

6. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN

6.1 Konsep Ide Dasar

Konsep perancangan *Children's Hospital* adalah “*Enjoyably Active*”. *Enjoyably Active* disini mengambil gaya desain modern. Gaya desain modern digunakan agar sesuai dengan selera pasar terkini dan pengguna dapat merasa nyaman didalamnya, serta memunculkan beberapa teknologi yang mampu mendukung fasilitas rumah sakit. Teknologi yang digunakan menyesuaikan dengan masyarakat yang ada. *Enjoyably Active* diambil juga dari sifat – sifat pada umumnya. Sifat – sifat yang paling mendominasi pada anak – anak yaitu sifat *playful*, energik, ceria, dan rasa ingin tahu.

Tema perancangan dari *Children's Hospital* ini adalah rumah sakit yang menyenangkan, terbuka, dan hangat. Batasan desain yang diangkat adalah bentuk dinamis, geometris, pewarnaan yang ceria, nyaman dan fasilitas yang memenuhi kebutuhan pengguna. Unsur dan prinsip desain diambil secara dominan yaitu bentuk dinamis, *free flow*, dan geometris. Bentuk dominan pada perabot yaitu geometris.

Dengan konsep dan tema yang ada diharapkan dapat lebih menonjolkan *Children's Hospital* di Surabaya ini tidak hanya dari sisi fasilitasnya saja. Konsep dan tema tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana ruang yang *playful*, energik, ceria, dan hangat dengan membuat para pengunjung, pasien, dan *staff* nyaman terhadap aktivitas yang ada didalamnya.

6.2 Aplikasi Warna

6.2.1 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna – warna primer, warna pastel, dan warna netral seperti, merah, kuning, biru, hijau, putih, toska, krem.



Gambar 6.1 Skema Warna

6.2.2 Material

Material yang akan digunakan antara lain:

- Vinyl
- Granite tile
- Batu bata, *finishing* cat dinding dan *wallpaper*
- *Bioguard Plain- Amstrong Ceiling*

6.2.3 Bentuk

Bentuk yang akan digunakan adalah bentuk geometris (*furniture* dan *layout*) dan dinamis (*furniture*).

6.2.4 Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan dalam perancangan *Children's Hospital* ini adalah sirkulasi yang mengalir dan terarah, agar pengguna dapat menikmati setiap area dengan nyaman.

6.3 Sistem Interior

6.3.1 Sistem Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan di rumah sakit ini berupaya mengoptimalkan pencahayaan matahari dengan memberikan beberapa bukaan jendela pada dinding. Pencahayaan buatan yang digunakan yaitu lampu *TL* pada area tindakan seperti area radiologi dan area IGD, lampu *downlight* pada area selasar, lampu sorot terletak pada tulisan – tulisan dan lampu aksen seperti *hidden lamp* yang terletak pada area selasar dan lampu gantung yang terletak pada lobby.

6.3.2 Sistem Penghawaan

Penghawaan yang digunakan di rumah sakit ini menggunakan penggunaan buatan. Penghawaan buatan digunakan untuk mensterilkan udara yang ada didalam ruangan. Penghawaan buatan yang digunakan yaitu *air conditioner universal*, dan *exhaust fan* yang terletak pada setiap ruangan rumah sakit.

6.3.3 Sistem Elektronika

Penggunaan sistem elektronika yang digunakan di rumah sakit ini adalah stop kontak, saklar, audio (*speaker*), visual (*LCD*), telepon, internet, dan komputer. Sistem elektronika yang dimaksud adalah segala sistem elektrikal yang diaplikasikan dan digunakan pada rumah sakit tersebut.

6.3.4 Sistem Akustik

Sistem akustik yang digunakan di rumah sakit ini adalah speaker yang bertujuan untuk memberikan informasi bagi pengunjung maupun kepada pasien dan hal pelayanan publik. Sistem akustik ini terletak pada area informasi, registrasi, farmasi, dan loby IGD.

6.3.5 Sistem Proteksi Kebakaran

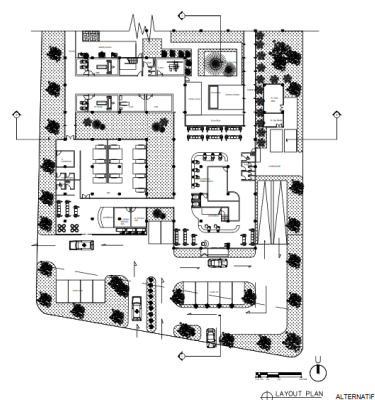
Sistem proteksi kebakaran yang digunakan di rumah sakit ini adalah *sprinkler*, *smoke detector*, dan APAR. Sprinkler dan smoke detector digunakan di setiap ruang pada rumah sakit kecuali kamar mandi. Alat – alat tersebut terletak di setiap area lobby.

6.3.6 Sistem Keamanan

Sistem keamanan yang digunakan di rumah sakit ini adalah menggunakan CCTV untuk mengawasi setiap area publik.

6.4 Transformasi Desain

6.4.1 Skematik



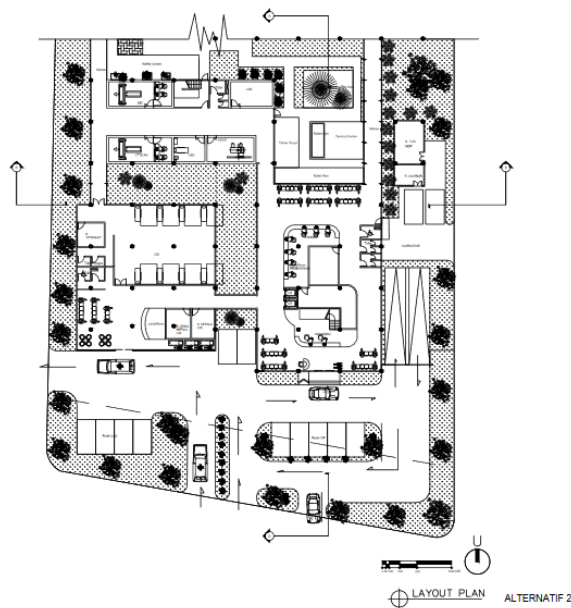
Gambar 6.2 Skematik *Layout 1*

Kelebihan:

- (+) Ruang peracikan obat luas
- (+) Pembagian area private, semi publik, dan public sudah sesuai

Kekurangan:

- (-) Sirkulasi pada ruang IGD kurang tertata dengan baik
- (-) Ruang tunggu kurang tertata dengan baik
- (-) Bentuk dan tatanan ruang masih terlalu kaku
- (-) Tatanan dan bentuk perabot di ruang tunggu kurang maksimal



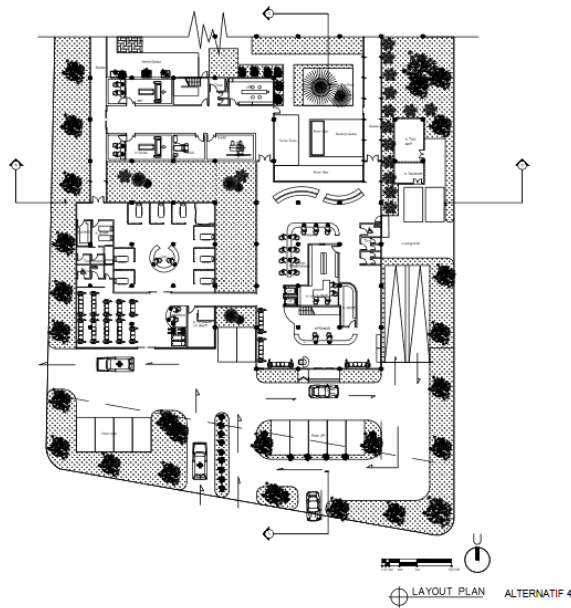
Gambar 6.3 Skematik *Layout 2*

Kelebihan:

- (+) Sirkulasi pada ruang IGD kurang tertata dengan baik
- (+) Terdapat ruang arsip
- (+) Pembagian area private, semi publik, dan public sudah sesuai

Kekurangan:

- (-) Ruang tunggu kurang tertata dengan baik
- (-) Bentuk dan tatanan ruang masih terlalu kaku
- (-) Tatanan dan bentuk perabot di ruang tunggu kurang maksimal
- (-) Ruang racik obat kurang luas



Gambar 6.4 Skematik *Layout 3*

Layout alternatif 3 ini merupakan penggabungan dari *layout* alternatif 1 dan *layout* alternatif 2.

Kelebihan:

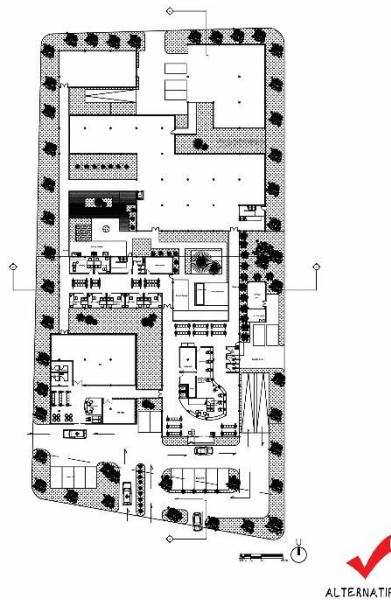
- (+) Sirkulasi pada ruang IGD kurang tertata dengan baik
- (+) Terdapat ruang arsip
- (+) Ruang racik obat cukup luas
- (+) Tataan dan bentuk perabot pada ruang tunggu sudah maksimal
- (+) Bentuk dan tataan ruang sudah maksimal
- (+) Pembagian area private, semi publik, dan publik sudah sesuai

Kekurangan:

- (-) Jumlah tempat tidur IGD tidak terlalu banyak

6.4.1.1 Skematik 1

Pada skematik 1 ini penulis menggunakan konsep yang lama, yaitu “*Under the Sea*”. *Under the Sea* mengambil gaya desain modern. Gaya desain modern digunakan untuk memenuhi kebutuhan fasilitas rumah sakit dan menjawab kebutuhan masyarakat pada jaman *modern* ini. Tema perancangan rumah sakit ini yaitu menyenangkan, terbuka, dan hangat. Batasan desain yang diangkat adalah bentuk dinamis dan menggunakan warna dominan biru yang memberikan efek tenang. Unsur dan prinsip desain yang diambil yaitu dinamis dan *free flow*.



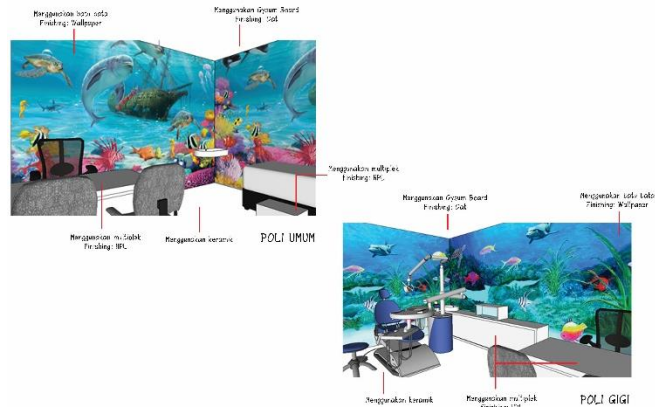
Gambar 6.5 *Layout*

Layout ini merupakan layout lama, dimana layout tersebut masih terdapat area poliklinik dan tidak terdapat area radiologi. Layout tersebut masih menggunakan bentukan dominan geometris.



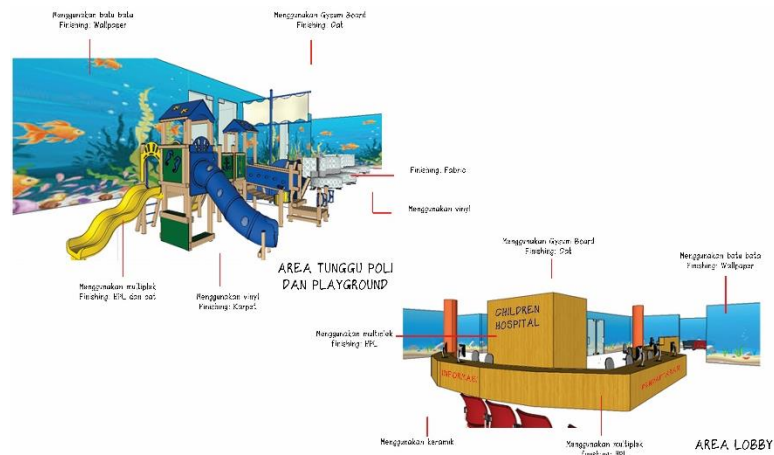
Gambar 6.6 Skematik *Main Entrance*

Main entrance didesain dengan nuansa minimalis modern, dengan tujuan menampilkan interior dalam ruangan yang menajubkan. *Main entrance* menggunakan full kaca.



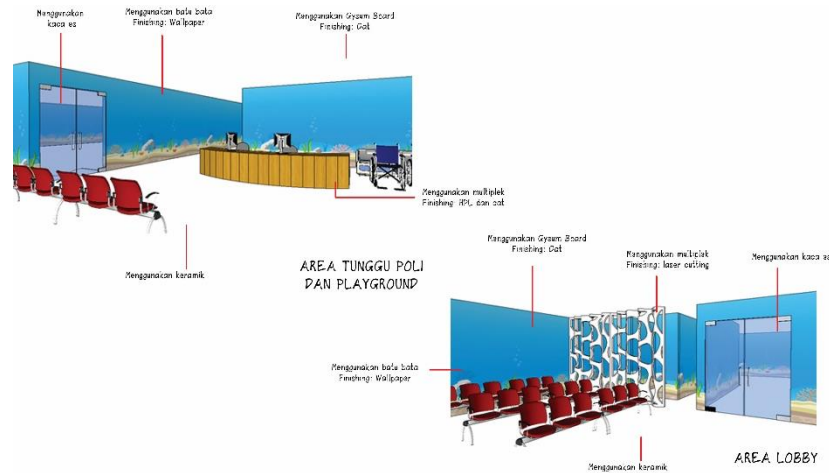
Gambar 6.7 Perspektif 1

Nuansa ruangan pada area poliklinik yang dimunculkan adalah nuansa di bawah laut yang dapat memberikan efek menyenangkan dan tenang didalam ruangan.



Gambar 6.8 Perspektif 2

Gambar diatas merupakan perspektif dari ruang tunggu area poliklinik dan area lobby. Pada area tunggu poliklinik diberikan playground untuk tempat bermain anak – anak dan di berikan kursi berbentuk dinamis agar tidak monoton. Pada area lobby diberikan material netral yaitu kayu agar memiliki variasi material.



Gambar 6.9 Perspektif 3

Gambar di atas merupakan area tunggu pada IGD. Area tersebut menggunakan *finishing* dinding *wallpaper* laut, dengan memberikan efek laut atau menggunakan warna biru dapat memberikan efek tenang pada pasien.

6.4.1.2 Skematik 2

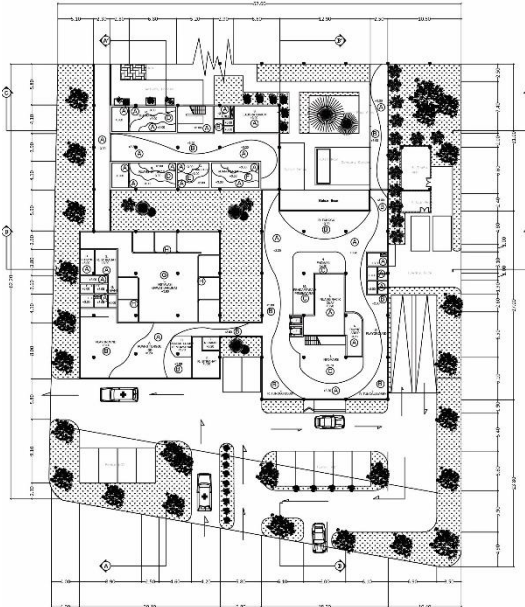
Pada skematik 2 ini penulis menggunakan konsep yang baru, yaitu “*Enjoyably Active*”.



Gambar 6.10 Layout

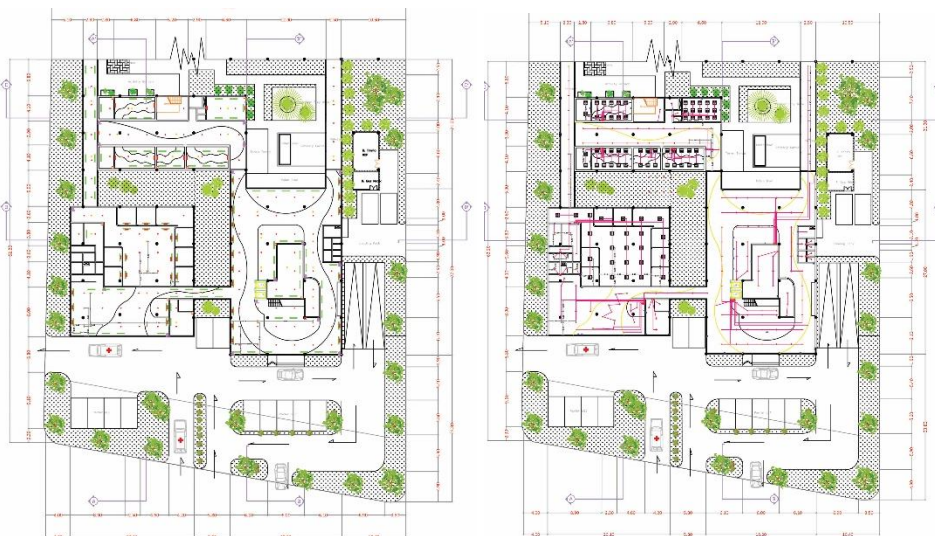
Layout ini merupakan pengembangan dari *layout* skematik 1. Perbedaan pada skematik 1 yaitu pada skematik 2 area poliklinik diganti menjadi area radiologi, karena area radiologi harus bisa dapat diakses oleh rawat inap maupun

rawat jalan dengan mudah. Tidak hanya itu saja, pada skematik 2 ini ruangan sudah dibuat sesuai dengan bentukan ruangan sehingga terlihat lebih *unity*.



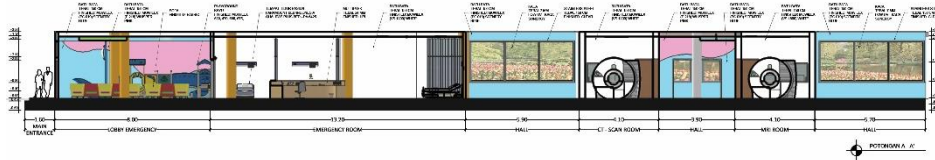
Gambar 6.11 Rencana Plafon

Pola plafon mengikuti bentukan pola lantai, dan terdapat perbedaan tinggi pada plafon. Tinggi plafon maksimal 3.20 m dari lantai. Material yang digunakan pada plafon ini yaitu *bioguard plain – amstrong ceiling* dengan *finishing cat dinding*.

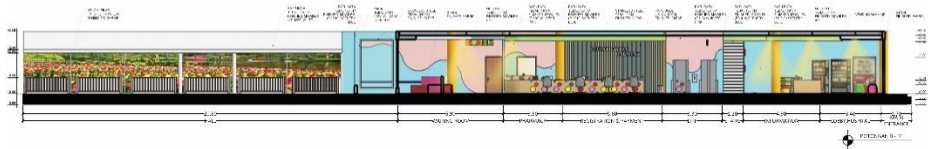


Gambar 6.12 Rencana Sistem Mekanikal Elektrikal

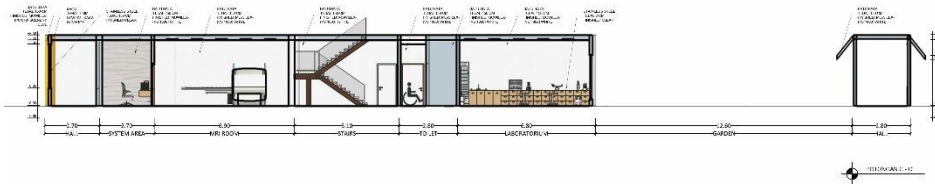
Lampu yang digunakan pada area publik yaitu *downlight* dengan warna *warm white* dan *cool white*, sedangkan untuk area IGD dan radiologi menggunakan *fluorescent lamp* dengan warna *cool white*. Terdapat beberapa lampu *spot light* untuk menyinari *display* agar menjadi lebih menarik untuk dilihat.



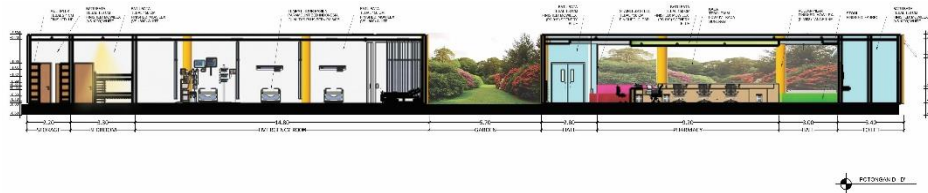
Gambar 6.13 Potongan A-A'



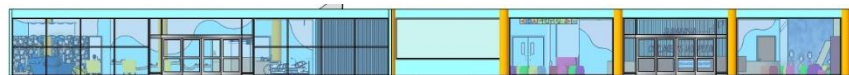
Gambar 6.14 Potongan B-B'



Gambar 6.15 Potongan C-C'



Gambar 6.16 Potongan D-D'



Gambar 6.17 Main Entrance

Dinding depan pada bangunan menggunakan *full* kaca, agar dapat memunculkan kesan *modern* pada bangunan baik luar maupun luar bangunan. Selain itu, kaca ini dapat memberikan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan, dengan membawa kesan estetid yaitu denga bayangan yang ditimbulkan di dalam bangunan.



Gambar 6.18 *Lobby Utama*

Pada area *lobby* didesain dengan nuansa *playful* agar pasien khususnya anak – anak tidak takut masuk kedalam rumah sakit, melainkan mereka merasa senang seperti pada area bermain. Pada awal masuk, pola lantai diberi bentukun alphabet dan angka dengan tujuan agar anak – anak terarah untuk masuk ke dalam (sirkulasi). Pada area tunggu diberi stool dengan warna – warni yang sesuai dengan konsep.



Gambar 6.19 *Registrasi*

Pada area selasar registrasi diberi permainan anak, dengan tujuan mengedukasi anak dengan permainan – permainan yang ada dan membuat mereka lebih merasa tenang dalam rumah sakit. Terdapat kaca yang menghadap kearah taman dengan tujuan untuk memberikan pemandangan alam yang dapat menenangkan pikiran yang ada. Warna yang digunakan yaitu warna ceria agar dapat membangun suasana hati anak – anak. Sofa pada ruang tunggu dibentuk dinamis yang mengikuti sifat anak – anak yang energik.



Gambar 6.20 Farmasi

Pada area farmasi terdapat jendela yang mengarah pada *open space* dalam bangunan ini, yang digunakan untuk taman. Dari ruangan ini pengunjung dapat menuju ke area *playground* maupun ke area poliklinik.



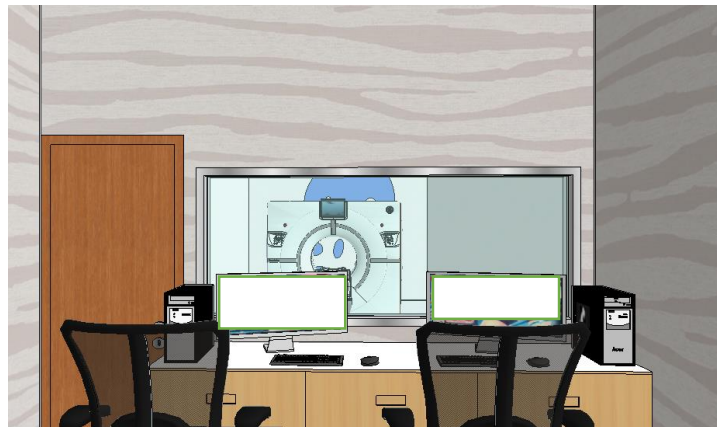
Gambar 6.21 Lobby IGD

Pada area *lobby* IGD terdapat jendela yang mengarah ke arah jalan, dengan adanya kaca dapat memanfaatkan pencahayaan alami yang masuk kedalam ruangan.

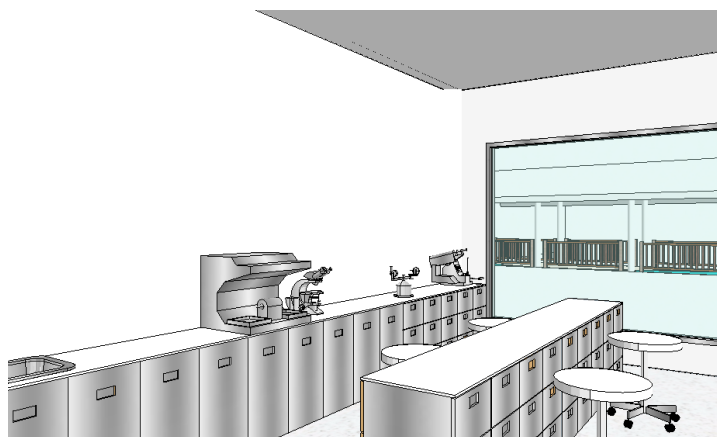


Gambar 6.22 Ruang IGD

Pada ruang IGD ini dapat memberikan fasilitas pelayanan darurat maupun operasi kecil yang darurat. Warna yang digunakan netral agar menghindari dari kotoran.

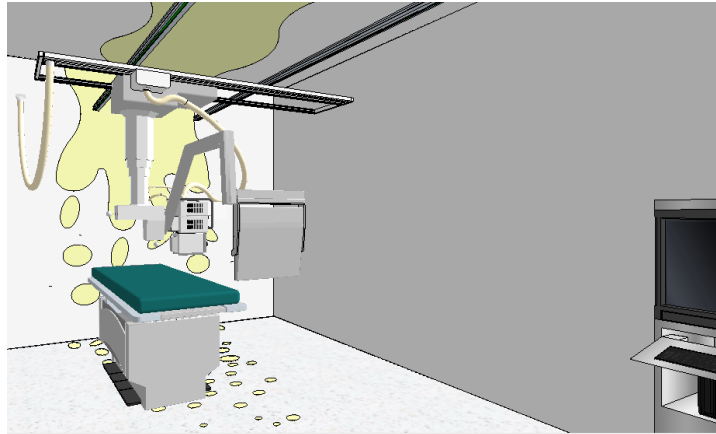


Gambar 6.23 Ruang CT-Scan / MRI



Gambar 6.24 Ruang Laboratorium

Pada area laboratoirum terdapat kaca yang langsung dapat melihat kearah taman. Material yang digunakan pada laboratorium ini yaitu *stainless steel*, agar anti bakteri dan mudah untuk dibersihkan.



Gambar 6.25 Ruang *X-Ray*

Pada area *X-Ray* ini menggunakan warna – warna netral agar tidak mempengaruhi proses *x-ray* dalam ruangan.