

RE-DESIGN INTERIOR RUANG TUNGGU RUMAH SAKIT GRAMEDIKA YOGYAKARTA DENGAN KONSEP HEALING ENVIRONMENT

Arya Naufal Septiana¹, Agus Setiawan²

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

¹Surel: 19512189@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Rumah sakit Gamedika merupakan salah satu pelayanan kesehatan di Kabupaten Sleman yang terus berupaya meningkatkan pelayanan kesehatan bagi masyarakat. Meningkatkan pelayanan kesehatan dilakukan dengan mengevaluasi pelayanan yang ada, pada tulisan ini evaluasi pelayanan kesehatan berfokus pada ruang tunggu dan pendaftaran pasien. Evaluasi pelayanan pada ruang tunggu dan pendaftaran dilakukan dengan mendesain ulang ruangan tersebut agar terciptanya kesan nyaman dan aman yang berpengaruh pada kebutuhan fisik dan psikologi pengguna agar aktivitas dapat berjalan dengan optimal dan efisien. Mendesain ulang ruang tunggu dan pendaftaran ini menggunakan konsep healing environment dimana konsep ini biasa digunakan pada rumah sakit untuk menstimulus pasien agar proses penyembuhan dan pemulihan lebih cepat dan dapat mengurangi tingkat stress pada pasien. Tujuan dari penelitian ini mengetahui desain ruang tunggu yang terintegrasi dengan bangunan yang menggunakan konsep healing environment agar terciptanya kenyamanan dan keamanan yang efektif dan efisien. Metode analisis pengumpulan data berupa observasi secara langsung pada bangunan eksisting yaitu rumah sakit gamedika yang didukung dengan hasil dokumentasi berupa foto. Hasil observasi di terapkan pada desain yang di buat guna tercapainya kenyamanan serta memberikan efek psikologi yang berpengaruh pada kesehatan pasien, desain yang di terapkan membuat ruang tunggu yang khas dan mampu meningkatkan penyembuhan pada pasien dengan desain yang menarik.

Kata Kunci: Desain Ulang, Healing environment, Rumah Sakit Gamedika

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada saat ini banyak timbul berbagai penyakit, pengembangan pengobatan saat ini juga memiliki berbagai alternatif baik pengobatan dengan pemberian obat telan terdapat juga pengobatan terapi fisik/fisioterapi. Rumah sakit harus memberikan pelayanan yang baik, aman, bermutu, dan memiliki kesesuaian standar pelayanan yang telah disepakati Permenkes. Sedangkan kualitas pelayanan kesehatan diukur dari kepuasan pengunjung atau pasien. Maka bangunan rumah sakit memiliki keterkaitan secara langsung dengan kualitas pelayanan kesehatan karena dari rancangan bangunan yang memperhatikan pengguna dengan baik akan meningkatkan kenyamanan yang optimal untuk pengguna nantinya.

Rumah Sakit Gamedika memiliki layanan ruang tunggu yang berusaha memberi pelayanan Kesehatan bagi pengunjung, namun pada layanan ruang tunggu ini masih belum memenuhi kelayakan bangunan. Sifat ruang untuk publik pada ruang tunggu ini masih perlu dievaluasi tingkat kenyamanannya yang berpengaruh sebagai dorongan emosional bagi pasien. Oleh karena itu, perlu adanya pendesainan ulang pada area ruang tunggu untuk membuat kesan nyaman dan aman yang berpengaruh pada kebutuhan fisik dan psikologi pengguna dengan adanya rasa nyaman aktivitas yang terjadi di dalamnya dapat berjalan secara optimal dan efisien. Pendesainan ulang ini menggunakan konsep *Healing Environment*.

Healing environment adalah konsep yang baik dan tepat untuk di implementasikan pada

bangunan rumah sakit karena konsep ini mendorong penyembuhan dan pemulihan pada pasien. Selain itu, konsep ini membuat rumah sakit mengalami peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam hal mobilisasi antara pasien yang akan di rawat dengan pasien yang sudah selesai dirawat sehingga rumah sakit dapat melayani banyak pasien dengan kapasitas ruangan yang terbatas. Penelitian ini memiliki tujuan membandingkan sistem dan konsep *healing environment* yang sudah banyak di terapkan di berbagai rumah sakit dan selanjutnya menyimpulkan bagaimana konsep *healing environment* yang baik, tepat dan efektif untuk di implementasikan pada rumah sakit. Desain yang akan dibuat diharapkan memberikan efek psikologi yang berpengaruh pada kesehatan pasien, desain yang di terapkan membuat ruang tunggu yang khas dan mampu meningkatkan penyembuhan pada pasien dengan desain yang menarik. Pertimbangan yang ada akan lebih mengarah kepada konsep *healing environment* yang baik untuk rumah sakit.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana mendesain ulang area ruang tunggu RS. Gamedika yang terintegrasi dengan system bangunan, pembiayaan, dan pengoprasian agar menciptakan kenyamanan dan keamanan dengan konsep *healing environmnet* secara efektif dan efisien?

TUJUAN

Menegetahui desain ruang tunggu yang terintegrasi dengan sistem bangunan, pembiayaan, dan pengoprasian agar menciptakan kenyamanan dan keamanan dengan konsep *healing environmnet* secara efektif dan efisien.

STUDI PUSTAKA

Konsep Healing Environment

Menurut pendapat Knecht (2010), konsep *healing environment* adalah penataan lingkungan fisik dan budaya yang menjaga fisik, intelektual, sosial, dan kesejahteraan psikologi pasien, keluarga pasien dan pengurus yang membantu pemulihan dan penyembuhan serta membantu agar pasien tidak merasa stress akibat penyakit yang di alami, perawatan, kunjungan medis, proses pemulihan dan berduka akibat kehilangan. *Healing environment* menjelaskan bahwa dengan adanya penataan lingkungan terapi dapat membantu dalam pemulihan dan penyembuhan pasien secara psikologis. Penataan lingkungan binaan dapat di terapkan dengan tiga pendekatan berdasarkan konsep *healing environment* yaitu alam, indra.

1) Alam

Alam memiliki peran yang berpengaruh untuk masa pemulihan pasien, menurunkan tekanan hormon dan memberikan peningkatan energi untuk pasien. Maka dari itu beberapa unsur tersebut dapat diterapkan secara tepat dalam melakukan perancangan lingkungan untuk penyembuhan dan pemulihan pasien dan menurunkan tekanan yang berlebih yang dialami pasien. Implementasi unsur alam diterapkan pada penataan luar ruangan yang biasanya untuk perancangan taman yang biasa disebut *healing garden*. Taman ini memiliki pengaruh yang positif untuk masa penyembuhan dan pemulihan pasien.

2) Indra

Lima indra yang dimiliki manusia yaitu indra pengelihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa. Tubuh manusia perlu melakukan stimulasi saat tubuhnya mengalami gangguan dengan demikian perlunya ada pengoptimalan indra tersebut dengan melalui perangsangan. Penjelasan stimulasi indra manusia seperti berikut :

1) Indra pendengaran dirangsang melalui suara yang membuat telinga tenang dan

nyaman karena dengan kenyamanan tersebut tekanan darah dan detak jantung akan lebih berkurang. Perasaan tersebut akan memberikan ketenangan yang mempengaruhi sistem saraf.

- 2) Indra pengelihatan dirangsang dengan melihat pemandangan yang dapat menyejukan mata baik itu alami maupun buatan, serta pencahayaan alami yang baik dapat membuat mata menjadi nyaman
- 3) Indra peraba dirangsang dengan menyentuh dari hal hal yang telah dilihat, didengar, dicium dan dicicipi
- 4) Indra penciuman dirangsang melalui aroma yang wangi, hal tersebut dapat mengurangi tekanan darah dan detak jantung
- 5) Indra perasa dapat dirasakan saat kondisi seseorang dalam keadaan tidak baik maka dari itu perlunya rangsangan dengan makanan dan minuman yang membuat indra tersebut berjalan dengan optimal.

Psikologi Dalam Interior

Tercantum dalam KBBI, psikologi merupakan suatu hal yang berhubungan dengan kondisi jiwa seseorang. Psikologi mempengaruhi emosional pada manusia yang disebabkan oleh lingkungan sekitar. Manusia mengalami perubahan secara psikologi sepanjang hidupnya. Terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi kondisi manusia yaitu dengan adanya interaksi antar individu dan visual melalui konteks perancangan interior ruang dapat menghasilkan kenyamanan bagi individu.

Terdapat kriteria khusus dalam kondisi ruangan yang mempengaruhi kenyamanan. Seperti halnya pada pelayanan Kesehatan yang berada di rumah sakit ibu dan anak, objek utamanya yaitu ibu dan anak yang menjadi perhatian untuk mendapatkan segala kebutuhan. Dikutip dari buku Simonds yang berjudul *Arsitektur Landscape* mengatakan bahwasannya karakter ruang yang akan di rencanakan secara khusus dapat menimbulkan berbagai respon serta psikologi dengan upaya mengurangi beban yang ada, terapi visual merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan seperti melihat warna, bentuk, tekstur, penempatan, serta besaran ruang. Hal ini dapat menimbulkan efek psikologi pada pasien.

Penerapan Konsep *Healing Environment*

Terdapat elemen yang menjadi perhatian untuk penerapan konsep *healing environment* seperti :

1. Pencahayaan

Pencahayaan bangunan dihasilkan dari pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami dihasilkan dari cahaya matahari yang perlu dimaksimalkan agar pencahayaan dapat masuk dengan optimal melalui bukaan jendela atau *skylight*. Cahaya alami memiliki berbagai manfaat pada psikis pasien dan mengurangi kecemasan serta membuat emosi positif pada pasien. Pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu pijar dapat memberikan kesan hangat dan nyaman pada ruangan. Pengurangan penggunaan lampu neon putih / *fluorescent* dilakukan untuk mengurangi kelelahan pada mata dan tubuh serta mengurangi tingkat kestressan.

2. Warna

Manusia memiliki kepekaan terhadap warna, warna memiliki beragam efek yang berbeda saat dilihat oleh manusia serta mempengaruhi kondisi psikis manusia. Pada konsep *healing environment* memiliki kriteria warna yang ideal untuk penyembuhan pada pasien seperti warna yang menyerupai unsur alam, lembut, dan menyenangkan serta menimbulkan rasa

optimisme. Warna biru atau hijau lembut merupakan warna yang direkomendasikan untuk ruangan dibandingkan warna merah. Warna ini dapat di aplikasikan pemilihan interior ruangan.

Tabel 1. Variable *Healing Environment*

Variabel	Parameter
Pencahayaan	Memaksimalkan pencahayaan alami dan penempatan lampu yang tidak mengganggu kenyamanan
Warna	Penerapan warna menyerupai unsur alam

Sumber : Penulis

Business Model

Business Model Canvas adalah alat bantu yang dapat memvisualisasikan, menilai, dan mengubah model bisnis pada organisasi atau perusahaan tertentu, 9 komponen utama business model canva memiliki integrasi dan tersusun menjadikan hubungan logis dalam suatu bisnis. Berikut beberapa komponen yang di ambil pada penelitian ini :

1) Value Proposition (VP)

Value Proposition adalah komponen bisnis yang mengukur nilai tambah pada pelanggan sehingga menggunakan, mencoba, membeli penawaran. Nilai memiliki proposi yang membantu memecahkan masalah pelanggan yang beralih pada perusahaan lain. Proporsi nilai merupakan penggabungan dan manfaat bagi perusahaan kepada pelanggan. Proporsi nilai memiliki penawaran baru maupun yang sudah ada tetapi perlu ditambahkan atribut dan fitur sehingga memiliki nilai yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.

2) Cost Structure (CS)

Cost structure merupakan penjelasan komponen biaya yang penting untuk mengoprasikan model bisnis. Komponen ini dikeluarkan agar organisasi mendapatkan penawaran. Hal ini memiliki dasar dari aspek *Key Resources*, *Key Activities* dan *Key Partner* yang dapat di tentukan oleh perusahaan.

3) Revenue Streams (RS)

Pelanggan adalah aspek penting model bisnis maka dari itu *revenue streams* menjadi intinya. RS memiliki penggambaran uang tunai dari segmen pelanggan yang di dapatkan oleh perusahaan. Penjelasan bisnis model kanvas berdasarkan buku yang di tulis oleh Alexander Osterwalder dan Yves Pigneur.

METODA PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Rumah Sakit Gamedika Yogyakarta beralamat di Jalan Besi Jangkang No.20, Candi Karang, Sardonoharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi lokasi penelitian kali ini. Rumah sakit ini merupakan pengembangan dari Balai Pengobatan dan Rumah Bersalin (BP/RB) Gamedika 10 merupakan fasilitas kesehatan sebagai pelayanan kesehatan bagi masyarakat Sleman khususnya kecamatan Ngaglik dan sekitarnya, dalam upaya sebagai peningkatankualitas hidup dimasyarakat dengan akses layanan kesehatan terjangkau dan berkualitas.

Variable Penelitian

Tabel 2. Variable Penelitian

	Variabel	Parameter	Indikator
Indipenden	Seting ruang tunggu pada rumah sakit yang mempengaruhi psikologi pasien	<i>Lay out</i> ruangan dan <i>gamedikafurnishing</i>	Penempatan <i>lay out</i> ruangan dan <i>furnishing</i> yang baik berdasarkan standar psikologi ruangan
Dependen	Kenyamanan pengguna	Kenyamanan sirkulasi	Kenyamanan sirkulasi atas penempatan interior

Sumber : Penulis

Cara Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan informasi langsung di lokasi dan dokumentasi untuk mendapatkan kondisi interior ruang tunggu secara visual. Penelitian ini akan memaparkan informasi yang mendalam mengenai kondisi ruang tunggu yang terdapat di RS Gamedika. Selain itu pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur. Teknik pengumpulan data dibagi dua bagian berdasarkan :
Data Primer

1) Survey Lapangan

Survey lapangan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan mengambil fotokegiatan, fasilitas yang digunakan, dan bentuk elemen yang ada di eksisting.

2) Wawancara

Wawancara untuk mendapatkan informasi terkait ruang tunggu eksisting secara langsung. Informasi dari wawancara mengenai kegiatan yang ada di ruang tunggu tersebut

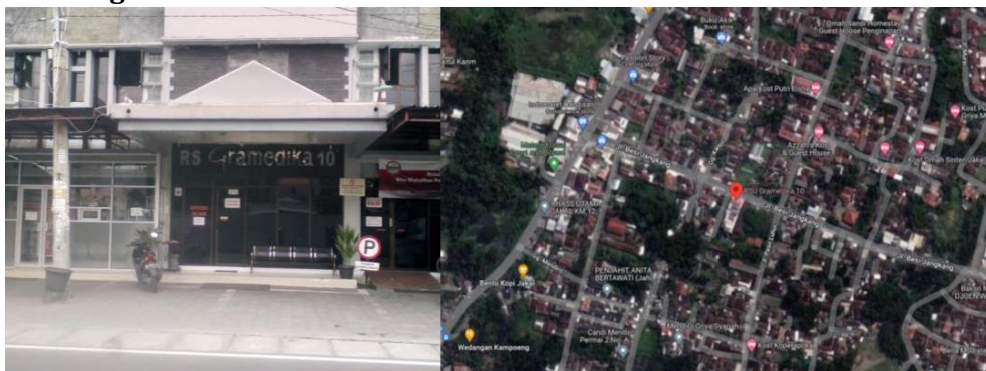
Data Sekunder

1) Studi Literatur

Studi literatur dengan mengumpulkan data referensi dari jurnal penelitian, maupun tulisan-tulisan lain yang terkait.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Data Eksisting



Gambar 1. Lokasi Penelitian dan Fasad depan bangunan

Sumber : Google Maps 2022

Rumah Sakit Gamedika berlokasi di Jl. Besi Jangkang No.20, Candi Karang, Sardonoharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Bangunan eksisting ini merupakan pengembangan dari Balai Pengobatan dan Rumah Bersalin (BP/RB) Gamedika 10 merupakan fasilitas kesehatan sebagai pelayanan kesehatan bagi masyarakat Sleman khususnya kecamatan Ngaglik dan sekitarnya, dalam upaya sebagai peningkatan kualitas

hidup dimasyarakat dengan akses layanan kesehatan terjangkau dan berkualitas.

Luas bangunan: 2,038.09 m²

Berdasarkan peraturan Pemerintah Yogyakarta Nomor 16 Tahun 2021:KDB: 40%- 60%

KDB: 60% \times 2,038.09 m² = 1,222.8 m²

KLB: maksimal 4,5

KLB: 4,5 \times 2,038.09 m² = 9.171 m² / 1,222.8 m² = 7,5 Lantai

KDH: 15%

KDH: 15% \times 2,038.09 m² = 305,7 m²

Sempadan bangunan: 8 m



Gambar 2. Fasad depan RS Gamedika
Sumber : Google Maps 2022

Bangunan ini pada pintu masuk menggunakan kaca yang lebar sehingga memiliki potensi mendapatkan sinar matahari langsung pada siang hari. Ruang pendaftaran dan ruang tunggu berada di balik pintu kaca ini menjadikan pencahayaan alami pada siang hari yang terdapat pada ruang tunggu ini.



Gambar 3. Ruang tunggu yang bersebelahan dengan apotek
Sumber : Google Maps 2022

Permasalahan pada RS Gamedika yaitu ruang tunggu yang kurang luas dan sirkulasi yang kurang baik. Ruang tunggu ini sangat sederhana dan tidak tertata dengan baik sehingga terlihat tidak terawat. Tempat pendaftaran menjadi satu dengan ruang tunggu pemeriksaan dan menunggu obat.

Konsep Desain



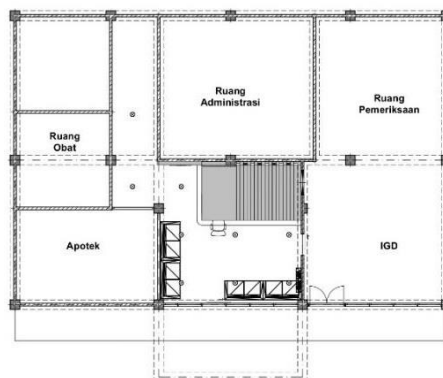
Gambar 4. Suasana eksisting Interior ruang tunggu dan pendaftaran
Sumber : Google Maps 2022

Pada penelitian ini ruangan yang akan di teliti yaitu ruang tunggu yang baik untuk pasien dengan konsep *healing environment* yang di fokuskan pada interior ruang tunggu. Pada eksisting ruang tunggu yang ada menjadi satu antara loket pendaftaran dan ruang tunggu obat yang ada di rumah sakit ini. Ukuran dari ruang

tunggu rumah sakit ini 12 x 4 m yang terdapat kursi kursi panjang yang terbuat dari besi seperti yang terlihat pada gambar tersebut. Sirkulasi yang ada di ruangan ini sangat terbatas saat ingin ke ruangan lain harus melewati depan orang yang sedang menunggu. Penggunaan konsep *healing environment* ini bertujuan untuk menjadikan ruang tunggu yang nyaman sehingga membantu tahapan pemulihan dan penyembuhan bagi pasien serta mengurangi stress bagi pasien saat perawatan, kujungan serta pemulihan. *Healing environment* menjelaskan bahwa dengan adanya penataan lingkungan terapi dapat membantu dalam pemulihan dan penyembuhan pasien secara psikologis. Elemen elemen yang di terapkan seperti pemaksimalan pencahayaan alami, penggunaan interior dan warna yang mampu mempengaruhi psikologi ruang yang membuat rasa nyaman serta membantu proses penyembuhan.

Penerapan konsep ini diharapkan dapat meningkatkan potensi bisnis model canva dengan beberapa komponen seperti *Value Proposition, Cost Structure, dan Revenue Streams*. Bisnis model canvas ini bertujuan untuk meningkatkan pendapatan pada rumah sakit ini.

Implementasi desain



Gambar 5. Denah redesain
Sumber : Penulis 2022

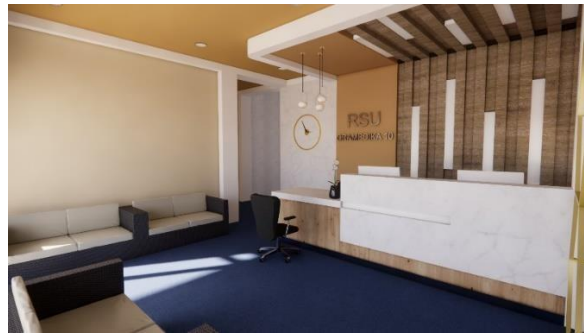
Implementasi desain RS Gamedika ini dilakukan pada ruang pendaftaran dan ruang tunggu, ruangan ini berada di tengah di antara apotek dan IGD. Pasien masuk melalui

pintu tengah yang kemudian melakukan pendaftaran dan menunggu giliran pemeriksaan pada ruang tunggu. *Redesign* ruangan ini menggunakan konsep *healing environment* yang dapat meningkatkan perasaan psikologis pasien agar lebih nyaman serta membantu penyembuhan dan pemulihan agar tidak merasa stress saat berada di ruang tunggu



Gambar 6. Suasana Interior ruang tunggu dan pendaftaran
Sumber : Penulis 2022

Pada ruang pendaftaran dan ruang tunggu di desain dengan perpaduan warna alami dari kayu dan juga coklat berdasarkan konsep *healing environment* warna ini menciptakan suasana alami yang membuat kesan nyaman pada ruangan. Selain menggunakan kayu sebagai aksen dalam ruangan terdapat juga marmer pada dinding dan meja pendaftaran. Penggunaan marmer ini guna menciptakan suasana yang *modern* dan *elegant* pada ruangan.



Gambar 7. Suasana ruang tunggu yang dibuat nyaman
Sumber : Penulis 2022

Penggunaan sofa pada ruang tunggu ini guna menciptakan rasa nyaman pada pasien saat menunggu giliran untuk di panggil pemeriksaan. Meja pendaftaran di buat nyaman dengan adanya pemisah antara administrasi petugas dan pendaftaran untuk pasien. Pada meja pendaftaran ini juga dilakukannya pemeriksaan awal yaitu pengukuran tensi pasien.



Gambar 8. Detail Interior penggunaan kayu dan marmer
Sumber : Penulis 2022

Business value pada redesign ruang pendaftaran dan ruang tunggu memiliki keunggulan

dimana penekanan pada aspek kenyamanan pasien dengan konsep *healing environment* yang digunakan dengan perpaduan material kayu dan marmer serta penggunaan warna coklat di harapkan dapat mengatasi tingkat stress pasien. Selain itu penggunaan aksen pencahayaan pada kisi kisi kayu menambah nilai estetika ruangan ini.



Gambar 9. Suasana Interior ruang tunggu dan pendaftaran pada malam hari
Sumber : Penulis 2022

Pencahayaan ruangan ini menjadi daya tarik tersendiri dimana penggunaan aksen akses lampu gantung dan lampu pada kisi kisi kayu membuat meja pendaftaranterasa lebih nyaman karena pencahayaan yang cukup. Selain pada kisi kisi kayu terdapat juga lampu pada bagian meja agar meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pada pasien.

Redesign ruangan ini selain untuk membuat rasa nyaman dan aman diharapkan dapat meningkatkan value pada RS Gamedika ini. Selain target utama membantu penyembuhan dan pemulihan pada pasien, *redesign* ini juga diharapkan membuat nyaman untuk para petugas yang ada di dalam ruangan.

Implementasi desain

		RAB			
		RENCANA ANGGARAN BIAYA			
No.	ITEM PEKERJAAN	VOI.	SAT	HARGA SATUAN	SUB JUMLAH
					TOTAL
A PEKERJAAN PLAFON					
1	Plafond gypsum tebal 9 mm	12,01	m ²	Rp. 45.000,00	Rp. 540.450,00
2	rangka metal furing	28,00	bh	Rp. 35.000,00	Rp. 980.000,00
3	lenser white oak 17 x 260 cm	18,00	bh	Rp. 45.000,00	Rp. 810.000,00
					Rp. 2.330.450,00
B PEKERJAAN FINISHING LANTAI DAN DINDING					
1	Homogeneous Vinyl SMU 4212	40,00	m ²	Rp. 210.000,00	Rp. 8.400.000,00
2	GRANIT GUADRA 240x120 Atlantic White	3,61	m ²	Rp. 2.317.000,00	Rp. 8.364.370,00
3	lenser white oak 17 x 260 cm	18,00	bh	Rp. 45.000,00	Rp. 810.000,00
					Rp. 17.574.370,00
C PEKERJAAN PENGECATAN					
1	Cat Plafon	34,60	m ²	Rp. 18.850,00	Rp. 652.210,00
2	Cat Dinding	58,42	m ²	Rp. 41.650,00	Rp. 2.433.193,00
					Rp. 3.085.403,00
D FURNITURE					
1	Custom meja resepsionis	1,00	bh	Rp. 4.500.000,00	Rp. 4.500.000,00
2	Kursi pendaftaran	4,00	bh	Rp. 1.855.000,00	Rp. 7.420.000,00
3	sofa	4,00	bh	Rp. 6.500.000,00	Rp. 26.000.000,00
TOTAL BIAYA FURNITURE					Rp. 37.920.000,00
TOTAL BIAYA PEMBANGUNAN					Rp. 60.910.223,00

Gambar 10. RAB
Sumber : Hasil Perhitungan 2022

Berdasarkan perhitungan RAB pada interior bangunan didapatkan besaran yang di perlukan sejumlah Rp 60.910.223 biaya ini dilakukan dari pengerjaan plafon hingga *furniture*.

KESIMPULAN

Setelah melakukan obeservasi langsung pada RS Gamedika ini dapat disimpulkan ruang tunggu bangunan eksisting rumah sakit ini masih perlu dievaluasi tingkat kenyamanannya yang berpengaruh sebagai dorongan emosional bagi pasien. Dilakukannya pendesainan ulang pada area ruang tunggu untuk membuat kesan nyaman dan aman yang berpengaruh pada kebutuhan fisik dan psikologi penggunanya dengan adanya rasa nyaman aktivitas yang terjadi di dalamnya dapat berjalan secara optimal dan efisien.

Redesign interior bangunan RS Gamedika ini bertujuan untuk meningkatkan minat pasien untuk memilih rumah sakit ini dengan analisis bisnis value diharapkan memberikan keuntungan kepada rumah sakit ini. Dapat disimpulkan *redesign* dengan menggunakan konsep *healing environment* diharapkan memberikan kenyamanan pada pasien dan mempengaruhi psikologi pasien agar lebih baik dan lekas sembuh. Penggunaan interior yang memiliki dominan pada warna coklat dan kayu membuat rumah sakit ini memiliki kesan minimalis dan warna ini juga dapat meningkatkan kenyamanan pada pasien sesuai konsep yang di gunakan. Selain itu permainan lampu baik pada backdrop maupun lampu aksent yang ada di dekat meja pendaftaran dapat meningkatkan daya tarik dan juga kenyamanan secara pencahayaan. Perhitungan RAB juga di lakukan pada redesain ini guna memperkirakan anggaran yang dibutuhkan untuk meredesain ruang tunggu ini. Hasil observasi di terapkan pada desain yang di buat guna tercapainya kenyamanan serta memberikan efek psikologi yang berpengaruh pada kesehatan pasien, desain yang di terapkan membuat ruang tunggu yang khas dan mampu meningkatkan penyembuhan pada pasien dengan desain yang menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Endy Nahya Ardini, Titihan Sarhati. 2017. "*PENGARUH WARNA PADA ELEMEN INTERIOR RUANG TUNGGU RUMAH SAKIT IBU DAN ANAK TERHADAP PSIKOLOGIS PENGUNJUNG*".
- F. Kurniawati.2008. "*Peran Healing Environment Terhadap Proses Penyembuhan Prinsip Penerapan Konsep Healing Environment (HE) Elemen Tata Ruang Luar Konsep Healing Environment (HE);*"
- Henry Soleman, Muchlis Alahudin, Sari Octavia. 2019. *PENERAPAN HEALING ENVIRONMENT PADA PERANCANGAN RSIA*
- J. Murphy.2008. *The Healing Environment*.
- Knecht, Michael L. 2010. *Optimal Healing Environments. Healthy Communities byDesign : Redlands and Loma Linda, CA*.
- Muhammad Farrel Adisaputra, Ratri Wulandari. 2022. *MEMAHAMI KONSEP HEALING ENVIRONMENT PADA INTERIOR RUMAH SAKIT*.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. 2014. *Business Model Generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rr. Lina Qonitah Herdyanti, Nanik Rachmaniyah, Prasetyo Wahyudie.2016. "*RedesainInterior Rumah Sakit Negeri Kelas B dengan Konsep Healing Environment*
- S. N. Fitriyati.2014. "*Kajian Penerapan Healing Environment Pada Bangunan Panti Terapi dan Rehabilitasi Kanker dalam Perspektif Islam,*"
- Vidra Lidayana, M. Ridha Alhamdani, Valentinus Pebriano.2013. "*KONSEP DAN APLIKASI HEALING ENVIRONMENT DALAM FASILITAS RUMAH SAKIT*"