

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
2024/2025

Zaky In'am Az Zikra
18512149

Dosen Pembimbing
Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI

R3 REKA
RUPA
RUANG

"Perancangan Creative Hub Ramah
Mental dengan Pendekatan
Arsitektur Salutogenik di Kota
Jambi"

LAPORAN PERANCANGAN

Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
2024/2025

**"Perancangan Creative Hub Ramah
Mental dengan Pendekatan Arsitektur
Salutogenik di Kota Jambi"**

R3 REKA
RUPA
RUANG

Dosen Pembimbing

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI

DESIGN REPORT

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Islamic University of Indonesia
2024/2025

"Design of a Mentally-Friendly Creative Hub with a Salutogenic Architecture Approach in Jambi City"

R3 REKA
RUPA
RUANG

Supervisor

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

"Design of a Mentally-Friendly Creative Hub with a Salutogenic Architecture Approach in Jambi City"

Nama Lengkap Mahasiswa :

Zaky In'am Az Zikra

Student's Full Name :

Nomor Mahasiswa :

18512149

Students Identification :

Telah Diuji dan Disetujui pada :

Yogyakarta, 30 Juli 2025

Has been evaluated and agreed on :

Yogyakarta, July 30th 2025

Pembimbing

Supervisor

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa,
M.Arch., IAI

Penguji 1

Examiner 1

Aryo Akbar Aldiansyah, S.T.,
M.Arch.

Penguji 2

Examiner 2

Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T.,
M.Arch., Ph.D., IAI

Diketahui oleh/ Acknowledged by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IAI.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Final Architecture Design Studio Book assesment

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

"Design of a Mentally-Friendly Creative Hub with a Salutogenic Architecture Approach in Jambi City"

Nama Lengkap Mahasiswa :

Student's Full Name :

Zaky In'am Az Zikra

Nomor Mahasiswa :

Students Identification :

18512149

Kualitas buku pada Studio Akhir Desain Arsitektur

~~Sedang*) Baik *) Sangat Baik*)~~

Sehingga

~~Direkomendasikan/Tidak direkomendasikan~~

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 30 Juli 2025

Yogyakarta, July 30th 2025

Pembimbing

Supervisor

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI

Pernyataan Keaslian Karya

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 30 Juli 2025



Zaky In'am Az Zikra

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dengan judul **"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan para sahabatnya.

Perjalanan menyusun tugas akhir ini penuh cerita—dari rasa lelah, ragu, hingga titik di mana saya hampir menyerah. Namun, di balik itu semua, ada doa, dukungan, dan semangat dari banyak pihak yang membuat saya bisa berdiri sampai di titik ini. Dengan segala kerendahan hati, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

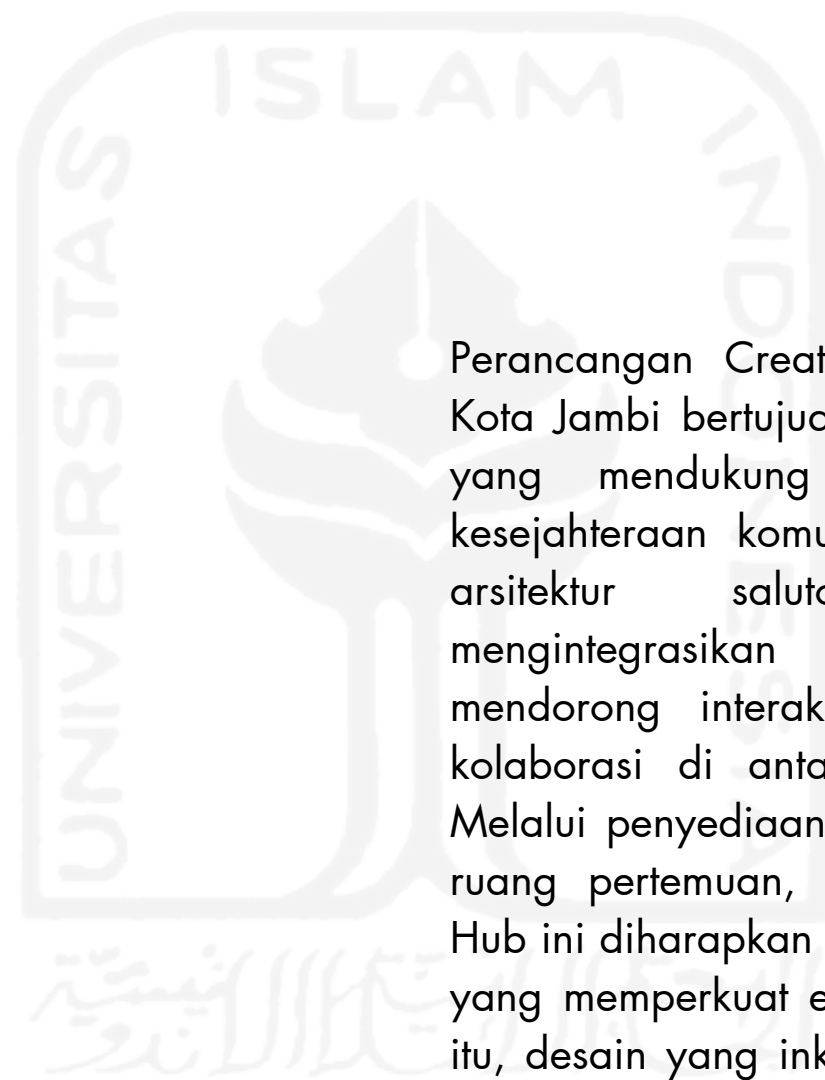
1. Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan-Nya.
2. Kedua orang tua saya, Ayah dan Umi yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan yang tidak ternilai.
3. Bapak Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan dorongan.
4. Bapak Aryo Akbar Aldiansyah, S.T., M.Arch., selaku dosen penguji 1 yang telah memberi kritik dan saran membangun bagi rancangan saya.
5. Bapak Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D., IAI, selaku dosen penguji 2 yang menambahkan banyak wawasan dan perspektif baru.
6. Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D., IAI., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia, beserta seluruh dosen dan staf yang selalu mendukung proses kami.
7. Teman seperjuangan bimbingan — Subhan, Arell — terima kasih sudah sama-sama panik, pusing, tapi tetap saling menguatkan hingga akhir.
8. Ferdy, Furqaan, Hammam, serta seluruh keluarga besar Arsitektur UII 2018 atas semangat, cerita, dan kebersamaan yang tidak ternilai.

Saya menyadari karya ini masih jauh dari sempurna, tetapi besar harapan saya semoga rancangan ini dapat menjadi kontribusi kecil untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya arsitektur yang ramah mental dan manusiawi.

Akhir kata, saya persembahkan karya ini sebagai bukti proses, pembelajaran, sekaligus rasa syukur atas perjalanan panjang yang akhirnya bermuara di sini.

Yogyakarta, 2025

Zaky In'am Azzikra



Perancangan Creative Hub ramah mental di Kota Jambi bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan komunitas. Dengan pendekatan arsitektur salutogenik, proyek ini mengintegrasikan elemen desain yang mendorong interaksi sosial, kreativitas, dan kolaborasi di antara pelaku industri kreatif. Melalui penyediaan fasilitas seperti studio seni, ruang pertemuan, dan area publik, Creative Hub ini diharapkan dapat menjadi pusat inovasi yang memperkuat ekonomi kreatif lokal. Selain itu, desain yang inklusif dan ramah lingkungan akan meningkatkan kualitas hidup penggunanya serta menciptakan rasa memiliki dalam komunitas. Dengan demikian, proyek ini tidak hanya berfokus pada aspek fisik bangunan tetapi juga pada dampak sosial dan psikologis yang positif bagi masyarakat.

ABSTRAK



ABSTRACT

The design of a mental health-friendly Creative Hub in Jambi City aims to create a space that supports the mental well-being and welfare of the community. Utilizing a salutogenic architecture approach, this project integrates design elements that encourage social interaction, creativity, and collaboration among creative industry practitioners. By providing facilities such as art studios, meeting rooms, and public areas, this Creative Hub is expected to become an innovation center that strengthens the local creative economy. Furthermore, the inclusive and environmentally friendly design will enhance the quality of life for its users while fostering a sense of belonging within the community. Thus, this project focuses not only on the physical aspects of the building but also on the positive social and psychological impacts for society.

DAFTAR ISI

00

- Halaman Sampul
- Halaman Judul (Bahasa Indonesia)
- Title Page (Bahasa Inggris)
- Halaman Pengesahan
- Halaman Pengantar
- Halaman Pernyataan Keaslian
- Abstrak (Bahasa Indonesia)
- Abstract (Bahasa Inggris)
- Daftar Isi
- Daftar Gambar
- Daftar Tabel

01

- Latar Belakang Persoalan Perancangan
- Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya
- Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan dan Sudah Memuat Metoda untuk Uji Desain
- Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (Design Hypothesis)
- Peta Pemecahan Persoalan (Kerangka Berpikir)
- Keaslian Penulisan

02

- Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan Desain
- Gambaran Lokasi, Iklim Setempat, Kondisi Topografi, Peraturan bangunan terkait Area Hijau dan Terbangun (ukuran lahan dan bangunan), Sirkulasi dan lalu Lintas, Gambaran Arsitektural Lingkungan.
- Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain
- Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain
- Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain
- Kajian dan Analisis mendalam terkait keunggulan rancangan yang diangkat
- Kajian dan analisis Preseden yang serupa dengan rancangan
- Ringkasan Masalah Desain

03

- Narasi dan ilustrasi skematik hasil rancangan disertai dengan penjelasan dan alasan yang ditujukan untuk menjawab persoalan rancangan
- Rancangan skematik kawasan tapak (site plan)
- Rancangan skematik bangunan (denah, tampak, potongan)
- Rancangan penyelesaian detail perancangan detail sesuai dengan persoalan/excellency
- Rancangan skematik selubung bangunan
- Rancangan skematik interior bangunan
- Rancangan skematik sistem struktur
- Rancangan skematik sistem utilitas

04

- Rancangan skematik sistem akses diffabel dan keselamatan bangunan
- Hasil pembuktian atau evaluasi rancangan sesuai keunggulan desain berbasis metode yang relevan, awal rancangan dan pengembangannya/ revisinya
- Kesimpulan review evaluatif klien atau pengguna (potential user) atau peserta seminar yang disusun sendiri oleh Peserta
- Kesimpulan review evaluatif Pembimbing dan Penguji yang disusun sendiri oleh Peserta

05

- Daftar referensi
- Cek Plagiasi
- Lampiran







01

Bagian Pendahuluan

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan
Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"



Kesehatan Mental : Isu Global dan Nasional

Kesehatan mental telah menjadi perhatian global dan nasional sejak lama. Namun, isu mengenai kesehatan mental masih dianggap tabu oleh sebagian masyarakat. Di Indonesia, stigma terhadap individu dengan gangguan kesehatan mental masih sangat kuat. Berdasarkan data dari Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (Litbangkes), setidaknya terdapat 450.000 keluarga di Indonesia yang memiliki anggota dengan skizofrenia, suatu gangguan mental jangka panjang (Litbangkes, 2018).

Banyak faktor yang menyebabkan penderita gangguan mental memilih untuk tetap diam dan tidak mencari bantuan profesional. Salah satu faktor yang masih umum terjadi di masyarakat adalah pelabelan, pengucilan, dan stereotip terhadap individu dengan gangguan kesehatan mental.

Masalah kesehatan mental di Indonesia menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018, sekitar 6,1% penduduk usia di atas 15 tahun mengalami gangguan mental emosional, yang jika dikonversi setara dengan lebih dari 12 juta orang. Selain itu, sekitar 0,18% mengalami gangguan jiwa berat seperti skizofrenia.

Kementerian Kesehatan RI juga menyatakan bahwa sekitar 90% penderita gangguan kesehatan mental belum mendapatkan layanan perawatan yang memadai, baik karena keterbatasan fasilitas maupun tingginya stigma sosial terhadap isu kesehatan jiwa (Badan Litbangkes, 2018; Kementerian Kesehatan RI, 2018). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan lintas sektor dalam penyediaan ruang yang mendukung pemulihan dan kesejahteraan mental masyarakat.



Jambi : Kasus Kesehatan Mentalnya

Kota Jambi menghadapi tantangan signifikan dalam bidang kesehatan mental. Isu ini semakin relevan mengingat peningkatan urbanisasi dan tekanan sosial yang dialami masyarakat di kawasan perkotaan. Kesehatan mental menjadi aspek yang sering kali terabaikan dalam pembangunan kota, padahal sangat memengaruhi kualitas hidup masyarakat.

Data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 menunjukkan bahwa prevalensi gangguan mental emosional di Provinsi Jambi mencapai 3,64% pada penduduk berusia di atas 15 tahun. Meskipun angka ini lebih rendah dibandingkan dengan beberapa provinsi lain, keberadaannya tetap menjadi perhatian serius karena gangguan mental berdampak langsung terhadap produktivitas dan relasi sosial individu.

Salah satu hambatan terbesar dalam penanganan isu ini adalah terbatasnya akses terhadap fasilitas kesehatan mental. Keterbatasan ini mencakup minimnya tenaga profesional kesehatan jiwa, kurangnya layanan psikologis di fasilitas umum, serta rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya perawatan mental. Situasi ini diperparah oleh stigma sosial yang masih kuat terhadap penderita gangguan jiwa.

Menurut Kementerian Kesehatan RI, sekitar 90% penderita gangguan kesehatan mental di Indonesia belum mendapatkan perawatan yang memadai. Oleh karena itu, pengembangan fasilitas yang mendukung kesehatan mental sangat mendesak. Fasilitas tersebut sebaiknya tidak hanya berfokus pada aspek medis, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan alternatif seperti terapi kreatif, yang dapat membantu proses pemulihan secara lebih holistik.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"



Kesehatan Mental : Kaitannya dengan Kreativitas

Penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara kreativitas dan kesehatan mental bersifat kompleks. Individu kreatif tidak selalu memiliki gangguan mental, tetapi mereka sering memiliki sifat seperti keterbukaan terhadap pengalaman dan kepekaan emosional yang juga ditemukan pada individu dengan gangguan seperti bipolar atau skizotipal. Studi oleh Kyaga et al. (2013) menemukan bahwa pekerja kreatif, terutama penulis, lebih mungkin memiliki riwayat keluarga dengan gangguan mental seperti bipolar dan skizofrenia.

Hubungan paling menonjol terlihat pada gangguan bipolar. Selama fase hipomania, individu sering mengalami lonjakan energi, kepercayaan diri, dan kecepatan berpikir yang mendorong kreativitas. Namun, fase depresi yang menyusul justru sangat melemahkan kemampuan berkarya. Jamison (1996) dalam *Touched with Fire* menggambarkan fenomena ini dengan bukti klinis dan biografi seniman ternama.

Sebaliknya, gangguan mental aktif justru menghambat proses kreatif. Gejala seperti kelelahan, hilangnya motivasi, dan kesulitan berkonsentrasi mengganggu fungsi eksekutif yang penting dalam berkarya. Andreasen (2008) menegaskan bahwa meskipun ada beberapa kaitan antara ciri kepribadian kreatif dan gangguan mood, kondisi mental yang parah cenderung menjadi hambatan, bukan pendorong kreativitas.

Meski begitu, proses kreatif dapat menjadi alat pemulihan yang efektif. Keterlibatan dalam seni terbukti membantu mengurangi stres, kecemasan, dan depresi, serta meningkatkan kualitas hidup. Meta-analisis oleh Stuckey dan Nobel (2010) menunjukkan bahwa seni memiliki manfaat terapeutik yang signifikan, mendukung gagasan bahwa kreativitas paling produktif ketika didukung oleh stabilitas mental.



Jambi : Potensi Pengembangan Creative Hub Ramah Mental

Kota Jambi menunjukkan potensi signifikan dalam pengembangan pusat terapi kreatif, didukung oleh pertumbuhan sektor ekonomi kreatif dan inisiatif pemerintah setempat. Ekonomi kreatif di Jambi mencakup berbagai subsektor seperti kuliner, kriya, fesyen, dan perfilman, yang telah berkembang pesat dan memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian daerah.

Pemerintah Kota Jambi berencana mengubah gedung Terminal Rawasari menjadi Rawasari Creative Space, sebuah ruang kreatif bagi anak muda untuk berinovasi dan mengembangkan potensi diri. Inisiatif ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam menyediakan fasilitas yang mendukung kreativitas dan inovasi generasi muda.

Selain itu, program pelatihan kewirausahaan bagi siswa dan mahasiswa di Jambi bertujuan memberdayakan generasi muda agar dapat menciptakan lapangan kerja sendiri melalui usaha kreatif dan inovatif. Kolaborasi antara pemerintah, akademisi, dan pelaku bisnis dalam mengembangkan potensi ekonomi kreatif juga menjadi kunci keberhasilan sektor ini.

Dengan dukungan infrastruktur dan program-program yang mendorong kreativitas, Kota Jambi memiliki potensi besar untuk menjadi pusat terapi kreatif yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"



Arsitektur Salutogenik : Sebuah Pendekatan

Arsitektur salutogenik adalah pendekatan desain yang berfokus pada penciptaan lingkungan yang mendukung kesehatan dan kesejahteraan, dengan menekankan pada faktor-faktor yang meningkatkan kesehatan (salutogenesis) daripada hanya mengurangi penyebab penyakit (Antonovsky, 1979). Dalam konteks Creative Hub, pendekatan ini bertujuan menciptakan ruang yang aman, nyaman, dan bermakna.

Prinsip utama arsitektur salutogenik meliputi pencahayaan alami, kualitas udara yang baik, akses ke alam (biofilia), tata ruang yang jelas, serta ruang untuk interaksi sosial dan relaksasi (Hegger et al., 2016). Penerapan prinsip ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan mental dan kreativitas pengguna Creative Hub.

Elemen-elemen seperti pencahayaan alami, ventilasi, warna, dan koneksi dengan alam tidak hanya memperindah bangunan, tetapi juga berdampak positif bagi kesehatan mental dan fisik. Jika dirancang dengan tepat, ruang dapat menjadi tempat yang mendukung kenyamanan emosional dan kesejahteraan penggunanya.

Dalam perancangan Creative Hub Ramah Mental di Kota Jambi, pendekatan arsitektur salutogenik digunakan sebagai dasar untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menenangkan dan mendorong aktivitas kreatif. Dengan menerapkan prinsip ini, Creative Hub diharapkan menjadi contoh bagaimana desain arsitektur dapat berkontribusi pada kesehatan mental dan kualitas hidup masyarakat.

Rumusan Masalah Umum

Bagaimana merancang sebuah Creative Hub yang ramah terhadap kesehatan mental dengan pendekatan arsitektur salutogenik di Kota Jambi, yang mampu mendukung proses penyembuhan, kreativitas, serta meningkatkan kualitas hidup penggunanya secara holistik?

Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana merancang ruang-ruang yang mampu menciptakan pengalaman positif dan suasana menenangkan bagi pengguna melalui penerapan prinsip-prinsip arsitektur salutogenik seperti pencahayaan alami, visual terhadap alam, dan keteraturan spasial?
2. Bagaimana merancang spatial layout dan sirkulasi bangunan yang mampu mendukung interaksi sosial kreatif namun tetap memberikan ruang personal yang nyaman dan aman bagi pengguna dengan beragam kondisi psikologis?
3. Bagaimana mengintegrasikan konteks lokal Jambi, baik dari aspek budaya, alam, maupun sosial, ke dalam desain Creative Hub yang inklusif dan memberi rasa memiliki bagi masyarakat sekitar?

Tujuan Perancangan

Merancang sebuah Creative Hub yang ramah mental dengan pendekatan arsitektur salutogenik di Kota Jambi sebagai ruang pemulihan, kolaborasi, dan ekspresi kreativitas yang mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan penggunanya secara menyeluruh.

Manfaat Perancangan

1. Menjadi ruang aman dan mendukung bagi masyarakat, terutama individu dengan tantangan kesehatan mental, untuk tumbuh dan berkembang.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kesehatan mental melalui pendekatan arsitektural yang empatik dan berbasis bukti ilmiah.
3. Mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif lokal dengan menyediakan fasilitas bagi komunitas, seniman, dan UMKM untuk berkolaborasi dan berekspresi.
4. Menjadi model ruang publik masa depan yang memadukan fungsi sosial, kultural, dan terapeutik di tengah kota yang terus berkembang.

Sasaran Perancangan

1. Membuat rancangan ruang-ruang kreatif dan kolaboratif yang dapat meningkatkan suasana positif, memicu kreativitas, serta mendukung penyembuhan mental melalui penerapan prinsip-prinsip arsitektur salutogenik.
2. Membuat rancangan selubung bangunan yang dapat merespon kenyamanan termal dan visual, menarik secara estetika, serta tetap menjaga privasi dan keamanan psikologis pengguna dengan sistem sirkulasi yang jelas dan terorganisir.
3. Membuat pembagian ruang berdasarkan zoning publik, semi-publik, dan privat, yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas seperti workshop, terapi kreatif, hingga ruang refleksi, dengan memaksimalkan pandangan terhadap elemen alami seperti taman, air, dan vegetasi sekitar.

Batasan Perancangan

1. Perancangan ini difokuskan pada pengembangan Creative Hub yang mendukung kesehatan mental berbasis komunitas di lingkungan perkotaan Kota Jambi.
2. Pendekatan perancangan menggunakan prinsip arsitektur salutogenik sebagai dasar untuk menciptakan ruang yang menenangkan, merangsang makna, dan memperkuat koneksi pengguna dengan lingkungan.
3. Penyelesaian masalah perancangan difokuskan pada aspek arsitektural, meliputi tata ruang, kenyamanan spasial, integrasi alam, dan pengalaman pengguna, tanpa membahas aspek medis atau psikologis secara klinis.

1. EMPATHIZE

KAJIAN LATAR BELAKANG
PERUMUSAN MASALAH

- Isu Arsitektural
- Isu Non-Arsitektural

•
•
•

3. IDEATE

PENENTUAN KONSEP
PENCARIAN PRESEDEN
EKSPLORASI STRATEGI DESAIN

- Transformasi Massa
- Alternatif Tata Ruang
- Eksplorasi Fasad

5. TEST

EVALUASI DESAIN
PENGEMBANGAN DESAIN

ASSES
DESAIN FINAL (LAPORAN PERANCANGAN)

Studio Akhir Desain Arsitektur

2. DEFINE

IDENTIFIKASI ISU
PENENTUAN VARIABEL
Arsitektur Salutogenik
Creative Hub
Kesehatan Mental
PENENTUAN PERMASALAHAN

4. PROTOTYPE

3D MODELLING
PENYELESAIAN PRODUK RANCANGAN

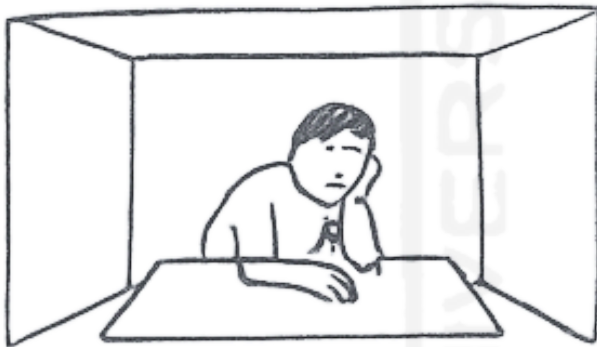
Jika NO → Kembali ke IDEATE
Jika YES → Lanjut ke ASSES

Pada suatu rancangan akan terdapat masalah atau persoalan, sehingga dibutuhkan pula pemecahannya ataupun sebuah solusi untuk menangani masalah tersebut.

Prediksi Persoalan



Lingkungan yang membingungkan, tidak intuitif, dan tidak memberikan orientasi ruang yang jelas dapat membuat pengguna merasa tertekan dan tidak nyaman.



Pengguna merasa kewalahan karena tidak adanya fleksibilitas ruang, kurangnya kontrol terhadap lingkungan, dan desain yang kaku.



Ruang tidak membangkitkan keterikatan emosional, terasa asing, dan tidak relevan dengan identitas lokal maupun pengalaman pengguna.

Dilihat dari kondisi eksisting makro dan mikro pada site, maka didapat beberapa prediksi atau hipotesis untuk beberapa masalah dan pemecahannya seperti berikut:

Prediksi Pemecahan



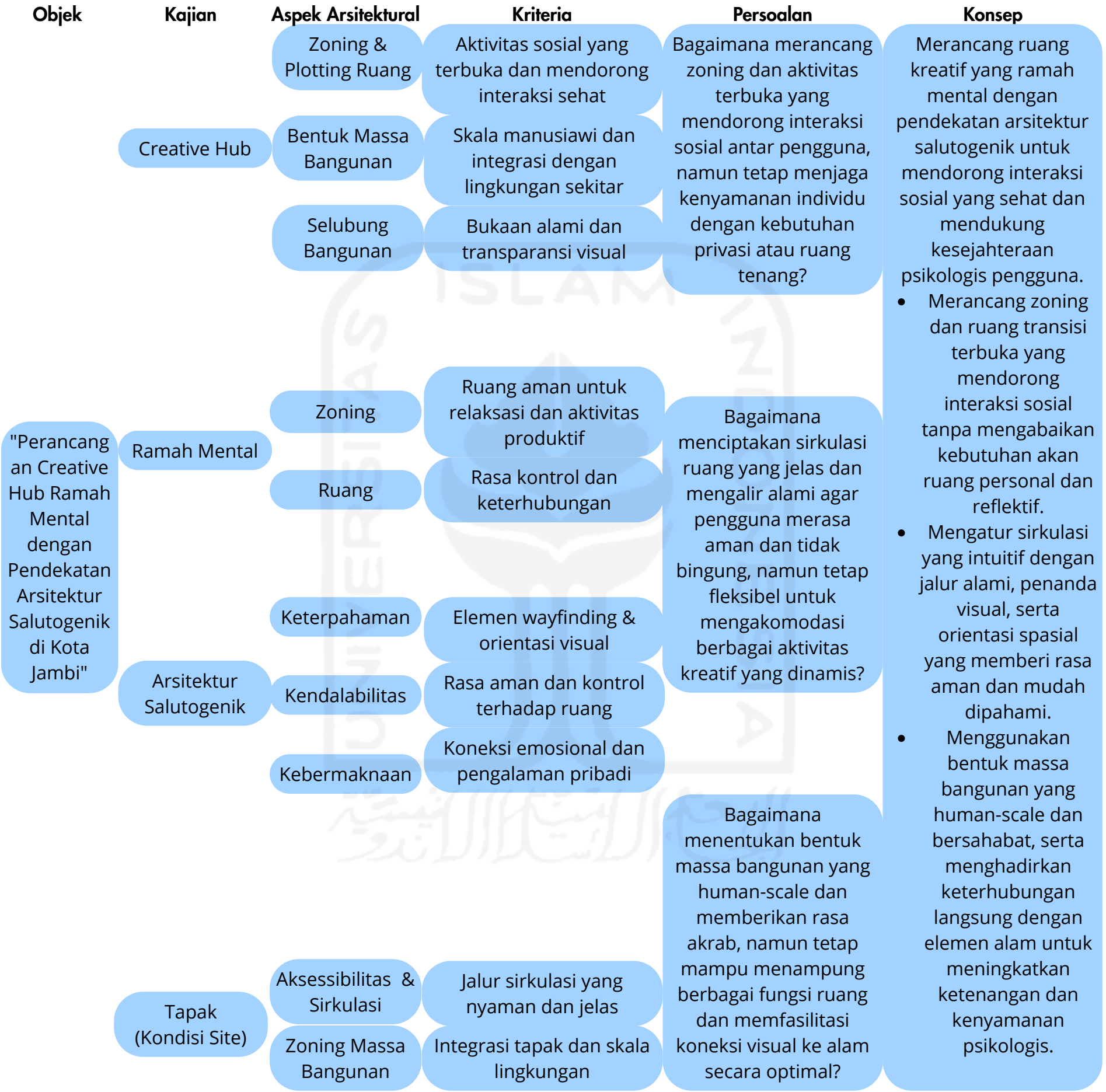
Merancang ruang dengan sirkulasi yang jelas, zonasi yang logis, serta elemen arsitektural yang mudah dikenali agar pengguna merasa aman dan terarah.



Menyediakan ruang yang fleksibel dan adaptif, pilihan ruang terbuka/tertutup, serta fasilitas yang mudah diakses dan digunakan oleh semua kalangan.



Mengintegrasikan nilai budaya lokal, penggunaan material alami, serta menciptakan ruang yang mendukung aktivitas kreatif dan interaksi sosial yang bermakna.



Perancangan dalam arsitektur selalu didasarkan pada pendekatan yang melibatkan teori, referensi, serta tujuan yang ingin dicapai melalui desain tersebut. Oleh karena itu, terdapat beberapa karya rancangan yang memiliki kesamaan maupun perbedaan dalam berbagai aspek.

Perancangan Pusat Terapi dan Rehabilitasi untuk Pecandu Narkoba di Jambi dengan Pendekatan Healing Architecture – Hesti Rahmah Dini, 2021, Universitas Islam Indonesia.

Perbedaan:

- Pendekatan desain: Healing Architecture, sedangkan studi ini menggunakan Arsitektur Salutogenik.
- Fokus pengguna: Pecandu narkoba, sementara studi ini lebih umum untuk terapi kreatif.

Persamaan:

- Tipologi bangunan pusat terapi.
- Pendekatan desain yang sama-sama mendukung kesehatan dan kesejahteraan pengguna.

Design of Community Center to Re-Activate The Urban Redundant Space in Magelang Through Inclusive Design Approach – Vanidia Vegantara, 2021, Universitas Islam Indonesia.

Perbedaan:

- Pendekatan desain: Inclusive Design, sedangkan studi ini menggunakan pendekatan Salutogenik.
- Fungsi utama: Aktivasi ruang kota yang terbengkalai, sedangkan studi ini fokus pada kesehatan mental.

Persamaan:

- Tipologi bangunan sebagai ruang komunitas.
- Sama-sama mendorong interaksi sosial yang sehat.

Berikut ini adalah beberapa judul rancangan yang relevan, beserta uraian mengenai persamaan dan perbedaannya dengan studi yang sedang dilakukan;

Pusat Rehabilitasi Trauma untuk Anak (Trauma Center) di Nanggroe Aceh Darussalam – Juni Darlina, 2005, Universitas Islam Indonesia.

Perbedaan:

- Pendekatan: Trauma Healing, sementara studi ini menggunakan Arsitektur Salutogenik.
- Fokus pengguna: Anak-anak korban trauma, sementara studi ini mencakup pengguna umum.

Persamaan:

- Sama-sama fokus pada proses pemulihan psikologis pengguna melalui desain arsitektur.

Perancangan Pusat Rehabilitasi Mental dengan Pendekatan Salutogenesis di Nusa Tenggara Barat – Itsnatani Humaira Anaqami, 2022, Universitas Islam Indonesia.

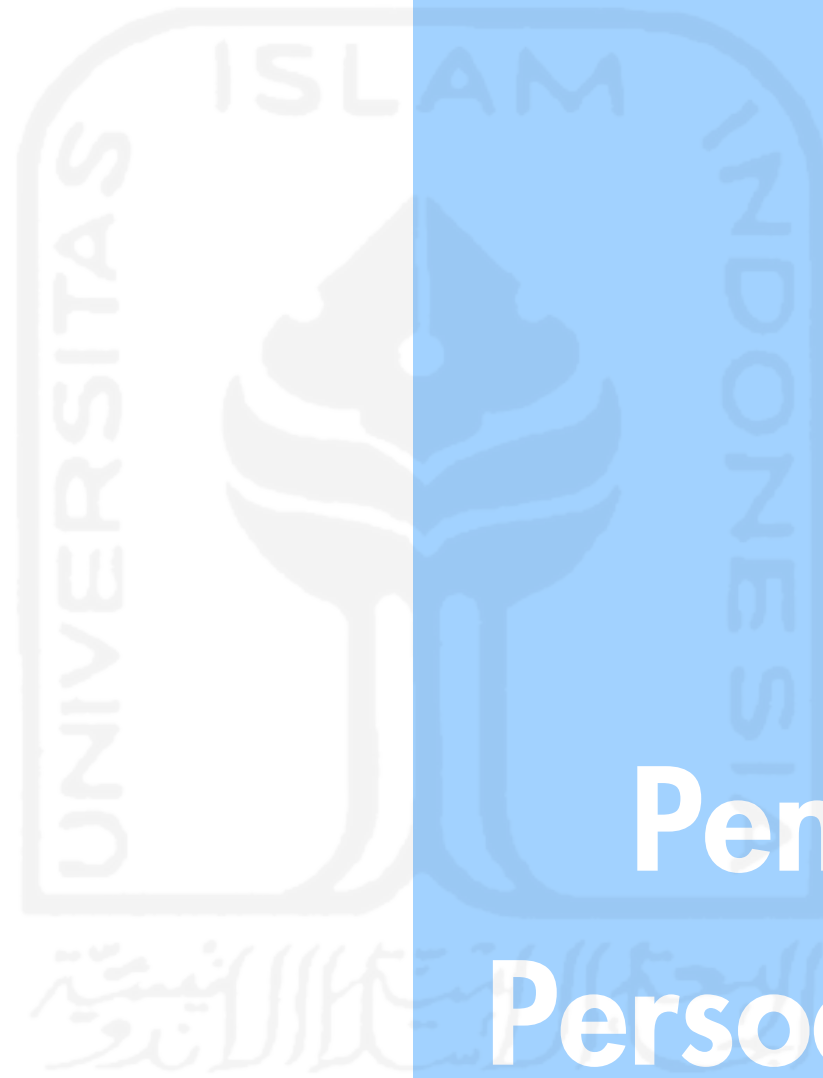
Perbedaan:

- Fokus fungsi dan program ruang: Studi ini mengusung konsep creative hub, bukan pusat rehabilitasi murni.
- Target pengguna: Studi ini menjangkau komunitas kreatif dan umum, bukan hanya pasien mental.

Persamaan:

- Sama-sama menggunakan pendekatan Arsitektur Salutogenik.
- Sama-sama berfokus pada kesehatan mental melalui desain ruang yang mendukung kesejahteraan psikologis.





02

Bagian Penelusuran Persoalan Dan Pemecahan Perancangan

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan
Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"



Kota Jambi sebagai Lokasi Makro

Pemilihan lokasi makro ini didasari oleh Kota Jambi yang memiliki potensi sebagai pusat pertumbuhan kegiatan kreatif dan komunitas. Namun, tingginya angka gangguan kesehatan mental yang terjadi di kalangan remaja dan dewasa muda, serta minimnya ruang publik yang mendukung pemulihan dan kegiatan kreatif yang sehat secara mental, menjadi latar belakang penting perancangan ini.

Kota Jambi merupakan ibu kota provinsi dengan tingkat urbanisasi yang terus meningkat, namun kurang memiliki ruang inklusif dan rekreatif yang mendukung proses healing dan ekspresi diri. Dengan pendekatan arsitektur salutogenik, perancangan ini bertujuan menciptakan creative hub yang tidak hanya menjadi ruang berkegiatan, tetapi juga mampu memperkuat koneksi sosial, menciptakan rasa aman, dan memberikan pengalaman ruang yang menenangkan.

Lokasi mikro yang dipilih merupakan lahan dengan luas $\pm 10.000 \text{ m}^2$ yang terletak di pusat kota, dekat dengan kawasan pendidikan dan permukiman. Potensi konektivitas dan aksesibilitas tinggi mendukung fungsi hub ini sebagai pusat interaksi antar komunitas dan individu lintas usia.

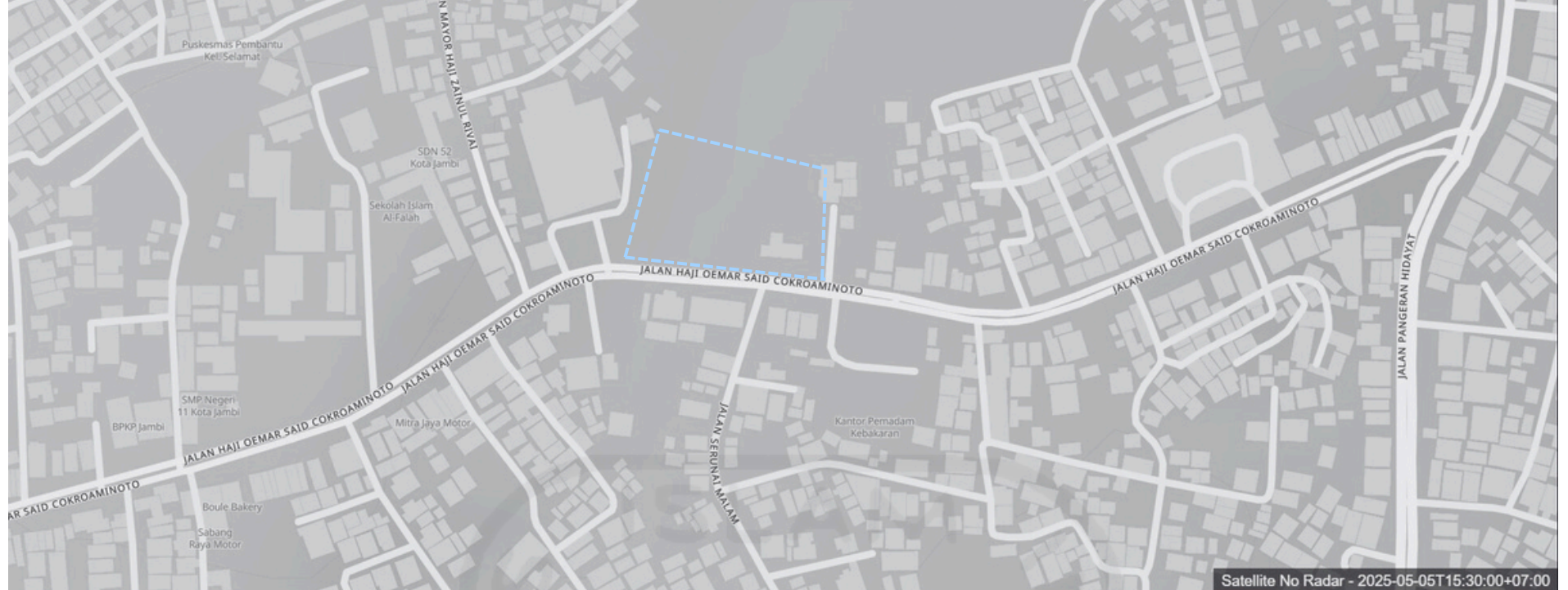


Jl. HOS. Cokroaminoto sebagai Lokasi Mikro

Pemilihan lokasi mikro dalam perancangan ini didasari oleh potensi strategis tapak yang berada di Jl. HOS. Cokroaminoto, Kelurahan Payo Lebar, Kecamatan Jelutung, Kota Jambi. Lokasi ini memiliki aksesibilitas tinggi karena berada di tengah kawasan pendidikan, permukiman, dan aktivitas ekonomi, sehingga sangat potensial untuk dikembangkan sebagai pusat kegiatan kreatif yang inklusif dan ramah mental.

Kondisi eksisting tapak yang masih belum termanfaatkan secara optimal memberikan peluang besar untuk menghadirkan ruang publik baru yang mendukung pemulihan mental, interaksi sosial, dan aktivitas kreatif. Dengan luas $\pm 10.000 \text{ m}^2$, tapak ini dirancang menjadi creative hub yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah produktivitas, tetapi juga sebagai tempat kontemplasi, relaksasi, dan rekoneksi dengan diri sendiri maupun komunitas.

Pendekatan arsitektur salutogenik diterapkan dalam upaya menciptakan ruang yang mampu merangsang pemulihan dan peningkatan kesejahteraan mental melalui elemen-elemen lingkungan yang mendukung rasa aman, kontrol diri, serta pengalaman sensorik yang positif.



Kajian dan Analisis Tapak Jl. HOS. Cokroaminoto

Tapak di Jl. HOS Cokroaminoto, Kota Jambi berada di kawasan semi-komersial dan residensial dengan aksesibilitas baik dan aktivitas sosial yang aktif. Lingkungan sekitar cukup padat, namun terdapat peluang pengembangan ruang hijau dan publik yang mendukung interaksi warga. Kondisi tapak datar dan terbuka, dikelilingi fasilitas umum seperti sekolah dan masjid, serta terhubung langsung ke jaringan jalan kota.

Iklim tropis lembab Jambi menuntut desain adaptif terhadap cahaya alami, ventilasi silang, dan pengelolaan air hujan. Potensi angin dari tenggara dan keberadaan vegetasi eksisting dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kenyamanan termal dan kualitas lingkungan. Infrastruktur dasar tersedia, meski saluran drainase perlu perhatian karena potensi genangan.

Tapak ini sesuai untuk pendekatan salutogenik karena aktivitas sosial tinggi dan potensi integrasi ruang komunal. Tantangan utama mencakup kebisingan lalu lintas, keterbatasan lahan, dan kebutuhan ruang tenang yang mendukung kesehatan mental. Desain perlu mengutamakan koneksi sosial, arah sirkulasi jelas, dan kehadiran elemen alam untuk membentuk ruang yang sehat dan inklusif.

Permasalahan Desain Jl. HOS. Cokroaminoto

Tapak di Jl. HOS Cokroaminoto menghadapi tantangan berupa kebisingan tinggi dan minimnya ruang terbuka hijau, yang menghambat penciptaan suasana tenang dan nyaman secara mental sesuai prinsip arsitektur salutogenik. Lingkungan padat dan aktif juga menyulitkan penyediaan area reflektif dan relaksasi bagi pengguna.

Permasalahan lain adalah sulitnya menciptakan sirkulasi ruang yang intuitif dan aksesibel, terutama bagi pengguna dengan sensitivitas psikologis. Kurangnya pencahayaan alami, ventilasi silang, dan ruang transisi memperburuk kenyamanan mental dan fisik.

Kawasan ini juga belum memiliki identitas visual yang kuat, menyulitkan pembentukan koneksi emosional pengguna dengan ruang. Ditambah isu drainase dan suhu tinggi akibat kurangnya vegetasi, desain harus mampu menghadirkan ruang yang bermakna, teduh, dan mendukung kesehatan mental secara holistik.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

VIEW



VISTA



Gambaran Lokasi

TO SERVICE, SPARE...

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

JL. HOS. C...



Tapak: Iklim Temperatur

Iklm & Suhu

Tapak yang berada di Kota Jambi, tepatnya di sisi Jalan HOS Cokroaminoto, memiliki iklim tropis lembap dengan suhu yang relatif stabil sepanjang tahun. Suhu rata-rata harian berkisar antara 23°C hingga 32°C, dan jarang turun di bawah 22°C atau naik di atas 33°C. Kelembapan udara cukup tinggi, dengan rata-rata kelembapan tahunan di atas 80%, yang memengaruhi kenyamanan termal di ruang luar dan dalam bangunan.

Musim Panas

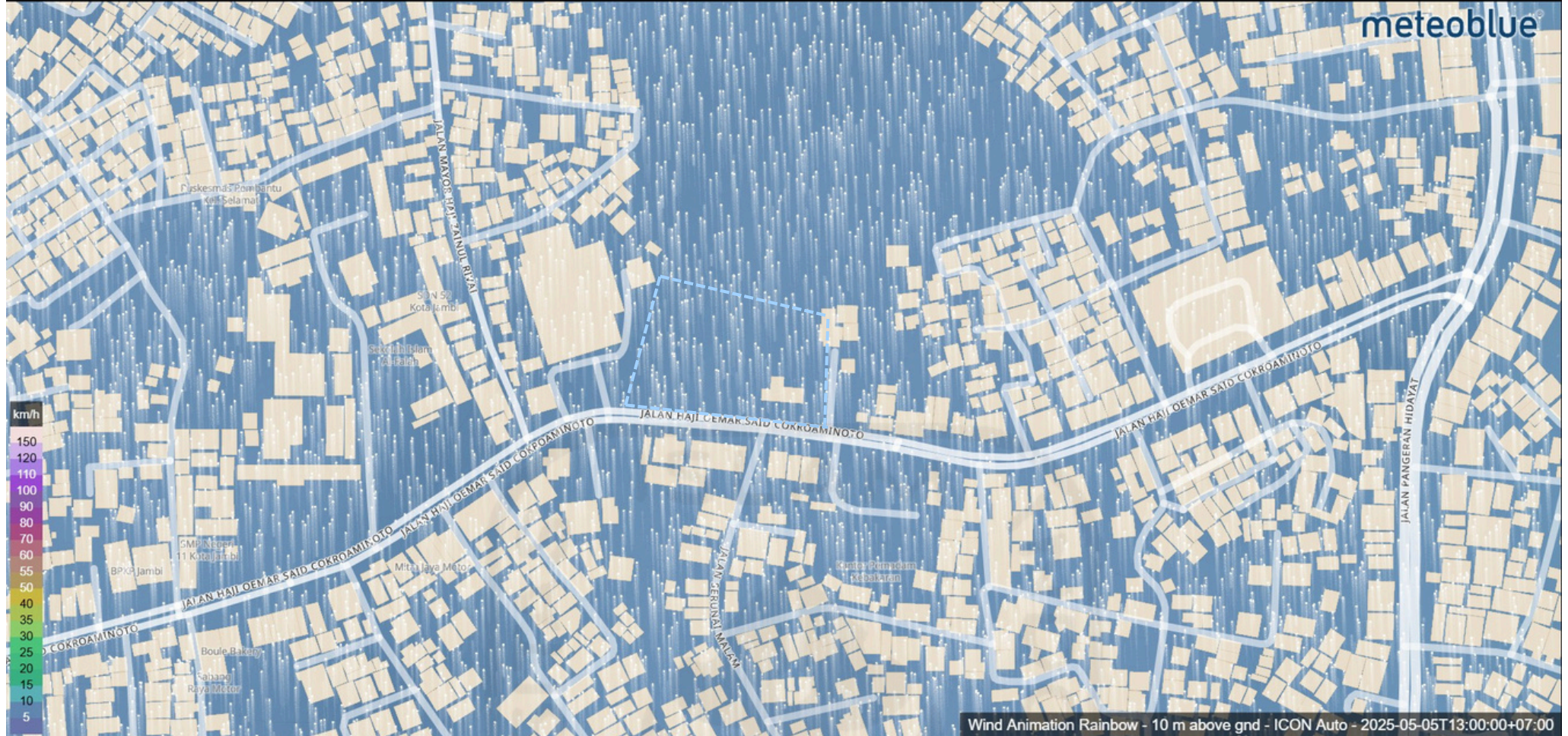
Musim panas di Jambi berlangsung cukup panjang, yaitu sekitar 3 bulan, dari bulan Agustus hingga Oktober. Pada periode ini, suhu harian rata-rata berada di atas 31°C dengan intensitas sinar matahari yang tinggi dan curah hujan relatif rendah. Bulan terpanas biasanya terjadi pada Agustus, dengan suhu maksimum mencapai 33°C dan minimum sekitar 24°C. Kondisi ini perlu diperhatikan dalam perancangan Creative Hub agar tetap nyaman, misalnya dengan penggunaan shading, vegetasi, dan ventilasi silang.

Musim Hujan

Musim hujan di Jambi biasanya berlangsung dari November hingga Maret. Meski suhu tidak jauh berbeda, curah hujan meningkat signifikan hingga mencapai puncaknya pada Desember dan Januari. Pada musim ini, suhu tertinggi harian rata-rata berada di bawah 30°C, dengan kelembapan yang sangat tinggi. Perencanaan drainase, material tahan lembap, dan ruang transisi menjadi penting untuk menciptakan lingkungan yang tetap nyaman dan fungsional.

Implikasi terhadap Desain

Kondisi iklim di sekitar Jalan HOS Cokroaminoto menuntut pendekatan desain yang responsif terhadap panas dan kelembapan tinggi. Dalam konteks arsitektur salutogenik, iklim ini dapat direspon dengan menghadirkan ruang terbuka hijau, sirkulasi udara alami, dan pencahayaan yang terkendali, guna menciptakan ruang Creative Hub yang tidak hanya fungsional tetapi juga mendukung kesehatan mental dan kenyamanan penggunanya sepanjang tahun.



Tapak: Iklim Angin

Arah & Pola Angin

Kondisi angin di area tapak yang terletak di sisi Jalan HOS Cokroaminoto, Kota Jambi, menunjukkan pola arah yang bervariasi sepanjang tahun. Meskipun terjadi perubahan musiman, arah dominan angin secara tahunan cenderung berasal dari sektor timur laut, timur, tenggara, dan utara. Variasi arah angin ini dipengaruhi oleh kondisi geografis Jambi yang berada di dataran rendah dan dekat dengan aliran sungai besar.

Kecepatan Angin

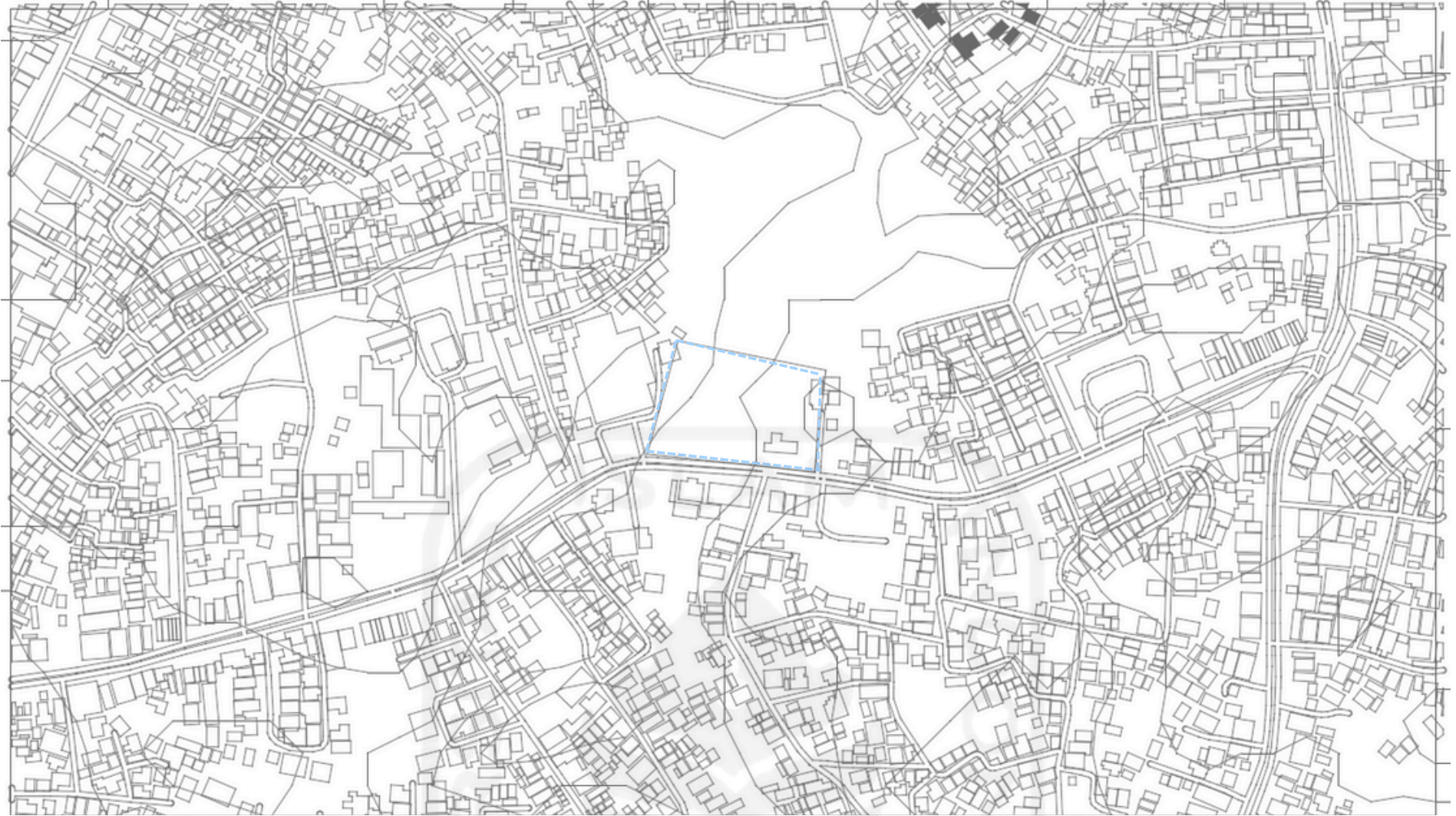
Kecepatan angin di kawasan ini relatif rendah hingga sedang, dengan rata-rata berkisar antara 0 hingga 15 km/h. Kecepatan tertinggi biasanya tercatat pada pertengahan hingga akhir tahun, bersamaan dengan peralihan musim kemarau ke musim hujan. Arah angin paling kuat umumnya datang dari timur laut, terutama pada bulan Agustus hingga Oktober.

Implikasi terhadap Tapak

Kondisi angin ini memberikan keuntungan dalam desain, terutama dalam pengaturan ventilasi silang dan orientasi bangunan untuk kenyamanan termal. Arah angin dominan dari timur dan timur laut dapat dimanfaatkan untuk membawa udara segar ke dalam ruang, khususnya jika dipadukan dengan bukaan-bukaan strategis dan koridor angin alami.

Pengaruh terhadap Desain Ramah Mental

Dalam pendekatan arsitektur salutogenik, sirkulasi udara alami berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang sehat dan menenangkan. Memanfaatkan arah angin dominan untuk menghadirkan aliran udara yang sejuk akan membantu meningkatkan kenyamanan psikologis dan fisik pengguna Creative Hub. Dengan demikian, aspek angin bukan hanya soal teknis, tetapi juga menjadi bagian dari penciptaan suasana ruang yang mendukung pemulihan dan produktivitas.



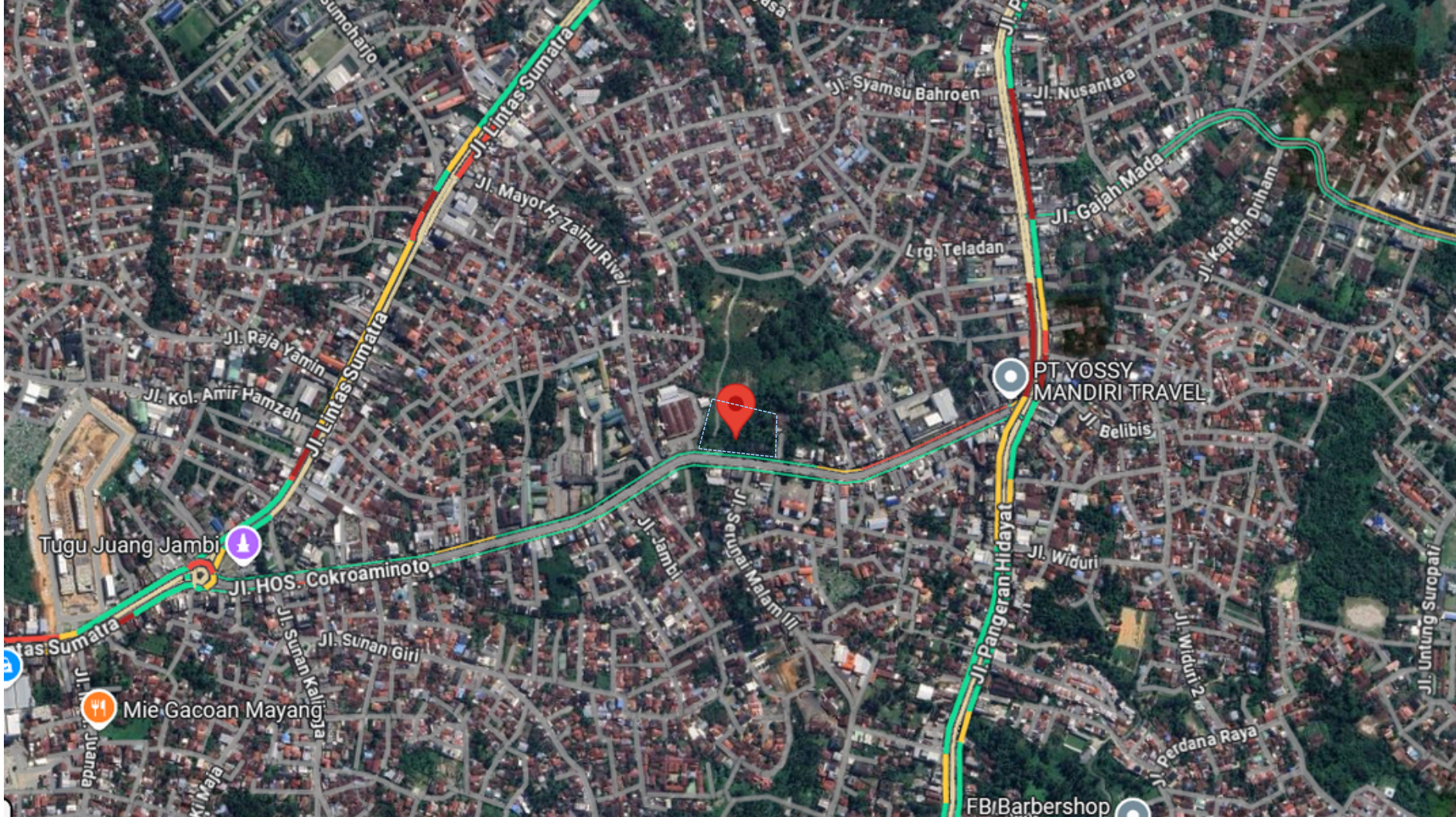
Tapak: Topografi

Site berada di tepi Jalan HOS Cokroaminoto, Kota Jambi, dengan kondisi topografi yang cenderung datar dan tanpa perbedaan elevasi yang signifikan. Lahan ini merupakan area kosong yang belum dimanfaatkan secara optimal, terletak di kawasan strategis dengan konektivitas tinggi. Site dilalui oleh jalur jalan utama yang ramai, serta didukung jalur sekunder yang menghubungkan ke permukiman, fasilitas pendidikan, dan area komersial. Aksesibilitas yang baik ini menjadi salah satu potensi utama dalam mendukung aktivitas sosial dan kreatif.

Lingkungan sekitar didominasi oleh fungsi campuran seperti permukiman, toko, sekolah, dan fasilitas publik lainnya. Dinamika ini menciptakan potensi interaksi sosial yang tinggi, yang sesuai dengan konsep Creative Hub sebagai ruang kolaboratif terbuka. Kehadiran beragam latar belakang pengguna mendukung terciptanya ruang inklusif yang dapat mendorong ekspresi, kreativitas, dan dukungan sosial.

Jenis tanah di site termasuk tanah aluvial yang datar dengan karakteristik stabil dan cukup subur, mendukung struktur bangunan dengan skala menengah hingga berat. Kondisi tanah yang baik ini juga berkontribusi pada penciptaan lingkungan binaan yang aman dan nyaman, mendukung aspek fisik dari desain yang ramah mental.

Dengan mempertimbangkan kondisi tapak dan lingkungannya, site ini sangat sesuai untuk dirancang sebagai Creative Hub ramah mental yang menerapkan pendekatan arsitektur salutogenik. Lokasi strategis, potensi sosial, dan kondisi fisik site dapat dioptimalkan untuk menciptakan ruang yang mendukung kesehatan mental, kesejahteraan, dan keterlibatan komunitas Kota Jambi.



Tapak: Sirkulasi & lalu Lintas

Site berada di tepi Jalan HOS Cokroaminoto yang merupakan salah satu koridor utama dalam kota Jambi dan terkoneksi langsung dengan Jalan Lintas Sumatera, jalur strategis yang menghubungkan pusat kota dengan wilayah regional dan antarprovinsi. Keberadaan kedua jalan ini menjadikan area site memiliki tingkat aksesibilitas tinggi, baik untuk kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Arus lalu lintas di kawasan ini tergolong aktif, dengan pergerakan kendaraan yang stabil sepanjang hari.

Sirkulasi di sekitar site didominasi oleh kendaraan bermotor, namun masih tersedia ruang bagi pejalan kaki, meskipun fasilitas pedestrian belum optimal. Koneksi langsung ke Jalan Lintas Sumatera menjadikan site mudah dijangkau dari berbagai arah, sekaligus meningkatkan visibilitas kawasan terhadap publik. Hal ini mendukung peran Creative Hub sebagai tempat terbuka yang mudah diakses oleh komunitas kota dan antarkota.

Karakter lalu lintas yang padat dan dinamis mencerminkan vitalitas kawasan, namun juga menjadi tantangan dalam menciptakan ruang yang mendukung kesehatan mental. Pendekatan arsitektur salutogenik dalam perancangan Creative Hub dapat merespons hal ini melalui desain yang meredam kebisingan, menyediakan transisi yang nyaman dari area publik ke ruang privat, serta menciptakan zona interaksi yang aman dan menyenangkan bagi pejalan kaki.

Dengan mempertimbangkan jaringan sirkulasi yang luas dan koneksi antarwilayah melalui Jalan Lintas Sumatera, site ini memiliki potensi besar untuk menjadi pusat kreatif yang mudah dijangkau namun tetap mampu menyediakan ruang reflektif, kolaboratif, dan ramah mental bagi penggunanya.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

Pasal 86

Ketentuan umum zonasi kawasan perdagangan dan jasa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 78 huruf g, terdiri atas:

d. arahan intensitas pemanfaatan ruang, terdiri atas: 1. kegiatan perdagangan dan jasa di koridor jalan arteri dan kolektor, KDB maksimal 50% (lima puluh persen), kegiatan perdagangan dan jasa di koridor jalan lokal dan lingkungan, KDB maksimal 70% (tujuh puluh persen); 2. KLB maksimal 10,0 (sepuluh koma nol); 3. KDH minimal 10% (sepuluh persen); dan 4. Ketentuan Ketinggian Bangunan pada zona KKOP, mengikuti ketentuan peraturan perundang-undangan.

KDB

50%

KLB

10,0

KDH

10%



Rumah Adat Kajang Lako

Rumah Adat Kajang Lako adalah rumah tradisional masyarakat Melayu Jambi yang berbentuk rumah panggung. Dibuat dari kayu dan ditopang tiang-tiang tinggi, rumah ini dirancang untuk menyesuaikan diri dengan kondisi alam Jambi yang lembap dan rawan banjir. Atapnya berbentuk limas panjang yang disebut "kajang", menjadi ciri khas utama rumah ini.

Rumah Kajang Lako memiliki pembagian ruang yang jelas, seperti ruang depan untuk tamu, ruang tengah untuk keluarga, dan dapur di bagian belakang. Setiap bagian rumah dihiasi ukiran dengan makna filosofis, yang mencerminkan hubungan manusia dengan alam dan Tuhan.

Material yang digunakan berasal dari kayu lokal berkualitas seperti tembesu atau meranti. Sambungan antar bagian rumah dibuat tanpa paku, menunjukkan keahlian tukang tradisional. Tangga di bagian depan dan belakang menjadi simbol keterbukaan terhadap tamu dan tetangga.

Selain sebagai tempat tinggal, Rumah Kajang Lako juga mencerminkan identitas budaya dan status sosial masyarakat Jambi. Saat ini, rumah ini dilestarikan sebagai warisan budaya dan sering dijumpai dalam bentuk replika di kawasan wisata atau acara budaya.



Rumah Adat Rumah Tuo

Rumah Tuo adalah rumah adat tradisional yang berasal dari Kabupaten Kerinci, Jambi. Rumah ini berbentuk rumah panggung dengan tiang-tiang tinggi dan struktur kayu yang kuat, menyesuaikan dengan kondisi alam pegunungan dan curah hujan tinggi di daerah tersebut. Atapnya berbentuk limas panjang, dengan susunan yang khas menyerupai tanduk kerbau di ujungnya.

Rumah Tuo biasanya dihuni oleh beberapa keluarga besar, mencerminkan sistem kekerabatan dan adat matrilineal yang kuat di Kerinci. Ruangan dalam rumah dibagi secara fungsional, seperti ruang tamu, ruang tidur berderet, dan dapur di bagian belakang. Tidak ada sekat permanen, karena ruang lebih fleksibel digunakan untuk kegiatan bersama.

Material utamanya adalah kayu keras lokal seperti surian atau meranti, dan disusun tanpa paku, hanya menggunakan pasak kayu. Dinding dan langit-langitnya dihiasi ukiran sederhana yang melambangkan alam dan kehidupan masyarakat Kerinci yang harmonis dengan lingkungannya.

Sebagai simbol adat dan warisan budaya, Rumah Tuo bukan hanya tempat tinggal, tapi juga pusat kegiatan adat seperti musyawarah, upacara, dan penyimpanan pusaka. Saat ini, rumah-rumah tuo masih dipertahankan di beberapa desa sebagai lambang jati diri dan kearifan lokal masyarakat Jambi.



Creative Hub

Tipologi bangunan Creative Hub telah berkembang sebagai wadah kolaborasi dan penciptaan karya kreatif yang menggabungkan berbagai fungsi seperti galeri, studio, ruang pertemuan, dan area kerja bersama dalam satu kesatuan arsitektural. Menurut Matheson dan Easson (2015), Creative Hub didefinisikan sebagai tempat yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jejaring, pengembangan bisnis, dan keterlibatan komunitas di sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Di Indonesia, kebutuhan akan tipologi ini semakin mendesak seiring dengan pertumbuhan industri kreatif yang mencapai 7,44% pada tahun 2019 (Bekraf, 2019). Permasalahan desain yang sering muncul pada tipologi ini adalah kurangnya fleksibilitas ruang untuk mengakomodasi kegiatan yang beragam serta keterbatasan dalam menciptakan konektivitas antar area yang mendorong interaksi spontan dan kolaborasi.



Ramah Mental

Arsitektur ramah mental merupakan pendekatan desain yang berfokus pada penciptaan lingkungan binaan yang mendukung kesejahteraan psikologis penggunanya. Evans (2003) mengungkapkan bahwa elemen desain seperti pencahayaan alami, konektivitas dengan alam, zonasi akustik, dan pengaturan kepadatan dapat secara signifikan memengaruhi kesehatan mental. Lebih lanjut, penelitian oleh Cooper Marcus dan Sachs (2014) menunjukkan bahwa lingkungan yang dirancang dengan mempertimbangkan aspek kesejahteraan mental dapat menurunkan tingkat stres hingga 30% dan meningkatkan produktivitas sebesar 15%. Tantangan utama dalam tipologi ini adalah mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang mendukung kesehatan mental tanpa mengorbankan aspek fungsional dan estetika bangunan.



Creative Hub Ramah Mental

Tipologi creative hub umumnya adalah open-plan pada bangunan industrial. Meskipun fleksibel, riset menunjukkan model ini dapat mengganggu kesehatan mental karena kurangnya privasi dan tingginya distraksi, sehingga meningkatkan stres dan menghambat kemampuan untuk kerja fokus (Kim & de Dear, 2013).

Maka, analisis mengarah pada tipologi hibrida terzonasi yang lebih ideal. Model ini secara sadar menyediakan spektrum ruang beragam—dari area privat untuk fokus hingga area komunal untuk interaksi—untuk memberi pengguna kontrol. Keseimbangan antara privasi dan komunitas ini terbukti krusial untuk mendukung kesejahteraan dan produktivitas kreatif (Hua, 2012).

Arsitektur Salutogenik

Pendekatan Arsitektur Salutogenik menawarkan kerangka teoretis yang komprehensif untuk mengembangkan Creative Hub yang ramah mental. Konsep yang dikembangkan oleh Antonovsky dan diterjemahkan ke dalam arsitektur oleh Golembiewski (2012) ini berfokus pada penciptaan lingkungan yang meningkatkan rasa koherensi, keterkelolaan, dan kebermaknaan bagi penggunaannya. Lingkungan yang dirancang dengan prinsip ini diharapkan mampu mendukung kesehatan mental secara lebih holistik.

Implementasi pendekatan ini di Kota Jambi perlu mempertimbangkan konteks lokal seperti iklim tropis lembab, pola interaksi sosial masyarakat setempat, serta ketersediaan material dan teknologi konstruksi yang sesuai. Penyesuaian terhadap karakter lokal ini penting agar desain yang dihasilkan tidak hanya ramah mental, tetapi juga relevan dan berkelanjutan.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"



Creative Hub

Creative Hub sebagai tipologi arsitektur kontemporer memiliki indikator dan parameter yang mencakup aspek fungsional, spasial, dan programatik yang mendukung ekosistem kreatif. Menurut British Council (2016), Creative Hub didefinisikan sebagai tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penyedia ruang dan dukungan bagi networking, pengembangan bisnis, dan keterlibatan komunitas dalam sektor kreatif. . Dovey dan Pratt (2020) mengidentifikasi lima indikator keberhasilan Creative Hub, yaitu: (1) nilai ekonomi melalui inkubasi bisnis dan inovasi, (2) nilai sosial melalui pembentukan komunitas dan jaringan, (3) nilai budaya melalui produksi dan diseminasi konten kreatif, (4) nilai pendidikan melalui transfer pengetahuan dan keterampilan, dan (5) nilai urban melalui revitalisasi dan placemaking. Haseman dan Jaaniste (2018) menekankan pentingnya model spasial yang mengadopsi "organized serendipity"—campuran terencana antara struktur dan keacakan yang memfasilitasi pertemuan tidak terduga antara berbagai disiplin kreatif, dengan parameter kuantitatif berupa rasio 60:40 antara ruang terprogram dan ruang fleksibel, kepadatan pengguna optimal 7-12 m² per orang, dan konfigurasi sirkulasi yang memaksimalkan "creative collisions" dengan minimal 3 titik pertemuan informal per 100 m² luas lantai.



Ramah Mental

Ramah Mental sebagai konsep perancangan lingkungan binaan memiliki indikator dan parameter yang berfokus pada dukungan terhadap kesejahteraan psikologis pengguna. Berdasarkan penelitian Evans dan McCoy (2002), lingkungan yang ramah mental dikarakterisasi oleh lima dimensi utama: (1) stimulasi yang tepat (menghindari over atau under-stimulation), (2) koherensi (kemudahan navigasi dan pemahaman), (3) kontrol (kemampuan pengguna mengatur lingkungannya), (4) restorasi (pemulihan dari kelelahan mental), dan (5) affordances (kesempatan untuk interaksi sosial atau isolasi sesuai kebutuhan). Parameter kuantitatif untuk dimensi stimulasi menurut Ulrich et al. (2008) mencakup tingkat kebisingan maksimal 45-50 dB untuk area konsentrasi, intensitas cahaya 300-500 lux untuk area kerja dengan variasi 10-20% untuk menciptakan dinamika visual, dan densitas visual optimal dengan 30-40% elemen dekoratif dari total permukaan visual. Cooper Marcus dan Sachs (2014) mengidentifikasi parameter untuk dimensi restorasi meliputi akses visual ke elemen alam minimal 50% dari titik-titik utama dalam bangunan, ketersediaan ruang refleksi pribadi minimal 3 m² per 30 pengguna, dan jarak maksimal 60 meter dari setiap titik aktivitas ke area restorasi.



Creative Hub Ramah Mental

Indikator utama sebuah creative hub ramah mental berfokus pada desain lingkungan yang restoratif dan biofilik untuk mengurangi stres serta kelelahan kognitif. Parameternya mencakup paparan yang maksimal terhadap cahaya alami, koneksi visual atau fisik dengan elemen alam (seperti tanaman atau taman), dan kualitas udara yang baik. Selain itu, ketersediaan variasi ruang menjadi krusial, yang diukur dengan adanya zona tenang (quiet zone) untuk kerja fokus atau beristirahat, serta area dengan stimulasi sensorik rendah untuk mencegah kelelahan mental. Desain yang berhasil harus mampu menyediakan lingkungan yang dapat memulihkan kapasitas atensi dan mengurangi tingkat kortisol, yang merupakan tujuan utama dari lingkungan restoratif (Kaplan, 1995).

Paragraf kedua berfokus pada indikator psiko-sosial yang didasarkan pada pendekatan arsitektur salutogenik, yang bertujuan meningkatkan Sense of Coherence (rasa koherensi) pengguna terhadap lingkungan. Hal ini diukur melalui tiga parameter utama: kejelasan (comprehensibility), keterkelolaan (manageability), dan kebermaknaan (meaningfulness). Parameternya berupa tata ruang dan sistem navigasi yang intuitif, penyediaan furnitur atau ruang kerja fleksibel yang memberi pengguna rasa kontrol atas lingkungan personal mereka, serta desain area komunal yang sengaja dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial yang suportif dan membangun rasa memiliki. Lingkungan seperti ini terbukti dapat meningkatkan resiliensi mental dan kesejahteraan individu (Antonovsky, 1987).



Arsitektur Salutogenik

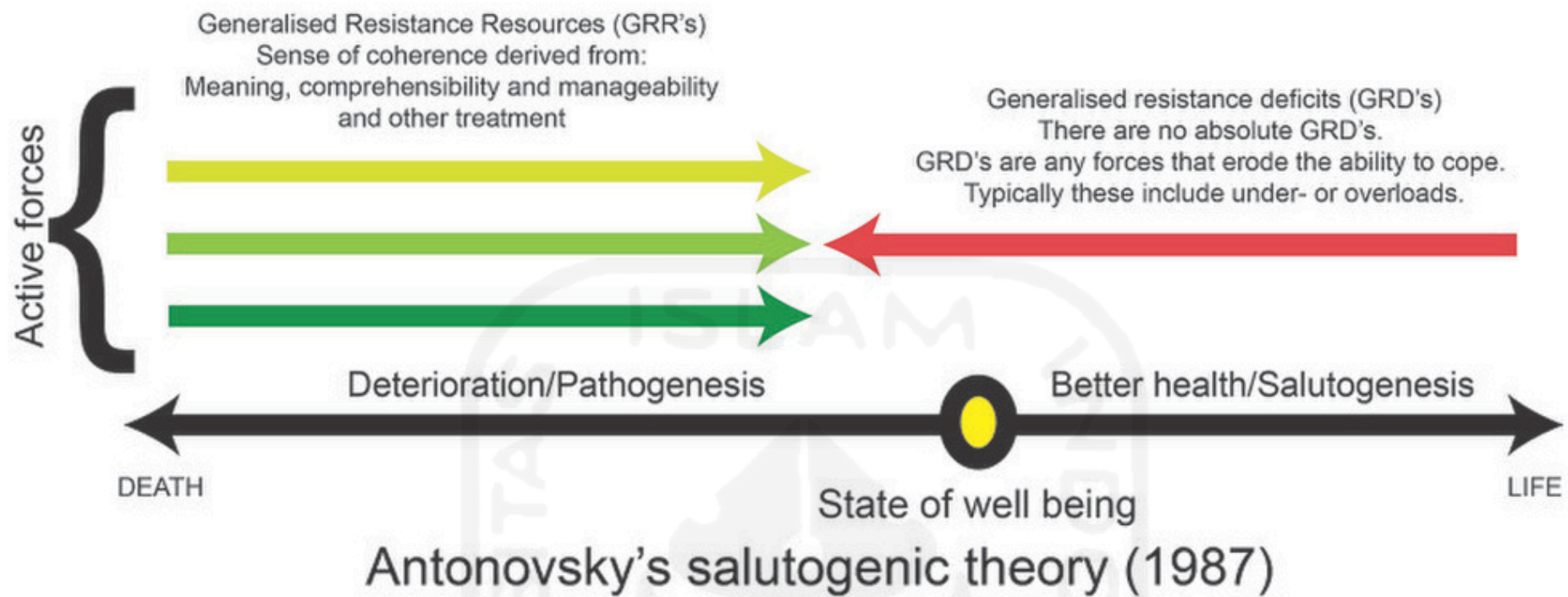
Arsitektur Salutogenik sebagai pendekatan perancangan berfokus pada penciptaan lingkungan yang secara aktif mempromosikan kesehatan. Antonovsky (1996) mengidentifikasi bahwa inti dari pendekatan salutogenik adalah pengembangan "Sense of Coherence" (SOC) melalui tiga komponen utama: comprehensibility, manageability, dan meaningfulness, yang menurut Golembiewski (2012) dapat diterjemahkan ke dalam parameter arsitektural terukur. Untuk dimensi comprehensibility, parameter meliputi tingkat legibilitas dengan minimal 3 landmark visual per area fungsional, sistem wayfinding dengan maksimal 7 keputusan navigasi dari pintu masuk ke titik terjauh, dan pola sirkulasi dengan hirarki lebar 1:1.5:2 untuk jalur primer, sekunder, dan tersier. Dilani (2015) menetapkan parameter untuk dimensi manageability berupa kontrol lingkungan dengan minimal 4 elemen yang dapat disesuaikan per ruang (pencahayaan, suhu, akustik, furnishing), aksesibilitas universal dengan kemiringan maksimal 1:20, dan adaptabilitas ruang dengan 40-60% area yang dapat dikonfigurasi ulang. Untuk dimensi meaningfulness, Steemers dan Ramos (2019) mengidentifikasi parameter kuantitatif berupa: biophilic engagement dengan minimal 7 pola biophilic design, place-identity dengan integrasi minimal 5 elemen budaya lokal per 100 m², dan temporal depth dengan visibilitas perubahan alami dari minimal 70% ruang utama.



Arsitektur Salutogenik

Pendekatan arsitektur salutogenik yang diterapkan pada perancangan Creative Hub di Kota Jambi menekankan aspek kesehatan mental melalui penciptaan lingkungan yang mendukung kesejahteraan holistik. Menurut Antonovsky (1979), konsep salutogenesis berfokus pada faktor-faktor yang menciptakan dan mendukung kesehatan manusia daripada sekadar mengatasi penyakit. Dalam konteks arsitektur, pendekatan ini diimplementasikan melalui pengaturan ruang yang mempromosikan rasa koherensi, yaitu pemahaman, pengelolaan, dan kebermaknaan lingkungan bagi penggunanya.

Permasalahan utama dalam pendekatan rancangan adalah mengharmoniskan kebutuhan fungsional creative hub dengan prinsip-prinsip arsitektur salutogenik. Golembiewski (2010) mengidentifikasi bahwa tantangan dalam menerapkan arsitektur salutogenik terletak pada keseimbangan antara stimulasi intelektual yang dibutuhkan dalam lingkungan kreatif dengan ketenangan yang mendukung kesehatan mental. Untuk mengatasi hal ini, rancangan Creative Hub di Jambi mengadopsi konsep "graduated engagement" yang memungkinkan pengguna mengatur tingkat interaksi sosial sesuai kebutuhan mereka. Desain ini mencakup spektrum ruang dari area komunal yang dinamis hingga ruang refleksi pribadi yang tenang, dengan transisi yang halus di antaranya untuk mendukung berbagai keadaan mental dan jenis aktivitas kreatif.



Pendekatan salutogenik dalam perancangan Creative Hub juga diwujudkan melalui integrasi harmonis antara bangunan dan konteks lokal Jambi. Salah satu penerapannya adalah melalui biophilic design yang merujuk pada teori Kellert dan Calabrese (2015), dengan menghadirkan elemen seperti taman vertikal, green wall, dan atrium tengah yang dilengkapi lansekap berisi flora lokal Jambi. Kehadiran elemen alam ini menciptakan koneksi visual dan fisik dengan lingkungan sekitar, yang terbukti dapat menurunkan tingkat stres, meningkatkan fungsi kognitif, serta menambah kenyamanan dan kesejahteraan pengguna ruang.

Strategi desain mempertimbangkan konsep "sense of coherence" (SOC) sebagai inti teori salutogenik. Ruang-ruang dirancang agar mudah dipahami (comprehensibility) melalui wayfinding intuitif dan zonasi jelas, dapat dikelola (manageability) dengan aksesibilitas universal dan adaptabilitas ruang, serta bermakna (meaningfulness) dengan memfasilitasi ekspresi identitas dan nilai-nilai budaya lokal.. Rancangan Creative Hub ini juga mengintegrasikan teknologi pintar untuk memonitor dan mengoptimalkan kualitas udara, pencahayaan, dan akustik yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan mental sekaligus memfasilitasi proses kreatif.

Sense of Coherence

Sense of Coherence (SOC) merupakan konsep inti dalam pendekatan salutogenik yang dikembangkan oleh Aaron Antonovsky sebagai kunci dari ketahanan dan kesehatan mental manusia. SOC terdiri dari tiga komponen utama: comprehensibility (kemampuan memahami), manageability (kemampuan mengelola), dan meaningfulness (kebermaknaan). Menurut Antonovsky (1996), individu dengan SOC yang kuat dapat mempersepsikan lingkungan sebagai terstruktur dan prediktif (comprehensibility), memiliki sumber daya yang cukup untuk mengatasi tantangan (manageability), dan melihat kehidupan sebagai bermakna sehingga tantangan dianggap sebagai keterlibatan yang berharga (meaningfulness). Dalam konteks arsitektur, Golembiewski (2016) menjelaskan bahwa lingkungan binaan dapat dirancang secara strategis untuk mendukung ketiga aspek SOC ini, menciptakan ruang yang secara aktif berkontribusi pada kesehatan mental dan kesejahteraan penggunanya. Penerapan SOC dalam desain arsitektur menghasilkan bangunan yang tidak hanya berfungsi secara efisien tetapi juga mendukung proses penyembuhan dan pemulihan mental, memungkinkan pengguna untuk menavigasi dan menghadapi lingkungan dengan lebih percaya diri dan positif.

Architecture for Manageability

ARCHITECTURE FOR MANAGEABILITY berfokus pada perancangan lingkungan yang dapat dikelola dengan baik oleh penggunanya, memudahkan mereka mengontrol dan menyesuaikan ruang sesuai kebutuhan. Dilani (2015) menegaskan bahwa arsitektur yang mendukung manageability menyediakan kejelasan spasial, aksesibilitas universal, dan adaptabilitas yang memungkinkan pengguna dengan berbagai kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif. Desain yang memperhitungkan manageability mencakup sistem wayfinding yang intuitif, pengaturan pencahayaan dan akustik yang dapat disesuaikan, serta fleksibilitas ruang untuk mengakomodasi berbagai aktivitas. Dalam penelitiannya, Ulrich et al. (2008) menemukan bahwa lingkungan yang memberikan kontrol kepada penggunanya secara signifikan mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan, menggarisbawahi peran manageability dalam arsitektur salutogenik. Elemen seperti jendela yang dapat dibuka, partisi modular, perabot yang mudah diatur ulang, dan teknologi responsif memperkuat aspek manageability, menciptakan lingkungan yang memberdayakan pengguna dan mengurangi perasaan tidak berdaya atau kewalahan yang sering dikaitkan dengan stres dan gangguan kesehatan mental.

2

Architecture for Comprehensibility

ARCHITECTURE FOR COMPREHENSIBILITY menekankan penciptaan lingkungan yang mudah dipahami, dapat diprediksi, dan memberi informasi yang jelas kepada penggunanya. Aspek ini diwujudkan melalui organisasi spasial yang logis, hierarki visual yang jelas, dan elemen penanda yang membantu orientasi. Menurut Becker dan Parsons (2007), lingkungan yang mudah dimengerti meningkatkan kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif, memproses informasi sensorik, dan membuat keputusan tepat. Elemen arsitektur yang mendukung comprehensibility meliputi pola sirkulasi yang jelas, diferensiasi visual antar zona, signage yang konsisten, transisi spasial yang teratur, dan penggunaan landmark sebagai titik referensi. Penelitian Evans dan McCoy (2002) menunjukkan bahwa lingkungan dengan legibilitas tinggi tidak hanya meningkatkan efisiensi navigasi tetapi juga mengurangi beban kognitif, memungkinkan pengguna mengalokasikan lebih banyak sumber daya mental untuk aktivitas inti seperti berkreasi, belajar, atau bersosialisasi.

3

Architecture for Meaningfulness

ARCHITECTURE FOR MEANINGFULNESS berkaitan dengan penciptaan lingkungan yang memiliki nilai signifikan dan resonansi emosional bagi penggunanya. Menurut Pallasmaa (2012), arsitektur yang bermakna melibatkan pengalaman multisensori yang memperkaya dimensi eksistensial manusia, menciptakan ruang yang tidak hanya digunakan tetapi benar-benar "dihuni". Meaningfulness diwujudkan melalui integrasi narasi budaya lokal, penggunaan material dengan nilai historis atau simbolik, penciptaan ruang komunal yang memfasilitasi ritual sosial, dan elemen desain yang menghubungkan pengguna dengan nilai-nilai personal atau kolektif. Kellert (2018) dalam penelitiannya tentang biophilic design menunjukkan bahwa koneksi dengan alam—baik langsung, tidak langsung, maupun simbolik—dapat memperkuat meaningfulness karena menghubungkan manusia dengan pola dan proses evolusi yang telah menjadi bagian identitas manusia selama ribuan tahun. Dalam konteks Creative Hub, meaningfulness dapat ditingkatkan melalui ruang-ruang yang mengakomodasi ekspresi kreatif, memajang karya lokal, melestarikan elemen budaya Jambi, dan menciptakan lingkungan yang mengundang refleksi mendalam, mendukung kesehatan mental dan identitas kolektif penggunanya.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

1

GRADIENT OF STIMULATION

Keunggulan utama rancangan Creative Hub dengan pendekatan arsitektur salutogenik di Kota Jambi terletak pada integrasi holistik antara prinsip kesehatan mental dan produktivitas kreatif —sebuah kombinasi yang masih jarang ditemukan secara mendalam pada fasilitas serupa di Indonesia. Rancangan ini hadir sebagai respons terhadap kurangnya ruang publik yang dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara kebutuhan kognitif, emosional, dan sosial para penggunanya. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diterapkanlah prinsip gradient of stimulation yang dikembangkan oleh Steemers (2019), yang memungkinkan terbentuknya spektrum ruang dengan berbagai tingkat stimulasi sensorik. Spektrum ini mencakup zona highly stimulating seperti ruang kerja kolaboratif, studio terbuka, dan area diskusi yang mendorong pertukaran ide secara intens, hingga zona low-stimulation seperti ruang tenang, taman sensorik, atau bilik reflektif yang dirancang khusus untuk pemulihan mental dan konsentrasi pribadi. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan ruang yang adaptif dan fungsional, tetapi juga menciptakan pengalaman spasial yang mampu mendukung kesehatan mental, meningkatkan kualitas interaksi sosial, serta menjaga keberlanjutan proses kreatif dalam jangka panjang.

2

STRATEGI BIOKLIMATIK TERINTEGRASI

Keunggulan kedua rancangan ini terletak pada responsivitasnya terhadap konteks iklim tropis lembab Jambi yang kerap menjadi tantangan dalam mencapai kenyamanan termal dan kualitas udara yang optimal. Berdasarkan penelitian Fisk (2011), kualitas udara dalam ruang yang buruk dapat menurunkan fungsi kognitif hingga 15% dan meningkatkan gejala kecemasan sebesar 23%, sementara pendekatan salutogenik dalam rancangan ini mengintegrasikan sistem ventilasi hibrida yang adaptif dan efisien. Heschong Mahone Group (2013) menekankan pentingnya pencahayaan alami dalam meningkatkan mood dan produktivitas, yang diakomodasi melalui skylight dinamis berbahan photochromic glass yang menyesuaikan dengan intensitas cahaya untuk mengoptimalkan pencahayaan alami tanpa menambah beban panas. Studi longitudinal oleh MacNaughton et al. (2017) menunjukkan bahwa strategi bioklimatik terintegrasi seperti ini dapat menurunkan kadar hormon stres (kortisol) hingga 18,4% dan meningkatkan kualitas tidur sebesar 25,7%, menegaskan dampak positif terhadap kesehatan mental jangka panjang sekaligus memperkuat nilai salutogenik dalam rancangan Creative Hub ini.

3

SOCIOPETAL- SOCIOFUGAL CONTINUUM

Salah satu keunggulan utama rancangan ini terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan yang menyeimbangkan kebutuhan akan kohesi sosial dengan penghormatan terhadap privasi individual. Melalui penerapan konsep progressive privacy gradient dari Christoffer Alexander (2012), desain disusun secara hierarkis dan berlapis untuk menghadirkan transisi ruang yang alami dan bertahap, dari ranah publik menuju ranah privat. Zona-zona tersebut dirancang dengan perbedaan karakter spasial dan tingkat keterpaparan visual, mencakup ruang publik seperti plaza, taman tematik, hingga ruang interaksi kreatif bersama, yang kemudian mengalir ke ruang semi privat seperti serambi, lounge transisi, dan balkon komunal, dan berakhir pada ruang-ruang privat yang mendukung kontemplasi, istirahat, dan kedamaian mental. Strategi ini tidak hanya menumbuhkan rasa keterhubungan dan komunitas, tetapi juga memastikan adanya kendali personal atas interaksi sosial, sehingga pengguna merasa aman, nyaman, dan dihargai sebagai individu dalam lingkup sosial yang saling mendukung.

4

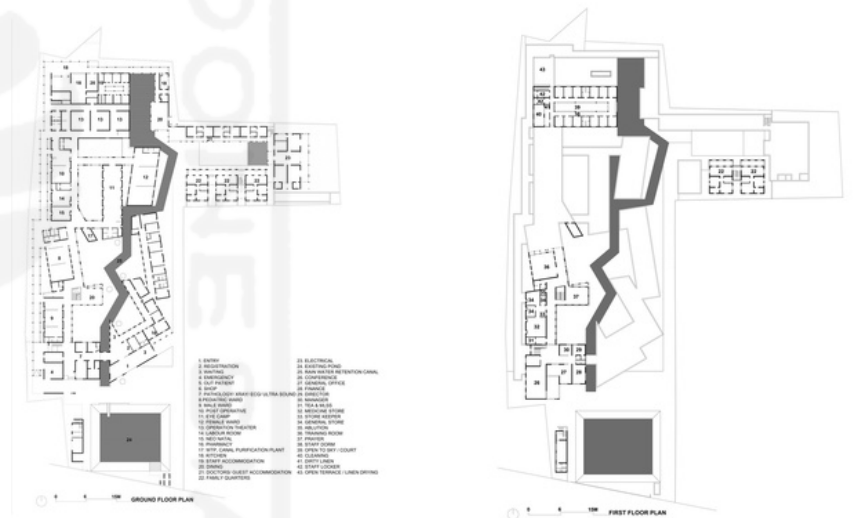
MOOD ENHANCING ENVIRONMENTS

Keunggulan keempat rancangan Creative Hub ini adalah penerapan teknologi adaptif dan responsif yang terintegrasi dengan prinsip arsitektur salutogenik. Berbeda dari teknologi pada bangunan pintar konvensional yang berfokus pada efisiensi dan otomatisasi, rancangan ini mengedepankan human-responsive technology yang mendukung kesejahteraan pengguna. Rancangan ini menerapkan konsep mood-enhancing environments (Bluyssen, 2019) melalui pencahayaan dinamis yang menyesuaikan suhu warna dan intensitas berdasarkan ritme sirkadian, sistem akustik aktif yang menciptakan soundscapes terapeutik di zona tertentu, serta monitoring kualitas udara real-time yang memicu penyesuaian ventilasi. Studi longitudinal oleh Clements-Croome dan Baizhan (2021) menunjukkan bahwa lingkungan responsif seperti ini meningkatkan kesehatan mental sebesar 32% dan kreativitas hingga 41% dibandingkan ruang kerja standar, menegaskan bahwa integrasi teknologi dan prinsip salutogenik memberikan keunggulan signifikan bagi kesejahteraan dan produktivitas pengguna.

1

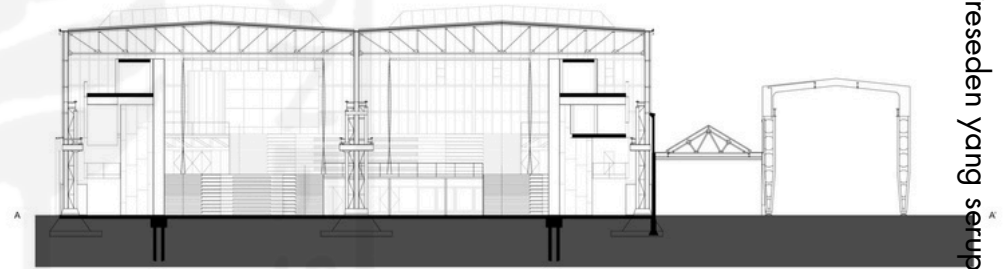
The Friendship Hospital di Bangladesh

The Friendship Hospital di Bangladesh karya Kashef Chowdhury/URBANA menunjukkan bagaimana pendekatan salutogenik dapat diterapkan dalam konteks iklim tropis dengan sumber daya terbatas, serupa dengan kondisi di Jambi. Strategi desain pasif seperti penggunaan water court, koridor berventilasi silang, dan courtyards bertingkat menciptakan kenyamanan termal tanpa bergantung pada sistem mekanikal yang energi-intensif. Berdasarkan studi pasca-huni oleh Tehranian dan Pfammatter (2022), pendekatan ini menurunkan suhu dalam ruangan hingga 4-6°C dibandingkan lingkungan luar, sekaligus meningkatkan kualitas udara yang secara langsung berkorelasi dengan penurunan tingkat stres pada pengguna sebesar 28%. Signifikansi penggunaan material lokal dan teknik konstruksi yang akrab dengan budaya setempat, menurut Pallasmaa dan Mallgrave (2018), tidak hanya memberikan keunggulan ekologis tetapi juga menciptakan resonansi kultural yang memenuhi aspek meaningfulness dalam pendekatan salutogenik, memberikan panduan berharga untuk implementasi arsitektur salutogenik yang kontekstual di Jambi.



LocHal Library di Tilburg, Belanda

LocHal Library di Tilburg, Belanda oleh CIVIC Architects dan Braaksm & Roos Architectenbureau menyajikan contoh transformasi bangunan industri menjadi creative hub yang mendukung kesehatan mental melalui pendekatan adaptif. Penelitian Coburn et al. (2019) menunjukkan bahwa kemampuan pengguna untuk menyesuaikan lingkungan fisik mereka meningkatkan rasa otonomi dan menurunkan tingkat stres sebesar 37%, sekaligus meningkatkan kreativitas hingga 42% dibandingkan dengan lingkungan statis. Strategi "graduated privacy" yang diterapkan LocHal dengan menciptakan spektrum ruang dari publik hingga semi-privat mengakomodasi berbagai kebutuhan sosial dan psikologis pengguna, menawarkan preseden berharga untuk Creative Hub di Jambi yang harus mengakomodasi beragam program kreatif dengan kebutuhan privasi dan stimulasi yang bervariasi. Keberhasilan LocHal dalam menciptakan "third place" yang inklusif dan mendukung kesehatan mental, menurut Klinenberg (2023), meningkatkan kohesi sosial dan resiliensi komunitas hingga 53% dibandingkan dengan pusat komunitas konvensional.

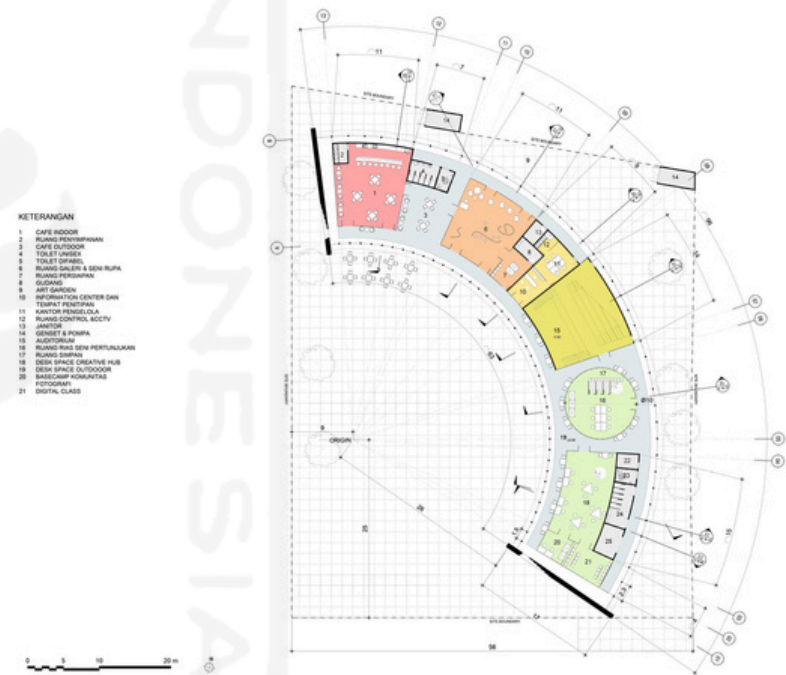


"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

3

Bogor Creative Hub di Indonesia

Bogor Creative Hub di Indonesia memberikan preseden kontekstual yang sangat bernilai, terutama karena berada dalam lingkungan sosio-kultural dan iklim tropis lembab yang serupa dengan Kota Jambi. Proyek ini menjadi referensi penting dalam merancang ruang kreatif yang tidak hanya fungsional, tetapi juga responsif terhadap kondisi iklim dan kebutuhan psikososial penggunanya. Bangunan ini menerapkan strategi adaptasi iklim tropis yang efektif melalui orientasi massa bangunan yang mempertimbangkan lintasan matahari, penggunaan double-skin facade dengan secondary skin berupa vertical louvre sebagai elemen pelindung panas langsung sekaligus kontrol visual, serta integrasi atrium sentral yang memaksimalkan ventilasi silang dan pencahayaan alami ke seluruh area dalam bangunan. Dalam studi oleh Kusuma dan Hardiman (2022), pola sirkulasi yang mengalir dan terhubung langsung dengan ruang hijau terbuka terbukti mampu meningkatkan kenyamanan termal secara pasif sekaligus memberikan efek psikologis positif berupa ketenangan, fokus, dan keterhubungan dengan alam. Hal ini diwujudkan melalui ruang-ruang fleksibel yang dapat diadaptasi untuk berbagai aktivitas kreatif, mulai dari lokakarya, kolaborasi komunitas, hingga pameran seni dan pertunjukan budaya, sehingga mampu merespons dinamika kebutuhan ruang secara berkelanjutan. Preseden ini menunjukkan bahwa penggabungan strategi bioklimatik dengan pendekatan spasial yang terbuka dan inklusif mampu menciptakan lingkungan yang salutogenik dan relevan untuk konteks lokal.



LATAR BELAKANG

Gangguan kesehatan mental meningkat secara nasional dan lokal (Jambi)

Minimnya fasilitas ramah mental dan inklusif bagi komunitas kreatif

Kreativitas terbukti dapat mendukung pemulihan mental dan mengurangi stres

ISU NON-ARSITEKTURAL

Tingginya stigma terhadap gangguan mental di masyarakat

Keterbatasan akses layanan kesehatan jiwa formal

Kurangnya ruang ekspresi yang aman dan mendukung psikologis pengguna

ISU ARSITEKTURAL

Ruang publik dan kerja yang ada belum dirancang berdasarkan prinsip kesehatan mental

Tidak adanya integrasi elemen salutogenik (biofilia, visual ke alam, kontrol ruang, dll)

Kurang fleksibilitas, keterpahaman spasial, dan personalisasi dalam tata ruang

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Creative Hub ramah mental berbasis arsitektur salutogenik di Kota Jambi yang mendukung pemulihan psikologis, kreativitas, dan kualitas hidup penggunanya?

RANCANGAN

Ruang Kolaborasi Terbuka (Workshop, Studio, Co-Creation)

Zona Refleksi & Relaksasi (Inner Garden, Meditasi, Taman Tenang)

Galeri & Area Ekspresi Seni

Café & Komunitas (ruang informal, interaksi sosial sehat)

Ruang Fleksibel untuk Event, Pameran, atau Terapi Komunitas

Tujuan perancangan adalah menciptakan ruang yang mendukung kesehatan mental secara holistik melalui pendekatan salutogenik, yang mengutamakan makna, kontrol, dan keterhubungan dengan alam dan sesama.

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"





03

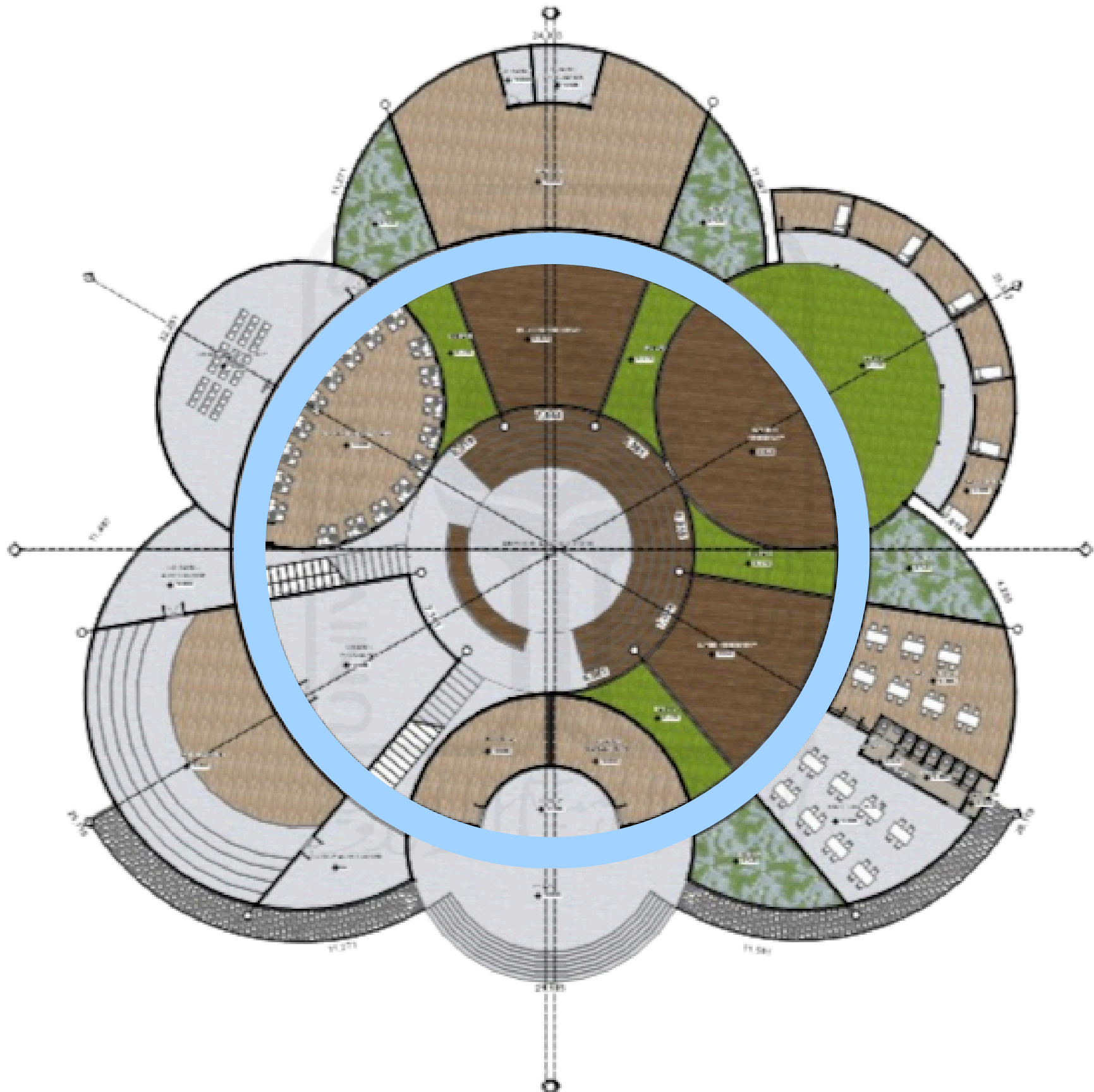
Bagian Hasil Rancangan Dan

Pembuktiannya

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan
Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

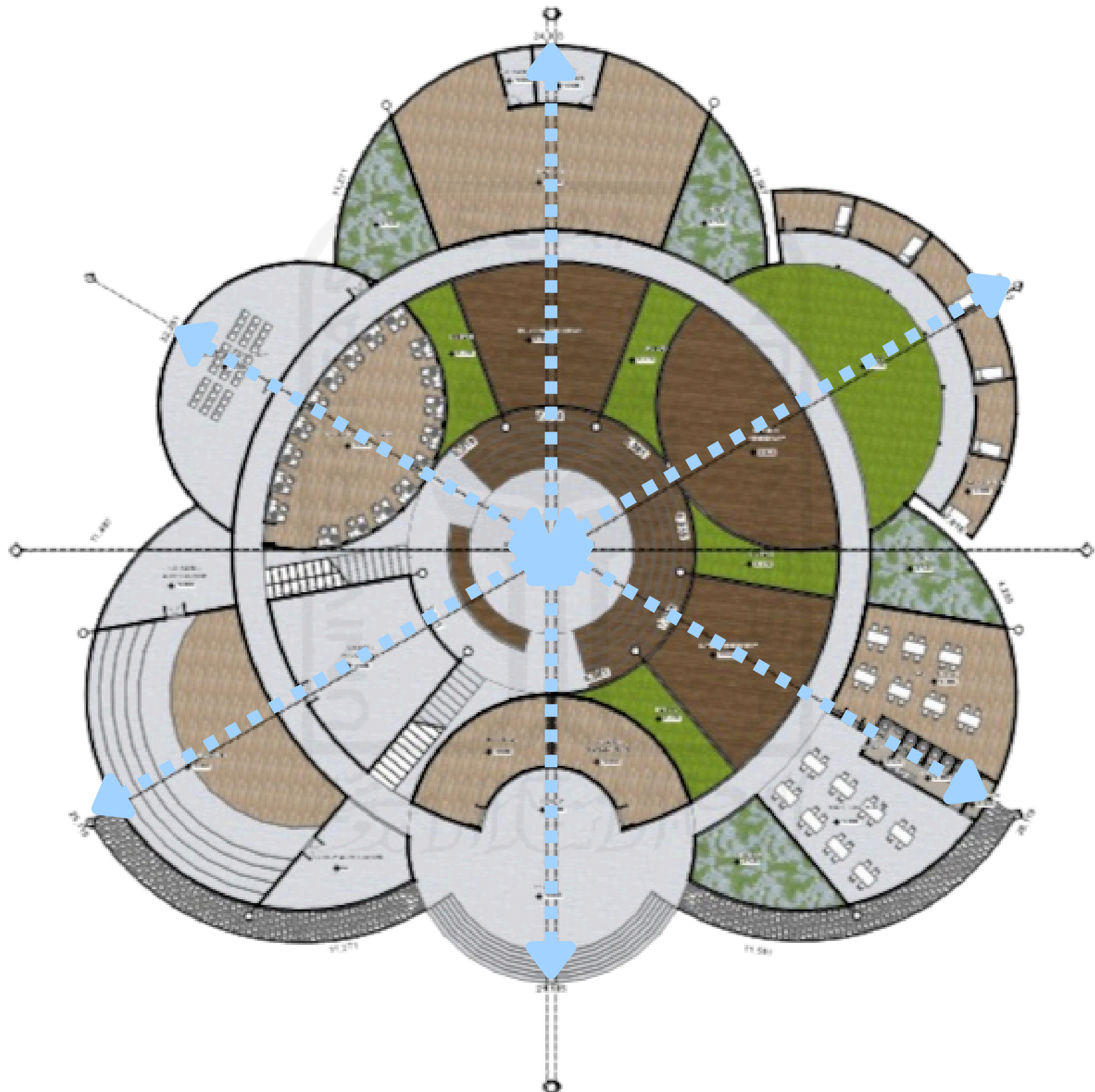
Comprehensibility

Desain menerapkan sirkulasi melingkar yang menerus agar pengguna mudah memahami dan menavigasi ruang. Pola ini menciptakan orientasi yang jelas, mengurangi kebingungan, serta memastikan setiap zona fungsi dapat dicapai secara intuitif tanpa titik buntu. Dengan alur yang sederhana dan konsisten, pengalaman ruang menjadi lebih terbaca dan ramah bagi semua pengguna.

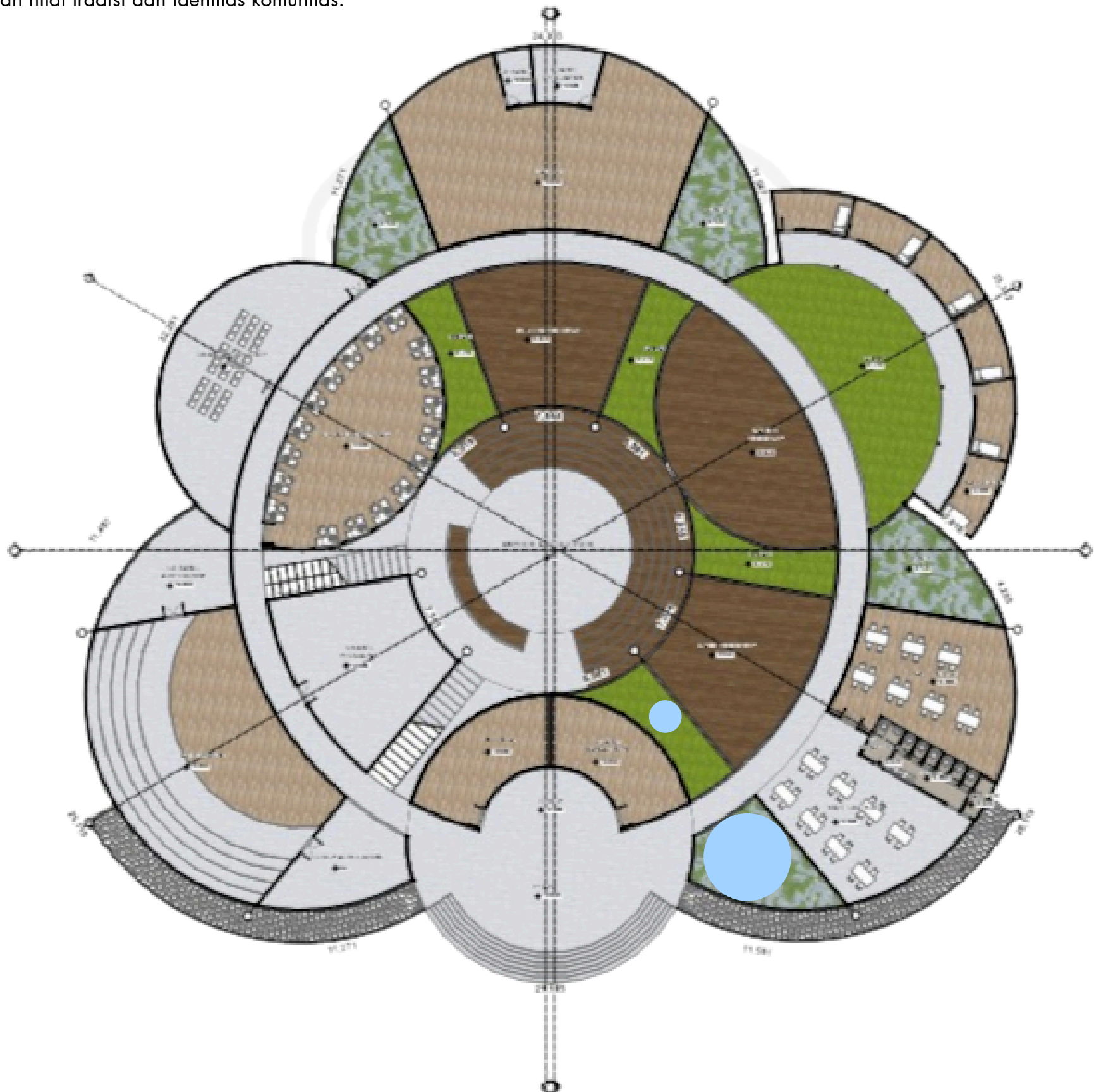


Manageability

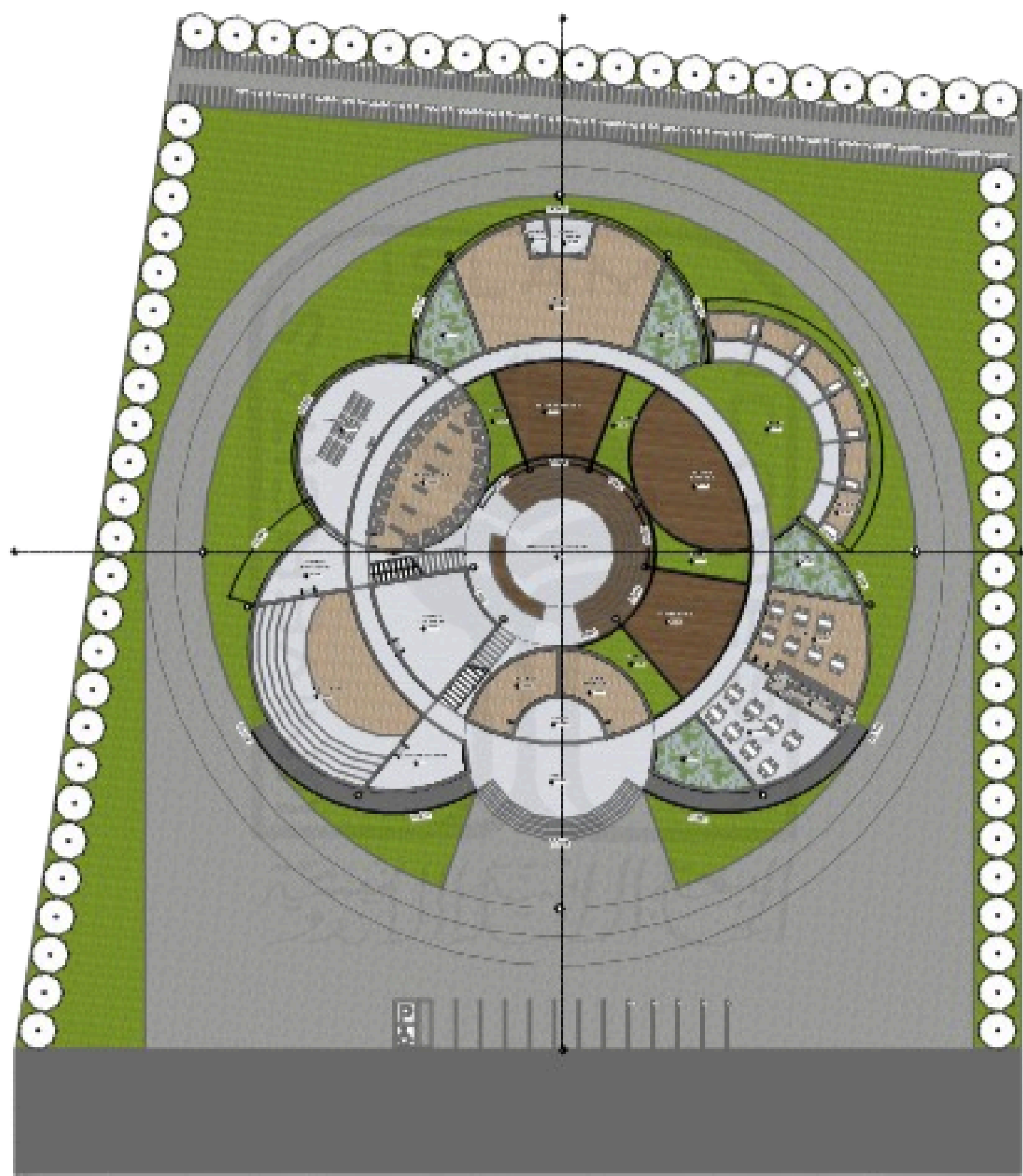
Desain membagi bangunan ke dalam dua zona utama, yaitu area indoor dan outdoor, untuk memberikan pengguna kendali dalam memilih ruang sesuai kebutuhan. Pembagian ini memungkinkan fleksibilitas aktivitas, baik yang membutuhkan suasana terbuka maupun tertutup, sehingga pengalaman ruang lebih mudah diatur dan terasa adaptif bagi setiap individu.



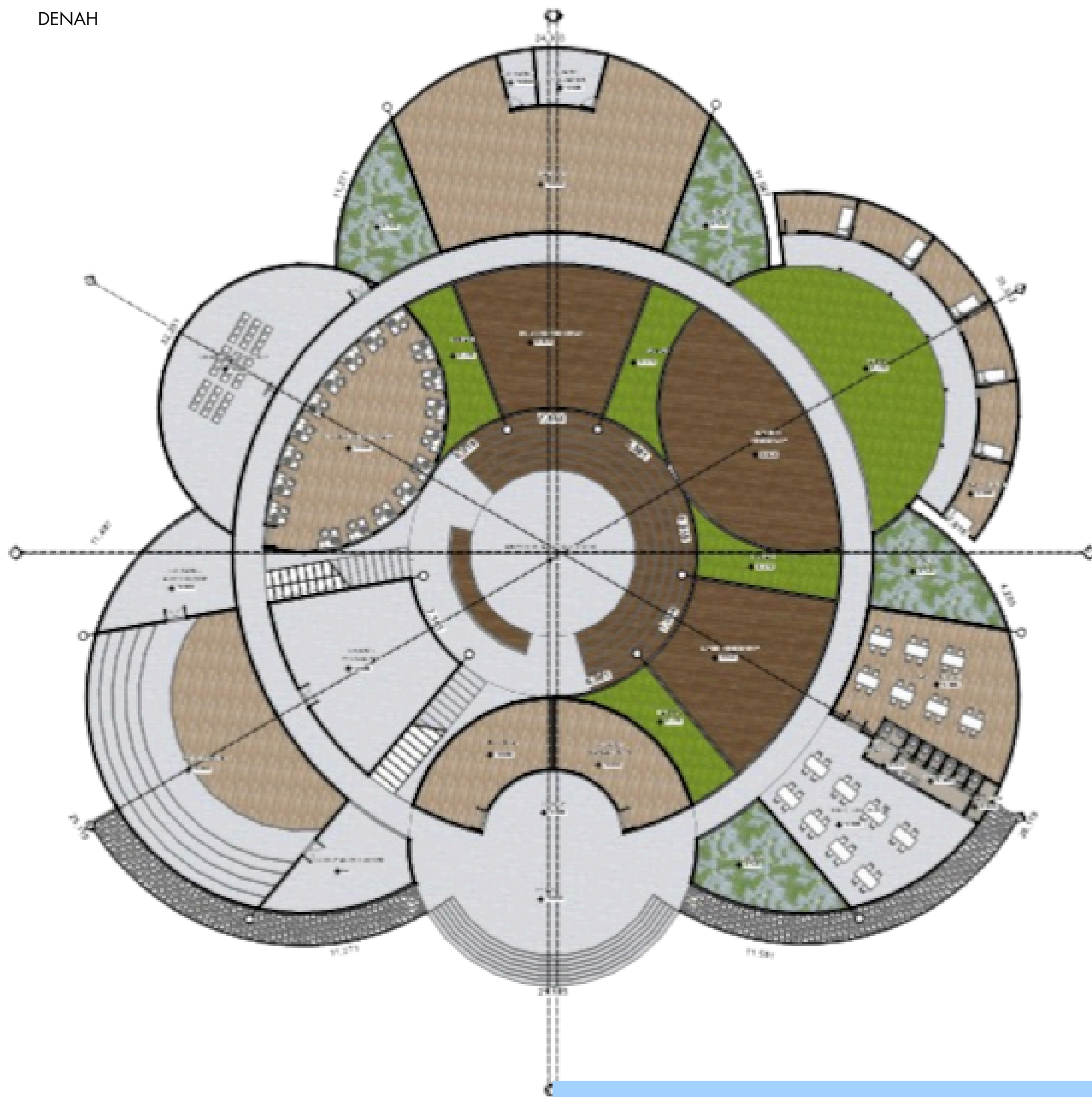
Desain menghadirkan elemen kolam, taman, dan atap reinterpretasi Kajang Lako sebagai representasi identitas lokal. Kehadiran elemen ini tidak hanya memperkaya kualitas ruang, tetapi juga memberi makna kultural yang dapat dirasakan pengguna. Dengan demikian, bangunan menjadi lebih dari sekadar wadah aktivitas, melainkan ruang yang menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan nilai tradisi dan identitas komunitas.



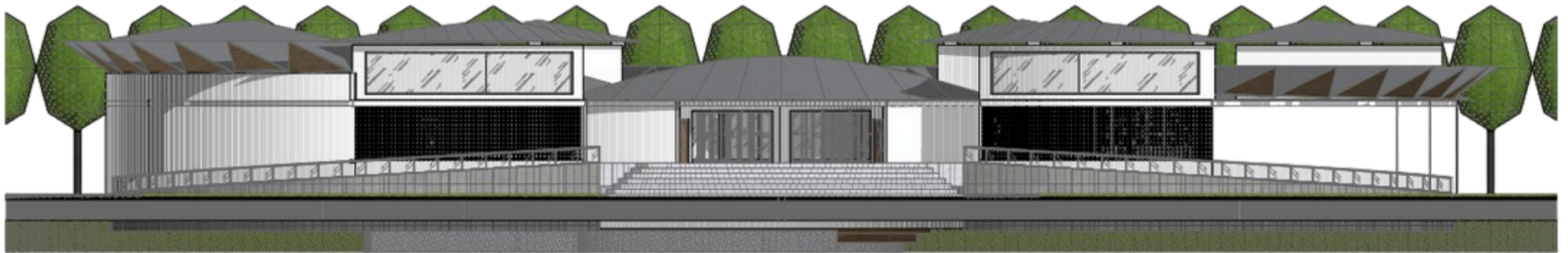
SITE PLAN



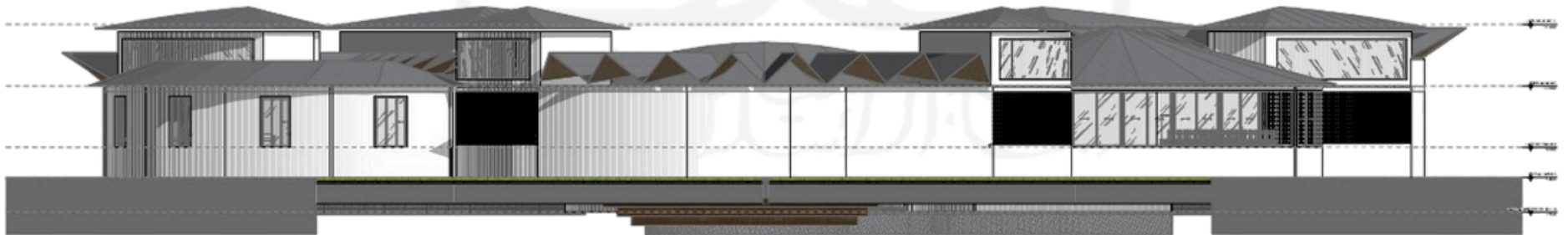
DENAH



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



TAMPAK KIRI



TAMPAK KANAN



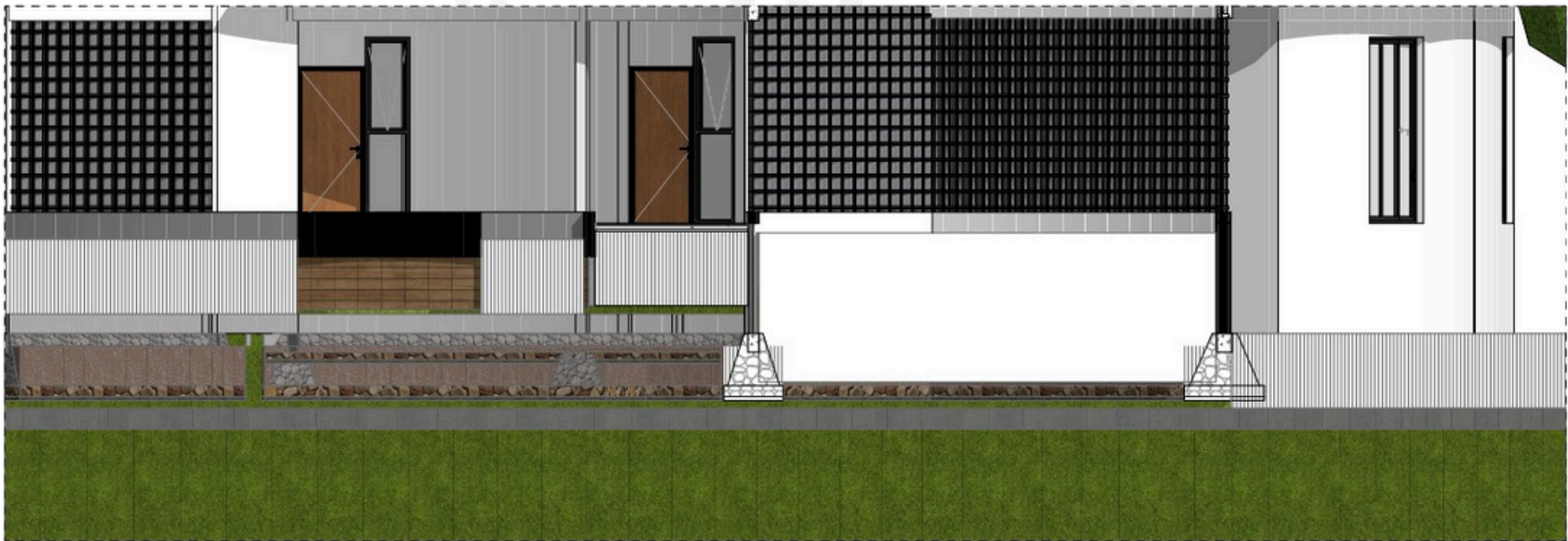
POTONGAN A-A



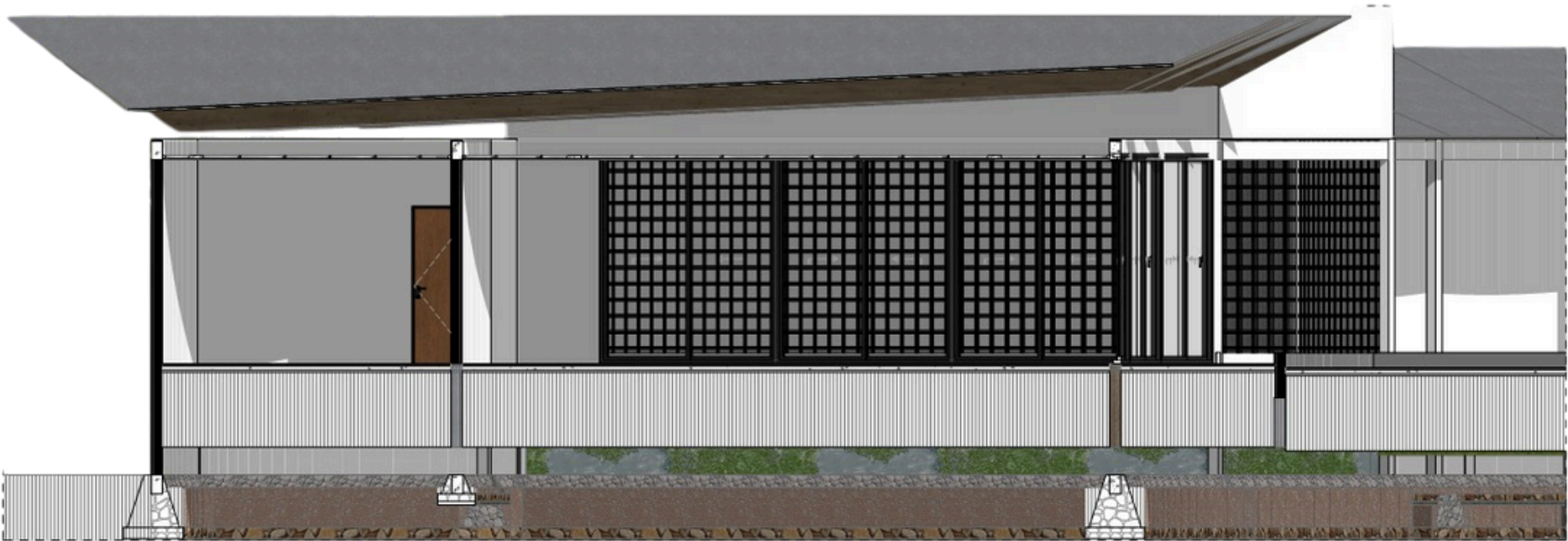
POTONGAN B-B



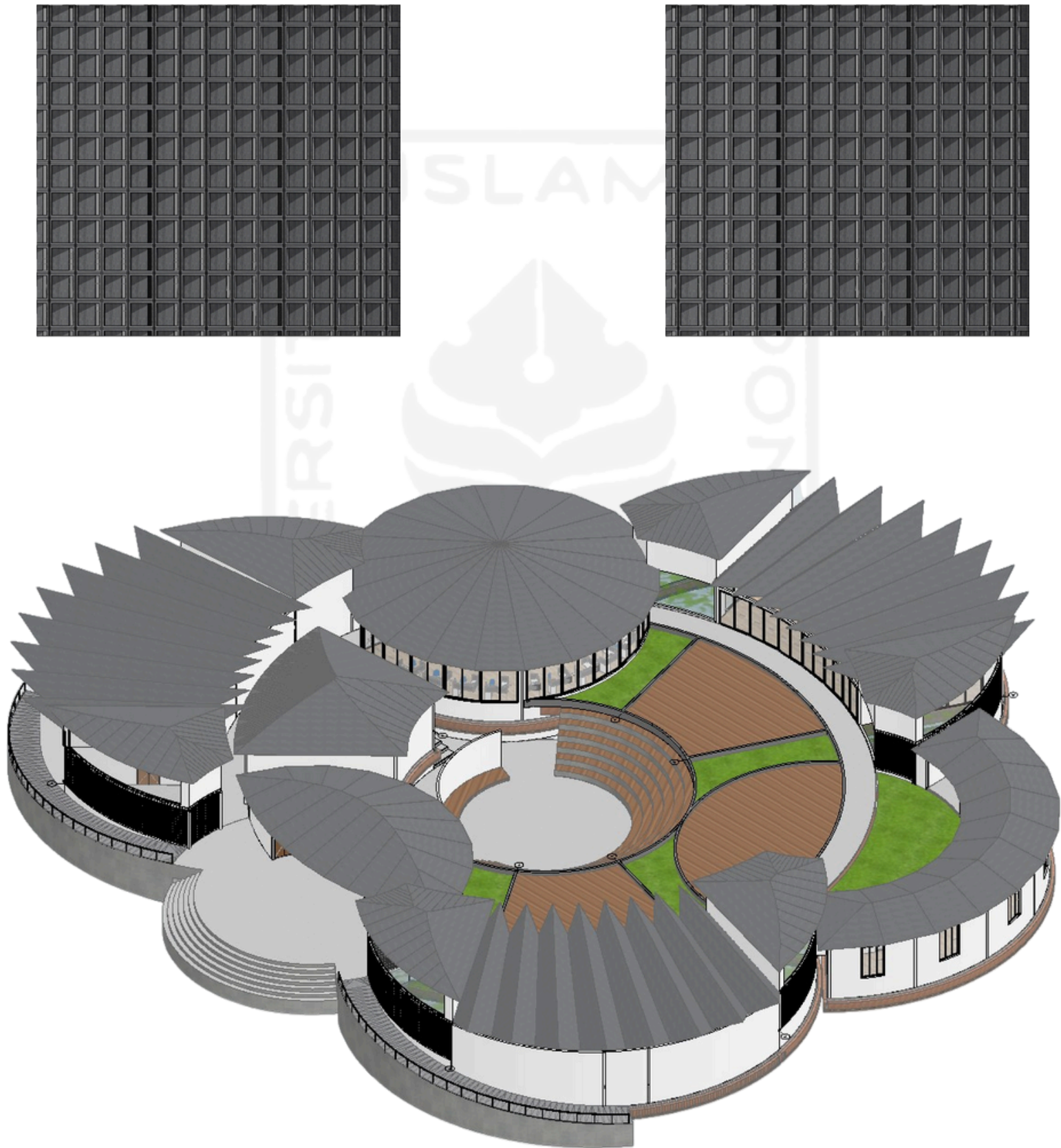
DETAIL AMPHITHEATER OUTDOOR



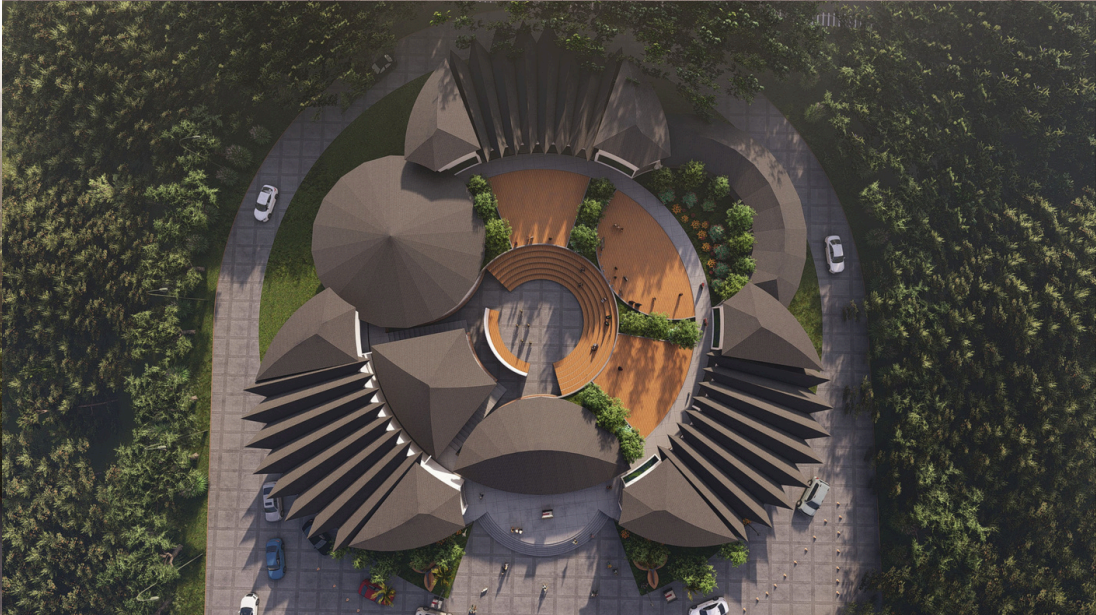
DETAIL ATAP



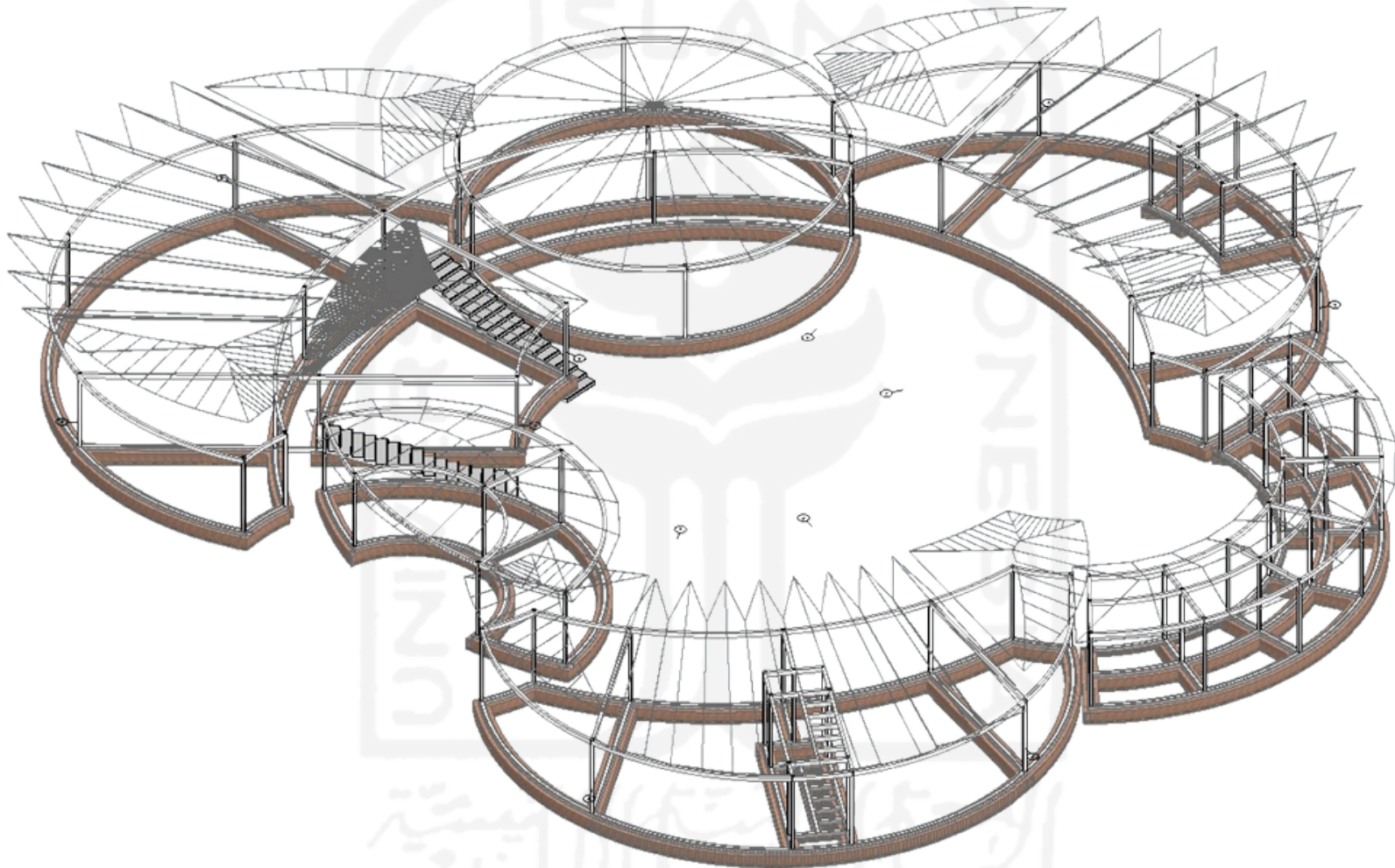
SELUBUNG BANGUNAN: ROSTER



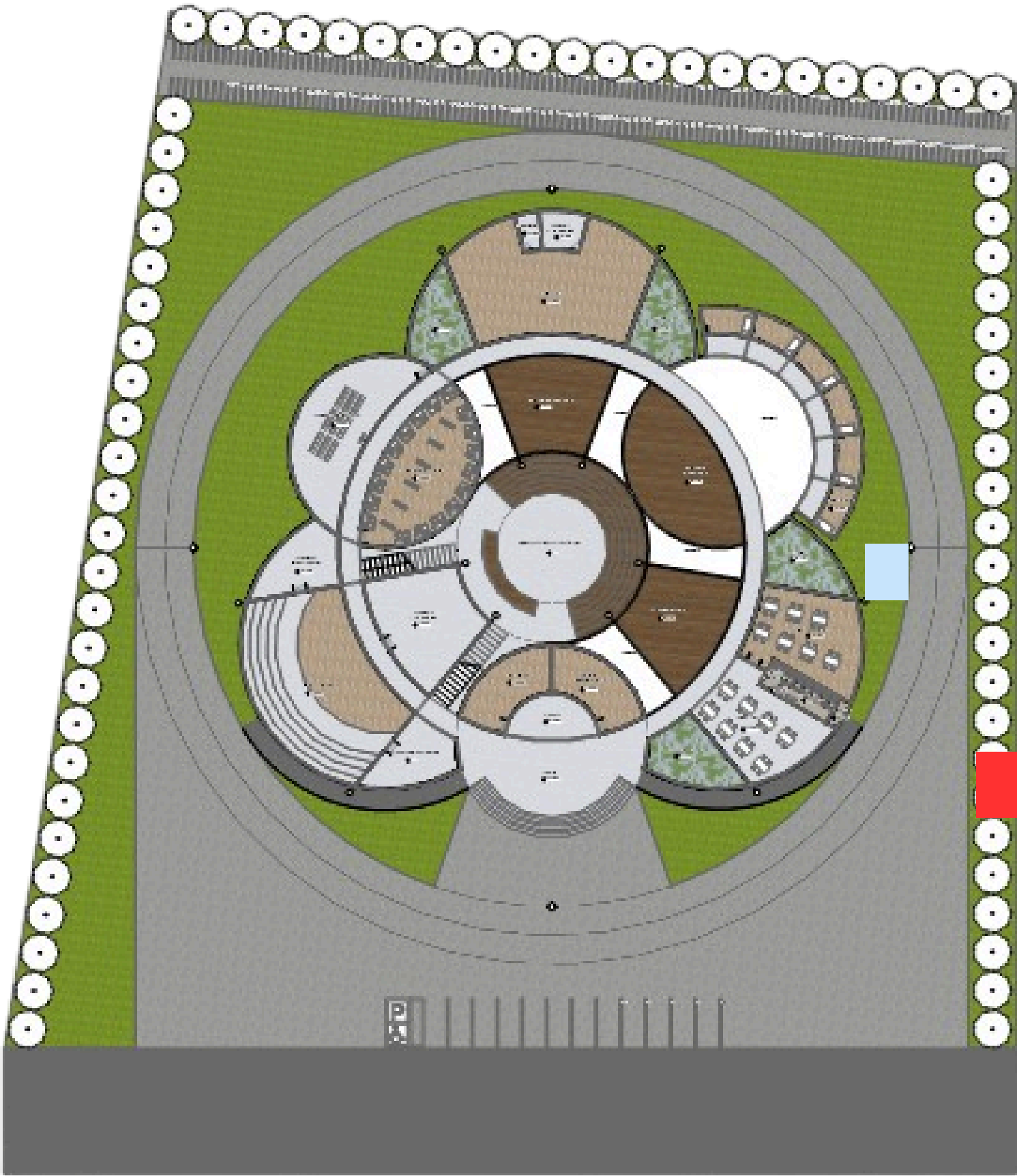
EKSTERIOR



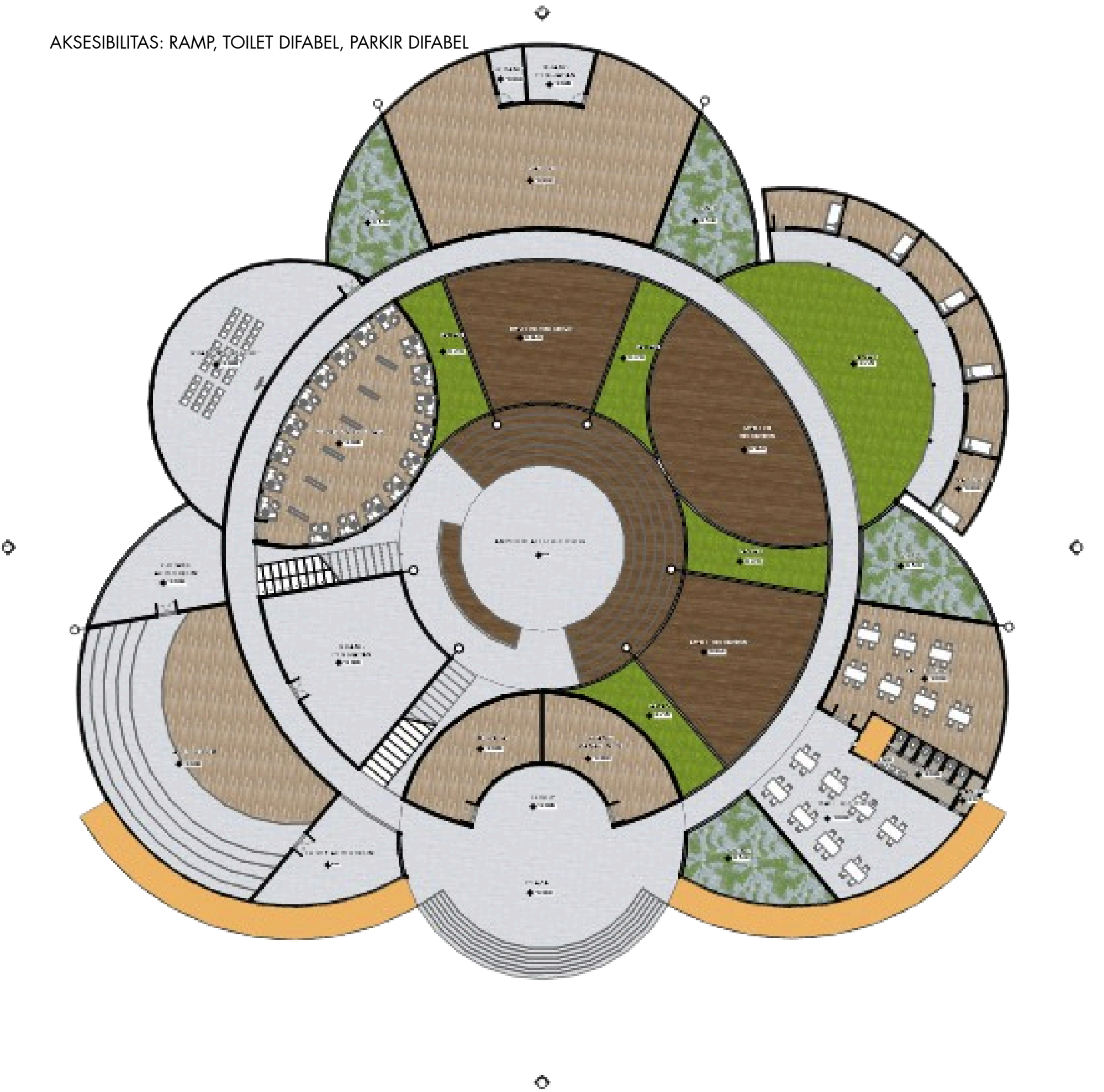
STRUKTUR



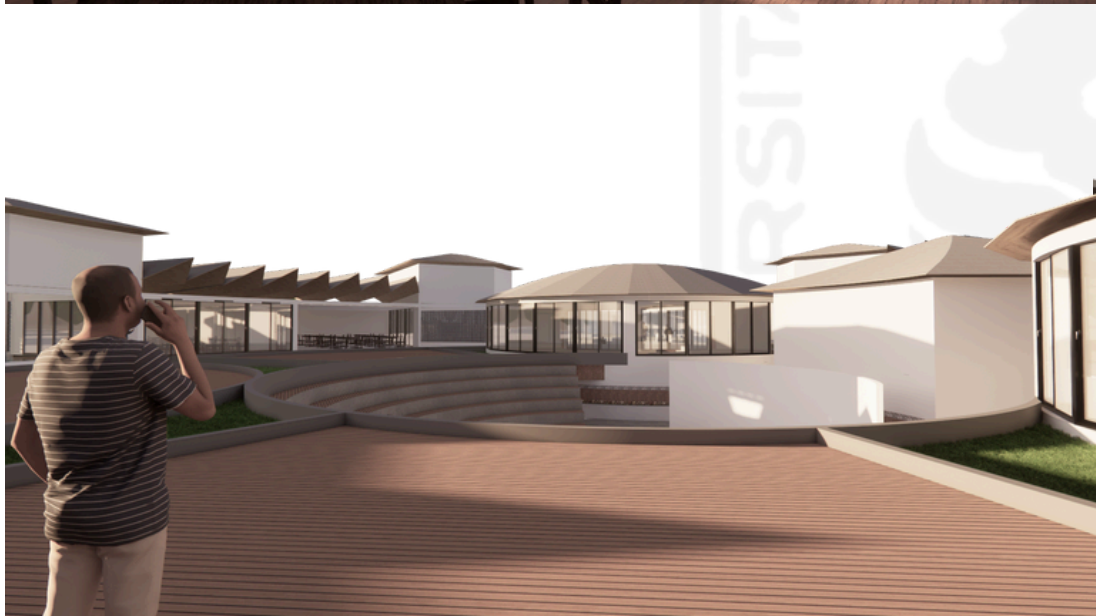
UTILITAS: AIR BERSIH, AIR KOTOR



AKSESIBILITAS: RAMP, TOILET DIFABEL, PARKIR DIFABEL



INTERIOR







04

Bagian Evaluasi Rancangan

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan
Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

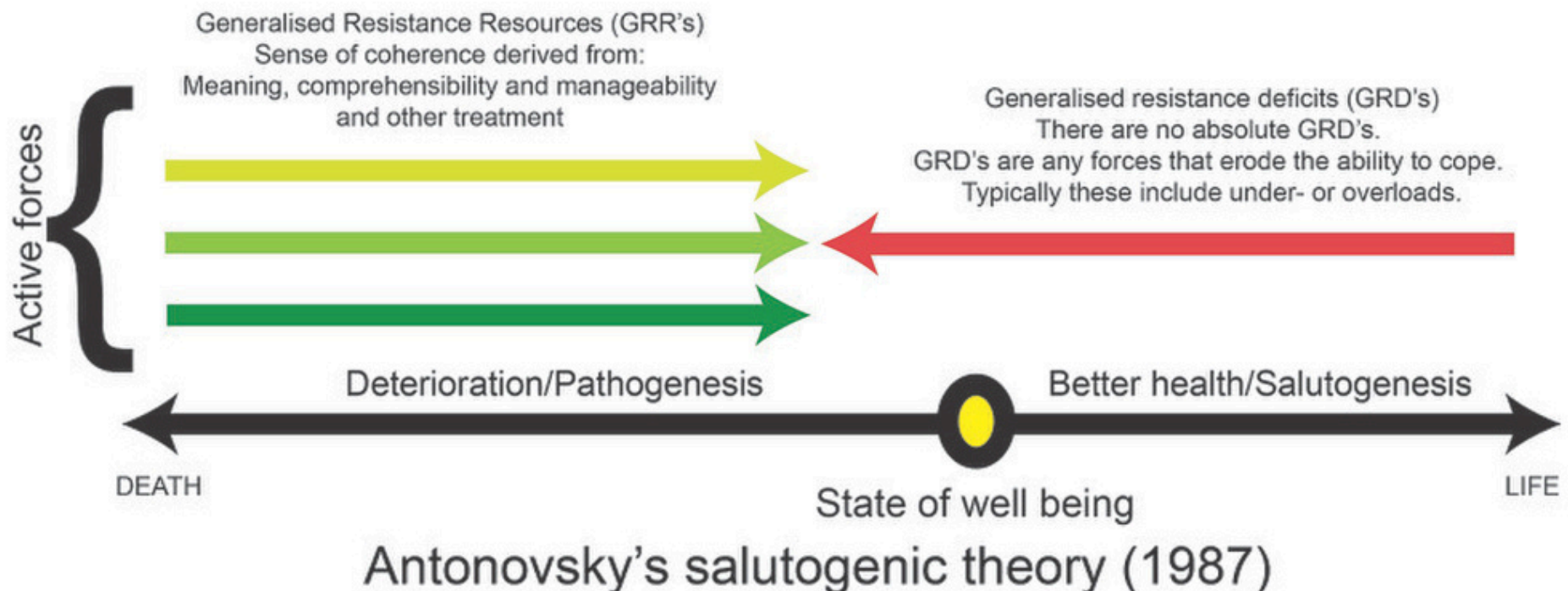
Pertanyaan dari Prof. Noor (Fokus: Konsep & Jiwa Perancangan)

Pertanyaan: Konsep Salutogenik: Bisakah Anda menguraikan lebih detail mengenai konsep salutogenik yang Anda usung? Bagaimana konsep ini secara spesifik diterapkan dan menjadi jiwa dari keseluruhan perancangan?

Jawaban:

- Konsep salutogenik adalah jiwa dari perancangan ini, yang berfokus pada penciptaan kesehatan dan kesejahteraan, bukan sekadar penyembuhan penyakit. Jiwa ini diwujudkan melalui tiga pilar utama "Sense of Coherence" (SOC) yang diterapkan secara arsitektural:
- Keterpahaman (Comprehensibility): Lingkungan yang dirancang harus terasa jelas, teratur, dan mudah diprediksi untuk mengurangi stres dan kebingungan. Ini diterapkan melalui alur sirkulasi melingkar yang intuitif di sekitar halaman tengah (courtyard) sebagai jangkar orientasi utama. Pengguna dapat dengan mudah memahami tata letak bangunan tanpa merasa tersesat.
- Keterkelolaan (Manageability): Pengguna diberikan rasa kontrol atas lingkungan mereka. Ini diwujudkan melalui penyediaan ruang-ruang fleksibel dengan perabotan modular di workshop dan co-working space, serta pencahayaan yang dapat diatur di Nap Room. Pengguna diberdayakan untuk mengadaptasi ruang sesuai kebutuhan mereka.
- Kebermaknaan (Meaningfulness): Menciptakan koneksi emosional yang membuat pengguna merasa termotivasi untuk berada di dalam ruang. Ini diterapkan melalui penggunaan material lokal dan reinterpretasi modern terhadap prinsip arsitektur vernakular Jambi (Rumah Kajang Lako), yang memberikan identitas budaya yang kuat dan rasa memiliki.

Secara keseluruhan, konsep salutogenik menjadi jiwa perancangan dengan mengubah bangunan dari sekadar wadah fungsi menjadi sebuah instrumen aktif yang mendukung kesehatan mental penggunanya.



Pertanyaan dari Pak Aryo (Fokus: Bentuk & Ruang Fisik)

Pertanyaan: Bentuk Atap & Eksplorasi Ruang: Apa gagasan arsitektural yang mendasari bentuk atap yang Anda pilih, dan mengapa eksplorasi ruang di dalamnya terasa kurang?

Jawaban:

- Gagasan Bentuk Atap: Gagasan utama di balik bentuk atap bukanlah peniruan bentuk visual Rumah Kajang Lako, melainkan pendekatan Neo-Vernakular, yaitu menginterpretasikan kembali prinsip fundamentalnya dalam bahasa arsitektur modern. Atap ini dirancang dengan tujuan yang jelas sebagai "payung iklim" berkinerja tinggi yang merespons konteks tropis Jambi. Strukturnya yang diekspos secara jujur juga merayakan logika dan keindahan konstruksi lokal, sehingga bentuknya lahir dari fungsi iklim dan makna budaya, bukan sekadar estetika.
- Eksplorasi Ruang Dalam: Eksplorasi ruang dalam pada awalnya terasa kurang karena desain lebih fokus pada "wadah" aktivitas, bukan "pengalaman" di dalamnya. Untuk memperbaikinya, kini atmosfer dirancang secara aktif melalui tiga strategi utama:
- Variasi Volume Spasial: Menciptakan perbedaan ketinggian plafon yang dramatis. Ruang kolaboratif memiliki langit-langit ganda (double-height) untuk kesan energik, sementara Nap Room memiliki langit-langit rendah untuk suasana intim dan tenang.
- Palet Material Bertujuan: Menggunakan material yang berbeda sesuai "Gradien Stimulasi" sensorik. Material lembut dan penyerap suara seperti kayu digunakan di zona restoratif, sementara material yang lebih tahan lama seperti beton poles diimbangi elemen akustik digunakan di zona aktif.
- Desain Pencahayaan Berlapis: Beralih dari penerangan seragam ke desain pencahayaan berlapis (ambien, tugas, dan aksen) untuk membentuk suasana hati, menyoroti tekstur, dan menciptakan kedalaman ruang.







05

Daftar Pustaka dan Lampiran

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan
Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

- Antonovsky, A. (1979). *Health, stress, and coping*. Jossey-Bass.
- Antonovsky, A. (1987). *Unraveling the mystery of health: How people manage stress and stay well*. Jossey-Bass.
- Antonovsky, A. (1996). The salutogenic model as a theory to guide health promotion. *Health Promotion International*, 11(1), 11–18.
- Andreasen, N. C. (2008). *The creating brain: The neuroscience of genius*. Dana Press.
- Badan Litbangkes. (2018). *Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Becker, F., & Parsons, K. S. (2007). Hospital facilities and the role of evidence-based design. *Journal of Facilities Management*, 5(4), 263–274.
- Bluyssen, P. M. (2019). *The Indoor Environment Handbook: How to Make Buildings Healthy and Comfortable*. Routledge.
- British Council. (2016). *Creative hubs: Understanding the new economy*. <https://creativeeconomy.britishcouncil.org>
- Clements-Croome, D., & Baizhan, L. (2021). *Designing for health and wellbeing: Sustainable and smart architecture*. Springer.
- Coburn, A., Vartanian, O., & Chatterjee, A. (2019). Buildings, beauty, and the brain: A neuroscience of architectural experience. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 31(3), 365–375.
- Cooper Marcus, C., & Sachs, N. A. (2014). *Therapeutic landscapes: An evidence-based approach to designing healing gardens and restorative outdoor spaces*. John Wiley & Sons.
- Dilani, A. (2015). Psychosocially supportive design: A salutogenic approach to the design of the physical environment. *Design & Health Scientific Review*, 1(1), 10–19.
- Dovey, K., & Pratt, A. C. (2020). Creative hubs: A critical review. *City, Culture and Society*, 21, 100341.
- Evans, G. W. (2003). The built environment and mental health. *Journal of Urban Health*, 80(4), 536–555.
- Evans, G. W., & McCoy, J. M. (2002). When buildings don't work: The role of architecture in human health. *Journal of Environmental Psychology*, 22(1–2), 85–93.
- Fisk, W. J. (2011). The ventilation problem in schools: literature review. *Indoor Air*, 21(2), 103–114.
- Golembiewski, J. A. (2010). Start making sense: Applying a salutogenic model to architectural design for psychiatric care. *Facilities*, 28(3/4), 100–117.
- Golembiewski, J. A. (2012). Salutogenic design: The neural basis for health-promoting environments. *World Health Design*, 5(1), 61–67.
- Haseman, B., & Jaaniste, L. (2018). The creative economy and the creative industries: An Australian perspective. In *The Routledge Companion to the Cultural Industries* (pp. 267–276). Routledge.
- Heschong Mahone Group. (2013). *Daylighting and productivity: Field study*. California Energy Commission.
- Hua, Y. (2012). Effects of workplace design on creative collaboration. *Journal of Corporate Real Estate*, 14(1), 7–18.
- Jamison, K. R. (1996). *Touched with fire: Manic-depressive illness and the artistic temperament*. Free Press.
- Kaplan, S. (1995). The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework. *Journal of Environmental Psychology*, 15(3), 169–182.
- Kellert, S. R., & Calabrese, E. F. (2015). *The practice of biophilic design*. www.biophilic-design.com
- Kellert, S. R. (2018). *Nature by design: The practice of biophilic design*. Yale University Press.
- Kim, J., & de Dear, R. (2013). Workspace satisfaction: The privacy-communication trade-off in open-plan offices. *Journal of Environmental Psychology*, 36, 18–26.
- Klinenberg, E. (2023). *Palaces for the people: How social infrastructure can help fight inequality, polarization, and the decline of civic life*. Penguin Books.
- Kusuma, H. A., & Hardiman, G. (2022). Bioclimatic strategies in the design of Bogor Creative Hub. *Jurnal Arsitektur Tropis*, 10(2), 105–117.
- Kyaga, S., Lichtenstein, P., Boman, M., Hultman, C., Långström, N., & Landén, M. (2013). Mental illness, suicide and creativity: 40-year prospective total population study. *Journal of Psychiatric Research*, 47(1), 83–90.
- Litbangkes. (2018). *Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018*. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- MacNaughton, P., Satish, U., Laurent, J. G., Flanigan, S., Vallarino, J., Coull, B., ... & Allen, J. G. (2017). The impact of working in a green certified building on cognitive function and health. *Building and Environment*, 114, 178–186.
- Matheson, B., & Easson, R. (2015). *Creative hubs: Understanding and supporting creative economy ecosystems*. Creative Industries Policy and Evidence Centre.

Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (3rd ed.). Wiley.

Steemers, K., & Ramos, M. (2019). Salutogenic urban design. *Building Research & Information*, 47(6), 677–690.

Stuckey, H. L., & Nobel, J. (2010). The connection between art, healing, and public health: A review of current literature. *American Journal of Public Health*, 100(2), 254–263.

Tehrani, R., & Pfammatter, U. (2022). Architecture and thermal comfort in tropical hospitals: Case study of Friendship Hospital. *Sustainable Cities and Society*, 76, 103496.

Ulrich, R. S., Zimring, C., Zhu, X., DuBose, J., Seo, H.-B., Choi, Y.-S., Quan, X., & Joseph, A. (2008). A review of the research literature on evidence-based healthcare design. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 1(3), 61–125.





Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2733781187/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Zaky In'am Az Zikra
Nomor Mahasiswa : 18512149
Pembimbing : Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : "Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **17 (Tujuh Belas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/23/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

MUBDI'A

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

"Perancangan Creative Hub Ramah Mental dengan Pendekatan Arsitektur Salutogenik di Kota Jambi"



3,64%
90%

Provinsi Jambi yang memiliki prevalensi gangguan mental emosional sebesar 3,64%.

Sekitar 90% penderita belum mendapatkan layanan yang memadai.

KDB	KLB	KDH
50%	10,0	10%



Pada suatu rancangan akan terdapat masalah atau persoalan, sehingga dibutuhkan pula pemecahannya ataupun sebuah solusi untuk menangani masalah tersebut.

Prediksi Persoalan



Lingkungan yang membingungkan, tidak intuitif, dan tidak memberikan orientasi ruang yang jelas dapat membuat pengguna merasa tertekan dan tidak nyaman.



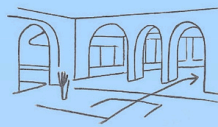
Pengguna merasa kewalahan karena tidak adanya fleksibilitas ruang, kurangnya kontrol terhadap lingkungan, dan desain yang kaku.



Ruang tidak membangkitkan keterikatan emosional, terasa asing, dan tidak relevan dengan identitas lokal maupun pengalaman pengguna.

Dilihat dari kondisi eksisting makro dan mikro pada site, maka didapat beberapa prediksi atau hipotesis untuk beberapa masalah dan pemecahannya seperti berikut:

Prediksi Pemecahan



Merancang ruang dengan sirkulasi yang jelas, zonasi yang logis, serta elemen arsitektural yang mudah dikenali agar pengguna merasa aman dan terarah.

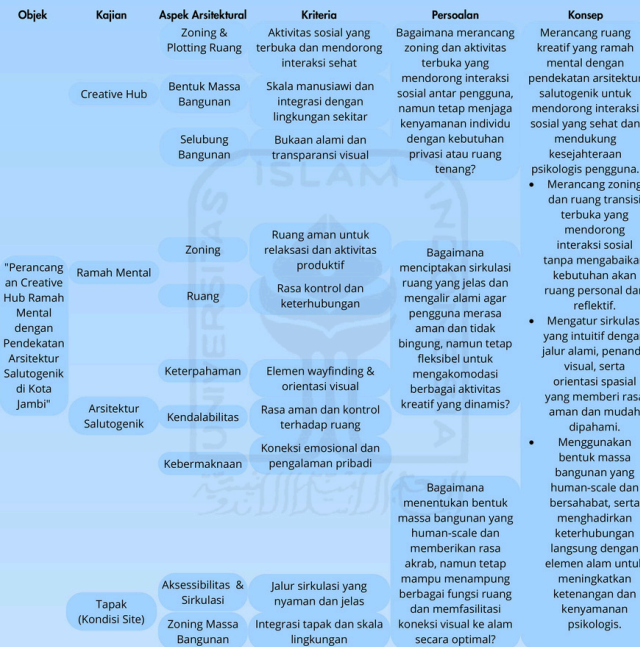


Menyediakan ruang yang fleksibel dan adaptif, pilihan ruang terbuka/tertutup, serta fasilitas yang mudah diakses dan digunakan oleh semua kalangan.



Mengintegrasikan nilai budaya lokal, penggunaan material alami, serta menciptakan ruang yang mendukung aktivitas kreatif dan interaksi sosial yang bermakna.

Peta Pemecahan Persoalan



COMPREHENSIBILITY

MANAGEABILITY

MEANINGFULNESS

Sense of Coherence

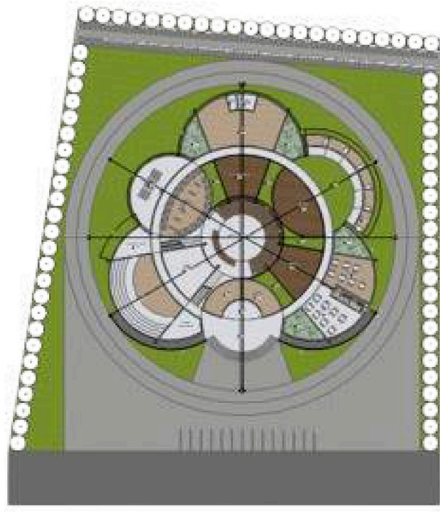
ZONA KOLABORATIF

ZONA FOKUS INDIVIDU

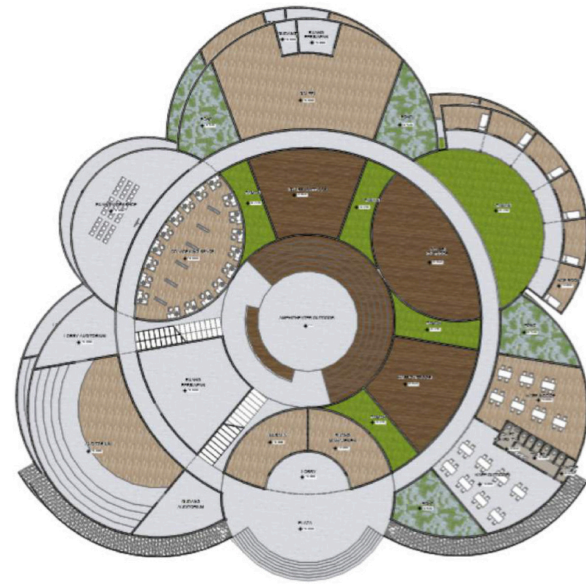
ZONA RESTORATIF

Gradient of Stimulation

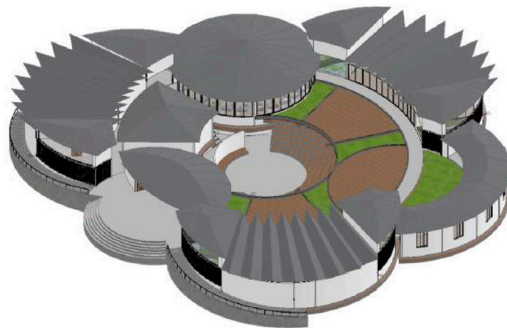




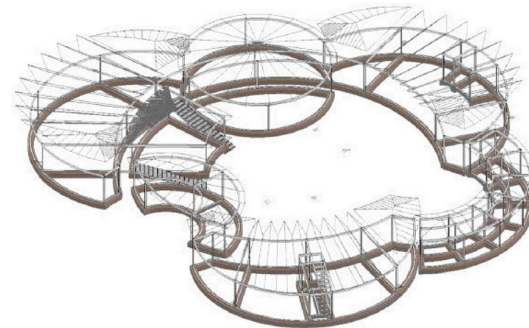
SITE PLAN



DENAH



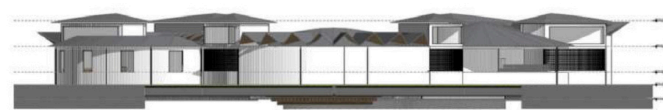
AKSONOMETRI



AKSONOMETRI STRUKTUR



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



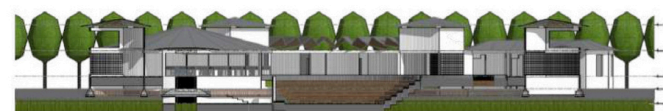
TAMPAK KANAN



TAMPAK KIRI



POTONGAN A-A



POTONGAN B-B

