

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Objek Perancangan

2.1.1. Mental Health

Masalah Kesehatan tidak hanya mencakup kesehatan fisik semata, didalamnya juga mencakup kesehatan mental atau jiwa seseorang. Kesehatan fisik dapat lebih mudah dicapai dengan menjaga pola hidup sehat, pola makan yang baik dan konsistensi gaya hidup. Sementara, masalah kesehatan mental merupakan hal yang tidak terlihat atau tidak nampak secara visual, karena terkadang hanya penderita yang dapat merasakannya ataupun bahkan penderita tidak menyadari bahwa ia memiliki kondisi mental yang kurang baik. Mental health bersangkutan dengan kesejahteraan emosi, psikologis, dan sosial seseorang yang mempengaruhi cara mereka berpikir, merasa, dan berperilaku. Ini mencakup kesejahteraan subyektif, mandiri, kompetensi, dan aktualisasi diri terhadap potensi intelektual dan emosional seseorang. Mental health juga sangat berpengaruh besar dalam mengatasi tekanan hidup yang mereka jumpai, belajar dengan baik, bekerja dengan baik, dan bagaimana mereka berperan dalam masyarakat. Menurut Prof. Dr. Mustafa Fahmi, kesehatan jiwa (mental) di bagi menjadi dua, yang pertama adalah kesehatan jiwa adalah bebas dari gejala-gejala penyakit jiwa dan gangguan kejiwaan. Dan yang kedua adalah kesehatan jiwa dimaksudkan kepada dengan cara yang aktif, luas, lengkap dan tidak terbatas. Ia berhubungan dengan kemampuan orang yang menyesuaikan diri dengan dirinya sendiri ataupun masyarakat di lingkungannya, hal itu membawa kepada kehidupan yang sunyi dari kegoncangan, penuh vitalitas (Musthafa Fahmi 1977)

2.1.2. Kondisi Mental Health Remaja

Kondisi kesehatan mental yang dibiarkan terganggu dalam periode waktu yang terus-menerus secara signifikan, sangat memungkinkan akan merubah karakter seseorang secara perlahan ke arah negatif dan semakin parah kondisinya. Penyakit mental dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya merusak interaksi atau hubungan dengan orang lain, tetapi juga dapat mengurangi produktivitas kerja dan prestasi akademik – dampak mental health buruk ke

mahasiswa – apa yang dapat dilakukan mahasiswa untuk menanggulangi stress dan memperbaiki mental health mereka.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh (Han and Pong 2015), mahasiswa cenderung memilih untuk menunda untuk mencari pertolongan kesehatan mental karena stigma masyarakat tentang hal tersebut, dan menganggap bahwa mencari pertolongan kesehatan mental dari seorang profesional adalah pilihan terakhir yang mereka miliki. Survey yang dilakukan terhadap 801 mahasiswa (649 laki-laki dan 152 perempuan) dengan rentang usia diatas 18 tahun, menunjukkan data sebagai berikut :

Type of Problems	Frequency	Percentage
Emotional problem	287	35.8%
Academic problem	99	12.4%
Negative thinking	90	11.2%
Relationship problem	83	10.4%
Suicidal thinking/self-injury	77	9.6%
Physical symptoms	66	8.2%
Sleeping problem	42	5.2%
Stress	35	4.4%
Others	22	2.7%

Tabel 2.1 Data Survey Kondisi Kesehatan Mental

Berdasarkan dari tabel hasil survey yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa masalah emosional (35.8%) , masalah akademis (12.4%) , dan pikiran negatif (11.2%) menjadi tiga hal yang paling tinggi yang dialami oleh mahasiswa. Masalah emosional yang dialami mahasiswa termasuk kesulitan dalam mengontrol emosi, merasakan sedih yang berlebihan, marah, merasakan kehampaan, depresi, dan mudah cemas. Dalam golongan masalah akademis, kesulitan dalam mengerjakan *final project* kuliah, demotivasi terhadap kepentingan akademis, dan kebingungan dalam menentukan jenjang karir masadepan adalah masalah yang paling umum dijumpai mahasiswa. Sedangkan *overthinking*, dan merasa tidak termotivasi untuk melakukan sesuatu memegang peran yang paling menonjol dalam pikiran negatif mahasiswa. Saat ini, mahasiswa memerlukan tempat yang aman dan nyaman dalam mencurahkan ekspresi dan emosi mereka, dengan cara yang lebih halus agar terhindar dari stigma masyarakat, mengingat stigma masyarakat terhadap remaja atau mahasiswa yang memiliki masalah dalam kepribadiannya masih di lihat sebelah mata oleh orang dewasa dan sekitarnya sehingga mengurungkan niat mereka untuk mencari pertolongan.

2.1.3. Mental Health Sanctuary dan Jenisnya

Mental Health Sanctuary merupakan fasilitas yang menyediakan perawatan, dukungan, dan lingkungan yang dapat mendukung individu yang menghadapi masalah kesehatan mental. Pusat kesehatan mental sangat bervariasi tergantung kepada tujuannya, pendekatan, dan layanan yang disediakan. Ini adalah beberapa jenis pusat kesehatan yang umum dijumpai :

a. Rumah Sakit Psikiatri

Rumah sakit psikiatri adalah fasilitas perawatan kesehatan mental yang memberikan perawatan intensif kepada orang-orang yang mengalami masalah kesehatan mental yang parah atau menghadapi krisis kesehatan mental. Rumah sakit psikiatri biasanya memiliki layanan rawat jalan dan inap.

b. Klinik Kesehatan Mental

Klinik kesehatan mental menawarkan berbagai layanan seperti evaluasi, diagnosis, dan terapi. Mereka juga menyediakan layanan rawat jalan untuk masalah kesehatan mental yang lebih ringan.

c. Retret dan Pusat Rekreasional

Beberapa pusat rekreasional atau retret menawarkan program kesehatan mental yang menggabungkan terapi dengan kegiatan fisik atau terapi.

d. Pusat Kesehatan Mental Komunitas

Pusat kesehatan ini adalah sumberdaya di lingkaran komunitas yang tidak hanya memberikan perawatan kesehatan mental saja, tetapi ada juga beberapa yang menyediakan pendidikan dan dukungan kesehatan mental bagi individu maupun keluarga.

Pentingnya mencari fasilitas kesehatan mental yang terpercaya dan menyediakan layanan yang diperlukan karena setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penting untuk memilih fasilitas yang paling sesuai dengan preferensi dan situasi pribadi masing-masing.

2.1.4. Emotional Outlet Space

Emotional Outlet Space merupakan salah satu bentuk dari *Mental Health Sanctuary* yang berfokus kepada suatu tempat atau ruang yang dirancang khusus untuk memungkinkan individu untuk melampiaskan emosi dan mengekspresikan diri dengan cara yang terorganisir. Tempat ini dapat berupa ruang fisik atau lingkungan yang aman dan nyaman, di mana orang dapat mengekspresikan perasaan mereka tanpa rasa takut atau tekanan. Fasilitas ini biasanya dilengkapi dengan berbagai sarana dan kegiatan yang mendukung pemulihan emosional, seperti alat-alat seni, buku-buku motivasi dan area meditasi atau yoga. *Emotional outlet space* sangat penting untuk kesejahteraan mental individu, karena memberikan ruang untuk mengatasi tekanan, mengekspresikan emosi, dan mencari cara untuk mengelola stres. Dengan adanya fasilitas ini, individu dapat membangun keterampilan *coping* yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan emosional mereka. *Emotional Outlet Space* lebih berfokus kepada kegiatan terapi secara informal, sehingga pengunjungnya mendapatkan solusi dan ketenangan melewati interaksinya dengan hal yang terdapat di dalam fasilitas dan bukan dari bimbingan tenaga profesional, seperti fasilitas, interaksi dengan instalasi yang disediakan, pencahayaan yang mendukung, dan alunan musik yang nyaman.

2.1.5. Jenis Ruang dan Organisasi Bangunan

Emotional Outlet Space ini bertujuan untuk mengakomodasi kegiatan pelampiasan emosi dengan cara yang lebih terorganisir. Sehingga memerlukan beberapa ruangan dan instalasi khusus untuk membantu proses *emotional outlet*. Beberapa ruangan inti yang diperlukan dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- *Art Room*
- *Immersive Room*
- *Rage Room*
- *Meditation Chamber*

Beberapa ruangan diatas memiliki cara dan penerapan yang berbeda terhadap bagaimana kegiatan yang dilakukan di ruang tersebut dapat mengurangi dan menekan tingkat stress remaja, hal ini dapat diklasifikasikan kedalam dua tipe yaitu aktif dan pasif

2.1.6. Penjelasan Jenis Ruangan

- *Art Room*

Art room merupakan ruangan yang dirancang untuk membantu individu dalam pemulihan emosional dan mengurangi stress melalui metode terapi seni. Terapi seni paling umum biasa diterapkan untuk mengatasi penyakit mental dan dapat membantu dalam mengendalikan manifestasi yang berkaitan dengan perilaku yang menentang secara psikososial, memperlambat penurunan fungsi kognitif, dan meningkatkan kualitas hidup. Terapi seni dapat membantu seseorang mengekspresikan diri mereka secara lebih bebas, memperbaiki kesehatan mental mereka, dan meningkatkan hubungan intrapersonal (Shukla et al. 2022). Melukis merupakan salah satu bentuk terapi seni yang paling banyak diterapkan, terdapat banyak keuntungan yang bisa diperoleh dengan memilih melukis sebagai cara untuk mengurangi tingkat stress. Salah satunya adalah mendapat kesempatan untuk mengekspresikan diri. Saat kita melukis sesuatu yang menghiasi pikiran kita, secara langsung kita menyalurkan ekspresi diri, ini membantu tubuh menjadi lebih rileks karena stress yang dirasakan tercermin dari karya yang diciptakan.

Berdasarkan jurnal tentang terapi seni dapat menurunkan kadar hormon stress kortisol yang berperan sebagai pengatur metabolisme, lemak, dan protein tubuh. Semakin rendah tingkat hormon kortisol maka akan semakin baik. Terapi seni juga meningkatkan aliran darah secara signifikan ke korteks pefontal medial. Korteks pefontal medial merupakan bagian wilayah otak yang bersangkutan dengan merasa dihargai dan emosi positif (Martin 2018).

- *Immersive Room*

Immersive Room merupakan ruangan yang diciptakan yang melibatkan kegiatan interaktif dan media yang diproyeksikan ke empat sisi tembok ruangan untuk menciptakan suasana 360° yang membuat ruangan tersebut menjadi lingkungan terapeutik. Pengalaman yang diberikan oleh *Immersive Room* mirip dengan teknologi *Virtual Reality* (VR), tetapi dalam lingkup grup, yang memungkinkan untuk menjadi lingkungan yang menstimulasi indera manusia yang membawa ketenangan terhadap pengunjungnya. Dengan menggunakan teknologi proyeksi dan audio yang canggih, ini

adalah ruangan yang memungkinkan interaksi antara pengunjung dan konten yang dipresentasikan. Pengunjung dapat aktif terlibat dalam eksplorasi dunia virtual tersebut. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan membuat pengunjung merasa terlibat secara aktif dalam konten yang sedang ditampilkan, dengan adanya konten yang menunjukkan gambar indah dan suasana yang menenangkan, pengunjung pun akan masuk kedalam suasana yang ditampilkan tersebut, sehingga dapat mengurangi tingkat stress mereka.



Gambar 2.1 Van Gogh Immersive Experience Singapore

- *Rage Room*

Rage Room merupakan ruangan khusus yang di desain untuk memungkinkan penggunanya melepaskan emosi negatif mereka seperti stress dan amarah dengan cara yang terorganisir. *Rage room* ini memfasilitasi penggunanya dengan cara pengguna diperbolehkan untuk merusak atau menghancurkan barang-barang yang memang telah disediakan. *Rage room* ini juga menjadi ruang private yang aman bagi pengguna untuk melampiaskan amarahnya tanpa perlu peduli stigma orang tentang merusak barang. Berdasarkan journal “*Raging With Things : Performance of Smashing at Rage Room*” (Lee Dahye 2020), menyebutkan bahwa merusak barang-barang di *rage room* dapat memiliki dampak positif pada kesehatan mental kita dengan memicu pelepasan hormon endorfin yang memicu perasaan bahagia, dan kegiatan ini juga sebagai bentuk katarsis untuk penggunanya. Ruangan ini cenderung memiliki efek jangka pendek terhadap peredaan emosi penggunanya dan bukan solusi yang efektif untuk skala jangka panjang dalam menyelesaikan masalah, karena bisa jadi membuat kebiasaan baru yang kurang baik dalam mengolah emosi, atau membuat *coping mechanism* emosi yang kurang baik.

- *Meditation Chamber*

Meditasi adalah metode untuk melepaskan diri dari keadaan sekitar, dimana pelakunya melepaskan diri dari dunia luar yang ruwet untuk meraih kedamaian batin yang teguh. Dalam semua bentuk mistisme dan tradisi spiritual, meditasi dianggap sebagai perjalanan menuju pikiran yang suci dan stabil (Brahm; 2011). *Meditation Chamber*, atau dikenal juga sebagai ruang meditasi adalah ruangan yang didesain khusus untuk membantu penggunanya bermeditasi secara *private* dan mencapai ketenangan dan konsentrasi selama melakukan kegiatan meditasi. Ruang ini didesain untuk memberikan lingkungan yang tenang dan terisolasi dari gangguan luar, serta untuk menciptakan suasana yang menenangkan. Ruangan ini juga difasilitasi dengan teknologi seperti suasana dan suara yang bisa di atur sendiri oleh pengguna melalui proyektor untuk menciptakan pengalaman meditasi yang sesuai dan dibutuhkan oleh pengguna sehingga proses meditasi menjadi lebih intensif.

2.2. Pendekatan Healing Environment dan Karakteristiknya

2.2.1. Pengertian Healing Environment

Healing adalah proses membangun kembali harmoni dalam diri individu dengan lingkungan sekitar, masyarakat, keluarga, dan semangat hidup (Purisari 2016). *Healing Environment* adalah pengaturan fisik yang mendukung pasien dan keluarga untuk menghilangkan stress yang disebabkan oleh penyakit, rawat inap,dll. yang berarti konsep ini mengusung ke desain lingkungan yang dibuat sedemikian rupa sebagai terapi untuk membantu proses pemulihan seseorang secara psikologis. .Dalam buku "*Health and Human Behaviour*" (K Jones, D Creedy, K Lane-Krebs, F Opreescu 2022), justru faktor lingkungan lah yang berperan paling besar dalam proses penyembuhan manusia, yaitu sebesar 40%, faktor genetik 20%, bahkan faktor medis hanya 10% dari bagian tersebut, dan 30% merupakan faktor lain. Melihat dari lingkungan memiliki faktor besar terhadap proses penyembuhan, lingkungan perlu diperhatikan lebih lanjut sehingga dapat secara efektif memberikan dampak yang baik terhadap pengunjung.

Faktor lingkungan tersebut juga dapat terdiri dari ruangan yang bersifat alamiah maupun buatan yang menerapkan prinsip *user-centered*. Penerapan prinsip *user-centered* tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Desainnya harus dapat mendukung proses pemulihan fisik dan psikis seseorang.

- b. Memiliki akses atau interaksi langsung ke alam.
- c. Terdapatnya kegiatan luar ruangan yang berhubungan langsung dengan alam.
- d. Desainnya mengarah kepada penciptaan kualitas ruang yang memberikan perasaan aman, nyaman, dan menenangkan.

2.2.2. Karakteristik *Healing Environment*

Ada tiga karakteristik yang harus diperhatikan dalam pendekatan *Healing Environment* (J Murphy, Jenna 2008) yaitu :

a. Alam

Alam adalah faktor penting dalam pendekatan *Healing Environment* karena melibatkan panca indera manusia, dan juga memiliki efek samping restoratif seperti menurunkan tekanan darah, memberikan kestabilan emosi, menurunkan kadar hormon stress dan meningkatkan energi.

b. Indera

Manusia memiliki indera yang berfungsi sebagai penunjang kegiatan dan beraktivitas layaknya makhluk sosial, indera ini meliputi penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa. Masing masing indera tersebut memiliki porsi dan caranya masing-masing dalam proses menenangkan pikiran, seperti contohnya suadra hujan, angin laut, air yang bergerak dll. dapat membuat suasana tenang dan menciptakan rasa aman. Indera penglihatan juga dapat berperan menenangkan batin lewat melihat pemandangan yang indah, cahaya alami, penggunaan warna yang spesifik, dan cahaya alami pun dapat mendorong tercapainya ketenangan. Indera Peraba menjadi dasar manusia dalam menjelajahi dunia, indera ini dapat menjadi faktor penting dalam bagaimana reaksi seseorang menerima rangsangan tertentu, dan efeknya. Indera Penciuman dapat memberi ketenangan lewat bau yang menenangkan seperti bau bunga, wewangian yang harum, dll. Dipercaya juga mencium bau yang menyenangkan dapat menekan tekanan darah dan detak jantung. Yang terakhir adalah Indera perasa, indera ini dapat terganggu saat pasien atau pengunjung mengalami sakit, atau dalam kondisi yang kurang baik.

c. Psikologis

Kondisi psikologis seseorang sangat berpengaruh dalam proses penyembuhan seseorang, karena kondisi psikologis juga menunjukkan bagaimana seseorang bereaksi terhadap situasi tertentu, dan tindakan tertentu.

2.3. Penerapan Healing Environment dalam Desain

2.3.1. Pencahayaan

Pencahayaan alami dan buatan sangat penting untuk diperhatikan karena memiliki sumber dan manfaat yang berbeda-beda. Cahaya alami diperoleh melalui bukaan pada dinding maupun langit-langit bangunan, cahaya alami memiliki manfaat sebagai penekan tingkat kecemasan psikis serta membuat emosi yang positif terhadap seseorang. Sedangkan pencahayaan buatan didapatkan dari lampu, memilih warna dan suhu lampu yang pas juga berpengaruh kepada kondisi psikis pengunjung, dengan menggunakan lampu yang memberi kesan hangat dan nyaman akan membuat pengunjung lebih rileks dan nyaman.

2.3.2. Warna

Secara psikologis, tubuh manusia terhadap rangsangan warna, tiap warna memiliki efek yang berbeda didalam desain. Warna yang biasanya digunakan adalah warna yang lembut dan memiliki dan mendekati unsur alam. Penggunaan warna biru yang lembut memicu perasaan yang menenangkan dan menimbulkan optimisme pada penglihatnya

2.3.3. View (Pemandangan)

Estetika ruangan yang di atur dengan baik dan sedemikian rupa juga dapat mempengaruhi kondisi psikis seseorang (Nursalam et al. 2018). Akses view langsung ke ruangan seperti bukaan jendela yang besar dan menghadap langsung ke taman atau pemandangan menjadi alternatif yang baik dalam menstimulus kesehatan dan mengurangi stress.

2.3.4. Suara

Suara juga menjadi salah satu faktor penyokong pendekatan *healing environment* yang sangat penting karena bunyi-bunyian atau musik yang didengar oleh manusia dapat mengatur hormon yang dapat mempengaruhi kondisi psikis seseorang, banyak dijumpai pada praktik psikiatri sendiri bahwa musik digunakan sebagai tidak hanya sarana penyembuhan, tetapi juga sebagai peningkat kualitas kepribadian seseorang. Bunyi bila di klasifikasikan berdasarkan sumbernya dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Suara Alam

Suara alam adalah suara yang berasal dari alam seperti contohnya bunyi hujan, hembusan angin, dll.

b. Suara Buatan

Bunyi yang dihasilkan oleh buatan manusia seperti suara yang keluar dari alat musik, atau lagu merupakan suara buatan. Suara jenis ini juga dapat menstimulus kesehatan dan mengurangi stress apabila di atur dengan benar dan tertuju.

2.3.5. Wewangian

Menurut (Nursalam et al. 2018), Aroma atau wewangian dapat menstimulus indera penciuman manusia untuk merangsang bagian otak yang bekerja untuk mengontrol emosi seseorang. Aroma tersebut dapat di terapkan dalam menggunakan wewangian pada ruangan yang cenderung membuat seseorang merasa rileks, seperti wangi bunga yang segar, atau bau yang nyaman saat terhirup oleh hidung manusia.

2.3.6. Seni

Seni juga dapat dipercaya dapat mengurangi tingkat stress pada seseorang, berdasarkan penelitian Roger Ulrich dalam *Journal of Green Building* menunjukkan bahwa seni yang didalamnya menampilkan unsur alam memiliki dampak positif terhadap kesehatan pasien (Roger S. Ulrich 2001).

2.4. Studi Preseden

2.4.1. Kindergarten GALAXIE eR Varndorf



Gambar 2.2 Kindergarten GALAXIE eR Varndorf

Nama	: Kindergarten GALAXIE eR Varndorf
Tipologi	: Fasilitas Pra-Sekolah
Lokasi	: Varnsdorf, Republik Ceko
Tahun	: 2024
Luas	: 1120 m ²
Arsitek	: RG Architects Studio

Kindergarten GALAXIE eR Varndorf merupakan fasilitas pra-sekolah yang terletak di kota Varnsdorf. *Layout* bagian dalam bangunan memiliki dua bagian yang terpisah yang masing-masing dapat menampung 25 anak. Atrium hijau yang terdapat pada jantung bangunan ini memungkinkan anak-anak untuk melakukan kegiatan fisik seperti bermain sambil belajar dengan tenang.



Gambar 2.3 Atrium Hijau Kindergarten GALAXIE eR Varndorf



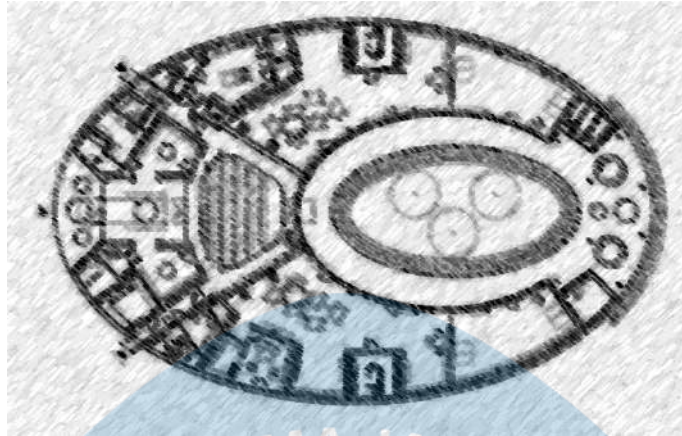
Gambar 2.4 Atrium Hijau Kindergarten GALAXIE eR Varndorf

Adanya void diatas atrium hijau berfungsi untuk menambah sirkulasi udara dan pencahayaan alami masuk kedalam ruang dengan ideal. Terdapatnya vegetasi berupa pohon sakura yang baru ditanam juga dapat ditunjuk sebagai *point of interest* dari bangunan ini.



Gambar 2.5 Hall Berbentuk Organik

Bentuk bangunan yang organik juga menggambarkan kebebasan, keterbukaan dan harmoni dengan alam. Interior bangunan ini di *design* dengan warna yang cenderung tenang dengan accent warna putih dan coklat sebagai warna furniturnya, plafond dari ruangan-ruangan kelas juga dibuat unik dengan banyaknya aksan lampu yang unik.



Gambar 2.6 Denah Kindergarten GALAXIE eR Varndorf

Denah memiliki penataan ruang yang cenderung terbuka luas pada setiap ruangnya, memungkinkan anak-anak untuk melakukan kegiatan fisik pula didalam bangunan. Walaupun memiliki bentuk yang organik, bangunan ini cenderung memiliki denah yang simetris.

2.4.2. Dotsss Children's Museum



Gambar 2.7 Dotsss Children's Museum

Nama : Dotsss Children's Museum
Tipologi : Museum dan *Public Space*
Lokasi : Chengdu, China
Tahun : 2023
Luas : 5736 m²
Arsitek : DL Atelier

Dotss Children's Museum merupakan pusat aktifitas anak-anak yang terletak di kota Chengdu, China. Area ini dilengkapi dengan banyak aktifitas seperti pusat olahraga yang beragam, area camping, dll. yang bertujuan untuk mendorong eksplorasi dan kreativitas anak-anak. Bangunan ini terdiri dari massa bangunan yang saling terbuka satu sama lain dan terhubung oleh atrium halaman luar, sehingga akses dan jalur kunjungan menjadi sangat fleksibel. Pengunjung dapat memilih ruang pameran yang mereka inginkan setelah melewati halaman utamanya. Dengan interior yang sangat terbuka dan berukuran relatif luas, memungkinkan anak-anak untuk berlarian bebas tanpa halangan atau teguran di dalam ruangan.



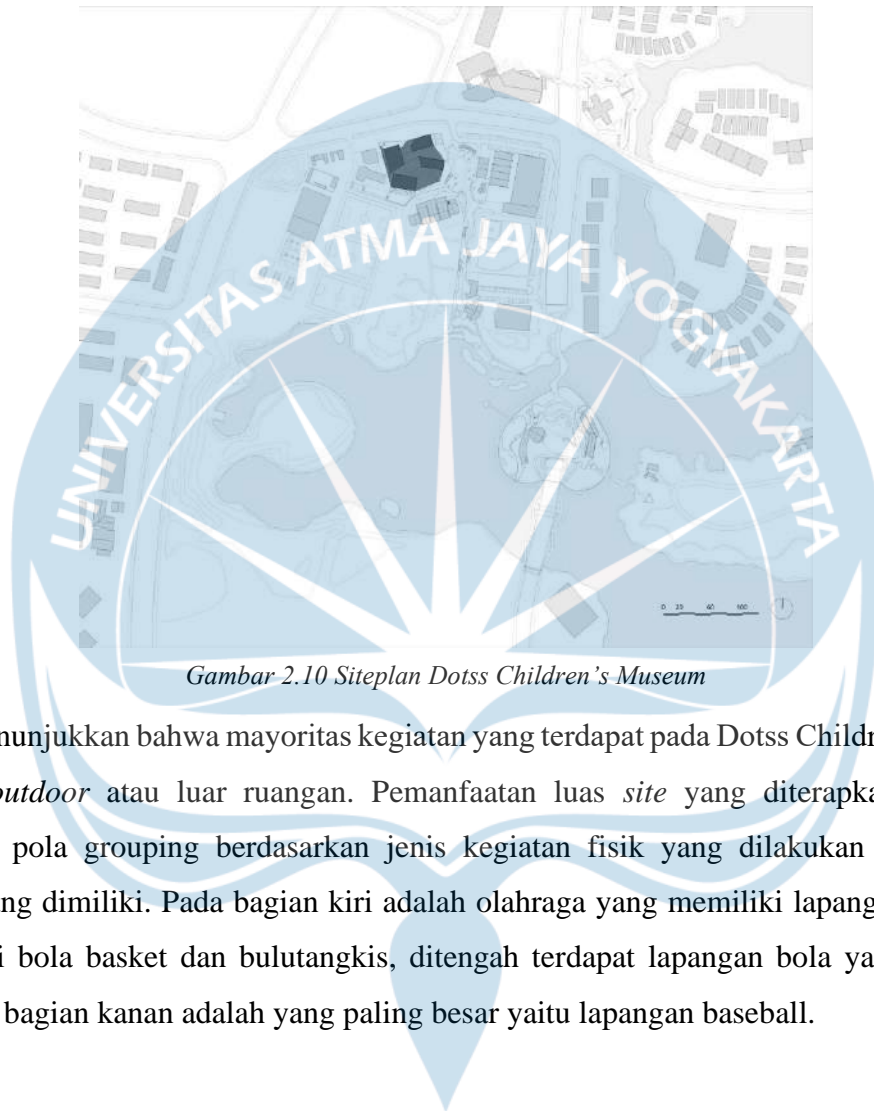
Gambar 2.8 Interior Dotss Children's Museum

Interior yang memiliki warna netral dengan aksen warna pada tangga dan *railingnya* menjadikan tangga lebih *stand out* dibandingkan dengan fasilitas lainnya dengan cara yang minimalis. Tangga yang di multifungsikan sebagai tempat duduk bagi wali anak-anak yang sedang beraktifitas didalam ruangan juga merupakan ide yang sangat brilian dan dapat diterapkan baik, sehingga wali dapat mengawasi anak-anak sambil beristirahat tanpa perlu membuang tenaga lebih.



Gambar 2.9 Ruang Terbuka Dotss Children's Museum

Dengan adanya berbagai kegiatan seperti melukis, menggambar, bahkan olahraga fisik seperti sepak bola menunjukkan bahwa museum ini dirancang untuk menjadi adaptif yang berarti kegiatannya dapat berubah-ubah suatu saat untuk memenuhi kebutuhan, dan menjadikan museum ini tetap relevan dan menarik bagi anak-anak seiring waktu.



Gambar 2.10 Siteplan Dotss Children's Museum

Siteplan menunjukkan bahwa mayoritas kegiatan yang terdapat pada Dotss Children's Museum dilakukan *outdoor* atau luar ruangan. Pemanfaatan luas *site* yang diterapkan cenderung membentuk pola *grouping* berdasarkan jenis kegiatan fisik yang dilakukan dan ukuran lapangan yang dimiliki. Pada bagian kiri adalah olahraga yang memiliki lapangan berukuran kecil seperti bola basket dan bulutangkis, ditengah terdapat lapangan bola yang berukuran sedang, dan bagian kanan adalah yang paling besar yaitu lapangan baseball.