

DESAIN DI LINGKUNGAN PERMUKIMAN & INSTITUSIONAL

RAHMA AFWINA, S.Psi, M.Psi
rahmaafwina@staff.uma.ac.id

PERMUKIMAN

Empat faktor secara konsisten memprediksi kepuasan terhadap perumahan:

1. Aspek-aspek fisik perumahan (meliputi kualitas konstruksi dan seberapa baik desain mendukung kebutuhan dasar hidup).
2. Bagaimana perumahan membentuk ruang, khususnya terkait dengan kesesakan dan privasi dan bagaimana hal tersebut dapat mendukung kebutuhan dasar hidup.
3. Keamanan, meliputi keamanan di dalam rumah dan antar tetangga.
4. Kaitan dengan tetangga dan kebersamaan.



RUANG

- Desain interior rumah dapat menengahi interaksi sosial (Bones dkk, 1987).
- **Ruang tidur.** Merupakan ruang pribadi, terletak di antara ruang tamu dan dapur, atau di lantai yang berbeda, suasana harus tenang, dan cenderung menunjukkan tanda-tanda personalisasi.
- **Kamar mandi.** Merupakan sebuah ruang di dalam rumah yang memiliki desain yang sangat menarik. Kira (1976) mengidentifikasi ada lebih dari 30 fungsi kamar mandi, antara lain: menyikat gigi, berkumur, meludah, membersihkan & merendam gigi palsu, muntah, merawat noda kulit, membersihkan telinga, kosmetik kosmetik, bercukur, buang air besar, buang air kecil, mandi, mencuci luka, menempelkan perban, minum obat, dan memasukkan *softlens*.
- **Ruang keluarga.**
- **Dapur.**

Apartemen.

Keuntungan

- Lokasi yang strategis karena dekat dengan semua fasilitas umum yang dibutuhkan seperti pusat perbelanjaan, kantor pemerintahan, rumah sakit, universitas atau akses ke sarana transportasi publik. Dikarenakan berada di pusat bisnis & hiburan berarti hanya berjarak beberapa meter dari seluruh kebutuhan yang mungkin diinginkan.
- Fasilitas lebih lengkap.
- Keamanan lebih terjamin.
- Perawatan yang lebih baik. Mis. Jika AC rusak dapat langsung memanggil tim pemeliharaan tanpa perlu membayar jasa.
- Mudah dibersihkan. Hal ini dikarenakan besarnya ruang di apartemen tidak sebesar rumah di pemukiman.

Kerugian

- Terbatasnya ruang sehingga tidak ada kesempatan untuk berimajinasi mengenai keinginan mengubah desain ruangan dan kemungkinan memperluas bangunan juga hampir tidak mungkin.
- Kurangnya ruang luar pribadi, seperti berkebun.
- Pembatasan hewan peliharaan.
- Kurang bersosialisasi.
- Kesulitan evakuasi.

TETANGGA & KOMUNITAS

- Tetangga merupakan orang-orang terdekat
- Tetangga juga merupakan orang-orang pertama yang dapat membangun komunitas.
- Rasa saling tolong menolong.



RUMAH SAKIT

INSTITUSIONAL

- Rumah sakit merupakan tempat dimana terdapat lorong-lorong steril yang panjang, peralatan yang steril yang terbuat dari stainless steel, peralatan penyokong beserta layar pemantauan kehidupan, orang-orang seragam putih yang bergegas, ruang khusus, kursi roda, bau alkohol dan desinfektan.
- Pasien melakukan kunjungan ke rumah sakit karena tubuh tidak mampu untuk melakukan perlawanan terhadap infeksi dalam tubuhnya dikarenakan kondisi fisiologi dan anatomi tubuh atau tidak mampu menyelesaikan sumber stres lingkungan atau pertahanan psikologis sedang melemah.

Pasien: usia, gender,
diagnosa penyakit,
resimen terapuetik

Staff medis (dokter,
perawat, bidan,
radiologi, teknisi X-
Ray

ASPEK-ASPEK PARADOKS RUMAH SAKIT

Keluarga pasien

Administrator

DESAIN RUMAH SAKIT DAN DAMPAKNYA

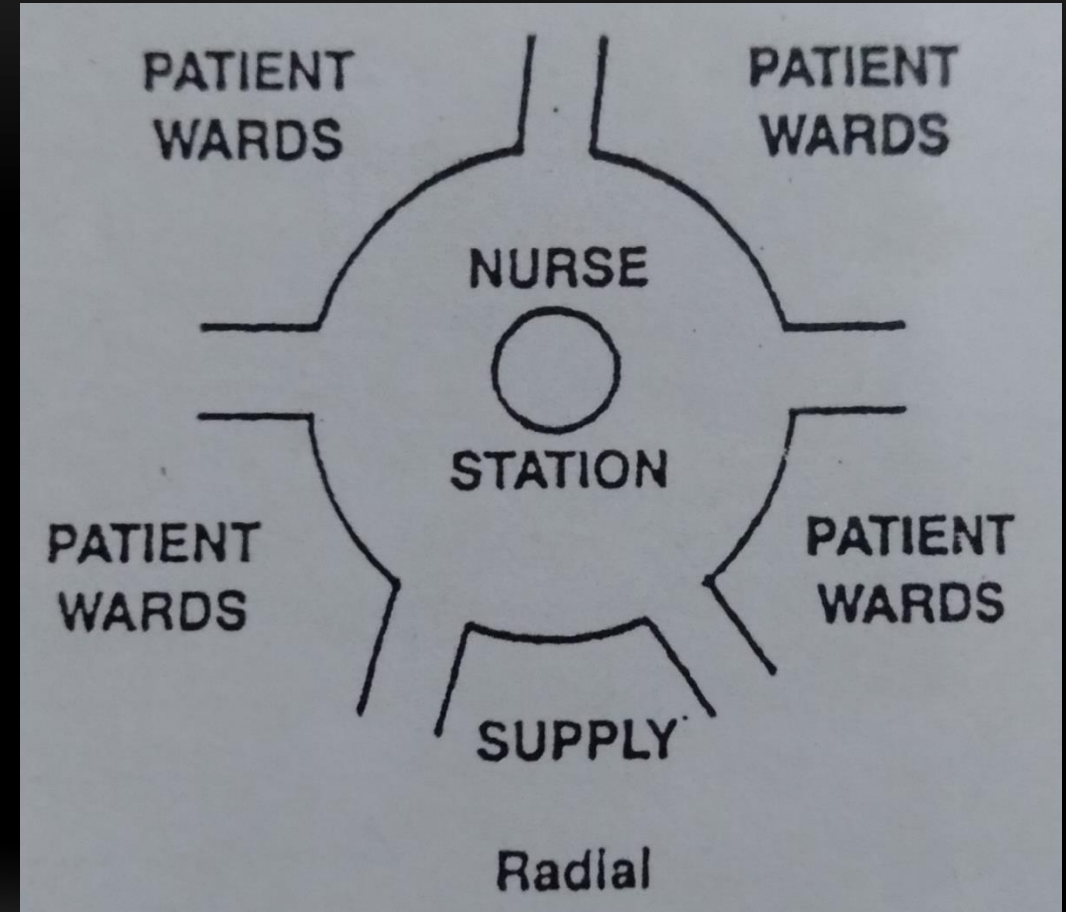
- Lippert (1971) → Lokasi *nurse station* relatif terhadap ruang rawat inap pasien terkait efisiensi perawatan pasien. *Nurse station* berada sedekat mungkin dengan ruang rawat inap pasien.
- Beckman (1974) → Desain rs yang tepat dapat mendorong pasien keluar dari ruang rawat inap dan dapat berinteraksi dengan orang lain.



DESAIN RUMAH SAKIT DAN DAMPAKNYA

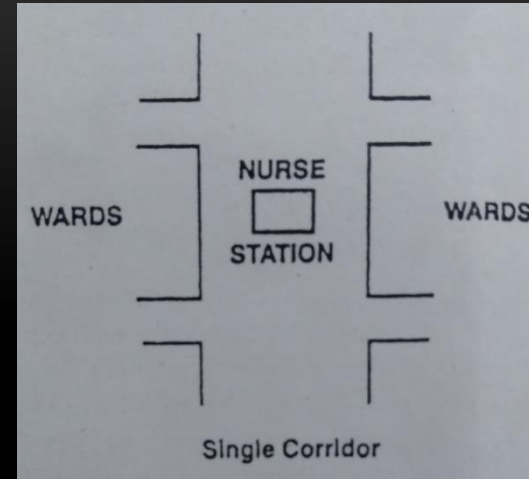
- Secara umum, desain bangsal radial ditemukan menjadi yang paling diinginkan (relatif terhadap desain koridor tunggal dan ganda). Dapat menghemat perjalanan bangsal yang tidak perlu dan meningkatkan waktu dengan pasien.
- Anggota staf keperawatan menunjukkan lebih mendahulukan penugasan ke bangsal radial. Hal ini fakta bahwa staf perawat di unit radial memiliki lebih banyak waktu luang untuk mengunjungi pasien. Artinya, lebih banyak pasien dapat ditempatkan di bangsal.

Desain Bangsal Radial

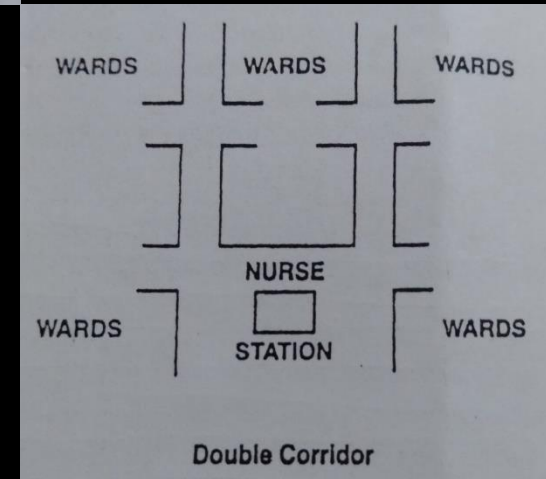


DESAIN RUMAH SAKIT DAN DAMPAKNYA

- Dalam desain koridor, 1 atau 2 orang pasien berada di setiap kamar dengan pemisah dinding dari lantai ke langit-langit dan pintu yang dapat dikunci.



Desain Koridor



DESAIN RUMAH SAKIT DAN DAMPAKNYA

- Ulrich (1997) → Efek pemandangan alam secara langsung ke lingkungan rumah sakit untuk memperlihatkan hasil medis dan psikologis yang lebih baik.
- Jendela khususnya yang berhadapan dengan pemandangan alami dapat menjadi terapi bagi pasien. Pasien di kamar dengan jendela yang berhadapan dengan pemandangan alami memiliki hasil medis yang lebih menguntungkan (Ulrich, 1984; Verderber, 1986).



DESAIN RUMAH SAKIT DAN DAMPAKNYA

- Minckley (1968) → Pasien bedah mengalami kebisingan yang tidak terkendali, mengalami nyeri pasca bedah yang lebih besar.
- Tpf (1989) → Ketidakmampuan untuk mengontrol kebisingan yang berasal dari monitor jantung, respirator, dan peralatan rs lain dapat mempengaruhi kinerja perawat pada *Critical Care Unit/Intensive Care Unit*.
- Perawat yang kurang sensitif terhadap kebisingan, atau yang berkomitmen tinggi pada pekerjaan, memiliki sedikit pengalaman stres daripada perawat yang sensitif.

- Salah satu elemen penting pada tempat tinggal bagi lansia adalah transportasi yang memadai.
- Rute bis yang melalui area tempat yang terkonsentrasi bagi lansia, harus mencakup pemberhentian di tempat-tempat yang harus dikunjungi oleh lansia (mis. Fasilitas medis/rumah sakit, area perbelanjaan). Bis juga harus dapat diakses oleh warga lansia yang mengalami disabilitas.
- Smith (1991) → Lokasi fasilitas harus cukup dekat dengan komunitas untuk memungkinkan penghuni memilih di antara berbagai layanan yang tersedia (mis., Toko bahan makanan).
- Kweon, dkk (1998) menambahkan bahwa ruang bersama hijau di luar rumah dapat mendorong ikatan sosial dan rasa kebersamaan di antara lansia.
- Area luar panti sedapat mungkin menjadi pemandangan yang menarik bagi para lansia seperti taman kecil yang ditanami oleh bunga-bunga yang berwarna-warni dan pohon-pohon.

PANTI JOMPO

PANTI JOMPO

- Desain harus memperlihatkan kenyamanan dengan menyediakan alat bantu orientasi (mis., isyarat untuk membedakan ruang), serta dengan memberikan kenyamanan (mis., kursi harus mudah digunakan).
- Kamar harus berukuran cukup. Koridor panjang tampaknya menghambat mobilitas penduduk.
- Fasilitas penting (mis., Kamar mandi, area umum) harus berada dalam akses kamar yang mudah (Rodin, 1986).
- Alat bantu berjalan untuk memudahkan lansia berjalan ke kamar tidur.
- Tersedianya telepon yang didesain khusus untuk lansia yang memiliki masalah pada pendengaran.
- Perabotan yang ada sedapat mungkin yang mudah ditata.
- Area dalam panti sedapat mungkin didesain untuk dapat membangun suasana santai untuk bersosialisasi.
- Jendela tidak langsung mengarah ke datangnya sinar matahari. Kursi yang nyaman digunakan dan ditata agar lansia dapat duduk.



LINGKUNGAN KERJA

Lingkungan kerja dapat dirancang untuk memaksimalkan produktivitas dengan menyediakan kondisi sekitar yang dapat diterima seperti lampu, dan dengan mengoptimalkan interaksi antara manusia dan mesin.



- **Noise atau kebisingan** dapat menurunkan kinerja individu tergantung pada faktor:
 1. **Tipe & kesulitan tugas/pekerjaan.** Pekerjaan yang sulit (yang melibatkan kognisi dan persepsi) lebih mudah terganggu oleh suara bising daripada pekerjaan yang melibatkan aktivitas fisik saja.
 2. **Perbedaan Individual.** Individu dgn kepribadian Tipe A lebih mudah terganggu daripada individu Tipe B.
 3. **Familiarity of the noise.** Bagi pekerja pabrik, suara gelas pecah mungkin lebih mengganggu daripada suara bising mesin pabrik yang sudah biasa didengar.
 4. **Frequency, intensity and Loudness.** Berbagai macam suara dgn frekuensi, intensitas dan besar yg sama mungkin akan menimbulkan efek yg berbeda bagi individu (ada yang menyenangkan tp juga ada yg mengganggu).
- **Musik.** Musik diyakini dapat meningkatkan kinerja karyawan karena dapat menolong menghilangkan kejenuhan dan mencegah karyawan mengantuk saat bekerja.

S

U

A

R

A

- Perabotan dan tata letak ruang kerja cukup penting bagi penciptaan kesan (impresi) orang-orang pada sebuah perusahaan/organisasi.
- Penelitian menunjukkan bahwa ruangan yang didekorasi lebih menimbulkan perasaan nyaman dari pada ruangan tanpa dekorasi (Campbell, 1979).
- Lingkungan kerja yg menyenangkan akan menimbulkan *Good Mood* dan meningkatkan keinginan orang-orang untuk saling tolong menolong (Sherrod et al, 1977).
- Memperlakukan tempat kerja sebagai suatu teritori akan menimbulkan perasaan kepemilikan yang tinggi pada tempat kerja, menjaga, dan merasa bertanggung jawab atasnya (Sundstrom, 1986).
- Penelitian menunjukkan bahwa ruangan yang didekorasi lebih menimbulkan perasaan nyaman dari pada ruangan tanpa dekorasi (Campbell, 1979).

DESAIN KANTOR/RUANG KERJA

DESAIN KANTOR/RUANG KERJA

- Lingkungan kerja yg menyenangkan akan menimbulkan *Good Mood* dan meningkatkan keinginan orang-orang untuk saling tolong menolong (Sherrod et al, 1977).
- Memperlakukan tempat kerja sebagai suatu teritori akan menimbulkan perasaan kepemilikan yang tinggi pada tempat kerja, menjaga, dan merasa bertanggung jawab atasnya (Sundstrom, 1986).

TERITORIAL & STATUS DI LINGKUNGAN KERJA



- Jika seseorang ditugaskan untuk menjaga/menangani satu mesin tertentu (*fixed workspace*) maka ia akan merawatnya lebih baik daripada semua orang boleh menangani semua mesin yg ada secara berpindah-pindah → ***Assigned Workspace***: Penugasan seseorang pada suatu area atau mesin yg spesifik (Sundstrom, 1986).
- Sebuah teritori di tempat kerja akan menjadi simbol status bagi para pekerjanya. (Cth: kelengkapan fasilitas ruang kerja. Semakin lengkap dan semakin mahal perabotannya berarti semakin tinggi statusnya).
- Pekerja kantor dengan status yang tinggi lebih menyukai tata letak meja kerja: ***Closed Desk Arrangement*** (Meja berada diantara customer dan petugas) dari pada ***Open Desk Arrangement*** (Meja menghadap ke dinding) (Joiner, 1971).

MERANCANG LANDSCAPE KANTOR

- Prinsip Alur Kerja (*The Principle of Workflow*): Layout di tempat kerja sebisa mungkin ditata agar memberikan jarak terpendek antar beberapa *workstations* (unit kerja) dalam satu aktivitas kerja (Hicks, 1977).
- Beberapa kantor yg memiliki hubungan kerja terkait haruslah berdekatan (Mis: berada dalam satu lantai, bersebelahan).

MERANCANG LANDSCAPE KANTOR

- *Open Office VS Private Office*
 - ✓ *Open Office* → Ruang kantor yg cukup luas (*Large Room*) dimana dapat memuat banyak pekerja sekaligus dan tanpa ada dinding pembatas antara meja pekerja satu dgn meja pekerja lainnya. Biasanya untuk pekerja administratif atau *clerical*.



MERANCANG LANDSCAPE KANTOR

- **Private Office** → Ruang Kantor berupa kamar/ruang khusus (*Small Room*) untuk satu orang dan sifatnya lebih pribadi (tidak semua orang bisa masuk). Biasanya untuk level *manager*.



LINGKUNGAN BELAJAR

Kelas tanpa jendela

- Penelitian menunjukkan bahwa ruang kelas yang tidak memiliki jendela tidak memiliki efek yang konsisten pada pembelajaran (beberapa siswa membaik, dan yang lain menunjukkan kinerja yang lebih buruk), tetapi dapat mengurangi suasana hati siswa (Ahrentzen et al., 1982; Weinstein, 1979).
- Satu studi adalah Swedia menyarankan bahwa ruang kelas tanpa jendela dapat dikaitkan dengan penurunan pertumbuhan dan konsentrasi yang lebih rendah (Kuller & Lindsten, 1992).

LINGKUNGAN BELAJAR

- Sommer (1969) → Posisi tempat duduk siswa berhadapan langsung dengan guru. Kurang memungkinkan untuk semua siswa berpartisipasi kepada guru.
- Steinzor (1950) → Posisi tempat duduk siswa berbentuk lingkaran. Posisi seperti ini sangat memungkinkan untuk siswa berinteraksi dengan guru dan siswa lain.
- Gump (1965)
 - Ruang kelas terbuka dengan dinding yang mudah dibuka dan dipasang kembali memudahkan siswa kepada guru dan diantara guru dengan guru lain, pencahayaan cukup.
 - Kebisingan di ruangan seperti ini tidak dapat dikendalikan (Brunetti, 1972; Burns, 1972; Rivlin & Rottenberg, 1976).
 - Kebisingan yang dihasilkan akan mengganggu siswa yang sedang menyelesaikan tugas kelompok (Brunetti, 1972).

LINGKUNGAN BELAJAR

Ruang Kelas Tradisional dan Konsep Ruang Kelas Terbuka

- Desain ruang kelas tradisional, berbentuk persegi panjang dengan deretan meja lurus, satu-satunya sumber cahaya adalah matahari. Namun pada bangunan-bangunan modern, tidak hanya mengandalkan sinar matahari, sehingga alternatif desain baru dimungkinkan.
- Pada ruang kelas terbuka, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk menjelajahi lingkungan belajar.
- Siswa bertingkah seperti di ruang kelas tradisional, dan guru sering tidak menggunakan semua ruang yang disediakan. Siswa menghabiskan banyak waktu untuk melakukan tugas-tugas soliter seperti membaca dan menulis.
- Namun, dua masalah serius dengan desain rencana terbuka adalah bahwa mereka memberikan privasi yang tidak memadai dan terlalu banyak kebisingan (Ahrentzen et al., 1982).

- Seperti halnya ruang kelas, tidak hanya digunakan sebagai ruang baca, siswa juga menggunakan perpustakaan untuk ruang belajar ketika mereka belajar di luar jam pelajaran, sehingga jika menghilangkan fungsi ruang belajar di perpustakaan akan siswa merasa tidak nyaman.
- Masalah lain yang dihadapi perpustakaan adalah semakin banyak material yang diperoleh setiap tahun, namun material yang lebih tua/lama tidak dibuang, sehingga semakin banyak ruang yang dibutuhkan.

PERPUSTAKAAN

Multifungsi, Orientasi.

- Desain asrama sangat menarik bagi yang peduli dengan penyediaan setting pendidikan yang bertindak untuk memaksimalkan potensi belajar.
- Hasil penelitian yang dilakukan oleh Baum & Valins, dkk; dan Holahan & Wilcox (1978) mengindikasikan kepadatan sosial dapat menyebabkan efek negatif sosial dan psikologis pada siswa, khususnya ketika kepadatan mengarah pada (cukup sering) kontrol emosi.
- Perumahan bertingkat dgn kamar di kedua sisi koridor pjg dan kecil, fasilitas umum (ruang tunggu, toilet, fasilitas laundry) sangat mungkin mengarah pada situasi yang kurang terarah dan oleh karena itu cenderung bersifat detrimental terhadap pembelajaran dan kinerja.
- Desain fisik lingkungan belajar dan hidup dapat mempengaruhi kualitas belajar. Pengaruh ini bisa menjadi hasil dari desain yang memungkinkan dalam hal pencahayaan, kebisingan, ventilasi udara, design yang membatasi privasi.
- Dengan demikian, dengan perencanaan yang matang, bagaimanapun efek yang mengganggu dapat diminimalkan.

A S R A M A

**TEŐEKKŐR
EDERİM**

