

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dengan kita memahami karakter pengidap gangguan jiwa serta tingkatan sakitnya, maka desainer mengetahui treatment desain seperti apa yang harus di pakai. Tiap karakter gangguan jiwa memiliki kebutuhan masing-masing dan elemen apa saja yang di hindari. Pada umumnya penyakit gangguan kejiwaan tidak disarankan untuk mengaplikasikna warna merah, hitam dan warna mencolok lainnya. Untuk bentukan tidak disarankan menggunakan bentukan abstrak, siku, pola berulang, dan *zig-zag*. Kesan pada klinik kejiwaan lebih baik hindari kesan mengisolasi karna akan membuat pasien tertekan, yang mengakibatkan pasien tidak merasa nyaman dan tenang.

Desain khusus seperti pada ruang VIP memiliki sirkulasi yang luas, hal ini diterapkan karena pengidap gangguan jiwa tidak bisa berada diruangan yang terkesan sempit karna pasien akan tidak merasa nyaman dan berakibat emosional meningkat. Furniture didesain senyaman mungkin dan dalam kamar ini perancang menggunakan tempat tidur standart rumah sakit guna mempermudah pemeriksaan dan kegiatan pasien.

Desain yang dihadirkan pada proyek klinik kejiwaan ini lebih mengarah ke kesan alam. Alam disini lebih ditekankan pada penggunaan warna hijau pastel, coklat tua dan coklat muda yang berasal dari berbagai macam jenis kayu serta bukaan seperti jendela yang cukup besar sehingga membuat cahaya matahari masuk dengan maksimal. Kesan yang di hadirkan memang tidak berpengaruh besar terhadap kesembuhan pasien, namun dari adanya kesan alam ini diharapkan mampu menstabilkan kejiwaan pasien dan membuat tenang suasana hati.

5.2 Saran

Setelah perancang melakukan beberapa studi banding dan membaca buku mengenai kejiwaan, perancang menyarankan agar terus memantau perkembangan pasien dan

karakter pasien dari awal pasien masuk klinik hingga ia sembuh. Untuk mengolah elemen estetis tidak bisa sembarang desain, harus sesuai dengan kebutuhan treatment pasien dan hindari dari treatment yang membuat pasien tidak stabil kejiwaannya.

