

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PUSAT REHABILITASI KENAKALAN REMAJA DI KOTA KENDARI

¹Umnia Nafiatun Ilham, ²Irma Nurjannah, ³M. Arzal Tahir

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

^{2,3} Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

umnianafiatun151@gmail.com, irma.nurjannah_ft@uho.ac.id, marzal,tahir_ft@uho.ac

ABSTRAK

Remaja merupakan aset masa depan suatu bangsa. Generasi yang akan datang tentunya harus mampu menjadi penerus yang andal bagi bangsa dan negara. Akan tetapi, banyaknya kasus-kasus tentang perkelahian pelajar, penyebaran narkoba, pemakaian obat bius, minuman keras, penjambret yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia belasan tahun, meningkatnya kasus-kasus kehamilan di kalangan remaja putri dan lain sebagainya. Hal tersebut adalah merupakan suatu masalah yang dihadapi masyarakat yang kini semakin marak. Oleh karena itu masalah kenakalan remaja seharusnya mendapatkan perhatian yang serius dan terfokus untuk mengarahkan remaja ke arah yang lebih positif, yang titik beratnya untuk terciptanya suatu sistem dalam menanggulangi kenakalan di kalangan remaja. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis sebagai mahasiswa Arsitektur Universitas Halu Oleo berinisiatif mengambil judul Tugas Akhir “Perencanaan Pusat Rehabilitasi Kenakalan Remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Di Kota Kendari”. Dalam proses perancangan Pusat Rehabilitasi kenakalan remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku, seorang Arsitek harus memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan pengguna ruangnya. Setiap pengguna ruang memiliki aktivitas dan perilaku yang berbeda, jadi untuk memaksimalkan fungsi ruang yang akan dirancang perlu diperhatikan perilaku kenakalan remaja yang akan menggunakan ruang tersebut.

Kata kunci: pusat rehabilitasi, kenakalan remaja, arsitektur perilaku.

ABSTRACT

Youth is the future asset of a nation. The future generations must certainly be able to become reliable successors for the nation and state. However, there are many cases of student fights, distribution of narcotics, use of drugs, alcohol, snatching by teenagers who are in their teens, increasing cases of pregnancy among young women and so on. This is a problem faced by society which is now increasingly widespread. Therefore, the problem of juvenile delinquency should receive serious and focused attention to direct adolescents in a more positive direction, the emphasis is on creating a system for tackling delinquency among adolescents. Based on these problems, the author, as an Architecture student at Halu Oleo University, took the initiative to take the title of the Final Project "Planning a Juvenile Delinquency Rehabilitation Center Using a Behavioral Architecture Approach in Kendari City". In the process of designing a Juvenile Delinquency Rehabilitation Center with a Behavioral Architecture Approach, an Architect must pay attention to matters relating to the users of his space. Each room user has different activities and behaviors, so to maximize the function of the space to be designed, it is necessary to pay attention to the behavior of juvenile delinquents who will use the space.

Keywords: rehabilitation center, juvenile delinquency, behavioral architecture

PENDAHULUAN

Remaja adalah masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa. Seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai kanak-kanak, namun ia masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Ia sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya dan ini pun sering dilakukan melalui metoda coba-coba walaupun melalui banyak kesalahan. Kesalahan yang dilakukannya sering menimbulkan kekhawatiran serta perasaan yang tidak

menyenangkan bagi lingkungannya, orangtuanya. Kesalahan yang diperbuat para remaja hanya akan menyenangkan teman sebayanya. Hal ini karena mereka semua memang sama-sama masih dalam masa mencari identitas. Kesalahan-kesalahan yang menimbulkan kekesalan lingkungan inilah yang sering disebut sebagai kenakalan remaja.

Remaja merupakan aset masa depan suatu bangsa. Di samping hal-hal yang menggembarakan dengan kegiatan remaja-

remaja pada waktu yang akhir-akhir ini dan pembinaan yang dilakukan oleh organisasi-organisasi pelajar dan mahasiswa, kita melihat pula arus kemerosotan moral yang semakin melanda di kalangan sebagian pemuda-pemuda kita, yang lebih terkenal dengan sebutan kenakalan remaja.

Dalam surat kabar sering kali kita membaca berita tentang perkelahian pelajar, penyebaran narkotika, pemakaian obat bius, minuman keras, penjabret yang dilakukan oleh anak-anak yang berusia belasan tahun, meningkatnya kasus-kasus kehamilan di kalangan remaja putri dan lain sebagainya. Hal tersebut adalah merupakan suatu masalah yang dihadapi masyarakat yang kini semakin marak. Oleh karena itu masalah kenakalan remaja seyogyanya mendapatkan perhatian yang serius dan terfokus untuk mengarahkan remaja ke arah yang lebih positif, yang titik beratnya untuk terciptanya suatu sistem dalam menanggulangi kenakalan di kalangan remaja.

Di Kendari berdasarkan data penyalahgunaan narkoba per oktober 2020, dari 44 orang pecandu, 41 atau 93 persen diantaranya berasal dari kaum remaja. Sedangkan penderita HIV/AIDS per oktober 2020, dari 67 kasus, 18 diantaranya atau 27 persennya adalah usia remaja yakni 14 hingga 24 tahun. Akan tetapi, kenakalan remaja di kota Kendari masih sangat minim akan perhatian dari pemerintah daerah setempat. Padahal jenis kenakalan seperti ini sangat membutuhkan penanganan dan tempat khusus. Konsep arsitektur perilaku sangat membantu dalam merencanakan desain tersebut. Dalam proses perancangan Pusat Rehabilitasi kenakalan remaja Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku, seorang Arsitek harus memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan pengguna ruangnya. Setiap pengguna ruang memiliki aktivitas dan perilaku yang berbeda, jadi untuk memaksimalkan fungsi ruang yang akan dirancang perlu diperhatikan perilaku kenakalan remaja yang akan menggunakan ruang tersebut.

KAJIAN LITERATUR

1. Tinjauan Pusat Rehabilitasi

Menurut Caplin (1999), rehabilitasi adalah restorasi (perbaikan, pemulihan) pada normalitas, atau pemulihan menuju status yang paling memuaskan terhadap individu yang pernah menderita satu penyakit mental. Sehingga Pusat Rehabilitasi dapat di definisikan sebagai tempat atau wadah khusus yang dipergunakan untuk kegiatan restorasi untuk individu yang mengalami penyakit mental.

Hurlock (1999), mendefensikan kenakalan remaja sebagai tindakan pelanggaran hukum yang dilakukan oleh remaja, dimana tindakan itu dapat membuat seseorang atau remaja yang melakukannya masuk kedalam penjara. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan Pusat Rehabilitasi Kenakalan Remaja adalah tempat atau wadah yang digunakan untuk kegiatan restorasi bagi individu-individu yang melakukan tindakan pelanggaran hukum.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat adalah tempat suatu kegiatan tertentu diadakan, pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan lain-lain). Rehabilitasi adalah upaya pemulihan jiwa dan raga bagi pemakai narkotika. Rehabilitasi di bagi menjadi dua menurut UU No.35 Tahun 2009 yaitu rehabilitasi sosial dan rehabilitasi medis. Rehabilitasi sosial adalah pemulihan secara terpadu, baik fisik, mental maupun sosial agar bekas pecandu Narkotika dapat kembali melaksanakan fungsi sosial dalam kehidupan masyarakat. Rehabilitasi medis adalah suatu proses kegiatan pengobatan secara terpadu untuk membebaskan pecandu dari ketergantungan Narkotika (Fitriani, 2014).

2. Tinjauan Arsitektur Perilaku

Menurut literatur Sign, Symbol, and Architecture serta Psychology and The Built Environment, sebuah desain arsitektur mampu menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan sesuatu dan merangsang orang untuk merespon hal tersebut. Arsitektur yang mewadahi kegiatan manusia tanpa disadari mampu merubah pola pikir, kebiasaan, serta psikologis penggunaanya karena memberikan rangsangan yang sama setiap hari (dari segi bentuk, material, program ruang, sirkulasi, dan lainnya), secara terus menerus. Dengan desain yang tepat, transparansi dan efektivitas, efisiensi kerja dapat dicapai (Nuragadikara, 2016)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal & Egam, 2011). Istilah lain dari Arsitektur Perilaku yaitu Psikologi Arsitektur atau Psikologi Kearsitekturan, berasal dari kata architectural psychology. Hal ini mengindikasikan bahwa arsitektur sebagai sesuatu yang memiliki psyche (ruh). Tujuan dari

pendekatan ini adalah untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia-lingkungan dalam membuat, mengolah, menjaga, dan memperbaiki lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan. Menurut Halim (2005), ada lima istilah yang dipakai dalam Psikologi Arsitektur, yang kelima istilah ini mengindikasikan teknik-teknik pendekatan yang dilakukan dalam Arsitektur Perilaku atau Psikologi Arsitektur.

Terkait dengan pemahaman arsitektur perilaku, secara konseptual pendekatan ini menekankan bahwa pengguna merupakan makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan interaksinya dengan lingkungan. Konsep ini dengan demikian meyakini bahwa interaksi antara manusia dan lingkungan tidak dapat diinterpretasikan secara sederhana dan mekanistik melainkan kompleks dan cenderung dilihat sebagai sesuatu yang probabilistic (peluang) (Setiawan, 2010).

METODE PENULISAN

Metodologi penulisan terdiri atas:

1. Studi Literatur

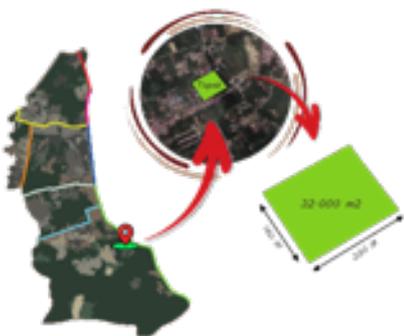
Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan literatur berupa buku, jurnal atau bahan bacaan lain yang memuat informasi yang dibutuhkan dalam perencanaan pusat rehabilitasi dan arsitektur perilaku baik dalam bentuk buku fisik maupun non fisik serta bahan bacaan yang diperoleh melalui *website* terpilih dan terpercaya.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan objek berupa lokasi dan tapak ditinjau secara langsung untuk memperoleh data-data dan mengetahui kondisi objek terpilih meliputi kondisi tapak, bentuk *site*, lingkungan sekitar obyek, dan sebagainya, serta komparasi pengamatan terhadap obyek sejenis yang sudah ada.

PEMBAHASAN HASIL RANCANGAN

1. Lokasi Proyek



Gambar 1. Lokasi dan tapak

Gambaran umum tapak:

Luas Tapak : 32.000m² (3.2 ha)

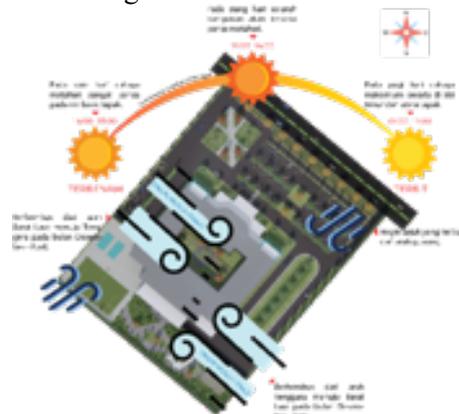
KDB : 60%

Keistimewaan tapak:

- a. Berada di tengah Kota Kendari
- b. Berada di lokasi strategis dekat dengan pelayanan kota
- c. Memiliki jaringan jalan yang baik serta terdapat transportasi umum
- d. Utilitas kota telah tersedia
- e. Kondisi sosial perekonomian sangat mendukung
- f. Batas-batas tapak
 - Timur : Lahan kosong
 - Barat : Perkebunan warga
 - Utara : Jl. Haluoleo
 - Selatan : Pemukiman warga

2. Pengolahan Tapak

a. Klimatologi



Gambar 0. Iklim tapak

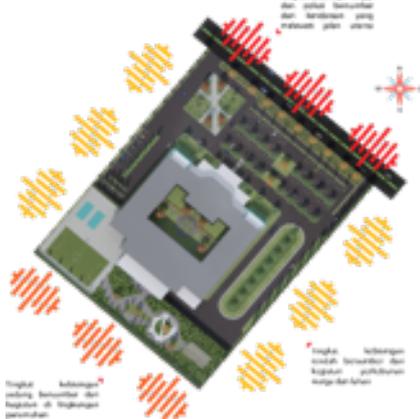
Orientasi bangunan terhadap matahari dan angin. Melihat keadaan eksisting maka orientasi bangunan akan menghadap kearah timur dimana akan sangat efektif untuk membiarkan cahaya matahari masuk secara alami untuk memaksimalkan pencahayaan buatan pada waktu pagi-siang hari. Untuk menanggulangi panas matahari yang berlebihan maka tanggapan yang dapat diberikan yakni penggunaan overstack pada bangunan juga system curtain wall pada fasad bangunan dengan material kaca khusus.

b. Kebisingan

Untuk meminimalisir dampak dari hal itu, maka pada desain bangunan Pusat Rehabilitas Kenakalan Remaja akan dilakukan:

- a. Menempatkan ruang-ruang yang harus minim bising menjauh dari sumber kebisingan utama dan meletakkan ruang-ruang yang sifatnya lebih terbuka untuk

- umum (bersifat publik) sebagai upaya untuk meminimalisir dampak dari bising.
- b. Penempatan area terbuka pada depan bangunan sebagai upaya untuk meredam dampak bising dari luar ke dalam bangunan



Gambar 3. Analisis kebisingan

- c. View Sekitar Tapak



Gambar 4. Analisa potensi view

Analisis view bertujuan untuk mengetahui objek apa saja yang berada disekitar tapak mencakup bangunan, utilitas kota maupun lingkungan yang menghasilkan view baik dan buruk sehingga pada tapak Pusat Rehabilitasi Kenakalan Remaja dapat mengimbangi view baik dan buruk tersebut dengan pengaturan bentukan arsitektur serta elemen lansekap yang bisa menaikkan citra kawasan.

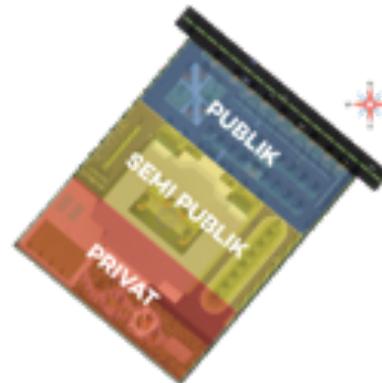
- d. Pola Sirkulasi Pada Tapak



Gambar 5. Analisa pola sirkulasi
Sirkulasi kendaraan menuju parkir yang memungkinkan adalah dengan akses langsung

menuju area parkir. Hal ini dilakukan agar pengunjung ataupun pengguna gedung dapat langsung mengakses parkir tanpa harus berputar-putar di atas tapak.

- e. Zoning



Gambar 6. Penzoningan

Tujuan dari analisa Penzoningan adalah untuk menata peletakan tata ruang yang sesuai tingkat privasinya. Area publik diletakkan pada sisi depan agar memudahkan akses pengunjung atau penonton ketika berkunjung ke gedung stasiun televisi dan ruang-ruang yang sifatnya lebih privat diletakkan pada sisi belakang bangunan agar tidak terganggu oleh aktifitas yang terjadi pada area publik. Agar tidak terjadi perubahan suasana yang mendadak dari zona publik ke zona yang lebih privat, maka diantaranya akan diletakkan ruang-ruang zona semi-publik.

3. Besaran Ruang

Analisa besaran dan perubahan ruang:

Tabel 7. Besaran ruang dan perubahan ruang

JENIS RUANG	ACUAN (M2)	LAPORAN (M2)
Ruang Penerimaan Awal	563,30	565,83
Terapi Fisik/Medis	1395,00	1480,44
Terapi Religius	457,86	455,00
Terapi Psikologi	286,33	287,44
Pemantapan Sosial	276,46	276,44
Pemantapan Pendidikan	561,80	563,80
Pemantapan Vokasional	315,70	313,80
Bangsral Rawat Inap	1452,80	1461,80
Ruang Pengelola	800,28	779,30
Ruang Service	537,60	546,56
Total Besaran Ruang	6647	6730,41

Sumber: penulis, 2023

Analisa besaran dan perubahan ruang:

$$\frac{\text{Sesudah Perancangan} - \text{Sebelum Perancangan}}{\text{Sebelum Perancangan}} \times 100$$

$$= \frac{6730,41 - 6647}{6647} \times 100$$

$$= 1,25 \%$$

Perbandingan Open Space (OS) dengan Building Coverage (BC):

Lantai Dasar = 6013 m²
 Luas lahan = 320.000 m²
 Luas Os = L. Site – L. Lantai dasar
 = 320.000 – 6013 m²
 = **313.987 m²**
 KBC = $\frac{\text{Luas Lantai Dasar}}{\text{Luas Site}} \times 100$
 = $\frac{6013}{320.000} \times 100$
 = **1,87 %**
 KOS = $\frac{\text{Luas OS}}{\text{Luas Site}} \times 100$
 = $\frac{313.987}{320.000} \times 100$
 = **98,12 %**
 OS : BC = **1,87 % : 98,12 %**

4. Struktur Dan Konstruksi Bangunan

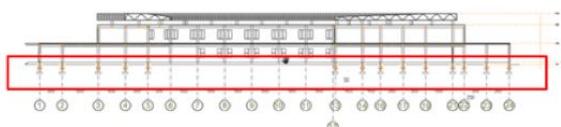
1. Sub Struktur



Gambar 8. Sub struktur

Sub struktur yang akan digunakan pada bangunan Pusat Rehabilitasi Kenakalan Remaja di Kota Kendari adalah pondasi tiang pancang dan pondasi menerus, yang dimana pondasi tiang pancang ini dapat digunakan pada kondisi tanah yang labil. Ukuran dan bentuk dari pondasi tiang pancang juga bisa disesuaikan sendiri sehingga akan menghemat banyak waktu dalam konstruksi bangunan.

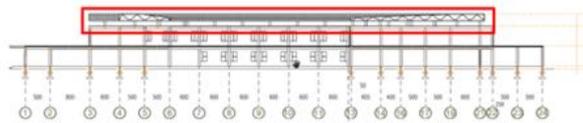
2. Super Struktur



Gambar 9. Super struktur

Pada bangunan akan menggunakan sistem struktur rangka kaku (rigid frame) dengan material tulangan dari baja karena mempertimbangkan dari modul struktur yang digunakan serta bentuk bangunan.

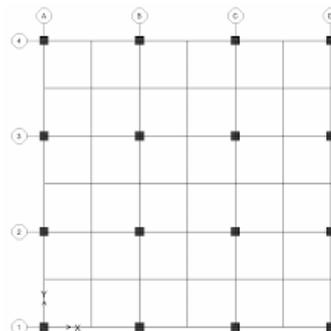
3. Upper Struktur



Gambar 10. Upper struktur

Menggunakan sistem struktur rangka batang yang dikombinasikan dengan plat beton. menggunakan struktur space frame (rangka ruang) dengan material baja, penggunaan jenis struktur ini dikarenakan struktur ini lebih fleksibel dan dapat dengan mudah dalam menyesuaikan bentuk.

4. Modul Struktur



Gambar 11. Modul grid

Sistem modul yang digunakan adalah sistem modul dengan bentuk grid, bentuk ini adalah bentuk modul yang sesuai dengan bentuk dasar bangunan, sehingga dapat menyesuaikan bentuk.

5. Ruang Luar

a. Taman Depan

Taman depan sebagai area resapan dan area pejalan kaki.



Gambar 12. Taman depan kawasan

b. Taman Dalam Kawasan

Didalam kawasan terdapat taman yang berfungsi sebagai tempat berkumpul bagi Pengguna.



Gambar 13. Taman dalam kawasan

c. Area Olahraga

Area olahraga dimanfaatkan untuk kegiatan berolahraga bagi seluruh pengguna bangunan Rehabilitasi..



Gambar 14. Area olahraga

6. Penerapan Arsitektur Perilaku pada Ruang Dalam

a. Kamar Inap Pasien Tipe 1

Kondisi psikologi pasien yang agresif, tidak bisa mengontrol diri, labil, dan mudah murung membutuhkan stabilitasi keadaan ruang yang menentramkan jiwa.



-  Penggunaan furniture dengan sudut melengkung dan menghindari penggunaan furniture yang keras demi keamanan dan keselamatan pasien-
-  Ruang yang banyak memberikan kesan luas dan bebas agar pasien tidak merasa terperjara-
-  Ruang didominasi warna Hijau Pesto pada dinding dan furniture untuk menciptakan suasana yang tenang dan tenram-

Gambar 15. Kamar inap pasien tipe 1

b. Kamar Inap Pasien Tipe 2 dan 3

Kondisi pasien yang cukup tenang, kooperatif, dan stabil membutuhkan ruang istirahat yang rileks dan tenang.



-  Ruang yang memakai skala intim, yaitu $1 < D/H < 2$, dimana skala intim dapat memberikan suasana akrab dan dekat dengan sesama manusia maupun lingkungannya-
-  Sedikit bukaan memberikan kesan tenang juga menciptakan keakraban dalam beraktivitas bersama-
-  Menggunakan warna dasar biru pada ornamen maupun elemen-elemen furniture untuk memberikan penampilan ruang dalam yang berkesan stabil-

Gambar 16. Kamar inap pasien tipe 2 dan 3

c. Ruang Informasi dan Ruang Tunggu

Penggunaan furniture dengan sudut melengkung untuk menghindari terjadinya benturan dan penggunaan warna yang memberikan rasa damai dan tidak kaku



Gambar 17. Ruang informasi dan ruang tunggu

d. Ruang Periksa dan Rehabilitasi

Ruangan didominasi warna putih dan biru agar memberikan kesan tenang dan rileks dalam proses rehabilitasi.



Gambar 18. Ruang periksa dan rehabilitasi

KESIMPULAN

Lokasi Pusat Rehabilitas Kenakalan Remaja akan ditetapkan pada jalan Halu Oleo, Kelurahan Mokoau, Kecamatan Kambu, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara yang secara RTRW merupakan zona pendidikan dan perkantoran. Dengan luasan Tapak 32.000m² (3.2 ha). Dalam perancangan Pusat Rehabilitasi Kenakalan Remaja, analisa mengenai penataan ruang dalam merupakan hal sangat penting karena bersentuhan langsung dengan aktivitas pengguna bangunan, terutama bagaimana merencanakan interior yang sesuai dengan pasien rehabilitasi. Adapun penerapan arsitektur perilaku pada bangunan difokuskan pada desain ruang dalam seperti penempatan interior sesuai dengan perilaku pengguna, menggunakan warna yang menciptakan kesan yang tenang, rileks, dan stabil seperti warna biru, hijau, dan putih.

DAFTAR PUSTAKA

- Caplin, James P. (1999). *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Elizabeth B. Hurlock. (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta:Erlangga.
- Fitriani, A. (2014). Pusat rehabilitasi narkoba kalimantan barat. *Universitas Tanjungpura*, 2(1), 60–79.
- Halim, Dedy. (2005) *Psikologi Arsitektur*. Jakarta: Grasindo.
- Haryadi, dan Setiawan, B. (2010). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Nuragadikara, A. M. (2016). *Arsitektur Perilaku : Desain Dprd Bojonegoro*. 5(2), 143–146.
- Tandal, A. dan Egam, P. P. (2011). *Arsitektur Berwawasan Perilaku Behaviorisme*. Jurnal/Media Matrasain. Volume 8(1):53-66.