

Seni dan Desain Yang Berkelanjutan

Priska Saviorien Adimercaya, Hendra Setiawan, Anastasia Mildya, Wieke Tasman, Alisha Sugianto, Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Camarray Taraka Prattiwa, Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, Vaneza Gabriella, Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman, Jennifer Levina, Christine Claudia Lukman, Melanie Kurnia, Yunita Setyoningrum, Kezia Vania Valentina, Jessica Yonatia, Elizabeth Susanti, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono, Devran Vito Apriliawan, Grace Beatrice, Alvi Aprianty, Abigail Oktavia, Carolyne Jeaniece William, Lois Dennisa

Editor: Elizabeth Susanti, Monica Hartanti

Seni dan Desain yang Berkelanjutan

Judul

Seni dan Desain yang Berkelanjutan

Penulis

Priska Saviourien Adimericya, Hendra Setiawan, Anastasia Mildya, Wieke Tasman, Alisha Sugianto, Ariesa Pandanwangi, Belinda Sukapura Dewi, Camarray Taraka Prattiwa, Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, Vaneza Gabriella, Rene Arthur Palit, Naniwati Sulaiman, Jennifer Levina, Christine Claudia Lukman, Melanie Kurnia, Yunita Setyoningrum, Kezia Vania Valentina, Jessica Yonatia, Elizabeth Susanti, Nathalia Yunita Sugiharto, Astrid Austranti Yuwono, Devran Vito Apriliawan, Grace Beatrice, Alvi Aprianty, Abigail Oktavia, Carolyne Jeaniece William, Lois Denissa.

Editor

Elizabeth Susanti
Monica Hartanti

Desain Tata Letak

Vanessa Wirjadisastra

Desain Sampul

Hastia Fathsyadira

15.5 x 23 cm, vi + 168 hlm. Cetakan I, Januari 2024

ISBN: 978-979-034-007-7

Diterbitkan oleh:

PT. Pelita Ilmu

Jalan Simpang Industri No. 8

Kel. Arjuna Kec. Cicendo, Bandung – 40172

hi@pelitailmupenerbit.com

Anggota IKAPI No. 146/JBA/05

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas diselesaikannya buku yang berjudul “Seni dan Desain yang Berkelanjutan”. Buku ini merupakan salah satu kiprah keilmuan seni rupa dan desain yang berisi kumpulan inspirasi dalam mencipta karya-karya yang mendukung pemerintah dalam upayanya mewujudkan pembangunan berkelanjutan yang termasuk dalam agenda *Sustainable Development Goals* atau SDG’s, ditetapkan PBB dengan skema 17 tujuan dan 169 capaian terukur. Penyusunan buku ini masih banyak kekurangan dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan. Di akhir kata, semoga buku ini dapat bermanfaat.

Selamat membaca.

DAFTAR ISI

**01-19 Edukasi Khasiat Ramuan Rempah-
Rempah Indonesia untuk Perempuan
Masa Kini Melalui Buku**

Priska Saviourien Adimericya¹, Hendra Setiawan²

**20-39 Edukasi Penyakit Lupus Terhadap
Generasi Muda Indonesia Melalui
Buku Elektronik**

Anastasia Mildya¹, Wieke Tasman²

**40-51 Jamur sebagai Inspirasi Proses
Penciptaan Karya Seni Fantasi
Kontemporer**

Alisha Sugianto¹, Ariesa Pandanwangi²,
Belinda Sukapura Dewi³

**52-71 Konsep *Ethical Fashion* Dalam *Re-
Branding Bell Society* sebagai Produk
Berbahan Kulit Vegan**

Camarray Taraka Prattiwa¹, Monica Hartanti², Berti Alia
Bahaduri³

**72-94 Mengenalkan Jamu Jawa Melalui
Buku Ilustrasi Interaktif Anak**

Vaneza Gabriella¹, Rene Arthur Palit²,
Naniwati Sulaiman³

- 95-113 Menjaga Keberlanjutan Kekayaan Kuliner Indis Melalui Buku Resep Makanan**
Jennifer Levina¹, Christine Claudia Lukman²
- 114-123 Pertimbangan Proksemik Pada Ruang untuk Pengguna dengan Kondisi Gangguan Psikis Ringan**
Melanie Kurnia¹, Yunita Setyoningrum²
- 124-141 Promosi *Online* Produksi Kerajinan Lokal Enceng Gondok Javatarum**
Kezia Vania Valentina¹, Jessica Yonatia², Elizabeth Susanti³
- 141-150 Upaya Pelestarian Motif Kawung Melalui Penerapan Fasilitas Duduk Kekinian Amfiteater Hotel GAIA Bandung**
Nathalia Yunita Sugiharto¹, Astrid Austranti Yuwono², Devran Vito Apriliawan³, Grace Beatrice, Alvi Aprianty⁴, Abigail Oktavia⁵
- 151-168 VERVERSEN
Inspirasi Motif Bouquet Delft Blue dan Batik Buketan pada Koleksi Busana Siap Pakai Wanita**
Carolyne Jeaniece William¹, Lois Denissa²

Pertimbangan Proksemik Pada Ruang untuk Pengguna dengan Kondisi Gangguan Psikis Ringan

Melanie Kurnia¹, Yunita Setyoningrum^{2*}

Program Studi Desain Interior

Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65

Bandung 40164, Jawa Barat- Indonesia

*Email korespondensi :yunita.setyoningrum@art.maranatha.edu

PENDAHULUAN

Isu kesehatan mental sejak dahulu telah menjadi bagian dari pemenuhan kesehatan manusia seutuhnya. Sejak tahun 2015, isu kesehatan mental menjadi perhatian global melalui target PBB yakni *Sustainable Development Goals* yang ke-3. Komitmen SDG ke-3 adalah mengurangi hingga 1/3 jumlah kematian dini akibat penyakit tidak menular, meningkatkan Kesehatan dan kesejahteraan mental, serta mencegah serta mengobati penyalahgunaan zat seperti narkoba dan alkohol (Firmansyah & Widjaja, 2022). Hal ini yang melatar belakangi penulisan artikel ilmiah ini.

Menurut UU no.18 tahun 2014 tentang Kesehatan Jiwa, kondisi gangguan kesehatan mental sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu gangguan pada orang dengan masalah kejiwaan (ODMK) dan orang dengan gangguan jiwa (ODGJ) (Undang-Undang RI tentang Kesehatan Jiwa, 2014). Simanjuntak (2013) menyatakan apabila mengalami gangguan kesehatan mental, maka seseorang tidak akan terjadi gangguan pada empat aspek utama, yaitu aspek hubungan sosial, emosional (depresi, kecemasan), pemeliharaan tubuh (terdapat kecenderungan mengabaikan atau merusak tubuh), dan ketidakseimbangan kerja (mengalami kejenuhan atau sebaliknya bekerja berlebihan) (Saputri & Rahayu, 2020).

Berangkat dari latar belakang tersebut, diketahui bahwa manusia dengan permasalahan kesehatan mental akan mengalami kesulitan dalam hubungan sosialnya. Padahal orang-orang dengan gangguan kesehatan mental ini perlu berinteraksi dengan orang lain dan membutuhkan layanan kesehatan berupa tatalaksana dasar dan lanjutan untuk memperbaiki kondisi kesehatannya. Dalam penelitian ini, permasalahan yang diangkat adalah bagaimana proksemik dapat diterapkan dalam ruang untuk pengguna ruang yang memiliki gangguan berinteraksi dengan orang lain.

Manusia sendiri sesungguhnya merupakan makhluk sosial yang dalam kesehariannya melakukan interaksi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sesama manusia maupun suatu objek. Interaksi tersebut dan bisa terjadi di mana saja dan kapan saja selama baik disadari atau tidak. Interaksi juga berlangsung antara manusia dengan lingkungan, di mana terjadi hubungan timbal balik dinamis berupa manusia melakukan aksi terhadap lingkungan atau merubah lingkungannya, begitu pula sebaliknya di mana suatu keadaan lingkungan akan menyebabkan manusia bereaksi (Hidjaz, 2011).

Salah satu bentuk lingkungan tempat terbentuknya interaksi manusia adalah ruang fisik (material). Ruang fisik yang didefinisikan oleh Ching (1996) adalah ruang-ruang interior yang mula-mula terbentuk dari suatu sistem struktur bangunan, kemudian lebih dipertegas lagi oleh adanya bidang dinding dan langit-langit dan melalui bukaan jendela dan pintu, yang berhubungan dengan ruang lainnya. Ruang fisik mewadahi bentuk interaksi yang terjadi pada manusia dengan manusia lain maupun terhadap ruang tersebut (Ching, 1996).

Dalam berinteraksi dengan sesama manusia maupun objek, Hall (1963) menyatakan bahwa setiap manusia memiliki 4 zona di mana zona yang dipakai adalah tergantung dari hubungan dengan orang lain dan aktivitas yang dilakukan. Keempat zona tersebut direpresentasikan dalam jarak-jarak fisik yang disebut sebagai jarak proksemik (kedekatan). Jarak-jarak tersebut terbagi dalam zona

jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial, dan jarak publik yang bervariasi dalam hal kualitas dan kuantitas stimulasi. Berbagai bentuk interaksi dapat terjadi terkait dengan bagaimana upaya manusia dalam mempertahankan jarak yang nyaman ketika berada dalam sebuah kondisi dan lingkungan tertentu (Halim, 2005).

Adapun tujuan dalam artikel ilmiah ini, penulis menerapkan kajian jarak proksemik bagi variasi penderita gangguan psikis ringan pada sebuah konsep desain sebuah tempat pusat terapi dan relaksasi dengan konsep resort, yang selanjutnya akan disebut *relaxation and therapy resort*. Desain ini khususnya diperuntukkan untuk orang-orang dengan gangguan psikis ringan dari kalangan masyarakat menengah ke atas, yang umumnya terjadi karena dipicu oleh *stress* dalam hidupnya. Fasilitas ini dirancang agar para pasien dapat mendapatkan tatalaksana perawatan kesehatan mental seakan-akan seperti liburan untuk menenangkan diri tanpa merasa direndahkan.

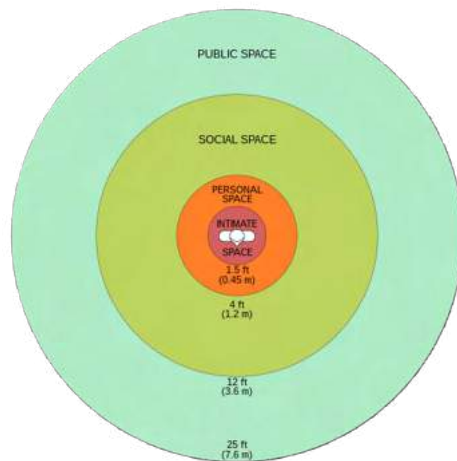
Literatur Proksemik

Teori proksemik menurut North (1990) berawal dari Edward T. Hall yang menciptakan istilah proksemik (*proxemics*) yang berasal dari akar kata bahasa Latin *prox-* (seperti dalam *proximity*) dengan imbuhan *-emic*. Sedangkan proksemik (*proxemics*) adalah jarak antar manusia yang dianggap paling menyenangkan untuk melakukan interaksi sosial, sedangkan privasi merupakan mekanisme kontrol antar individu dalam mengatur interaksi tersebut (Halim, 2005).

Pendapat lain dikemukakan oleh Balendatt dkk (2010) yang menyatakan bahwa seseorang akan menggunakan jarak tertentu, bahasa tubuh, dan melakukan orientasi tertentu untuk mengatur hubungannya dengan orang lain. Proksemik digunakan secara implisit maupun eksplisit. Terkadang seseorang juga memanipulasi fitur-fitur ruang tetap (*fixed, immobile*) dan bergerak (*semi-fixed, movable*) untuk mengkondisikan hubungan dirinya dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Manipulasi ini dapat berupa metode eksploitasi terhadap satu objek atau benda sehingga

perhatian pengguna ruang pada objek terarah pada objek atau orang tertentu (Ballendat dkk., 2010).

Berdasarkan pada beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa proksemik merupakan sebuah teori yang awalnya dikemukakan oleh Edward T. Hall mengenai jarak fisik yang nyaman bagi manusia dalam berinteraksi. Jarak fisik tersebut dibagi menjadi 4 jenis jarak yaitu jarak intim (0-45 cm), jarak pribadi (45-120 cm), jarak sosial (120-360 cm) dan jarak publik (>360 cm) seperti tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Jarak Proksemik menurut Edward T. Hall

Temuan Hall ini sangat bermanfaat sebagai dasar dalam membuat rancangan atau mengambil keputusan desain tentang ukuran minimum atau maksimum dalam ruangan, ruang duduk (*lounge*), tempat pertemuan, rapat, seminar dan sebagainya.

Dalam perkembangannya, proksemik tidak hanya mengarah pada jarak interaksi antar manusia secara fisik saja, namun juga berkembang menjadi komunikasi non-verbal manusia dalam interaksinya yang melibatkan bahasa tubuh, gestur, dan anggota tubuh lainnya.

Selanjutnya Westin (1970) menyebutkan ada empat jenis privasi yang masing-masing memiliki karakteristik dan kegunaan yang berbeda (Halim, 2005). Keempat jenis privasi tersebut adalah:

- a) *Solitude*: keadaan bebas dari pengamatan orang lain
- b) *Intimacy*: keadaan bersama dengan orang lain namun bebas dari dunia luar
- c) *Anonymity*: keadaan tidak dikenali bahkan dalam keramaian
- d) *Reserve*: keadaan di mana seseorang membuat batasan psikologis untuk mengendalikan gangguan yang tidak diinginkan.

Berdasarkan pada bahasan di atas, suatu bahasa non-verbal yang ditampilkan dalam interaksi manusia menunjukkan bagaimana seseorang berupaya untuk membangun sebuah jarak yang dianggap paling nyaman bagi mereka untuk berinteraksi dalam sebuah ruang, dan juga untuk mendapatkan tingkat privasi yang diinginkan.

Penderita gangguan psikis dapat memiliki beberapa batasan atau ketakutan terhadap suatu objek atau situasi, misalnya terhadap keramaian atau sunyi. Seperti yang dideskripsikan oleh Maslim, penderita akan merasakan kecemasan atau kepanikan yang berlebihan saat berada dalam situasi yang ditakuti. Pasien yang takut terhadap keramaian akan berusaha untuk menghindari dan menyendiri. Sedangkan penderita yang merasa takut akan sunyi akan berusaha mencari sumber suara atau menghasilkan suara agar dapat membuat dirinya tenang (Maslim, 2001).

METODE PENELITIAN

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian, maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan studi kasus merupakan pendekatan yang paling tepat untuk mengungkap pemanfaatan ruang untuk kondisi gangguan psikis ringan yang berbeda-beda, maka peneliti dapat mempelajari semaksimal mungkin setiap ruang yang ada dan kontribusinya terhadap interaksi dan aktivitas penderita dengan orang lain atau objek lain.

Peneliti mengangkat fenomena ini sebagai bahan kajian penelitian dikarenakan peneliti melihat adanya keunikan di dalamnya. Peneliti merasa terdorong untuk mengetahui secara lebih dalam mengenai fenomena di mana para penderita gangguan psikis ringan yang berbeda-beda berada dalam satu ruangan yang sama, maka dibutuhkan penerapan desain yang dapat diterima atau dimanfaatkan oleh semua.

PEMBAHASAN

Karena setiap penderita gangguan psikis ringan memiliki zona nyaman pribadi yang berbeda-beda, maka diperlukan pendekatan desain khusus sehingga ruang untuk aneka pengguna dapat digunakan untuk berbagai variasi kebutuhan mereka. Untuk itu, perlu dicari solusi desain yang fleksibel atau membagi ruangan menjadi beberapa zona *setting* yang berbeda-beda. Desain fleksibel maksudnya adalah membuat rancangan *furniture* atau interior yang dapat diubah-ubah tergantung pada kebutuhan penderita sebagai penggunanya. Selain harus bersifat fleksibel, pembagian zona pun harus jelas sehingga penderita tidak merasa bingung. Pembagian zona dapat menjadi zona pribadi dan zona publik.

Di dalam zona pribadi, penderita akan memiliki privasi sehingga tidak perlu takut proksemiknya terganggu, namun tetap dengan desain ruang, furnitur, dan sirkulasi yang mendukung. Di zona publik, penderita akan bertemu banyak orang bahkan penderita lainnya yang memiliki kebutuhan yang sama maupun sama. Maka dari itu, di dalam zona publik pun tetap harus terbagi lagi menjadi beberapa area yang mendukung kebutuhan proksemik penderita. Terdapat area di mana orang-orang dapat berkumpul atau bercengkrama dengan furnitur yang dapat digunakan bersama-sama dan membuat orang jadi berkumpul. Di sisi lain, dibuat juga area untuk orang-orang yang lebih nyaman menyendiri atau suka keadaan yang tidak terlalu ramai. Area ini dibuat sedikit terpendil misalnya pada pojok ruangan, namun tetap terbuka sehingga tetap ada orang lain yang dapat mengawasi. Area ini diberikan kursi-kursi untuk satu orang (*personal* atau *single chair*), dan bukannya sofa

besar. Contoh penerapan lainnya adalah pada desain kamar tidur pada *relaxation and therapy resort* yang desainnya dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan (lihat Gambar 2). Di dalam kamar terdapat sebuah pintu yang dapat menyambungkan kamar yang satu dengan kamar yang berada di sebelahnya. Hal ini ditujukan agar penderita dengan gangguan ketakutan akan sepi atau sendiri dapat dijadikan satu sehingga mereka dapat berkomunikasi atau menemani satu sama lain. Walaupun tergabung dalam satu kamar, masing-masing klien tetap akan mendapatkan zona privasi masing-masing karena pintu tersebut terletak di pinggir kamar, bukan di tengah-tengah.

Selain pintu, juga terdapat furnitur kabinet televisi dan lemari pakaian yang digabung menjadi satu kesatuan dan dapat digunakan tergantung kebutuhan klien. Dari samping meja atau dari bagian belakang kabinet dengan cermin yang dapat dikeluarkan dimasukkan. Hal ini bertujuan agar apabila klien tidak suka bercermin atau takut terhadap cermin, cermin dapat tetap tersimpan rapi di dalam kamar. Kemudian, kabinet televisi dan lemari memiliki satu pintu geser yang dapat menutup salah satu bagian saja. Tujuannya adalah agar klien yang tidak menyukai suara berisik atau tidak ingin menonton televisi dapat menutup kabinet dengan pintu tersebut. Sebaliknya, apabila klien dengan kondisi membutuhkan suara dari televisi agar suasana menjadi lebih ramai, maka pintu tersebut dapat digeser untuk menutup lemari.



Gambar 2. Potongan kamar pada *relaxation and therapy resort*

desain *relaxation and therapy resort* ini. Karena setiap penderita memiliki zona nyaman personal yang berbeda-beda, maka desain ruang bagi fasilitas gangguan kesehatan mental perlu lebih peka dalam pertimbangan faktor psikologis pengguna ruang, seperti dalam hal pengalokasian ruang dan *setting* ruang yang memungkinkan variasi kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang ruang secara fleksibel, dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan penggunanya. Selain itu hal yang dapat dilakukan adalah memberikan opsi atau pilihan *setting* ruang sehingga pengguna dengan variasi gangguan kesehatan mental dapat menempatkan dirinya pada zona yang dianggap paling nyaman atau sesuai untuk dirinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis berterima kasih kepada Shirly Nathania Suhanjyo atas kerjasamanya untuk memberikan masukan dalam artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ballendat, T., Marquardt, N., & Greenberg. (2010). Proxemic Interaction: Designing for a Proximity and Orientation-Aware Environment. *Proceedings of the ACM Conference on Interactive Tabletops and Surfaces*, 121–130.
- Ching, F. D. K. (1996). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (6 ed.). Erlangga.
- Firmansyah, Y., & Widjaja, G. (2022). *MASALAH-MASALAH DALAM KESEHATAN JIWA*. 5(1).
- Halim, D. (2005). *Psikologi Arsitektur: Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Grasindo.
- Hidjaz, T. (2011). *Interaksi Psiko-Sosial di Ruang Interior*. Itenas.
- Undang-Undang RI tentang Kesehatan Jiwa, 18 (2014).
- Maslim, R. (2001). *Uku Saku Diagnosis Gangguan Jiwa Rujukan Singkat Dari PPDGJ III dan DSM-5*. FK Unika Atmajaya.
- Saputri, R., & Rahayu, D. A. (2020). Penurunan Resiko Bunuh Diri Dengan Terapi Relaksasi Guided Imagery Pada Pasien Depresi Berat. *Ners Muda*, 1(3), 165. <https://doi.org/10.26714/nm.v1i3.6212>

BIODATA



Melanie Kurnia merupakan alumni Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha angkatan 2013 yang lulus pada tahun 2017. Ketertarikannya dalam bidang desain tata ruang serta psikologi ruang mendorongnya untuk memilih topik tugas akhir desain fasilitas *relaxation and therapy resort* untuk pengguna dengan gangguan kesehatan mental.



Yunita Setyoningrum adalah staf pengajar Departemen Desain Interior, Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia. Pengalaman mengajarnya meliputi mata kuliah Studio Desain Interior, Metode Penelitian Desain, Studi Faktor Manusia, dan Desain Interior Hijau. Pengalaman penelitiannya meliputi penelitian tentang tata ruang terutama di lingkungan domestik, yang berkaitan dengan interaksi sosial manusia, serta tradisi dan budaya Indonesia.