

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. REMAJA

2.1.1. Pengertian Remaja

Kata “Remaja” berasal dari Bahasa Latin “*adolescens*” yang memiliki arti *to grow* atau *to grow maturity* (Golinko, 1984 ; Rice, 1990 dalam (Jahja, 2011)). Papalia & Olds (2001) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang dimulai pada usia 12 tahun dan berakhir pada awal dua puluhan (Jahja, 2011). Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014, remaja merupakan penduduk yang berusia 10 hingga 18 tahun. Berdasarkan proses penyesuaian menuju kedewasaan, terdapat tiga tahap pengelompokan perkembangan remaja yaitu remaja awal dengan umur 12-15 tahun, remaja madya dengan umur 15-18 tahun, dan remaja akhir dengan umur 18-21 tahun (Soetjiningsih, 2010).

2.1.2. Perkembangan Remaja

Masa remaja menurut *World Health Organization* (WHO) merupakan sebuah masa diantara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang sedang berada pada fase perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial yang cepat. Terdapat dua komponen perkembangan pada remaja, yaitu :

1. Perkembangan fisik

Merupakan perubahan pada fisik, fungsi otak, kemampuan sensoris dan keterampilan motorik (Diane E. Papalia, Sally Wendkos Olds, 2001). Tanda dari perubahan fisik meliputi penambahan tinggi badan dan berat badan, pertumbuhan otot dan tulang, serta pematangan pada fungsi reproduksi dan organ seksual.

2. Perkembangan kognitif

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2001), remaja mulai membangun dunia kognitif mereka sendiri secara aktif. Remaja memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan apa yang mereka lihat, membedakan konsep dari hal-hal mana yang lebih penting, dan mengembangkan cara baru untuk berpikir.

Masa remaja juga merupakan sebuah masa perubahan. Terdapat beberapa perubahan yang terjadi semasa remaja, yaitu sebagai berikut (Jahja, 2011):

1. Peningkatan emosional (masa *storm and stress*)
2. Perubahan fisik yang cepat
3. Perubahan kehidupan sosial
4. Perubahan nilai
5. Sikap *ambivalen* pada remaja

2.2. GANGUAN KESEHATAN MENTAL

2.2.1. Definisi Gangguan Kesehatan Mental

Dikutip dari laman kemkes.go.id, Gangguan kesehatan mental adalah kondisi medis yang memengaruhi perilaku, pemikiran, perasaan, suasana hati, atau kombinasi dari keempat hal tersebut.

2.2.2. Jenis Gangguan Kesehatan Mental

Terdapat beberapa pengklasifikasian gangguan kesehatan mental menurut (Ulya & Setiyadi, 2021) yaitu sebagai berikut :

1. Skizofrenia adalah gangguan jiwa yang melibatkan disorganisasi fungsi kognitif
2. Depresi yaitu gangguan pada aspek emosional yang mencakup perasaan sedih, tidak bersemangat, kelesuan, putus asa, dan perasaan tidak berarti atau berguna
3. Cemas, baik akut maupun kronis merupakan komponen utama gangguan psikiatri
4. Penyalahgunaan obat-obat terlarang seperti narkoba dan HIV/AIDS
5. Tindakan Bunuh diri

2.2.3. Gejala Gangguan Kesehatan Mental

Gejala umum yang sering terjadi ketika kesehatan mental terganggu yaitu sering merasa sedih, kehilangan konsentrasi, munculnya perasaan takut dan khawatir, perubahan suasana hati, menarik diri dari kehidupan sosial, kelelahan yang signifikan, paranoid, emosi berlebihan, merasa tak berdaya dan putus asa (*Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan, n.d.*).

2.3. TERAPI KESEHATAN MENTAL

2.3.1. Definisi Kesehatan Mental

Menurut UU Nomor 18 Tahun 2014 tentang Kesehatan Mental, Kesehatan Jiwa adalah ketika seseorang dapat berkembang secara fisik, mental, spiritual, dan sosial sehingga mereka menjadi sadar akan potensi diri, bekerja dengan produktif, dapat mengatasi stress, dan dapat memberikan kontribusi positif untuk komunitasnya (Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Kesehatan Mental No. 18 Tahun 2014, 2014).

2.3.2. Terapi Kesehatan Mental

Psikoterapi atau terapi kesehatan mental menjadi salah satu cara yang efektif untuk mengurangi gejala depresi pada remaja (Noviza & Koentjoro, 2014). Pada proses ini, pasien akan dibantu oleh terapis untuk bercerita dan berdiskusi mengenai hal yang ingin ditingkatkan. Terdapat beberapa jenis psikoterapi yang dapat digunakan yaitu :

1. Terapi Perilaku Kognitif (CBT)

Terapi yang menggunakan metode mendeteksi dan memodifikasi pola pikir, perilaku, serta emosi yang tidak sehat.

2. Terapi Interpersonal (IPT)

Terapi yang menggunakan metode memodifikasi perilaku dan pola pikir pasien dalam menjalin hubungan dengan orang lain.

3. Terapi Perilaku Dialektis

Terapi yang menggunakan metode mengajarkan perilaku positif pada pasien

4. Terapi Psikodinamik

Terapi yang menggunakan metode pendekatan pembicaraan secara mendalam untuk mendorong pasien menjadi terbuka terhadap ketakutan, masalah, dan fantasi yang dialami.

5. Hipoterapi

Terapi yang menggunakan metode mengontrol alam bawah sadar pasien untuk mengetahui pola pikir yang tidak baik.

6. Terapi Suportif

Terapi yang menggunakan metode pendekatan mengenali peristiwa traumatis pemicu stress pada pasien.

7. Terapi Seni

Terapi psikologi terapan yang menggunakan metode pendekatan seni sebagai wadah pasien untuk mengekspresikan diri dan emosi.

2.4. ART THERAPY

2.4.1. Definisi *Art Therapy*

American Art Therapy Association mengartikan terapi seni sebagai sebuah terapi yang menggunakan proses kreatif, pembuatan seni aktif, dan teori psikologi terapan. Sementara *Art Therapy Association Canada* dan *National Art Therapy Australia* mengartikan *art therapy* sebagai bentuk psikoterapi yang memungkinkan ekspresi emosional dan penyembuhan melalui beragam cara nonverbal (Aiyuda, 2019). Terapi seni diartikan juga sebagai sebuah metode untuk mengembangkan dan mengubah aspek sadar dan tak sadar pada jiwa seseorang dengan berbagai jenis seni (Karpenko, 2015 dalam (Savytska et al., 2022)). Beberapa tokoh yang mengembangkan *Art Therapy* yaitu Naumberg mendefinisikan *art therapy* sebagai sebuah metode dengan melepaskan ketidaksadaran melalui ekspresi seni secara spontan (Aiyuda, 2019).

Beberapa manfaat *art therapy* yang merujuk pada *American Art Therapy Association* (2013) yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan pengobatan yang efektif bagi individu yang mengalami gangguan psikologis, kesehatan, perkembangan, pendidikan, dan gangguan sosial.
2. Membantu menyelesaikan konflik, meningkatkan kemampuan berinteraksi, mengurangi stress, dan mengelola perilaku yang bermasalah.
3. Meraih pemahaman diri dan memberi kesempatan untuk menikmati kesenangan melalui aktivitas pembuatan seni.

Terapi seni juga memiliki tujuan utama yaitu untuk mengembangkan ekspresi diri dan pengetahuan diri serta meningkatkan dan mempertahankan kesehatan psikologis (Savytska et al., 2022). Terdapat beberapa karakteristik dalam terapi seni menurut (Nguyen, 2016) yaitu sebagai berikut:

- a. Komunikasi non verbal. Terapi seni membantu mengungkapkan permasalahan secara verbal, komunikasi secara tersirat melalui rangkaian seni.
- b. Metafora. Bersamaan dengan seni yang disalurkan, memunculkan keterampilan praktis dan psikologis yang tumbuh secara tidak disadari.
- c. Orientasi hubungan. Terapi seni membantu mencerna dampak komunikasi secara emosional sehingga muncul kesadaran nyata bagaimana pasien dapat mewujudkan hubungan berkelanjutan dengan orang lain.

2.4.2. Teori Dasar *Art Therapy*

Terdapat beberapa teori terkait dengan fungsi otak yang mendasari terapi seni menurut (Malchiodi, 2003) yaitu :

1. Imaginasi dan Pembentukan Imaginasi

Proses imaginasi menimbulkan perubahan suasana hati dan perasaan sejahtera serta mampu menciptakan berbagai emosi seperti perasaan senang, takut, dan tenang. Didapatkan sebuah riset yang menunjukkan proses imaginasi pada suatu objek menstimulasi

korteks visual pada otak dan melibatkan fungsi pancaindera (Damasio, 1994 dalam (Malchiodi, 2003)).

2. Teori Kedekatan

Teori ini mengacu pada situasi bayi dengan pemberi asuhan setelah lahir. Adanya proses interaksi tersebut menciptakan kedekatan yang meningkatkan stimulasi pada belahan otak kanan yang berkaitan dengan stimulasi perkembangan emosi.

3. Efek Fisiologi Emosi

Adanya perubahan aktivitas pada area otak yang aktif terkait dengan ekspresi emosi mengakibatkan munculnya perasaan sedih atau gembira pada seseorang. Proses ini melibatkan perubahan tingkat hormonal yang berpengaruh pada sistem kardiovaskular (Strenberg, 2001 dalam Malchiodi, 2003). Melalui teknologi pencitraan otak, terapi seni menunjukkan hasil efek relaksasi (Malchiodi, 2003).

4. Efek Plasebo

Perasaan Sejahtera dapat dicapai melalui efek plasebo yang bermanfaat bagi mental dan fisik (Strenberg, 2001, dalam Machiodi, 2003).

2.4.3. Klasifikasi *Art Therapy*

Terdapat beragam jenis terapi yang dapat diterapkan dalam terapi seni meliputi *drama therapy, music therapy, dance therapy, animation therapy, laugh therapy, clay therapy, game therapy, isotherapy, puppet therapy, mandalotherapy, library therapy and photo therapy*, dan lain-lain. *Art Therapy* dibedakan juga menjadi terapi pasif dan terapi aktif. Terapi aktif melibatkan aktivitas penciptaan seni sedangkan terapi pasif hanya mempertimbangkan gambar dan mengonsumsi karya seni (Savytska et al., 2022). *Art Therapy* ada dalam bentuk individu dan kelompok, menyesuaikan keperluan dan dan ritme individu, ciri-ciri gaya aktivitas pasien, dan capaian dari terapi itu sendiri.

Terdapat beberapa pendekatan dalam terapi seni, yaitu psikodinamik, psikoanalitik, Jungian, kelompok, humanistik, keluarga, model permainan, model klinis, model holistik, model transpersonal, dan model eklektik. (Karpenko, 2015).

2.5. MUSIC THERAPY

2.5.1. Musik

Istilah musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *Musike*. Musike diambil dari kata Muse yang berarti Sembilan dewa-dewa Yunani yang melindungi seni dan ilmu pengetahuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, musik didefinisikan sebagai (1) seni atau ilmu yang menggabungkan nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menciptakan komposisi suara yang memiliki kesatuan dan kesinambungan; (2) nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang melibatkan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi) (*Arti Kata Musik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, n.d.*). Unsur – unsur musik terdiri dari beberapa komposisi yang membentuk sebuah kesatuan dalam sebuah komposisi musik atau lagu. Unsur – unsur musik dibagi menjadi unsur pokok dan unsur ekspresi. Unsur – unsur pokok yaitu melodi, irama, harmoni, dan bentuk. Sementara itu unsur – unsur ekspresi terdiri dari tempo, dinamik, dan warna nada (Aji Windu, Slamet Triyanto, Nofroza Yelli, Evadila, Nurmalinda, Mukhsin Patriansyah, Nike Suryani, Nora Anggrarini, Nursyirwan, Dede Pramayoza, Yulimarni, Yuliarni, 2014).

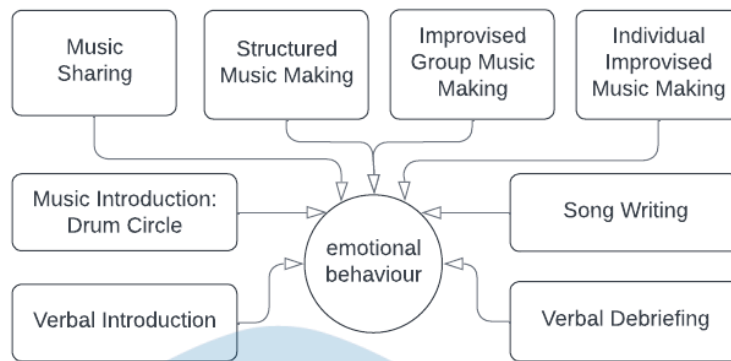
Musik diklasifikasikan menjadi beberapa genre, yaitu genre pop, metal, disko, *blues*, *reggae*, klasik, *rock*, hiphop, *country*, ballad, dan *jazz*. Didapatkan data dari sebuah literatur bahwa genre musik klasik, *jazz*, dan *easy-listen* menjadi genre yang efektif menangani masalah gangguan mental yaitu *stress* (Kamilia et al., 2021). Musik klasik mengaktifasi gelombang alfa pada otak sehingga menciptakan

keadaan yang rileks dan santai. Gelombang alfa dapat menimbulkan perasaan hati yang tenang dengan *range* gelombang dari 8-13hertz. Didapatkan data dari sebuah penelitian bahwa musik klasik juga dapat meningkatkan konsentrasi, memori, dan persepsi spasial.

2.5.2. Definisi Terapi Musik

Terapi Musik merupakan implementasi intervensi musik secara klinis untuk mencapai tujuan dalam terapeutik (Road & Spring, 1998). Terapi musik juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang menggunakan musik sebagai media terapi untuk meningkatkan kesehatan (Larasati & Prihatanta, 2019). Terdapat dua intervensi atau metode dalam terapi musik, yaitu terapi musik reseptif dan terapi musik aktif. Terapi musik reseptif tidak melibatkan pasien secara aktif, melainkan hanya merespon musik (mendengarkan musik). Sedangkan terapi musik aktif melibatkan aktivitas aktif pasien dalam improvisasi musik, mengubah musik atau lagu, membuat gerakan sesuai alunan musik, dan bernyanyi (Magee, 2019; Bruscia, 1998; Wheeler, 2015 dalam (de Witte et al., 2022)).

Terapi musik dapat dilaksanakan secara individu maupun kelompok. Beberapa teknik dapat diterapkan dalam terapi seni dengan tujuan membantu perilaku dan emosional remaja, yaitu *Verbal Introduction, Music Introduction, Music Sharing, Structured Music Making, Improvised Group Making, Individual Improvised Music Making, Song Writing, Verbal Debriefing*. Proses terapi dimulai dari *Verbal Introduction* dan berakhir dengan *Verbal Debriefing* (Nielsen, 1994).



Gambar 2. 1 Teknik Dalam Terapi Seni

Sumber : Nielsen

Dalam Proses terapi musik ini, diharapkan dapat mencapai tujuan untuk mengekspresikan emosi, *coping skill*, meningkatkan interaksi dengan sosial, dan suasana hati.

2.5.3. Musik dan Arsitektur

Musik dan arsitektur memiliki komposisi yang hampir sama. Seorang filsuf Bernama Johann Wolfgang von Goete menyatakan bahwa “*Music is liquid architecture; Architecture is frozen music.*” Terdapat beberapa kesamaan unsur dalam arsitektur dan musik menurut J.H Hansen

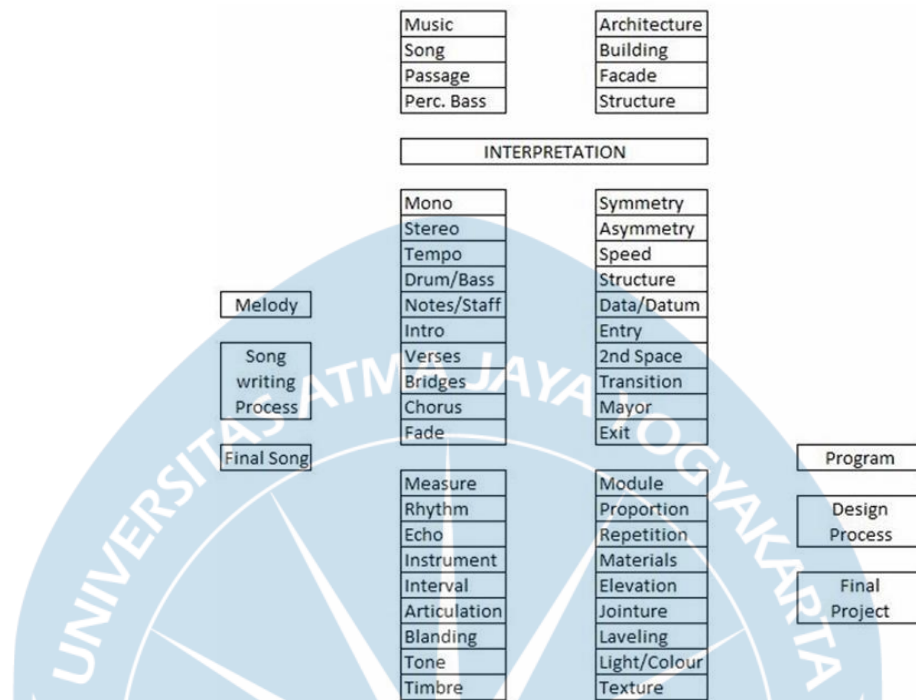
MUSIC		ARCHITECTURE
VOLUME, RYTHM, TEMPO	→	SIZE, STRUCTURE, SPEED
ARRANGEMENT, COMPOSITION	→	ORGANIZATION, COMPOSITION
TONAL-RYTHMIC PROPORTION	→	SPATIAL PROPORTION
MESURE, QUANTISATION	→	SCALE, BREAKDOWN
NOTATION	→	PLAN, MODEL

Gambar 2. 2 Kesamaan antara Musik dan Arsitektur

Sumber : Jan Henrik Hansen

Dalam proses perancangan arsitektur, banyak menggunakan pendekatan analogi (Boardbent, 1973). Melalui pendekatan analogi arsitektur dan musik, didapatkan kesamaan konsep dan persepsi akan keindahan karya arsitektur dengan musik. Terdapat beberapa teori yang membahas mengenai metode untuk menganalogikan hubungan musik dengan arsitektur. Dalam buku *Poetics of Architecture: Theory of*

Design, terdapat kajian Don Fedorko mengenai interpretasi elemen arsitektur dan musik (Antoniades, 1990).



Gambar 2. 3 Interpretasi elemen musik dan arsitektur

Sumber : Jan Henrik Hansen

Terdapat pula keterkaitan musik dengan arsitektur dari elemen – elemen dasar dan penunjang menurut (Nindya, 2012).

MUSIK	ARSITEKTUR
Melodi	Program ruang, bentuk
Harmoni	Fungsi
Tempo	Pola (Repetition)
Ritme	Proporsi

(A)

MUSIK	ARSITEKTUR
Intro	Pintu masuk/ entrance
Bait	Verse/ vover
Refrein	Major space/ Ruang utama
Bridge	Transit space/ ruang perantara
Penutup	Pintu keluar/ exit

(B)

Gambar 2. 4 (A) Hubungan Musik dan Arsitektur dari Elemen Dasar (B) Hubungan Musik dan Arsitektur dari Elemen Penunjang

Sumber : Nindya, 2012

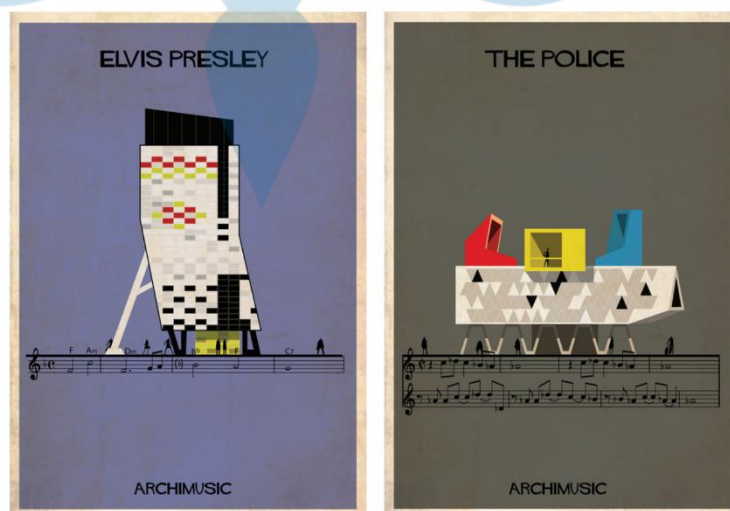
Federico Babina ilustrator dan arsitek asal Italia, merilis sebuah seri ilustrasi berjudul *Archimusic* yang berisi 27 ilustrasi musik yang digambarkan dalam suatu karya arsitektural. Babina menyatakan bahwa warna, irama, dan harmoni musik yang berbeda dapat menghasilkan transformasi bentuk yang berbeda pula. Garis melodi dasar pada musik digambarkan sebagai garis – garis horizontal pada arsitektur, sementara

harmoni dan disonasi pada musik digambarkan sebagai garis-garis vertikal pada arsitektur, dan bentuk bangunan terlihat harmonis mengikuti pergerakan akord. Terdapat beberapa karya Babina yang menginterpretasikan *sheets music* hingga *cover album* menjadi sebuah fasad bangunan yang menarik (F, 2014).

Sebuah karya arsitektur juga dapat menciptakan kesan psikologis melalui pengintegrasian jenis musik yang dipilih. Ketika seorang arsitek memilih musik rock yang tidak terikat aturan dan maskulin, maka visualisasi dalam desain yang dapat diterapkan melalui material *high tech* berbahan metal, kombinasi warna hitam dan putih, dan bentuk geometris yang tidak beraturan seperti gaya arsitektur dekonstruksi. Sebaliknya, jika musik yang dipilih adalah musik melankolis, maka visualisasi dalam desain arsitektur seperti bentuk organik, palet warna yang lembut dan penggunaan material minimalis (Purwantiasning & Djuha, 2016).

2.6. NEUROARCHITECTURE

Neuroscience merupakan salah satu bidang studi yang fokus terhadap sistem syaraf pada otak manusia (Putri & Ribawati, 2022). Otak manusia menghasilkan gelombang yang dapat diukur dengan alat *Electro Encephalograph* atau EEG. Gelombang otak manusia dipengaruhi stimulus



(A)

(B)

Gambar 2. 5 (A) Elvis Presley “Can’t Help Falling In Love” (B) The Police “Every Breath You Take”

Sumber : Archdaily.com, 2016

eksternal maupun internal seperti suara, rasa, cahaya, perasaan, dan lain-lain. Stimulus inilah yang akan memicu perubahan pada kondisi emosional dan mental seseorang. Banyak studi yang mulai menggabungkan ilmu *neuroscience* dengan ilmu lainnya, salah satunya ialah penggabungan antara ilmu *neuroscience* dengan ilmu *architecture* yang menciptakan sebuah ilmu baru *neuroarchitecture*.

Neuroarsitektur merupakan aplikasi dari ilmu *neuro-science* di bidang arsitektur. Menjelaskan keterkaitan antara kesehatan dengan pengelolaan ruang dimana melalui lingkup arsitektur, kesehatan emosional dan fisik seseorang melalui proses otak dapat terpengaruhi (Widayadi, 2019). Keenleyside (2018) menyatakan *neuroarchitecture* dapat dibagi ke dalam empat prinsip sederhana, yaitu sebagai berikut :

1. *Sensation and Perception*

Impuls dari lingkungan sekitar yang didistribusikan oleh panca indera kemudian diinterpretasikan oleh otak manusia dapat diterima sebagai sebuah sensasi dan persepsi. Dalam prinsip ini, Indera penglihatan dan penciuman menjadi fokus utamanya.

a. Indera Penglihatan

- Warna

Elemen visual seperti warna dapat memengaruhi emosi dan . Berikut makna dari setiap warna menurut Alix Krista (1996) seorang ahli manajemen stress.

Tabel 2. 1 Warna dan Kesan menurut ahli manajemen stress Alix Krista

Warna	Kesan
Lilac	Makna Spiritual, damai, tenang, keseimbangan diri
Biru Tua	Ketenangan, kesegaran, mengurangi ketegangan dan kekhawatiran, memberi kesan luas
Biru Muda	Sejuk, perasaan ruang yang lega, kesan segar
Hijau	Keseimbangan, ketenangan, ketiadaan gerak, memberikan kesan lesu dalam ruang
Kuning	Melambangkan rasa sakit, kesan ruang yang terbatas, melambangkan hilangnya akal budi
Jingga	sukaria, kaku, mengurangi keleluasaan ruang
Merah	Memberikan kesan semangat, hangat, mengurangi kesan luas pada ruang, menindas

Merah Jambu	Ketenangan, spiritualitas, ketentraman, kesabaran
Abu-abu	Keraguan
Putih	Suci, spiritualitas, menentramkan, dingin, menyakitkan

Sumber : Satwiko, Prasasto. *Fisika Bangunan 1*. p.92

- **Pencahayaan**

Terdapat dua sistem pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang bersumber dari cahaya matahari. Sedangkan pencahayaan buatan berasal dari media yang diciptakan manusia. Pencahayaan dapat mempengaruhi kreativitas, fokus, dan kemampuan kognitif. Terdapat beberapa kesan yang diciptakan melalui pencahayaan, yaitu kesan luas dan jelas pada ruang dengan pencahayaan yang beintensitas tinggi secara merata, kesan santai, dekat dan privat didapatkan melalui pencahayaan *warm* atau remang-remang.

- b. **Indera Pendengaran**

- *Soundscape*

Soundscape merupakan sebuah kombinasi suara yang terbentuk dari lingkungan sekitar. *Soundscape* juga merupakan studi akustik yang mendalami aspek lingkungan yang berkaitan dengan manusia seperti perilaku, psikologi dan kesejahteraan (Schafer, 1977 dalam (Octovianus & Sugiarto, 2022)). Suara dapat berasal dari beragam elemen salah satunya elemen alam. Suara gemericik air dan kicauan burung dari alam dapat menstimulasi otak untuk menciptakan rasa tenang.

- c. **Indera Peraba**

- **Tekstur**

Tekstur merupakan kualitas dari permukaan suatu material. Tekstur dapat berupa aktual dan visual. Tekstur visual merupakan permukaan yang kita bayangkan berdasarkan memori, sedangkan tekstur aktual merupakan sebuah kualitas

yang dapat dirasakan melalui sentuhan atau indera peraba. J. Pamudji Suptanar menyatakan bahwa material dapat berpengaruh dalam pembentukan suasana ruang (Suptandar, 1999 dalam (Permatasari & Nugraha, 2020)).

Tabel 2. 2 Pengaruh Material Terhadap Suasana Ruang

Elemen Interior	Material	Suasana Ruang
Lantai	Karpet, parket, kayu berserat	Hangat, indah
Lantai	Marmer, batuan alami	Sejuk, dingin, indah, luas, nyaman
Dinding	Batuan alami	alami
Dinding	Cat / wallpaper	Bersih, rapi,
	Fiberglass	Luas, bersih, rapi, modern
	Cemin (kaca bening / kaca es)	Luas, terang, modern
Plafon	Gypsum, triplek	Simple, rapi, bersih

Sumber : Suptandar, 1999

d. Indera Penciuman

- Aroma

Aroma memiliki efek psikologis bagi manusia yaitu dapat menciptakan efek relaksi, menurunkan stress, dan lain-lain. Aroma memberikan efek *sedative* untuk meningkatkan aktivitas gelombang otak dan detak jantung. Aroma dapat berasal dari alam maupun buatan. Aroma dari alam berupa aroma tanah yang basah, tanah kering, rumput, bunga dan lain sebagainya, sedangkan aroma buatan berupa pengharum ruangan, *oil diffuser*, *scented candles* dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa contoh wewangian yang berpengaruh terhadap efek psikologis seperti aroma lavender cendana, dan *alpha pinene* dapat memberikan efek relaksasi, dan aroma rosemary dapat menyegarkan pikiran.

2. Learning and Memory

Impuls yang telah diterima tubuh kemudian diproses oleh otak manusia menjadi ingatan dan pengalaman sensorik. Bentuk, Suara dan Gerakan

menjadi fokus pada prinsip ini yang dapat diimplementasikan pada fasad, ruang, dan furniture.

3. *Decision Making*

Prinsip ini berbicara mengenai penataan objek / furnitur yang termasuk prinsip pengambilan keputusan dalam *neuroarchitecture*.

4. *New Experiences*

Prinsip ini berbicara mengenai perubahan pandangan seseorang terhadap tatanan yang dapat berdampak pada pengalaman ruangnya.

2.7. STUDI PRESEDEN

2.7.1. House of Music Budapest / Sou Fujimoto Architects



Gambar 2. 6 House of Music Budapest
Sumber : architecturaldigest.com

Cultural Architecture, Music Venue • 2021

Lokasi : Budapest Olof Palme stny.3, 1146 Hungary

Area : 9000 m²

Arsitek: Sou Fujimoto Architects

a. Fasilitas

House of Music merupakan sebuah tempat konser, museum, dan pendidikan yang berada di Taman Kota Budapest. Beberapa fasilitas yang ada di bangunan ini ialah museum, ruang pameran konvensional, ruang kelas, auditorium, perpustakaan digital, *amphitheater*, dan taman

b. Tata Ruang Dalam

- Material

Dominasi penggunaan dinding kaca dan terdapat 30.000 metal geometris yang dibentuk menyerupai daun pada plafonnya.

- **Pencahayaan**

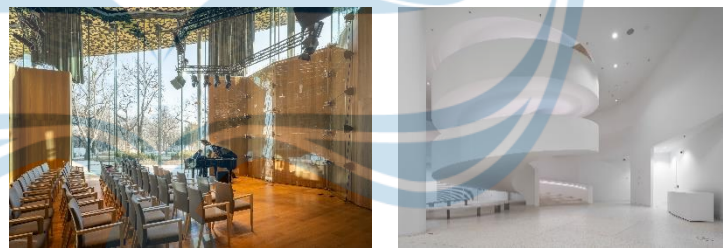
Bangunan ini memaksimalkan pencahayaan alami tetapi juga tetap menggunakan pencahayaan buatan dengan tone warna *warm*. Pada bagian atap terdapat 100 bukaan dimana sebagian berisi pepohonan tinggi dan sisanya sebagai *skylight* tempat masuknya cahaya matahari ke dalam bangunan.

- **Warna**

Didominasi dengan warna natural seperti coklat, orange, kuning, abu-abu, dan putih yang ada pada alam sebagai pendukung konsep bangunan “*as a continuation of natural environment*”.

- **Suasana**

Suasana *relaxing* dan alami terasa nyata dalam bangunan ini. Koneksi visual dan langsung dengan alam menjadi salah satu faktor penyebabnya.



(A)

(B)

Gambar 2. 7 (A) Interior Auditorium (B) Interior Area Tangga
Sumber : ligetbudapest.hu



(A)

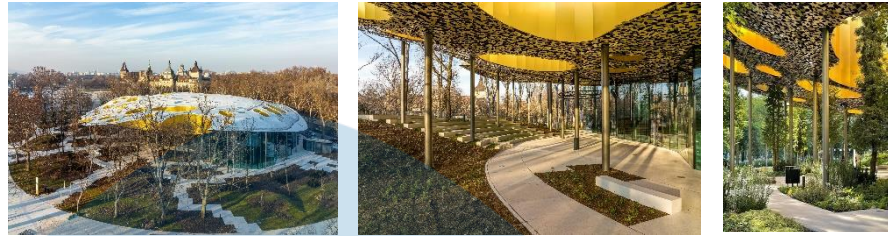
(B)

(C)

Gambar 2. 8 (A) Interior Lobby (B) Interior Area Kelas (C) Tangga
Sumber : ligetbudapest.hu

c. Tata Ruang Luar

Taman yang didesain berliku seperti alunan musik yang mengitari bangunan *House of Music* dengan beberapa pohon besar, semak-semak, dan jalur pejalan kaki bermaterial batu alam.



(A)

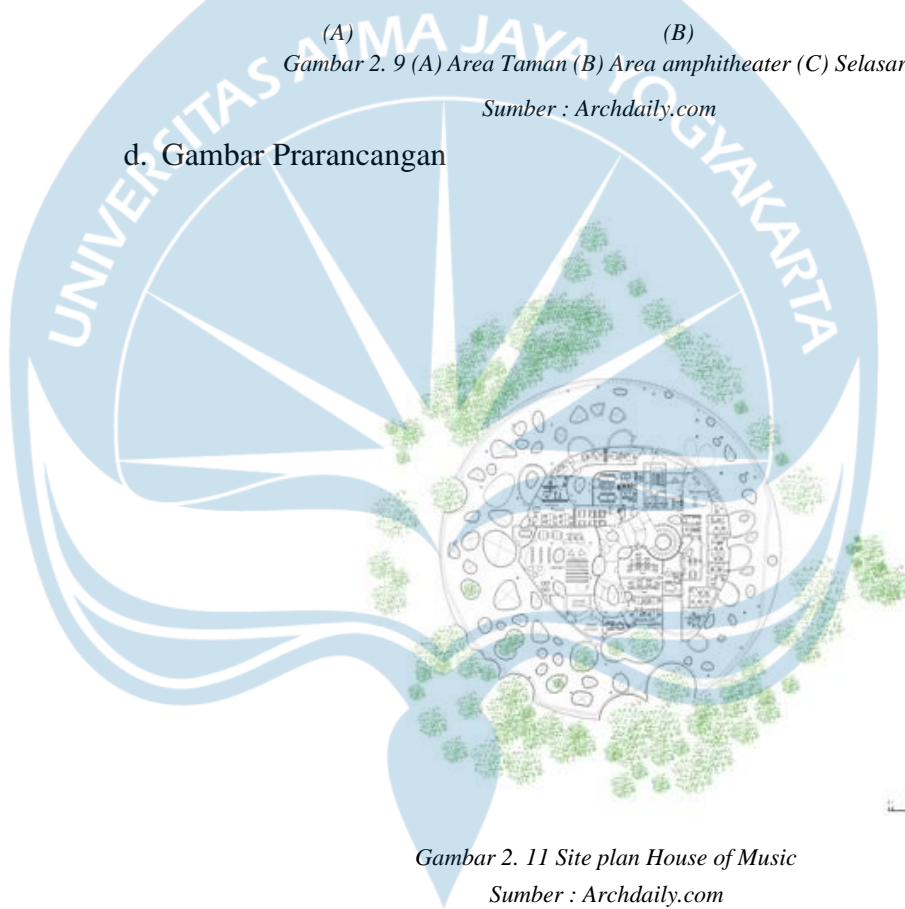
(B)

(C)

Gambar 2. 9 (A) Area Taman (B) Area amphitheater (C) Selasar

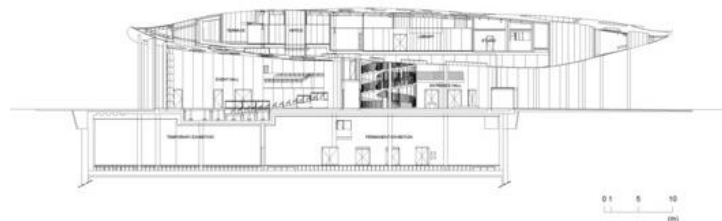
Sumber : Archdaily.com

d. Gambar Prarancangan



Gambar 2. 11 Site plan House of Music

Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 10 Gambar Potongan

Sumber : Archdaily.com

2.7.2. Center for Therapies and Meditation Riquelme 62 / Fantuzzi + Rodillo Arquitectos



Gambar 2. 12 Center for Therapies and Meditation Riquelme
Sumber : Archdaily.com

Wellbeing • 2018

Lokasi : Limache, Chile

Area : 217 m²

Arsitek: Fantuzzi + Rodillo Arquitectos

a. Fasilitas

Merupakan sebuah pusat pengembangan terapi alam dan meditasi. Fasilitas yang ada di bangunan ini yaitu teras, kafe, ruang terapi, dan ruang meditasi

b. Tata Ruang Dalam

• Material

Bangunan ini didominasi dengan penggunaan material kayu pada interiornya. Terdapat pula material kaca yang membuat bangunan yang sempit ini terlihat lebih luas.

• Pencahayaan

Bangunan ini menggunakan pencahayaan buatan dan alami. Warna lampu yang digunakan pada interior bangunan ini didominasi dengan tone warm. Pada bangunan ini terdapat

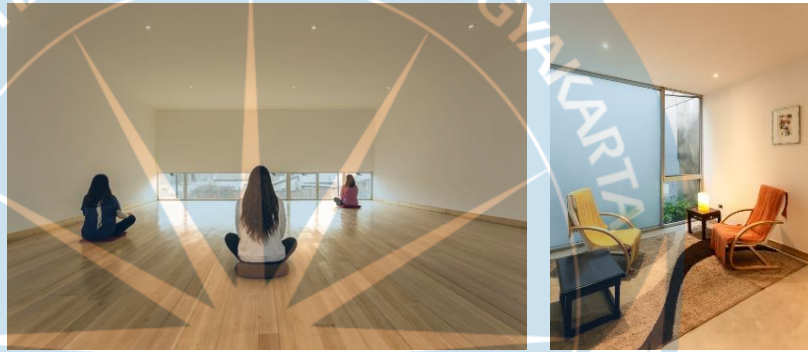
taman yang sekaligus digunakan sebagai akses masuknya cahaya matahari ke dalam bangunan.

- Warna

Menggunakan warna *earth tone* baik pada materialnya maupun furniturnya yang dipadukan dengan warna hijau dari vegetasi pada bangunan.

- Suasana

Suasana yang tercipta pada bangunan ini adalah nyaman, dekat, hangat, dan tenang. Hal ini tercipta dari perpaduan material, warna, dan zonasi yang diterapkan pada bangunan.



(A)

(B)

Gambar 2. 13 (A) Interior Ruang Meditasi (B) Interior Ruang Terapi
Sumber : Archdaily.com

c. Tata Ruang Luar

Terdapat dua void pada bangunan. Void tersebut difungsikan sebagai sebuah taman yang sekaligus sebagai ventilasi dan sumber pencahayaan pada bangunan. Pada area belakang bangunan, juga difungsikan sebagai sebuah taman mini dengan beberapa vegetasi di dalamnya.



(A)

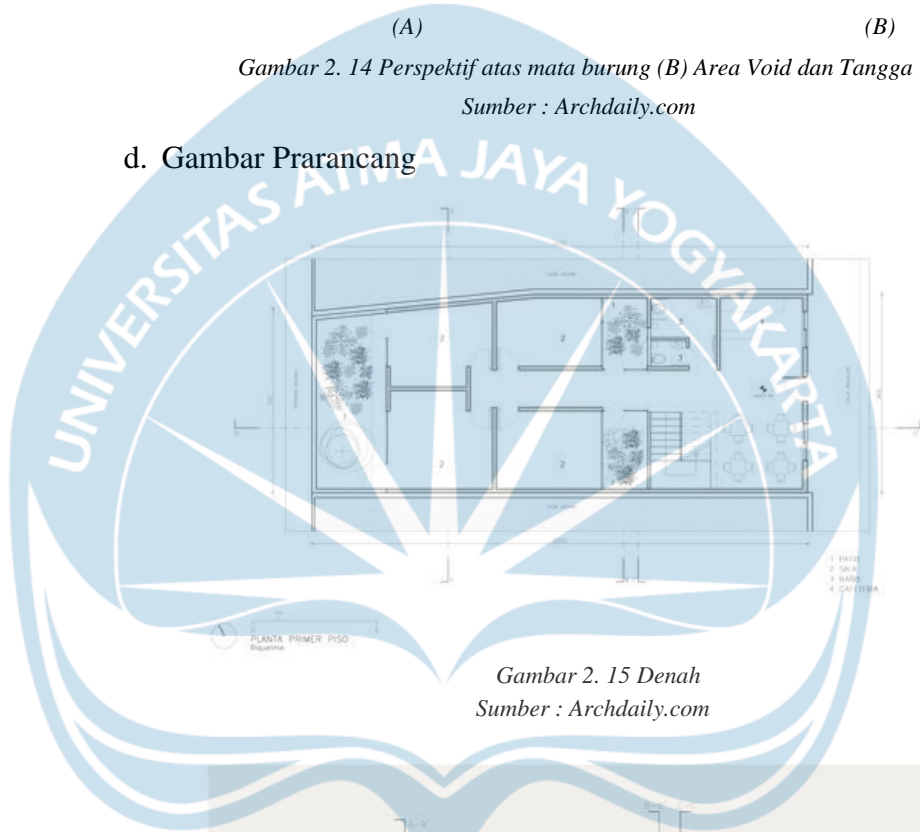


(B)

Gambar 2. 14 Perspektif atas mata burung (B) Area Void dan Tangga

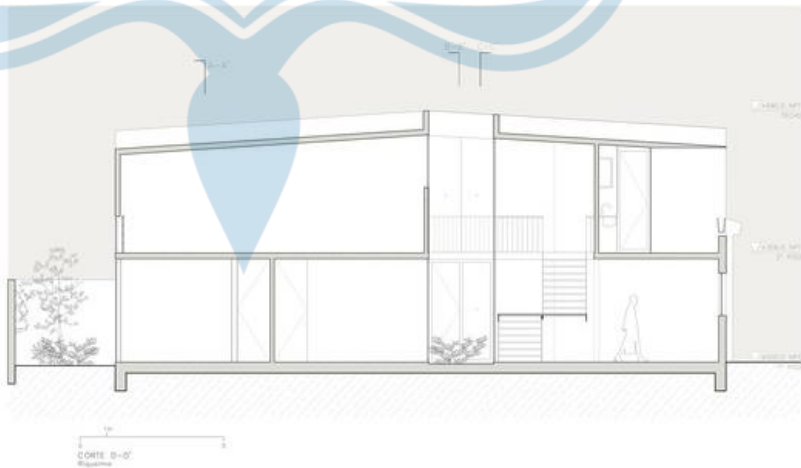
Sumber : Archdaily.com

d. Gambar Prarancang



Gambar 2. 15 Denah

Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 16 Potongan

Sumber : Archdaily.com

2.7.3. Duke Student Wellness Center / Duda|Paine Architects



Gambar 2. 17 Duke Student Wellness Center
Sumber : Archdaily.com

Wellbeing, University • 2017

Lokasi : Durham, United States

Area : 72000 ft²

Arsitek: Duda|Paine Architects

a. Fasilitas

Bangunan ini merupakan pusat penyatu program kesehatan, gizi, konseling, layanan psikologis, dan manajemen kasus siswa. Duke Student Wellness Center ini menyediakan fasilitas taman kontemplatif, ruang yoga, farmasi, ruang kesehatan siswa, ruang konseling, kantor, dan fasilitas pendukung lainnya.

b. Tata Ruang Dalam

- Material

Menggunakan material dari kayu oak yang didapatkan dari lingkungan sekitar sebagai elemen dekorasi interior dan furnitur. Bangunan ini juga menggunakan panel terakota dan kaca yang besar pada fasadnya dan juga batu alam pada elemen – elemen dekorasinya.

- Pencahayaan

Bangunan ini menggunakan pencahayaan buatan dan alami. Warna lampu yang digunakan pada interior bangunan ini

didominasi dengan tone *warm*. Fasad bangunan ini didominasi dengan kaca sebagai salah satu respon pemaksimalan pencahayaan alami.

- Warna

Menggunakan warna monokrom seperti abu – abu dan putih yang dipadukan dengan warna coklat natural dari material kayu

- Suasana

Suasana alami, bersih, dan menenangkan diciptakan oleh perpaduan material, pencahayaan dan warna pada interior dan koneksi visual dengan lingkungan disekitarnya.



(A)

(B)

Gambar 2. 18 (A) Interior Ruang Diskusi (B) Interior Ruang Konsultasi

Sumber : Archdaily.com

c. Tata Ruang Luar



(A)

(B)

Gambar 2. 19 (A) Interior Ruang Yoga (B) Interior Lobby

Sumber : Archdaily.com

Terdapat taman kontemplatif sebagai salah satu fasilitas yang menunjang psikologi pengguna dari bangunan ini. Taman didesain

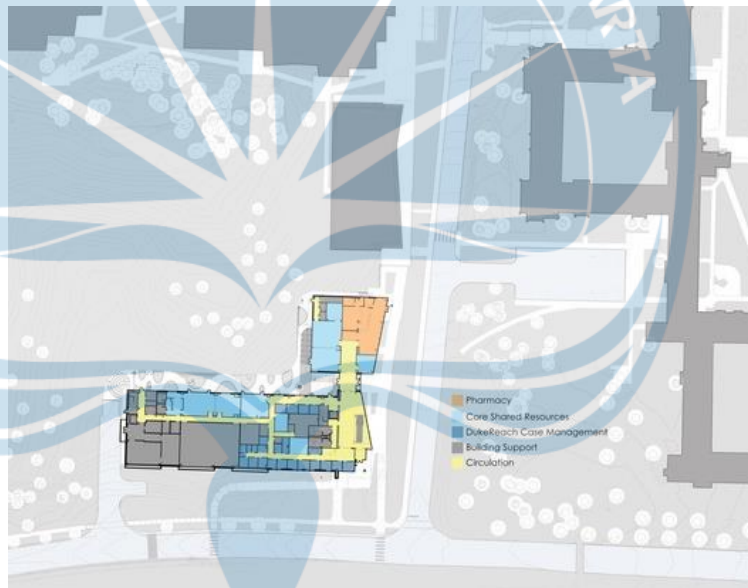
dengan hardscape dari batuan asli dan didukung dengan banyak vegetas sebagai perindang dan penambah asri.



Gambar 2. 20 (A) Eksterior (B) Taman Kontemplatif

Sumber : Archdaily.com

d. Gambar Prarancang



Gambar 2. 21 Denah
Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 22 Potongan
Sumber : Archdaily.com

2.8. STUDI KOMPARASI PRESEDEN

Tabel 2. 3 Komparasi Preseden

No	Topik	Preseden		
		House of Music Budapest	Center for Therapies and Meditation Riquelme 62	Duke Student Wellness Center
1	Tata Ruang Dalam	Material : kaca dan metal	Material : kayu	Material : kaca, panel terracotta, kayu
		Pencahayaannya : alami dan buatan (warm white)	Pencahayaannya : alami dan buatan (warm)	Pencahayaannya : alami dan buatan (warm white)
		Warna : monokrom dan coklat	Warna : earth tone	Warna : abu – abu, putih, coklat
		Suasana : relaxing dan alami	Suasana : nyaman, dekat, hangat, tenang	Suasana : alami dan menenangkan
2	Tata Ruang Luar	Taman sebagai tempat healing dan terdapat amphitheater	Pemanfaatan void sebagai taman kecil	Taman kontemplatif
3	Fasilitas	Museum, ruang pameran konvensional, ruang kelas, auditorium, perpustakaan digital, amphitheater, dan taman	Teras, kafe, 4 ruang terapi, dan ruang meditasi	Taman kontemplatif, ruang yoga, farmasi, ruang kesehatan siswa, ruang konseling, kantor, dan fasilitas pendukung lainnya.
4	Analisis Penerapan Neuroarsitektur	Aspek visual : Pencahayaannya, warna, dominasi elemen geometris dan lengkung	Aspek visual : Pencahayaannya, warna, dan dominasi bentuk kotak yang kaku	Aspek visual : Pencahayaannya, warna, bentuk kotak yang kaku, dominasi penggunaan elemen horizontal & vertikal
		Aspek Pendengaran : suara alam, penggunaan material pemantul bunyi dan penyerap bunyi, suara air	Aspek Pendengaran : Material kayu pada dinding dapat memantulkan bunyi	Aspek Pendengaran : suara alam
		Aspek Peraba : material beragam, batuan, vegetasi	Aspek Peraba : material beragam, vegetasi	Aspek Peraba : material beragam, batuan, vegetasi
		Aspek Penciuman : aroma tanaman	Aspek Penciuman : -	Aspek Penciuman : aroma tanaman

Sumber : Analisis Pribadi