin	
2.	Berbincang	Kafe	
3.	Berdiskusi	Area Podium	Semi
		Area Diskusi	
		R. Tunggu	
		R. Studio Musik	

No.	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat
4.	Melakukan Hobi	Area Perform	Privat
		R. Studio Lukis	
		Mini Galeri	
		Microlibrary	
5.	Metabolisme	Lavatory	Servis
Kelompok Kegiatan Restorative			
1.	Kontemplasi	Lobby	Privat
		R. Isolasi	
		Area Sedekah	
		Mushola	
2.	Mengobati	R. Admin	
		R. Tunggu	
		R. Perawatan	
		R. Konseling	
		Apotek	
3.	Bergerak	R. Ganti	Semi Publik
		Lapangan Futsal	
		Jalur Jalan Refleksi	
		Area Outbond	
4.	Bersantai	Sitting Area	
		Exit	
5.	Metabolisme	Lavatory	Servis
Kelompok Kegiatan Penunjang			
1.	Metabolisme	Lavatory Umum	Semi Publik
2.	Memasak	Dapur Umum	
3.	Beribadah	Musholla	
4.	Berwudhu	R. Wudhu	
5.	Menyimpan Barang	Gudang	
6.	Memarkirkan Kendaraan	Parkir Motor Pengunjung	Publik
		Parkir Mobil Pengunjung	
		Parkir Motor Pegawai	
		Parkir Mobil Pegawai	
		Parkir Bus	
Kelompok Kegiatan Servis			
1.	Mengamati CCTV	R. CCTV	Servis
2.	Utilitas	R. MEP	
3.	Kemanan	R. Scurity	
4.	Utilitas Air Bersih	R. Pompa	
5.	Pekerja Kebersihan	R. <i>Cleaning Service</i>	
6.	Sampah	Pembuangan TPS	
7.	Metabolisme	Lavatory	

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

3.4.3 Rekapitulasi Besaran Ruang

Tabel 1. 7 Rekapitulasi Besaran Ruang

No.	Kelompok Kegiatan	Luas
1.	Kelompok Kegiatan Pengelola	494 m ²
2.	Kelompok Kegiatan <i>Interactive</i>	882,7 m ²
3.	Kelompok Kegiatan <i>Restorative</i>	2.384,4 m ²
4.	Kelompok Kegiatan Penunjang	981,1 m ²
5.	Kelompok Kegiatan Servis	79,8 m ²
TOTAL		4.822 m²

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Kalkulasi berikut didasarkan pada peraturan RTRW yang berlaku di Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul.

- KDB : 70%
- KLB : 4
- KDH : 30%
- Garis sempadan bangunan pada sisi depan yang langsung berhubungan dengan Jalan Paragtritis adalah 15 meter. Garis sempadan bangunan samping 0 meter, dan garis sempadan pagar adalah 10 meter.

- Luas *site* eksisting : 10.185 m²

- a. Luas lantai dasar yang diperbolehkan untuk dibangun:

$$\begin{aligned}
 \text{Luas KDB} &= \text{KDB} \times \text{Luas site} \\
 &= 70\% \times 10.185 \text{ m}^2 \\
 &= 7.129,5 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

Luas lantai *Student Mental Healing Center* yang akan dikembangkan kurang lebih 2.557,3 m², maka **(MEMENUHI)**

- b. Luas lantai bangunan yang diperbolehkan untuk dibangun :

$$\begin{aligned}
 \text{KLB} &= \text{Luas kebutuhan ruang} / 10.185 \text{ m}^2 \\
 &= 4.822 \text{ m}^2 / 10.185 \text{ m}^2 \\
 &= 0,4 \text{ (KLB kecamatan sewon max 4, maka MEMENUHI)}
 \end{aligned}$$

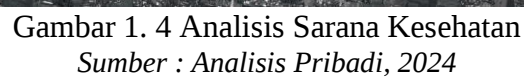
- c. Luas lahan vegetasi yang diperbolehkan untuk dibangun :

$$\begin{aligned}
 \text{Luas KDH} &= 30\% \times 10.185 \text{ m}^2 \\
 &= 3.055,5 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

3.5.1.1 Sarana Transportasi Umum



3.5.1.2 Sarana Kesehatan



Karena syarat pemilihan lokasi harus dekat dengan fasilitas kesehatan untuk mengantisipasi keadaan darurat. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam radius 800 meter terdapat beberapa fasilitas kesehatan, seperti Puskesmas Sewon dan apotek 24 jam.

3.5.2 Analisis Konsep Sirkulasi dan Pencapaian

Pada bagian barat berbatasan langsung dengan jalan kolektor primer, bagian utara berbatasan langsung dengan jalan lingkungan primer. Pencapaian sirkulasi eksisting dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 1. 5 Sirkulasi Eksisting Sekitar Tapak

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Berdasarkan kriteria lokasi, akses ke jalan arteri primer sangat penting untuk perancangan *Student Mental Healing Center* karena hal ini dapat mempermudah untuk mobilitas, memiliki sarana transportasi, dan memiliki akses administrasi ke pusat pemerintahan. Dengan demikian, akses keluar masuk dimungkinkan melalui sisi tapak yang dibagi berdasarkan user, yaitu pengelola, pengunjung, serta servis.

- Akses utama bagi pengelola dan pengunjung berada di sebelah barat tapak dari Jalan Parangtritis No.21 menuju Jalan Parangtritis No.6. Pengunjung dan pengelola dapat memarkir mobil mereka di sebelah utara dan selatan sebelum keluar Jalan Parangtritis No.6.
- Akses kedua atau servis berada di sebelah utara tapak. Ini menghubungkan Jalan Parangtritis No.21 ke Jalan Mangunoneng yang memungkinkan petugas servis untuk melakukan aktivitas servis dari Jalan Mangunoneng ke pertigaan Jalan Parangtritis.



Gambar 1. 6 Konsep Pencapaian Tapak

Sumber : Penulis, 2024

3.5.3 Analisis dan Konsep Kebisingan



Gambar 1. 7 Analisis Kebisingan Tapak

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Kebisingan datang dari arah barat yang merupakan akses Jalan dua arah serta permukiman warga, dan arah utara yang merupakan area permukiman warna dan jalan lingkungan. Upaya untuk merespon kebisingan dapat dilakukan dengan sebagai berikut :

- Penempatan ruang zona interaktif dan restoratif berada di area utara dan timur tapak. Hal ini agar kegiatan utama dalam bangunan mendapatkan suasana tenang dan nyaman.
- Menanam vegetasi di sekeliling bangunan dapat mengurangi tingkat kebisingan di dalam site. Tamanan yang bisa dipilih adalah dari konsep *gardening area*.
- Penerapan *secondary skin* pada fasad bangunan dengan bahan yang dapat meredam kebisingan.



Gambar 1. 8 Konsep Kebisingan Tapak

Sumber : Penulis, 2024

3.5.4 Analisis dan Konsep Iklim

3.5.3.1 Analisis Matahari dan Angin

Berikut ini adalah gagasan yang dihasilkan dari analisis arah matahari dan angin yang dilakukan di lokasi tapak :

- Tapak berorientasi mengarah dari barat ke timur. Sebelah barat untuk bangunan *entrance* dan sebelah timur diperuntukkan untuk kegiatan restorative. Serta kegiatan interactive arah

bangunan menghadap ke selatan.

- b. Bagian massa bangunan yang menghadap ke arah barat diberikan panas dengan kisi-kisi sebagai *sun shading* serta pemberian vegetasi, selain itu juga dapat dengan *secondary skin*.
- c. Sinar matahari pagi dari arah timur yang masuk melalui jendela, *skylight* dan atrium bermanfaat bagi kesehatan mental dan fisik remaja.



Gambar 1. 9 Analisis Matahari dan Angin Tapak

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Berikut ini adalah gagasan konsep yang dihasilkan dari analisis arah matahari dan angin yang dilakukan di tapak, sebagai berikut :

- a. Angin di tapak bergerak dari selatan ke utara.
- b. Diperlukan untuk menanam vegetasi pemecah angin di sekitar sisi selatan dan timur.
- c. Bangunan dibagi menjadi beberapa blok massa untuk mendapatkan sirkulasi udara melalui celah di antara bangunan.
- d. Penggunaan *cross-ventillation* untuk memastikan sirkulasi udara bergantian sehingga udara dalam ruang tetap bersih.

3.5.3.1 Analisis Hujan

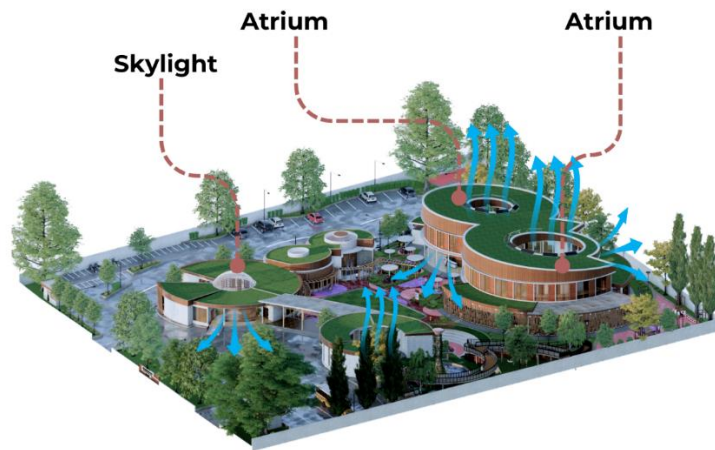


Gambar 1. 10 Analisis Air Hujan pada Tapak

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Rata-rata curah hujan di Kecamatan Sewon berkisar 177,25 mm, yang tertinggi sebesar 502 mm di bulan juli dan terendah 40 mm pada bulan maret. Curah hujan yang terjadi pada saat itu akan

membantu irigasi vegetasi di area perkebunan. Sementara itu, air yang mengalir melalui pipa disimpan dalam tank di bawah tanah, yang digunakan untuk mengumpulkan air hujan (*sistem rain water harvesting*).



Gambar 1. 11 Konsep Matahari dan Air Hujan pada Tapak
Sumber : Penulis, 2024

3.6 Analisis dan Konsep Massa

3.6.1 Konsep Zoning dan Tata Massa

Zoning pada lokasi site dimaksudkan untuk memisahkan area privat, semi-publik, publik, dan servis. Zonasi di Yogyakarta Student Mental Healing Center adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 12 Konsep Zoning dan Tata Massa
Sumber : Analisis Pribadi, 2024

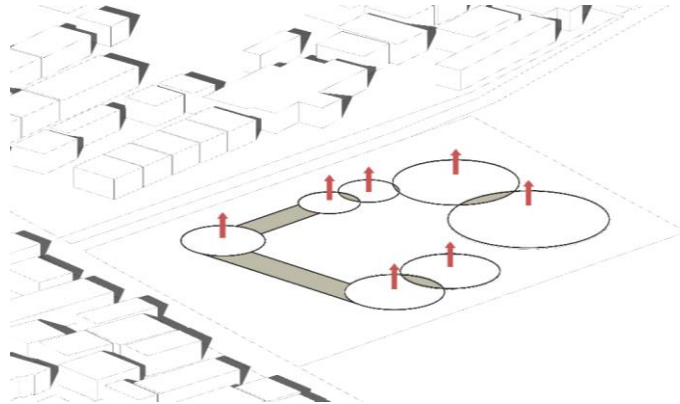
Berdasarkan gambar zonas di atas, pembagian area publik, semi privat, privat, dan servis adalah sebagai berikut :

- Zona publik : area yang dapat diakses oleh umum seperti area fasilitas publik, taman, dan area parkir.
- Zona semi privat : area yang dapat diakses oleh umum dengan syarat contohnya area pengelola dan kegiatan penunjang.
- Zona privat : area khusus yang tidak dapat diakses oleh sembarangan orang dari luar dan memerlukan izin atau regrtrasi dari pengelola.

- d. Zona servis : termasuk dalam area privat yang khusus diperuntukkan untuk sistem utilitas bangunan.

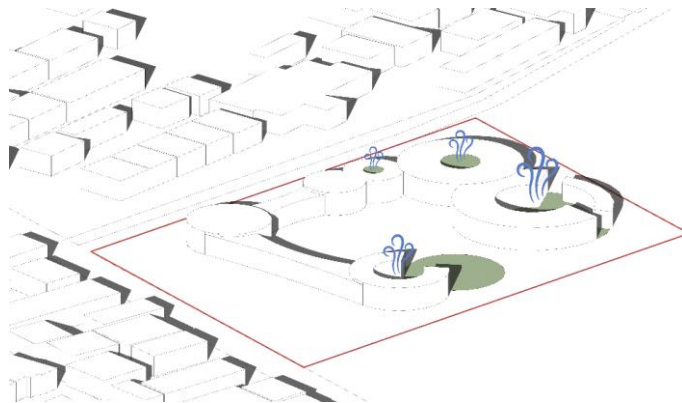
3.6.2 Konsep Gubahan Massa

Konsep gubahan massa pada bangunan ini terlebih dahulu berasal dari penempatan zona-zona kelompok kegiatannya yang sudah dianalisa pada konsep zoning dan tata massa sebelumnya. Orientasi utama bangunan menghadap ke arah barat ke Jalan Paragtritis.



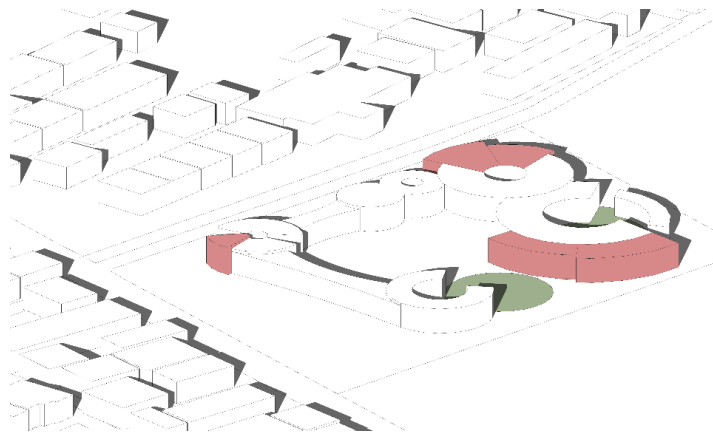
Gambar 1. 13 Konektivitas Antar Massa
Sumber :Penulis, 2024

Massa bangunan mencoba beradaptasi dengan tipologi massa sebelumnya dengan penyesuaian pada celah sirkulasi bentuk massa sebagai tempat keluar masuknya udara maupun cahaya alami.



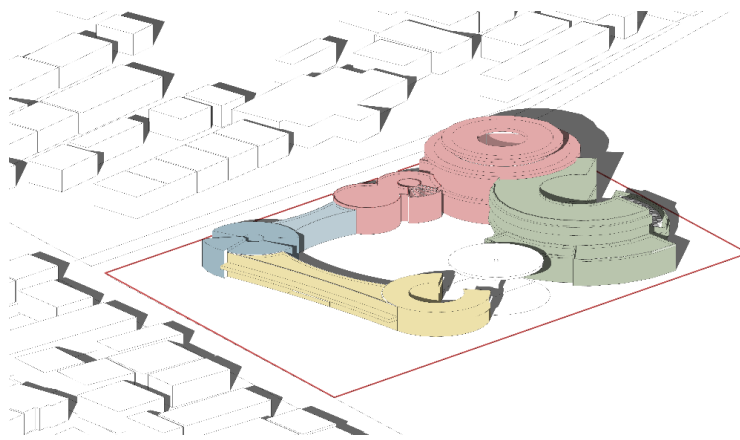
Gambar 1. 14 Konsep Sirkulasi Pada Massa
Sumber :Penulis, 2024

Desain mencoba memunculkan ruang yang fleksibel dimana bangunan yang direncanakan ini sebagai ruang publik dengan fungsi *healing*.



Gambar 1. 15 Konsep Ruang Terbuka Pada Massa
Sumber : Penulis, 2024

Peletakkan zona vertikal pada massa bangunan dimana zona yang mewadahi kegiatan restoratif dan interaktif memiliki massa bangunan dua lantai.



Gambar 1. 16 Konsep Zonasi Pada Massa Bangunan
Sumber :Penulis, 2024



Gambar 1. 17 Massa Finnal
Sumber :Penulis, 2024

3.7 Konsep Tampilan Arsitektur

3.7.1 Tampilan Eksterior

Rancangan fasad disesuaikan dengan kondisi iklim di Indonesia yaitu tropis, sehingga pada fasad menerapkan ciri-ciri arsitektur modern tropis, seperti menggunakan atap pelana untuk bangunan dengan massa melengkung dengan penutup bitmen dan beberapa titik penerapan *green roof*. Karena memadukan elemen-elemen alam pada bangunan, fasad ini sangat mendukung konsep *Healing Enviroment* sehingga dapat menciptakan suasana tenang dan natural.

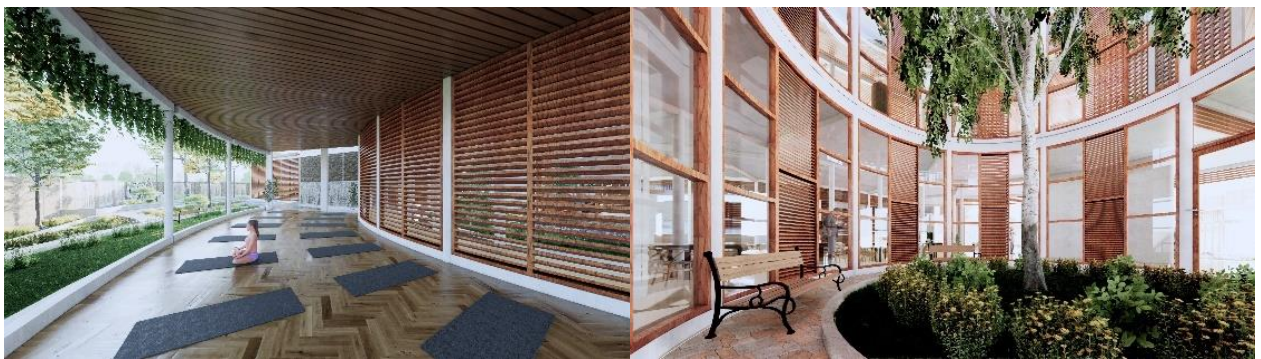


Gambar 1. 18 Tampilan Eksterior

Sumber :Penulis, 2024

3.7.2 Tampilan Interior

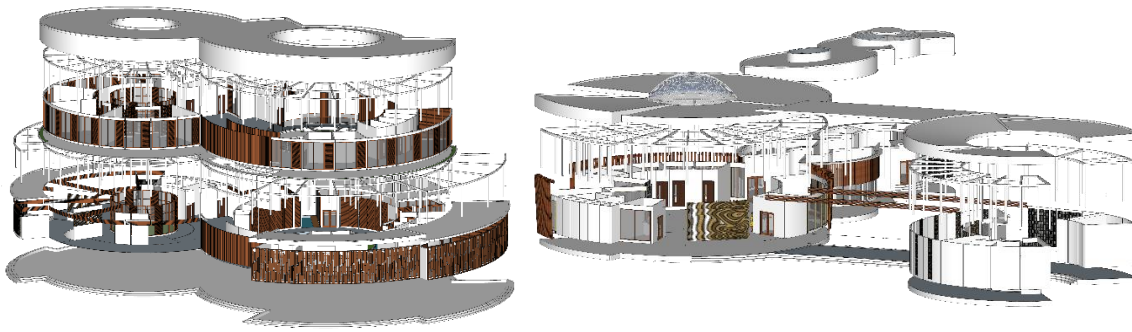
Konsep “*happiness*” diterapkan dalam desain rancangan interior *Student Mental Healing Center*. Desain ini disesuaikan dengan karakteristik pelajar. Penggunaan elemen alam seperti anekaragam tumbuhan dan material alam seperti kayu ke dalam sebuah desain ruangan dapat memberikan suasana asri dan sejuk. Hal ini tentu berdampak pada psikologis pengguna, selain itu juga memaksimalkan bukaan ruangan untuk memungkinkan sirkulasi udara dan cahaya matahari masuk dengan lancar.



Gambar 1. 19 Tampilan Interior

Sumber :Penulis, 2024

3.8 Konsep Struktur



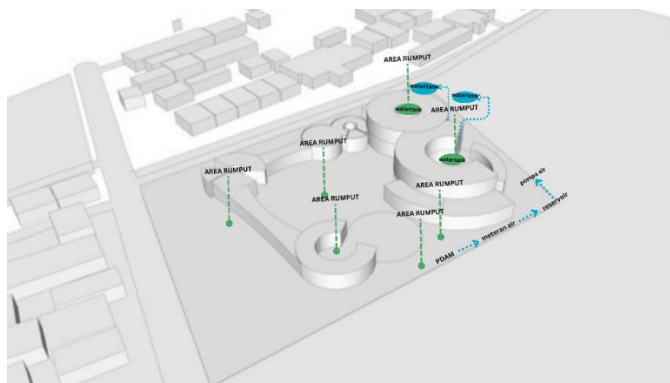
Gambar 1. 20 Konsep Struktur

Sumber :Penulis, 2024

Sistem struktur yang digunakan berupa kolom dan balok beton berarmatura yang berperan sebagai elemen struktural utama pada bangunan, struktur bawah dengan pondasi batu kali dan footplat. Menggunakan kolom berukuran 40x40 cm yang mampu menopang balok dengan jarak span sekitar 500 cm. kolom ini memiliki struktur yang didominasi oleh kekuatan rangka seperti baja, karena objeknya memiliki desain yang mengurangi penggunaan partisi seperti dinding. Kemudian balok berukuran 42x25 ini dihitung mampu menopang beban atap dengan rentang span 500 cm. Struktur atap yang pada umumnya adalah rangka baja ringan yang dipasang dengan penyesuaian terhadap jarak antara kolom.

3.9 Konsep Utilitas

3.9.1 Sistem Utilitas Air Bersih

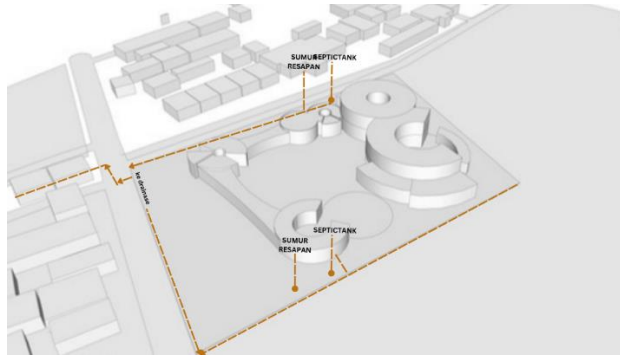


Gambar 1. 21 Konsep Utilitas Air Bersih

Sumber :Penulis, 2024

Aliran sistem down-feed di seluruh area bangunan digunakan sebagai sistem utilitas air bersih. Aliran berawal dari PDAM yang masuk ke meteran air dan ditampung pada reservoir utama yang lebih rendah. Air lalu mengalir ke dua reservoir yang lebih kecil yang letaknya di dekat massa bangunan restoratif dan interaktif. Sistem serapan air pada bangunan ini memanfaatkan material alam yaitu penutup tanah berupa rumput yang diaplikasikan pada area-area terbuka hijau. Dan rumput ini sekaligus menjadi aspek utama dalam penyediaan pengalaman alami dan menyampingkan penutup tanah seperti paving.

3.9.2 Sistem Utilitas Air Kotor

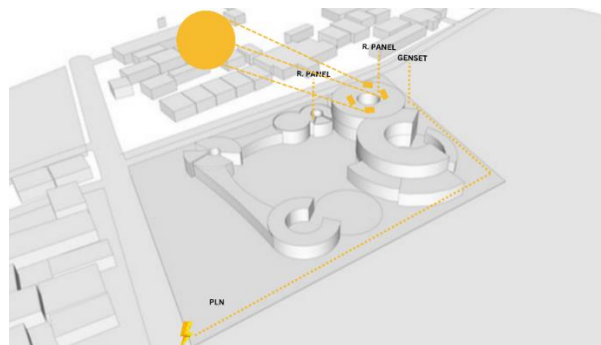


Gambar 1. 22 Konsep Utilitas Air Kotor

Sumber :Penulis, 2024

Septictank system adalah metode pengelolaan limbah kotor yang ada pada bangunan termasuk dalam bangunan gedung. Tiap-tiap saluran toilet dialirkan ke *septictank*, kemudian dialirkan ke sumur resapan yang tersebar di berbagai area. Selain itu, limbah dari bak toilet dialirkan ke sistem kontrol yang terletak di lokasi, lalu dialirkan ke sumur resapan.

3.9.3 Sistem Utilitas Kelistrikan

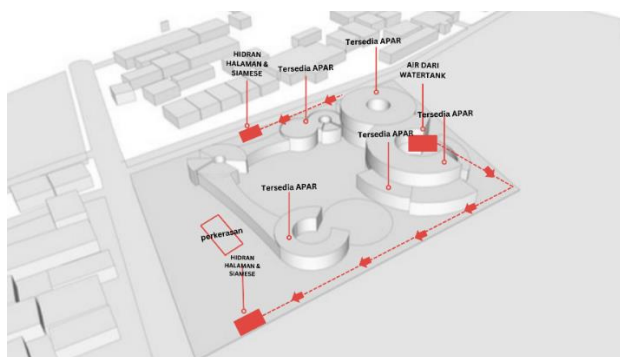


Gambar 1. 23 Konsep Utilitas Kebakaran

Sumber :Penulis, 2024

Saat terjadi gangguan pada pasokan listrik PLN, sistem kelistrikan di *Student Mental Healing Center* dapat mengaktifkan genset untuk menyediakan daya di seluruh area bangunan mulai dari jaringan PLN hingga trafo, MDP, dan genset. SDP telah dipasang di setiap bangunan dan di ruangan yang diperlukan.

3.9.4 Sistem Utilitas Kebakaran



Gambar 1. 24 Konsep Utilitas Kebakaran

Sumber :Penulis, 2024

Sistem proteksi kebakaran yang diterapkan di bangunan ini adalah penggunaan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) di tiap tiap ruangnya dengan perhitungan APAR sesuai dengan standar yang ada. Kemudian menggunakan hydran halaman yang terdiri dari hydran box dan siamese, dan menyediakan perkerasan di halaman bangunan sebagai tempat pemberhentian mobil pemadam kebakaran.

4.1 Konsep *Happiness Architecture Approach*

Penerapan konsep *Architecture Of Happiness* pada bangunan *Student Mental Healing Center* tidak hanya berperan sebagai tempat penyembuhan mental pelajar namun juga dapat menjadi solusi tempat untuk rekreasi guna melepas stress khususnya stress akademik yang dialami oleh pelajar. Selain itu, diharapkan dapat menciptakan lingkungan bangunan yang mampu membantu pemulihan kondisi psikologis bagi para pelajar. Serta sebagai upaya untuk membantu pelajar dalam mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan yang lebih baik dan berdampak positif pada psikologi penggunanya.

Tabel 1. 8 Penerapan Konsep *Happiness Architecture Approach*

Parameter Desain <i>Architecture Of Happiness</i>	Penerapan Desain
ASPEK FISIOLOGIS	
<u><i>Safety needs (Kebutuhan Keamanan)</i></u>	
1. <i>Safety and Scurity</i> Mental Healing Center sebagai pusat penyembuhan mental pelajar berkaitan dengan tingkat rasa aman bagi pelajar. Fokus desain terletak pada : • Peletakan ruang tim medis dengan ruang penyembuhan seperti ruang konsultasi dan apotek didekatkan. • Untuk memenuhi kebutuhan keamanan dan keselamatan, handrail harus disediakan pada balkon, tangga, dan area yang rawan jatuh. • Meminimalkan desain atau penggunaan furniture yang memiliki sudut-sudut lancip. • Menyediakan tempat untuk menyimpan barang pribadi di loker.	
2. <i>Signage/orientation/wayfindings</i> <i>Connesctedness</i> : bangunan mempunya pola hubungan keruangan dan identitas ruang. Fokus desain terletak pada : • Untuk mempermudah pengguna memahami tipe dan lokasi fasilitas, penerapan elemen penunjuk arah sebagai penanda. • <i>Bodes, landmark, path, dan edges</i> dapat digunakan sebagai elemen penunjuk arah.	

Parameter Desain <i>Architecture Of Happiness</i>	Penerapan Desain
3. Aksesibilitas dan Fungsi Bangunan harus memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses setiap ruang di dalamnya. Fokus desain terletak pada : • Penggunaan tangga sebagai transportasi horizontal dari lantai 1 ke lantai 2. • Sikulasi pintu di ruang-ruang utama dibuat lebar untuk memudahkan mobilitas pengguna.	 
ASPEK PSIKOLOGIS	
<u>Belongs and love needs (Kebutuhan Sosial)</u>	
4. Interaksi Sosial Pusat penyembuhan mental pelajar memberikan rasa kebersamaan karena proses penyembuhan mental dan perkembangan manusia sangat erat kaitannya dengan kebutuhan bantuan individu satu dengan yang lainnya agar tidak merasa sendirian, di mana terciptanya rasa saling memiliki, penerimaan dan kasih sayang. Fokus desain terletak pada : • Peletakan <i>communal space</i> berada di area tengah anatar massa bangunan agar mudah dijangkau dan terkoneksi dengan kelompok fasilitas lainnya. • <i>Open space</i> juga diletakkan di area bangunan sebagai wadah bersosialisai dan mendukung konsep <i>happiness</i>. • Peletakan <i>sitting group</i> di beberapa area <i>outdoor</i>.	 
5. Estetika/Penampilan Desain bangunan yang memiliki kecocokan estetika dengan selera penggunaanya dapat meningkatkan rasa kebahagiaan dalam proses <i>healing</i> itu sendiri, sehingga dapat dengan nyaman dan bahagia dalam melakukan aktivitas. Dengan kata lain, bentuk dan struktur bangunan cenderung	

Parameter Desain <i>Architecture Of Happiness</i>	Penerapan Desain
sesuai dengan kebutuhan psikologis penggunanya. Fokus desain terletak pada : • Penggunaan warna ditekankan pada ruang-ruang kelompok kegiatan <i>restorative</i> dan <i>interactive</i>. • Pemilihan warna kontras dan berwarna cerah cocok untuk kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik yang aktif maka dari itu elemen warna ini diterapkan di area sekitar lapangan olahraga.  • Pemilihan warna soft dan netral cocok untuk kegiatan yang melibatkan proses penyembuhan seperti kontemplasi dan mengobati.  • Pemilihan warna hangat diterapkan pada ruang-ruang yang mewadahi kegiatan yang interaktif seperti bersosialisasi dan berintensitas.  • Pemilihan material untuk ruang.	   
<u>Self Actulization needs (Kebutuhan Akulturasi Diri)</u>	
6. Aspek panca indera Kenyamanan di jiwa manusia artinya merasa nyaman atau merasa bahwa sesuatu itu baik, benar atau berharga. Maka diperlukan fasilitas-fasilitas yang berkesinambungan antara panca indera dengan pengobatan, dalam hal ini untuk menciptakan kebahagiaan : • Fasilitas melakukan hobi seperti bermain musik yang dapat melatih indera pendengaran. • Fasilitas melukis dan galeri lukisan dapat melatih indera penglihatan • Fasilitas jalur rileksasi dapat melatih indera peraba. • Fasilitas meditasi yang dilengkapi dengan wewangian dari tumbuhan alami dapat melatih indera penciuman.	 

Parameter Desain <i>Architecture Of Happiness</i>	Penerapan Desain
7. Dorongan/Tantangan Bangunan berfungsi untuk mewadahi kegiatan pengembangan potensi diri untuk mencapai kebahagiaan yang diinginkan.	Fokus desain adalah bagaimana fasilitas yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan dan rekreasi sosial dapat membantu pengguna untuk mencapai kebahagiaan hidup. Seperti ruang musik, ruang lukis, ruang baca, dan lapangan olahraga.  

ASPEK HAPPINESS

Restorative

8. Nature

Menunjukkan bahwa alam memiliki efek restoratif yang besar untuk meningkatkan kebahagiaan. Semakin besar keanekaragaman hayati maka semakin tinggi pula dampak positifnya. Unsur alam yang diimplementasikan dalam desain bangunan ini adalah dengan :

- Menyediakan tempat-tempat bersantai dan duduk untuk menikmati alam.
- Menciptakan ruang interaksi pengguna yang langsung berhubungan dengan alam, yaitu lapangan futsal, jalur relaksasi, dan skywalk, kolam ikan, kandang kelinci.
- Dan penggunaan pencahayaan dan penghawaan alami di beberapa ruang dalam bangunan.
- Sebisa mungkin suatu ruang memiliki view langsung ke luar ruangan seperti taman agar pengguna merasakan ketenangan dalam jiwa.



Parameter Desain <i>Architecture Of Happiness</i>	Penerapan Desain
9. Light Cahaya juga merupakan kebutuhan untuk kesehatan dan kebahagiaan yang baik. Pencahayaan dapat berkaitan dengan suasana hati seseorang, peningkatan semangat, dan penurunan kelelahan mata. Unsur cahaya yang diimplementasikan dalam desain bangunan ini adalah dengan : • Penerapan <i>sun shading</i> pada bangunan untuk filtrasi cahaya yang unik.	
10. Surprise Permainan menjadi penting dalam mendesain sebuah desain untuk kejutan yang menyenangkan. Elemen ini dapat menjadi kinetik dan interaktif. Unsur kejutan yang diimplementasikan dalam desain bangunan ini adalah dengan : • Penyediaan fasilitas berinteraksi dengan hewan seperti kolam ikan dan kandang kelinci. • Elemen kejutan ini dapat diimplementasikan dengan menambahkan bentuk atau fitur yang tidak terduga, mengubah tingkat ketinggian lantai/plafond, atau menampilkan tampilan yang tidak terduga. • Penggunaan elemen hidup yaitu waterfall dan ikan ikan merupakan salah satu implementasi kejutan dalam desain area ini. Area ini dibuat interaktif dan hidup sehingga pengguna langsung bisa merasakan pertumbuhan / gerak dari elemen tersebut merupakan kuncinya.	
<u>Interactive</u>	
11. Access Agar kebahagiaan bisa tumbuh maka akses terhadap kebutuhan dasar seperti makanan, layanan kesehatan, dan kebutuhan lainnya sangat penting. Akses yang dekat dengan fasilitas berdampak positif pada kesejahteraan pengguna. Unsur akses yang diimplementasikan dalam desain bangunan ini adalah dengan : • Penyediaan ruang parkir kendaraan yang cukup dan memadai. • Penyediaan fasilitas seperti kantin dan kafe	

Parameter Desain <i>Architecture Of Happiness</i>	Penerapan Desain
sebagai kebutuhan dasar pengguna. • Penyediaan fasilitas kesehatan seperti ruang konsultasi, ruang yoga, dan apotek. • Serta fasilitas untuk mendukung metabolisme pengguna.	 
12. Identity Koneksi ke suatu tempat dapat menjadi bagian yang bermakna identitas dan rasa diri yang kuat adalah ciri kebahagiaan. “ruang” berubah menjadi “tempat” saat diambil pada makna emosional. Maka untuk menumbuhkan perasaan bahagia yang dalam bentuk keindahan fisik sebagai identitas sebuah bangunan. Unsur identitas yang diimplementasikan dalam desain bangunan adalah dengan : • Bangunan memiliki bentuk yang khas yaitu bulat berfungsi sebagai kontras maupun pelengkap bagi karakter lokal. • Program yang ada pada bangunan memfasilitasi berbagai pengalaman yang dapat mengundang target pengguna.	 
13. Sociality Semua jenis interaksi sosial telah terbukti meningkatkan kebahagiaan dalam jangka pendek. Interaksi sosial dan membangun hubungan sosial adalah pendekatan yang berharga dalam sebuah perancangan untuk kebahagiaan. Unsur sosial yang diimplementasikan dalam desain bangunan adalah dengan : • Penyediaan beragam ruang untuk bersosialisasi, bertemu, dan berinteraksi seperti ruang diskusi, ruang bermain musik, podium, microlibrary, ruang melukis, mini galeri, kafe, dan kantin.	 

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

4. PENUTUP

Perancangan *Yogyakarta Student Mental Healing Center* dengan pendekatan *Happiness Architecture* yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kebahagiaan pelajar. Adanya sarana prasarana sosial kesehatan ini dalam bentuk *Mental Healing Center* diharapkan dapat mengurangi angka kasus depresi atau gangguan kesehatan mental pada pelajar serta dapat mengurangi angka kematian pelajar akibat bunuh diri, stress akademik, tekanan, dan depresi. Selain itu, penekanan pada *Happiness Architecture* digunakan berdasarkan kebutuhan pelajar dengan harapan tidak hanya berperan sebagai tempat penyembuhan mental pelajar namun juga dapat menjadi solusi tempat untuk rekreasi guna melepas stress khususnya stress akademik yang dialami oleh pelajar. Selain itu, diharapkan dapat menciptakan lingkungan bangunan yang mampu membantu pemulihan kondisi psikologis bagi para pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Center for Reproductive Health, University of Queensland, & Johns Bloomberg Hopkins School of Public Health. (2022). *Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS): Laporan Penelitian*. Pusat Kesehatan Reproduksi. <https://qcmhr.org/outputs/reports/12-i-namhs-report-bahasa-indonesia>
- Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul. (2022). *Profil Kesehatan Kabupaten Bantul*.
- Habtour, R. (2016). Designing Happiness: Architecture and urban design for joy and well-being. *Research Gate*. <https://doi.org/10.13016/M2BF88>
- qun Lee, chao. (2017). *A Place in between: Architecture and Happiness* [University of Strathclyde]. <https://www.researchgate.net/publication/325170198>
- Rachmadi, A. A. (2019). *Sistem Pendidikan Indonesia Rentan Picu Stres, Mendikbud Didesak Lakukan Revolusi*. <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01324449/sistem-pendidikan-indonesia-rentan-picu-stres-mendikbud-didesak-lakukan-revolusi?page=all>
- Rong, I. L. W. (2018, July 20). *Architecture of Urban Happiness*. Issue. https://issuu.com/irislimwanrong/docs/lim_wan_rong_iris__thesis_book_part