

# SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan  
Periode 79 Semester Ganjil 2022/2023

## **RUMAH TERAPI ADIKSI *VIDEO GAME* DI BANJARBARU**

Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan Oleh::

**Muhammad Adjar Adha**  
**1810812110025**

Kepada:

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**2023**

**RUMAH TERAPI ADIKSI *VIDEO GAME*  
DI BANJARBARU**

**SKRIPSI (8238)**

Tujuan penulisan Skripsi diajukan untuk memberikan landasan konseptual perancangan dan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Adapun skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi sebagai syarat memperoleh derajat Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan Oleh::  
**Muhammad Adjar Adha**  
**1810812110025**

Dosen Pembimbing:  
**Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.**  
**NIP. 196911061995121002**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR**  
**Rumah Terapi Adiksi Video Game di Banjarbaru**  
oleh  
**Muhammad Adjar Adha (1810812110025)**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 19 Oktober 2022 dan dinyatakan

**L U L U S**

**Komite Penguji :**

**Ketua** : Indah Mutia, S.T., MUD.  
NIP 198006232005012001

**Anggota** : Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc.  
NIP 197811272006041002

**Pembimbing** : Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.  
**Utama** NIP 196911061995121002

Banjarbaru, .....  
diketahui dan disahkan oleh:

**Wakil Dekan Bidang Akademik**  
**Fakultas Teknik ULM,**

**Dr. Mahmud, S.T., M.T.**  
NIP 197401071998021001

**Koordinator Program Studi**  
**S-1 Arsitektur,**

**Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.**  
NIP 198102102005011012

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrohim,*

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah- Nya serta tidak lupa pula shalawat serta salam dihaturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan tugas akhir yang berjudul “Rumah Terapi Adiksi *Video Game* di Banjarbaru” sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan materi dalam skripsi tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan laporan skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Dr. Dahliani, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis.
3. Bapak Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, wawasan, dukungan moral, dan motivasi kepada penulis agar dapat melakukan proses penyusunan skripsi sampai selesai.
4. Bapak Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc., Ibu Prima Widya Wastuty, S.T., M.T. dan Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc. selaku dosen koordinator skripsi.
5. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan teori melalui perkuliahan yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Orang tua, adik penulis serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa serta dukungan moril dan materil agar penulis dapat menyusun skripsi sampai selesai.
7. Keluarga besar Basecamp yang selalu ada menemani disaat senang dan sedih dan terkhususnya Baidi dan keluarga sebagai sponsorship utama, semoga disertai kebahagiaan dan kesehatan selalu.
8. Teman-teman *offline* maupun *online (discord)* yang menemani proses panjang penulis dalam mengerjakan skripsi ini
9. *My Chemical Romance, Coldplay, LANY, The Script* dan semua band emo atas lagunya yang telah menemani sepanjang perjalanan penulis dalam mengerjakan skripsi.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis membuka kesempatan kepada seluruh pihak atau pembaca untuk menyampaikan kritik, masukan dan saran yang konstruktif. Penulis sekali lagi mengucapkan terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi seluruh pihak yang telah membaca termasuk penulis.

Banjarbaru, 2023

Muhammad Adjar Adh

## RUMAH TERAPI ADIKSI VIDEO GAME DI BANJARBARU

Muhammad Adjar Adha

S1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[adjaradha10@gmail.com](mailto:adjaradha10@gmail.com)

### ABSTRAK

Ketergantungan dapat mempengaruhi fisik dan psikologis, menimbulkan masalah kepribadian dan perubahan perilaku dalam lingkungan sosialnya. Diperlukan fasilitas khusus yang mempunyai program pemulihan terencana, penanganan ketergantungan yang tidak mempunyai program pemulihan terencana akan menimbulkan dampak lanjutan. Rumah terapi harus memperhatikan kenyamanan dan keamanan penggunaannya yang dapat membantu memulihkan kondisi fisik dan psikologi penderitanya. Lingkungan berpengaruh dalam proses pemulihan. Dengan menggunakan metode *healing environment*, tiga pendekatan digunakan yang memadukan antara unsur alam, indra dan psikologis. Unsur alam dapat dirasakan melalui indra. Indra dapat membantu melihat, mendengar dan merasakan keindahan alam yang didesain. Hal tersebut mempengaruhi psikologis pasien. Secara psikologis, pasien akan merasakan kenyamanan dan keamanan dalam diri mereka.

**Kata kunci:** Adiksi *video game*, *Healing environment*, Kenyamanan, Keamanan

### ABSTRACT

*Addiction can affect both physically and psychologically, causing personality problems and behavioral changes in the social environment. Special facilities are needed that have a planned recovery program, handling dependencies that do not have a planned recovery program will have further impacts. Therapeutic houses must pay attention to the comfort and safety of its users which can help restore the sufferer's physical and psychological condition. The environment influences the recovery process. By using the healing environment method, three approaches are used that combine elements of nature, senses and psychology. Elements of nature can be felt through the senses. Indra can help see, hear and feel the natural beauty that is designed. This affects the patient's psychology. Psychologically, patients will feel comfort and security within themselves.*

**Keywords:** *Video game addiction, Healing environment, Convenience, Safety*

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b>                                   | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b>                                      | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK</b>   | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI</b>  | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                                       | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL</b>  | <b>x</b>    |
| <b>BAB 1</b>   | <b>1</b>    |
| <b>PENDAHULUAN</b>   | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang   | 1           |
| 1.2 Permasalahan Arsitektural                              | 3           |
| 1.3 Metode Penyelesaian Masalah                            | 3           |
| 1.4 Keaslian Penulisan                                     | 5           |
| <b>BAB 2</b>   | <b>6</b>    |
| <b>TINJAUAN PUSTAKA</b>                                    | <b>6</b>    |
| 2.1. Tinjauan Objek Rancangan                              | 6           |
| 2.1.1 Tinjauan Umum Objek                                  | 6           |
| 2.1.2 Tinjauan Objek Rumah Terapi Adiksi                   | 6           |
| 2.2. Tinjauan Arsitektural                                 | 11          |
| 2.2.1 Tahap Penanganan Adiksi Bermain Video Game           | 11          |
| 2.2.2 Rundown Kegiatan Rumah Terapi Adiksi Video Game      | 12          |
| 2.3 Tinjauan Konsep  | 13          |
| 2.4. Studi Kasus   | 14          |
| 2.4.1 Alzheimer's Day Center                               | 14          |
| 2.4.2 Family Health Center on Virginia / MASS Design Group |             |
| 2.4.2.1 Profil   | 17          |
| 2.4.2.2 Fungsi Bangunan                                    | 17          |
| 2.4.2.3 Konsep   | 17          |
| 2.4.3 Proyecto Hombre                                      | 19          |
| 2.4.3.1 Profil   | 19          |
| 2.4.3.2 Fungsi Bangunan                                    | 19          |
| 2.4.3.3 Konsep   | 19          |
| 2.4.3.4 Program Ruang                                      | 20          |
| Alzheimer's Day Center                                     | 22          |
| Family Health Center on Virginia                           | 22          |
| Proyecto Hombre  | 22          |
| <b>BAB 3</b>   | <b>23</b>   |
| <b>ANALISIS</b>  | <b>23</b>   |
| 3.1 Analisis Fungsi  | 23          |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.1.1 Pengguna                                 | 23        |
| 3.1.2 Aktivitas                                | 23        |
| 3.2 Ruang dan Bentuk                           | 25        |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan dan Persyaratan Ruang | 25        |
| 3.2.2 Analisis Besaran Ruang                   | 27        |
| 3.2.2 Bentuk dan Zoning massa bangunan         | 30        |
| 3.2.3 Struktur                                 | 32        |
| 3.2.4 Utilitas                                 | 33        |
| 3.3 Tapak                                      | 35        |
| 3.3.1 Lokasi Perancangan                       | 35        |
| 3.3.2 Batasan Sekitar Site                     | 36        |
| 3.3.3 Regulasi Site                            | 36        |
| 3.4 Analisa Tapak                              | 36        |
| 3.4.1 Analisis Kondisi Awal Tapak              | 37        |
| 3.4.2 Analisis Orientasi Matahari              | 37        |
| 3.4.3 Analisis Aksesibilitas Tapak             | 38        |
| 3.4.4 Analisis View ke Luar Tapak              | 39        |
| 3.4.5 Analisis Kebisingan                      | 40        |
| 3.4.6 Analisis Arah Angin                      | 41        |
| <b>BAB 4</b>                                   | <b>42</b> |
| <b>KONSEP</b>                                  | <b>42</b> |
| 4.1 Konsep Programatik                         | 42        |
| 4.2 Konsep Rancangan                           | 42        |
| 4.3 Rancangan Awal                             | 51        |
| <b>BAB 5</b>                                   | <b>53</b> |
| <b>KESIMPULAN</b>                              | <b>53</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                          | <b>54</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Bunga Lavender                                    | 9  |
| Gambar 2.2 Pepermin  | 10 |
| Gambar 2.3 Akar Valerian                                     | 10 |
| Gambar 2.4 Kamomil   | 10 |
| Gambar 2.5 Mawar   | 11 |
| Gambar 2.6 Melati  | 11 |
| Gambar 2.7 View bagian depan bangunan Alzheimer's Day Center | 14 |
| Gambar 2.8 Interior Alzheimer's Day Center                   | 15 |
| Gambar 2.9 Denah bangunan Alzheimer's Day Center             | 16 |
| Gambar 2.10 View depan bangunan Family Health Center         | 17 |
| Gambar 2.11 Interior Family Health Center                    | 18 |
| Gambar 2.12 View depan bangunan Proyecto Hombre              | 19 |
| Gambar 2.13 Interior bangunan Proyecto Hombre                | 20 |
| Gambar 2.14 Denah Proyecto Hombre                            | 20 |
| Gambar 2.15 Potongan Proyecto Hombre                         | 21 |
| Gambar 3.1 Bentuk pola perletakkan ruang                     | 31 |
| Gambar 3.2 Zoning massa bangunan                             | 31 |
| Gambar 3.3 Struktur pondasi footplat                         | 32 |
| Gambar 3.4 Struktur cladding wall                            | 32 |
| Gambar 3.5 Skema Sumber Daya Listrik                         | 33 |
| Gambar 3.6 Skema Sumber Air Bersih                           | 33 |
| Gambar 3.7 Skema Pembuangan Air Kotor                        | 34 |
| Gambar 3.8 Sistem Proteksi Kebakaran                         | 34 |
| Gambar 3.9 Lokasi Tapak                                      | 35 |
| Gambar 3.10 Data Site  | 36 |
| Gambar 3.11 Analisis Kondisi Awal Tapak                      | 37 |
| Gambar 3.12 Analisis Orientasi Matahari                      | 37 |
| Gambar 3.13 Analisis Aksesibilitas Tapak                     | 38 |
| Gambar 3.14 Analisis View ke Luar Tapak                      | 39 |
| Gambar 3.15 Analisis Kebisingan                              | 40 |
| Gambar 3.16 Analisis Arah Angin                              | 41 |
| Gambar 4.1 Konsep Programatik                                | 42 |
| Gambar 4.2 Pencahayaan                                       | 43 |
| Gambar 4.3 Kisi-kisi dari kayu dan beton                     | 43 |
| Gambar 4.4 Kisi-kisi beton                                   | 44 |
| Gambar 4.5 Kisi-kisi dari kayu                               | 44 |
| Gambar 4.6 Tanaman aromaterapi                               | 45 |
| Gambar 4.7 Taman dan ruang luar                              | 46 |
| Gambar 4.8 Taman dan ruang luar                              | 46 |
| Gambar 4.9 Taman pada ruang dalam                            | 47 |
| Gambar 4.10 Site plan  | 48 |
| Gambar 4.11 Rumah tinggal pasien                             | 49 |
| Gambar 4.12 Material dinding                                 | 49 |



|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.13 Seni dan selingan positif   | 50 |
| Gambar 4.14 Warna dari tanaman          | 50 |
| Gambar 4.15 Site Plan                   | 51 |
| Gambar 4.16 Perspektif rancangan awal 1 | 51 |
| Gambar 4.17 Perspektif rancangan awal 2 | 52 |
| Gambar 4.18 Perspektif rancangan awal 3 | 52 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1. Keaslian Penulisan                                    | 5  |
| Tabel 2.1 <i>Rundown</i> kegiatan hari senin sampai jumat        | 12 |
| Tabel 2.2 <i>Rundown</i> kegiatan hari sabtu dan minggu          | 13 |
| Tabel 2.3 Perbandingan Studi Kasus                               | 22 |
| Tabel 3.1 Aktivitas dan ruang untuk pasien                       | 23 |
| Tabel 3.2 Aktivitas dan ruang untuk orang tua dan kerabat pasien | 24 |
| Tabel 3.3 Aktivitas dan Ruang untuk Pengelola                    | 24 |
| Tabel 3.4 Persyaratan ruang zona pengelola                       | 26 |
| Tabel 3.5 Persyaratan ruang zona rehabilitasi                    | 26 |
| Tabel 3.6 Persyaratan ruang zona pendukung                       | 27 |
| Tabel 3.7 Persyaratan ruang zona ruang luar                      | 27 |
| Tabel 3.8 Besaran ruang zona pengelola                           | 28 |
| Tabel 3.9 Besaran ruang zona rehabilitasi                        | 28 |
| Tabel 3.10 Besaran ruang zona pendukung                          | 29 |
| Tabel 3.11 Besaran ruang zona ruang luar                         | 30 |
| Tabel 3.12 Total besaran ruang                                   | 30 |