BAB IV
KONSEP PERANCANGAN

4.1 KONSEP PERANCANGAN

Mengacu kepada sasaran fasilitas ini adalah remaja pengguna narkoba, maka diperlukan sebuah tempat dan susunan yang bersifat dapat membangkitkan semangat mereka untuk kembali hidup normal tanpa dipengaruhi oleh narkoba. Walaupun berada dalam proses pelepasan diri dari efek dan pengaruh negatif narkoba, remaja yang ditangani di fasilitas ini tetaplah remaja yang masih menyimpan sifat – sifat dan potensi remaja normal.

Selain itu mengingat konsep terapi rehabilitasi yang ditawarkan fasilitas ini tidak hanya menitik beratkan pada penyembuhan fisik, melainkan mental dan kepribadian remaja, maka dirasa perlu untuk menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menarik perhatian klien sebagai pula alat bantu normalisasi perilaku klien

Permasalahan yang sering sekali muncul dalam melakukan perancangan fasilitas rehabilitasi narkoba diantaranya pentingnya menimbulkan rasa percaya orang tua terhadap fasilitas dan program rehabilitasi, pasien sangat mudah mengalami stress, mudah bosan dan sasaran penggunanya adalah remaja.

Dari permasalahan yang sering timbul tersebut maka ditemukan konsep perancangan yang menjawab persoalan tersebut yaitu:

"Youth ful ness"

(Kata dalam bahasa Inggris yang berarti keremajaan)

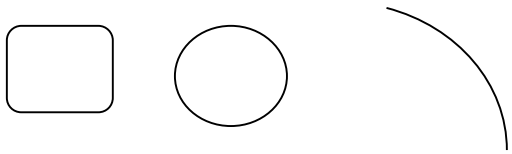
Hal ini disebabkan oleh kondisi remaja yang Akan menggunakan fasilitas ini adalah remaja dalam kondisi yang tidak stabil. Karena pada dasarnya fasilitas ini bersifat sangat fungsional, maka kontribusi desain interior secara visual dapat dilihat dalam penerapannya di bagian – bagian yang dijelaskan sebelumnya.

4.2 KONSEP DESAIN

4.2.1 Konsep bentuk, Organisasi Ruang dan Sirkulasi

Konsep Bentuk

Bentuk – bentuk yang digunakan merupakan bentuk dasar dengan kompensasi mengeliminasi sudut untuk mencegah resiko cedera dan mencegah penggunaan sudut untuk bersembunyi. Maksud lain digunakannya bentuk – bentuk dasar adalah untuk penekanan kearah tanggungjawab dan keterpercayaan, sesuai dengan konsep perencanaan yang ditetapkan. Tidak digunakan bentuk – bentuk yang rumit, karena pasien Akan dengan mudah terstimuli dengan bentuk tersebut.

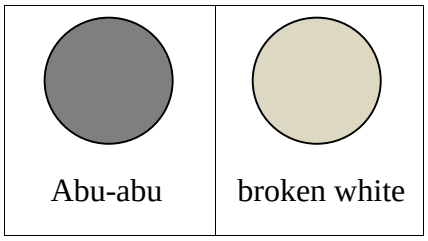


Bentuk kotak digunakan karena fungsional dan mudah diatur, sehingga ruang tidak banyak terbuang. Bentuk kotak dengan sudut yang tumpul digunakan karena pertimbangan faktor keamanan bagi residen. Sedangkan bentuk lengkung juga digunakan agar tidak terkesan terlalu kaku, bentuk lain yang digunakan adalah bentuk yang melingkar dan mengalir, serta bentuk – bentuk yang terbuka tidak solid.

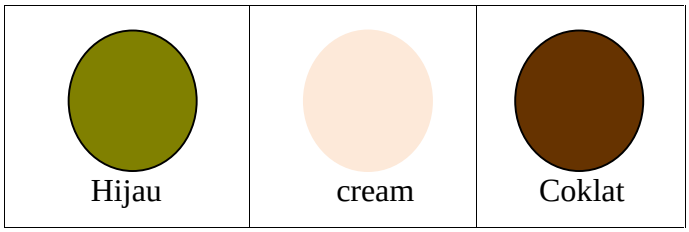
Konsep Pemilihan Warna

Berdasarkan pengumpulan data yang didapatkan, pecandu narkoba mudah terpancing emosinya melalui warna – warna dengan intensitas tinggi, oleh karena itu penggunaan warna yang intensitasnya tinggi harus dihindari. Sebagai pengecualian, pada ruangan tertentu, dimana pecandu narkoba memang harus meluapkan emosinya *(Encounter group room dan art feeling)*.

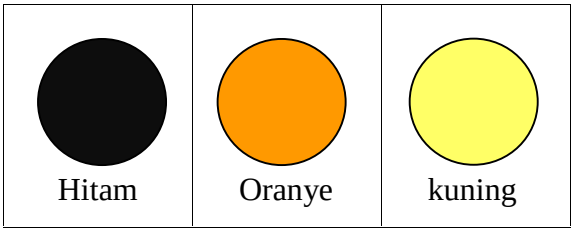
Warna – warna yang digunaka untuk keseluruhan rehabilitasi:



Warna broken white dan Abu-abu adalah warna yang menetralkan dan akan menunjukkan tanggungjawab



Warna hijau, creme dan coklat adalah warna-warna yang secara psikologis memberikan efek menenangkan, lembut, hangat, alami dan bersahabat.karena mengingat ketenangan sangat diperlukan oleh pasien selama menjalani proses rehabilitasi karena pasien sangat mudah mengalami stress.
(menurut *Design in Dress* oleh Marina L. David)



Warna-warna ini digunakan hanya di ruang khusus yang mengharuskan pasien meluapkan emosinya *(Encounter group room dan art feeling).*
(menurut *Design in Dress* oleh Marina L. David)

Konsep Pemilihan Material

Material ditetapkan berdasarkan:

1. Material yang digunakan ditetapkan memiliki daya tahan yang tinggi terhadap perlakuan residen, mengingat ada beberapa kecendrungan vandalisme.
2. Material yang digunakan ditetapkan tidak mudah menyakiti atau melukai, mengingat mereka memiliki kecendrungan ingin menyakiti diri sendiri.

Lantai

Lantai harus mudah dibersihkan, dapat membantu meredam suara langkah kaki, mampu mengatasi suhu yang dingin, pada ruang Cold Turkey harus memiliki permukaan yang lunak agar tidak melukai residen yang ada didalamnya.

Menggunakan wall to wall vinyl pada daerah koridor untuk meredam suara langkah kaki. Pada kamar, ruang keluarga, ruang tamu digunakan woodplank untuk mengatasi suhu yang cukup dingin. Untuk daerah lainnya digunakan keramik.

Dinding

Dinding menggunakan dinding bata diplester dengan finishing cat warna.

Ceiling

Ceiling harus bersifat tidak dekoratif, membantu mengatasi suhu yang dingin (terlebih pada kamar tidur), dan mudah diganti bila rusak.

Furniture

Furniture harus memiliki bahan yang memiliki ketahanan tinggi terhadap vandalism, sebagian besar furniture sedapat mungkin massif dan built-in agar tidak mudah dipindahkan, tidak bersudut tajam.

Konsep Pencahayaan

Pencahayaan dibuat menghindari kesan remang atau gelap. Pada siang hari pencahayaan alam dioptimalkan melalui banyaknya bukaan yang cukup (tidak terlalu terang tidak terlalu gelap). Sementara pada area-area yang membutuhkan cahaya buatan digunakan lampu bercahaya sejuk (TL).
Pada malam hari, pencahayaan ditambah dengan lampu bercahaya hangat (SL/PL) dengan system downlight.

Konsep sirkulasi udara

Melihat area yang dipilih sudah cukup sejuk, maka air conditioning tidak digunakan di dalam pusat rehabilitasi ini. Sebagai gantinya digunakan bukaan-bukaan berupa lubang ventilasi dari atas dan bawah jendela pada area tinggal (jendela pada area tersebut tidak dapat dibuka untuk alasan keamanan). Jendela pada area lain digunakan sebagai ganti air conditioning.

Konsep Tata Suara

Suara bising dari luar maupun dari dalam panti dapat mengganggu proses rehabilitasi, kebisingan dari luar panti memang tidak menjadi masalah karena lokasi yang dipilih bukan di pusat Kota, Akan tetapi ada kebisingan yang terjadi didalam (erangan pasien, bunyi langkah kaki, dll) maka berhubungan langsung dengan pemilihan material dalam panti.
Material yang dipilih adalah material yang dapat meredam sumber bising tersebut. Misalnya, menggunakan karpet pada lantai dan acoustical board pada langit - langit (encounter group room dan art feeling).