

PERAN WARNA PADA INTERIOR RUMAH SAKIT BERWAWASAN ‘HEALING ENVIRONMENT’ TERHADAP PROSES PENYEMBUHAN PASIEN

Sriti Mayang Sari

Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Keberhasilan proses penyembuhan manusia merupakan kompleksitas yang terjalin antara kondisi fisiologis dengan kondisi psikologis (*inner mind*) manusia. Keduanya mempunyai kontribusi dalam proses penyembuhan. Untuk mendukung kondisi psikologis pasien perlu diciptakan lingkungan yang menenangkan, nyaman, dalam arti secara psikologis lingkungan memberikan dukungan positif bagi proses penyembuhan. Desain interior dalam rumah sakit merupakan lingkungan binaan yang keberadaannya berhubungan langsung dengan pasien. Melalui elemen-elemen desain seperti warna, dapat diciptakan sebuah lingkungan atau suasana ruang yang dapat mendukung proses penyembuhan.

Kata kunci : warna, desain interior, proses penyembuhan.

ABSTRACT

The successful of human healing process is a complexity which is connected between physiological condition and psychological condition (inner mind) of human being. Both of them have contribution in healing process. To support the patient's psychological condition, it needs to be created a health and comfort environment, in term psychologically can give positive support for healing process. Interior design in hospital is a made-environment which its existence has a direct relationship with patient. By element of design for example color, it can be created an environment or atmosphere of space which supports healing process.

Key words: colour, interior design, process of healing.

PENDAHULUAN

Banyak pihak pengelola rumah sakit pemerintah maupun swasta yang beranggapan bahwa pemulihan kesehatan hanya dapat dilakukan dengan jalan medis saja. Akan tetapi kenyataannya tidak demikian. Salah satu faktor pendukung yang dominan bagi pemulihan kesehatan seseorang adalah faktor psikologis yang mempengaruhi penderita tersebut. Dalam praktik di lapangan tidak jarang faktor tersebut diabaikan dan dianggap tidak penting (Kaplan dkk, 1993).

Faktor psikologis dapat membantu pemulihan kesehatan penderita yang sedang dalam masa perawatan di rumah sakit. Faktor tersebut dapat dibentuk melalui suasana ruang pada fisik bangunan rumah sakit yang bersangkutan. Kehadiran sebuah suasana tertentu diharapkan dapat mereduksi faktor *stress* atau tekanan mental yang dialami oleh penderita yang sedang menjalani proses pemulihan kesehatan. Suasana tertentu dalam lingkungan fisik rumah sakit dapat menambah faktor *stress* penderita, sehingga dapat menghambat atau menggagalkan proses pemulihannya. (Kaplan dkk, 1993).

Menurut Utomo (1999) desain interior ruang rawat inap kelas ekonomi di rumah sakit yang dikelola oleh pemerintah di Indonesia, terlihat sangat sederhana dan apa adanya. Dalam ruang tersebut faktor psikologis pasien dan faktor kenyamanan pasien dapat dikatakan diabaikan. Ruang tersebut hanya diperuntukkan sebagai penunjang fungsi fisik penyembuhan pasien saja, padahal dengan keadaan ruang demikian, fungsi ruang tersebut tidak akan optimal menunjang proses penyembuhan pasien.

Seperti dipaparkan dalam uraian di atas, artikel ini menegaskan bahwa dengan pendekatan holistik masalah penyembuhan seseorang merupakan kompleksitas yang terjalin antara kondisi fisiologis dengan kondisi psikologis (*inner mind*) dari pasien. Keduanya mempunyai kontribusi dalam proses penyembuhan seseorang. Untuk mendukung kondisi psikologis pasien perlu diciptakan lingkungan yang nyaman, dalam arti secara psikologis lingkungan memberikan dukungan positif bagi proses penyembuhan. Dalam konteks tersebut kontribusi faktor lingkungan mempunyai pengaruh yang besar (40%) dalam proses penyembuhan, faktor medis 10%, faktor genetis 20% dan faktor lain 30% (Kaplan dkk, 1993).

Ditinjau dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa faktor lingkungan mempunyai peran terbesar dalam proses penyembuhan, maka seharusnya faktor lingkungan tersebut mendapat perhatian yang cukup besar pada sebuah fasilitas penyembuhan. Desain interior rumah sakit merupakan lingkungan binaan yang keberadaannya berhubungan langsung dengan pasien. Melalui elemen-elemen yang pembentuk ruang dalam (interior) seperti elemen warna, dapat diciptakan sebuah lingkungan atau suasana ruang yang mendukung proses penyembuhan.

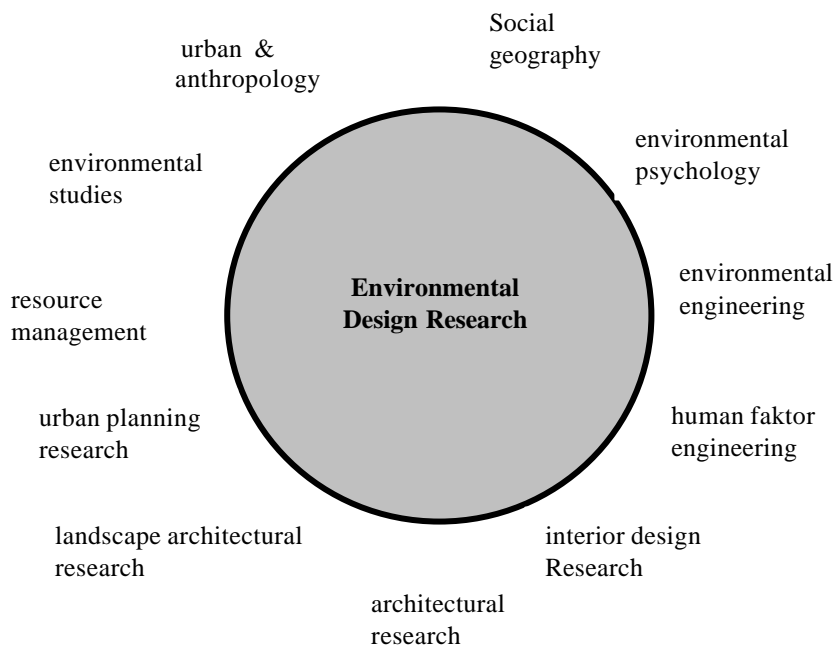
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN

Lingkungan buatan meliputi semua tempat yang sebagian besar telah direncanakan dan diciptakan oleh manusia, seperti: ruangan, gedung, lingkungan sekitar, dan kota (Hemistra and McFarling, 1974). Pada saat mengamati interaksi manusia dengan lingkungan tertentu yang ditempatinya, maka akan ditemukan karakteristik dasar pada pola perilaku yang berbeda pada tiap interaksi tersebut. Dengan demikian manusia membentuk bangunan dan selanjutnya bangunan akan membentuk manusia.

Manusia dan alam lingkungan pada hakikatnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya saling berinteraksi, dan dari proses interaksi tersebut dapat berupa lingkungan fisik, yaitu alam sekitar baik yang sifatnya alamiah maupun yang bersifat buatan, dan lingkungan fisik yang merupakan lingkungan sosial budaya. Melalui interaksi dengan kedua lingkungan inilah seorang manusia dapat disebut sebagai manusia yang lengkap (Altaman, 1975).

Kajian mengenai manusia-lingkungan dikenal sebagai *Environmental Design Research* (EDR) atau *Environment-Behavior Research*. Studi mengenai hal tersebut telah mulai dikaji secara sistematis dan ilmiah sejak tahun 60-an. EDR mengkaji antar-hubungan (*mutual relations*) antara manusia dan lingkungan fisik dalam berbagai skala. Bagan 1 berikut menunjukkan keterkaitan diantara berbagai disiplin keilmuan yang ada dalam EDR (Sommer, 1982). Dalam bagan 1, digambarkan bahwa lingkup penelitian desain interior merupakan bagian dari skema EDR secara holistik, bagian dari semesta antar-hubungan manusia dengan lingkungannya.

Sebagai lingkungan binaan (*man-made environment*) interior dapat memberikan sebuah bentuk respon tertentu dari individu sebagai penggunaanya. Proses respon manusia terhadap ruang (interior) pada dasarnya adalah sebuah proses Stimulus-Organism-Response. Stimulus dapat diartikan sebagai fenomena yang dihasilkan ruang dan berpotensi memberikan sensasi terhadap indera manusia seperti warna dan pencahayaan. Sedangkan organism adalah *filter* bagi proses persepsi sebelum akhirnya individu memberikan respon.



Bagan 1. Multidiciplinary – Environmental Design Research (Sommer, 1982)

Manusia menyesuaikan responnya terhadap rangsang yang datang dari luar, sedangkan stimulus dapat diubah sesuai dengan kebutuhan manusia (Wohlwill, 1974). Adaptasi merupakan penyesuaian respon terhadap stimulus. Manusia berusaha untuk melakukan perubahan terhadap lingkungan sekitarnya untuk disesuaikan dengan daya-daya dan kebutuhan yang dimilikinya.

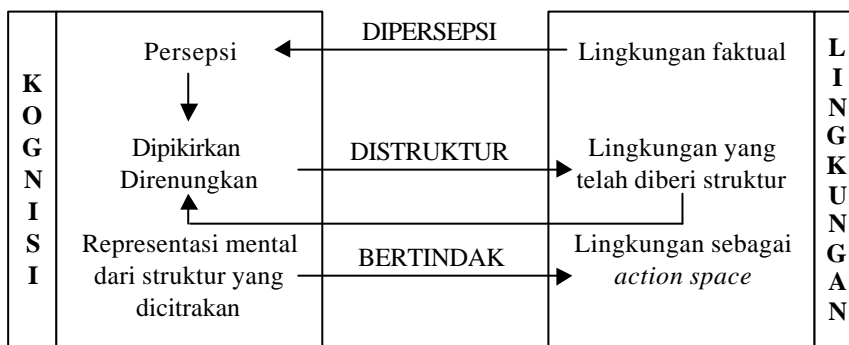
Pada lingkungan rumah sakit sangat memungkinkan terjadi suatu kondisi di mana antara *space* dan suasana lingkungan yang tersedia dengan jenis kebutuhan dan aktivitas yang berlangsung tidak seimbang. Hal ini disebabkan rumah sakit dirancang dengan standar-standar yang berlaku internasional dan cenderung hanya memperhatikan segi fungsi fisik saja. Kondisi lingkungan yang demikian dapat memberikan suatu *stress* kepada pengguna untuk melakukan proses adaptasi secara dinamis.

Ada dua elemen dasar yang dapat menyebabkan pengguna bertindak laku tertentu terhadap lingkungannya, yaitu *stressor* dan *stress*. *Stressor* adalah elemen lingkungan (*stimuli*) seperti kebisingan, suhu, kepadatan, dan suasana yang merangsang manusia.

Sedangkan *stress* (tekanan atau ketegangan jiwa) adalah hubungan antara stressor dengan reaksi yang ditimbulkan oleh efek lingkungan dalam diri manusia.

Hubungan antara manusia dengan lingkungan di sekitarnya merupakan suatu jalinan *transactional interdependency*, yaitu terjadi saling ketergantungan antara manusia dengan lingkungannya. Manusia akan mempengaruhi lingkungan begitu pula sebaliknya lingkungan akan mempengaruhi manusia. Hubungan ini tergantung dari sisi mana yang lebih dominan. Pada dasarnya lingkungan adalah suatu stimulus atau rangsangan yang mempunyai pengaruh yang cukup kuat pada proses kejiwaan manusia.

Piaget (1966) menyatakan bahwa hubungan antara manusia dengan lingkungannya adalah identik dengan hubungan antara kognisi dengan struktur lingkungannya. Konsep hubungan tersebut ditunjukkan pada Bagan 2, sebagai berikut:



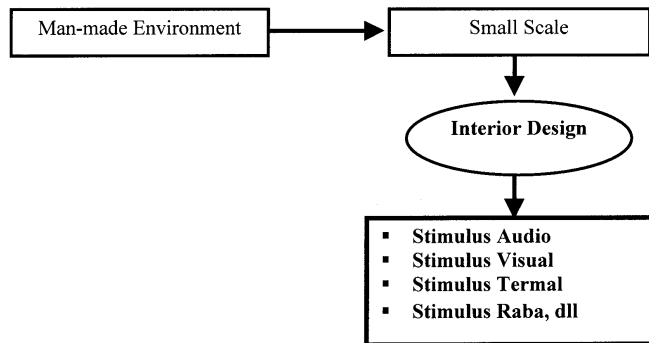
Bagan 2. Hubungan antar manusia dengan lingkungannya (Piaget, 1966)

Lingkungan mengandung stimulus atau rangsang yang kemudian akan ditanggapi oleh manusia dalam bentuk respon tertentu. Dalam menanggapi respon pasien di rumah sakit berupaya untuk mengerti, memahami, dan menilai lingkungannya. Adaptasi seringkali dilakukan oleh pasien rumah sakit dalam upaya untuk mengatasi keadaan tertekan dan tidak nyaman dalam ruang yang terasa asing baginya. Dalam hal ini pasien akan berusaha untuk menerima atau membuat sebuah “perubahan” yang dapat membuatnya merasa lebih nyaman.

STIMULUS VISUAL DALAM DESAIN INTERIOR

Dalam desain interior, sebagai lingkungan binaan, terdapat beberapa stimulus yang akan mempengaruhi indera manusia. Dari beberapa teori psikologi menyebutkan bahwa

ada sembilan alat indera yaitu penglihatan, pendengaran, kinestesis, vestibular, perabaan, temperatur, rasa sakit, perasa, serta penciuman. Semua alat indera tersebut dapat dijadikan stimulus yang dimunculkan dari sebuah objek desain interior, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan ruang. Berikut ini bagan interior – environment menurut Bell (1980):



Bagan 3. Interior – Environment (Bell, 1980)

Beberapa teori membuktikan bahwa dari berbagai macam stimulus yang ada, stimulus visual mempunyai kemampuan paling dominan dalam menciptakan sensasi. Berdasarkan kemampuan kapasitas otak menangkap informasi (stimulus), maka dapat diperbandingkan kecepatan ragam stimulus dalam mempengaruhi individu (Bagan 4).

Visual		10 ⁷ bit/sec	Total Information Capacity 10 ¹¹ bit/sec
Acoustics		10 ⁶ bit/sec	
Olfactory		20 bit/sec	
Thermal		5 x 10 ³ bit/sec	
No spectators, Only participants			

Bagan 4. Kecepatan masing-masing Stimuli (Bell, 1980)

“as we are binaural, we are also binocular, but the visual organ are situated very near to one another – the baseline is about 6 cm long (Vurpillot, 1967) – and on a quasy-plane of the head, on the face. The flexibility of the head and its ability to rotate compensate for the limitation inherent in the directed nature of our sight. Thought we cannot fix more than one object simulataneously. The ears, however, often have difficulty filtering out the wanted word from the babel of voices. We hear everything and he hear nothing”.

Stimulus visual dalam terminologi desain mempunyai spektrum yang teramat luas. Elemen-elemen desain yang dapat dikategorikan ke dalam stimulus visual antara lain warna, iluminasi, bentuk, dan skala. Penggabungan beberapa elemen desain dapat menghasilkan berbagai variasi stimulus visual menjadi hampir tak terbatas.

Merekayasa stimulus visual agar dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna merupakan salah satu aspek terpenting dalam proses perancangan interior. Tingkat signifikansinya kadang berbeda, tergantung pada tipe bangunan maupun jenis ruang yang dirancang. Walau tidak baku dan mengikat, tiap jenis ruang mempunyai kadar signifikansi yang tidak sama, misalnya ruang bermain di taman kanak-kanak faktor warna dan bentuk menjadi hal yang penting dibandingkan skala ruang. Sedangkan di ruang pengadilan skala ruang yang ekstrim menjadi penting untuk menimbulkan kesan agung.

Lingkungan sebagai suatu sistem tertentu yang mengandung stimulus, akan mengkondisikan manusia untuk melakukan suatu pola perilaku tertentu. Lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku, menentukan bagaimana seseorang harus bertindak. Ketika seseorang memasuki area yang cukup nyaman untuknya, maka ia akan mengkondisikan untuk beradaptasi sesukanya atau demikian pula sebaliknya.

Warna sebagai stimulus visual dalam lingkungan binaan secara historis, sejak masa Mesir kuno dan Yunani, seringkali telah dipercaya berhubungan dengan masalah kesehatan. Pendekatan-pendekatan psikologi dalam hal penyembuhan secara eksploratif juga memanfaatkan warna. Secara psikologis warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia. Secara fisik sensasi-sensasi dapat dibentuk dari warna-warna yang ada (Pile, 1995). Dalam konteks tersebut, pengalaman tentang warna dalam ruang akan lebih cepat dan lebih langsung direspon pengguna ruang daripada pengalaman tentang bentuk (Osviankina, Maria Rickers).

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SENSASI WARNA

Sejak ditemukannya warna pelangi oleh ahli ilmu fisika, Sir Isaac Newton, terungkaplah bahwa sebenarnya warna itu merupakan salah satu fenomena alam yang dapat diteliti dan dikembangkan lebih jauh dan lebih mendalam. Warna bukan sekedar unsur visual yang biasa dipergunakan oleh seniman-seniman lukis zaman purba sampai sekarang.

Dua unsur yang sangat penting agar manusia dapat menikmati warna adalah cahaya dan mata. Tanpa kedua unsur tersebut manusia tidak dapat menikmati warna secara sempurna, karena cahaya merupakan sumber warna dan mata merupakan media untuk menangkap warna dari sumbernya. Penyebab terjadinya warna adalah cahaya, tanpa

cahaya manusia tidak dapat melihat warna. Cahaya terdiri atas seberkas sinar yang memiliki panjang gelombang berbeda-beda. Bila gelombang-gelombang tersebut memasuki mata, maka terjadilah yang disebut sensasi warna.

Keeratan hubungan antara warna dan cahaya membuat pembahasan tentang warna sangat kuat berurusan dengan fenomena pencahayaan atau iluminasi. Permukaan benda yang berwarna akan menyerap sebagian sinar yang jatuh di atasnya dan akan memantulkan sinar-sinar yang warnanya sama dengan permukaan benda tersebut. Bila cahaya terlalu kuat kadang tidak sempat lagi diserap sebagian, sehingga yang sampai di mata tidak hanya warna yang terdapat pada benda tersebut tetapi seluruh spektrum, sehingga kemurnian warna itu berkurang.

Iluminasi yang terlalu tinggi akan menyebabkan benda berwarna tampak putih saja, karena cahaya yang berlebihan akan mengurangi tingkat saturasi warna. Di bawah tingkatan iluminasi tertentu warna akan berubah sebagaimana perubahan nilai dan intensitasnya. Sebagai contoh warna merah dengan tingkatan iluminasi gelap akan tampak meng-ungu dan tingkatan iluminasi terang akan tampak men-jingga. Warna hijau dengan tingkatan iluminasi gelap akan tampak mem-biru, di bawah tingkatan iluminasi terang tampak meng-kuning, dan seterusnya.

Berbicara mengenai iluminasi, berdasarkan sumbernya, cahaya yang digunakan sehari-hari ada dua macam, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Kedua sumber tersebut mempunyai pengaruh yang berlainan terhadap warna, karena tingkat iluminasinya yang berbeda.

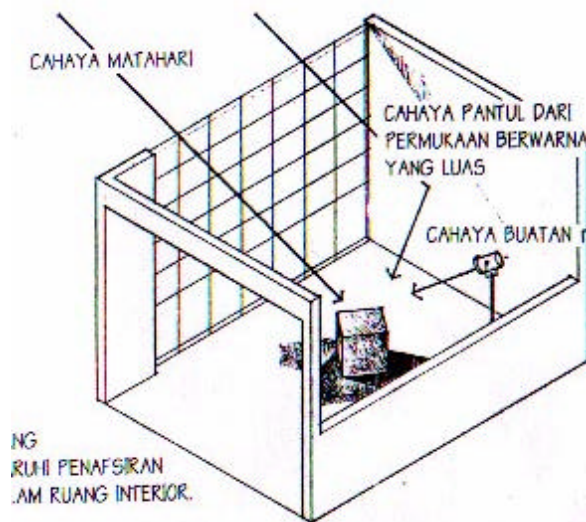
Warna suatu objek yang diterangi sinar matahari keragamannya bergantung pada panjang gelombang sinarnya dan struktur sinar yang dipantulkannya. Struktur sinar yang dipantulkan juga bergantung pada seleksi daya serapnya. Kualitas permukaan suatu objek, misalnya tekstur kasar, licin, halus, buram membawa pengaruh terhadap keragaman distribusi cahaya.

Perubahan yang jelas pada warna suatu benda dapat berasal dari efek cahaya dan dari percampuran warna lingkungan atau latar belakangnya. Faktor-faktor ini sangatlah penting dan harus dipertimbangkan dengan hati-hati yaitu bagaimana unsur-unsur warna dalam suatu ruang interior berinteraksi dan bagaimana hasil dari warna-warna tersebut setelah ada cahaya yang meneranginya.

Cahaya suatu warna tertentu, selain dari warna putih, jarang digunakan untuk menghidupkan warna secara umum. Namun demikian, tidak semua sumber cahaya putih mempunyai spektrum yang seimbang. Lampu-lampu pijar memberikan sinar cahaya hangat, sedangkan banyak lampu TL memberikan cahaya dingin. Cahaya matahari juga dapat terasa hangat atau dingin, tergantung pada saat jam dan arah datang cahaya itu. Pantulan warna dari permukaan yang berukuran besar pun dapat memberikan corak warna cahaya dalam ruang interior.

Cahaya yang hangat cenderung menonjolkan warna-warna hangat dan menetralkan warna-warna dingin serta memperlemah warna hangat. Jika cahaya mendapat corak warna tertentu, cahaya tersebut akan meningkatkan intensitas warna tersebut dan menetralkan warna-warna komplementernya. Intensitas warna yang menonjol juga dapat diubah oleh kekuatan cahaya yang digunakan untuk menyinarinya. Mengurangi kekuatan pencahayaan akan menambah gelap suatu warna dan menetralkan warna tersebut. Menambah kekuatan cahaya akan menambah warna menjadi lebih muda dan meningkatkan intensitasnya. Walaupun demikian, pencahayaan yang tinggi cenderung membuat warna tampak kurang pekat atau luntur (Ching, 1996).

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi persepsi seseorang terhadap warna antara lain ukuran, bentuk, tekstur, warna sekelilingnya, latar belakang posisi yang melihat, dan posisi objek (Gambar 1)



Gambar 1 Kondisi yang mempengaruhi penafsiran warna dalam ruang interior (Ching, 1996)

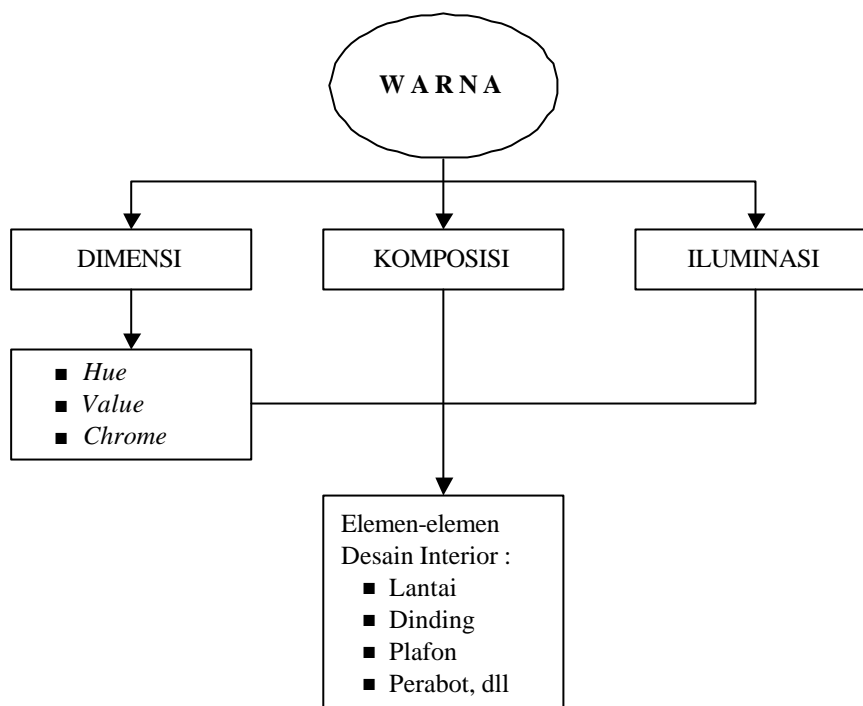
Bagaimana warna itu nampak sesungguhnya sangat mempengaruhi ruang. Bila melihat sebuah latar belakang yang luas, area kecil warna dapat berubah warna dan nilainya. Warna cerah akan terlihat lebih cerah saat berada pada latar belakang lebih gelap. Warna gelap akan lebih gelap lagi pada latar belakang cerah (Gambar 2) Warna akan terlihat berubah dalam hubungan dengan warna sekelilingnya. Sebagai contoh warna netral abu-abu akan nampak hangat hangat bila ditempatkan pada latar belakang biru dan nampak dingin bila ditempatkan pada latar belakang merah.



Gambar 2. Efek latar belakang warna gelap dan terang (Ching, 1996)

Stimulus warna dan faktor-faktor yang mempengaruhinya menjadi bagian yang mempengaruhi persepsi individu terhadap lingkungan binaan sekitarnya, dalam suatu penelitian bahkan pernah ditemukan tidak hanya keterkaitan sesama stimulus visual. Pengamatan visual, misalnya, dapat lebih optimal dengan mengurangi aspek kebisingan (stimulus audio). Temperatur ruang tertentu juga mempunyai efek terhadap persepsi atas iluminasi dan seterusnya.

John F. Pile dalam *Color In Interior Design* (1997) mengutip Munsell mengenai pembagian warna kedalam dimensi : *hue, value, chrome or intensity*. Selain dimensi warna, hal lain yang menurut Pile sangat erat keterkaitannya terhadap warna adalah iluminasi dan komposisi (Gambar 3).



Bagan 5. Implementasi Warna pada Desain Interior (Pile, 1995)

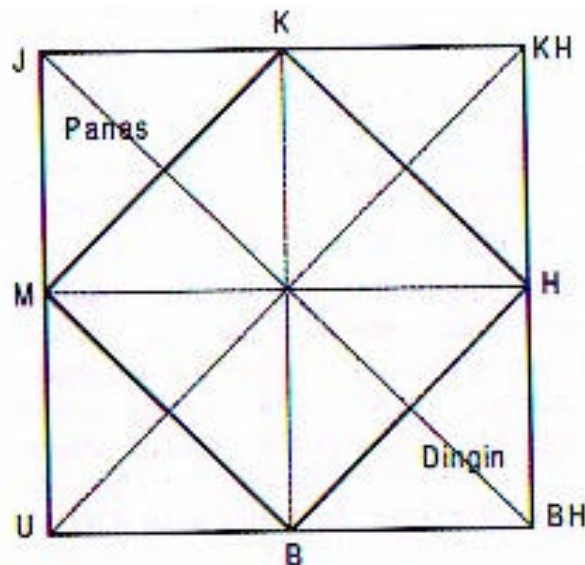
PSIKOLOGI WARNA DALAM KONTEKS DESAIN INTERIOR

Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna suatu karya desain akan mempunyai arti dan nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Dengan warna dapat diciptakan suasana ruang yang berkesan kuat, menyenangkan dan sebagainya sehingga secara psikologis memberi pengaruh emosional (Pile, 1995).

Dari sisi psikologi, warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan. Warna merupakan sebuah sensasi, dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata. Secara fisik sensasi-sensasi dapat dibentuk dari warna-warna yang ada. Sebagai contoh, ruang yang diberi warna putih atau warna-warna lembut lainnya dapat memberikan kesan bahwa ruang tersebut lebih besar dari dimensi yang sebenarnya. Hal sebaliknya akan terjadi jika ruang menggunakan warna-warna gelap. Untuk mendapatkan sensasi hangat yang sama, ruang yang diberi warna-warna

dingin memerlukan pengaturan suhu (AC) yang lebih rendah dibandingkan dengan ruang yang diberikan warna-warna hangat.

Ditinjau dari efeknya terhadap kejiwaan dan sifat khas yang dimilikinya, warna dipilah dalam 2 kategori yaitu golongan **warna panas** dan golongan **warna dingin**. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau '*intermediates*'. Pada skema warna psikologi (Bagan 6) yang diambil dari sistem lingkaran warna *Oswald* dapat dilihat dengan jelas golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk (*Sulasmi, 2002*).



Bagan 6. Skema Psikologi Warna (Sulasmi, 2002)

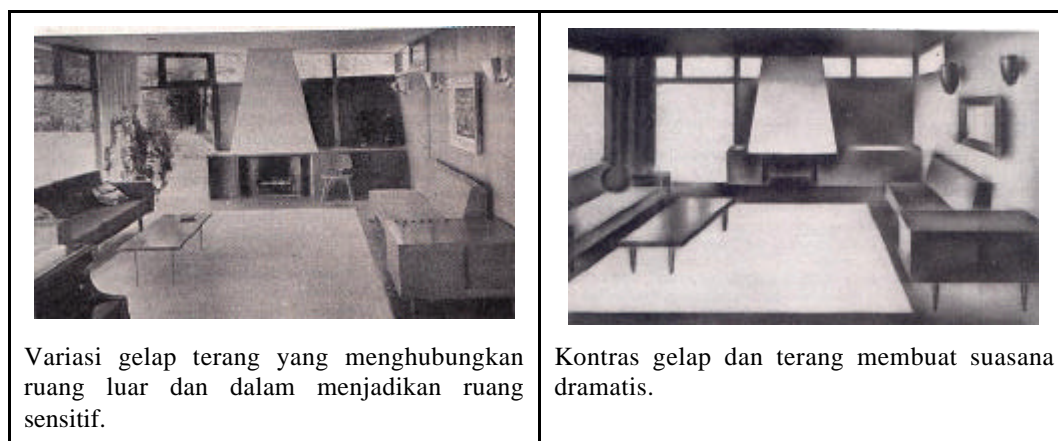
Efek psikologis golongan warna panas, seperti merah, jingga, dan kuning memberi pengaruh psikologis panas, menggembirakan, menggairahkan dan merangsang. Golongan warna dingin hijau dan biru memberi pengaruh psikologis menenangkan, damai, sedangkan warna ungu membawa pengaruh menyedihkan. Untuk warna putih memberi pengaruh bersih, terbuka dan terang, warna hitam memberi pengaruh berat, formal, dan tidak menyenangkan (Pile, 1995 dan Birren, 1961).

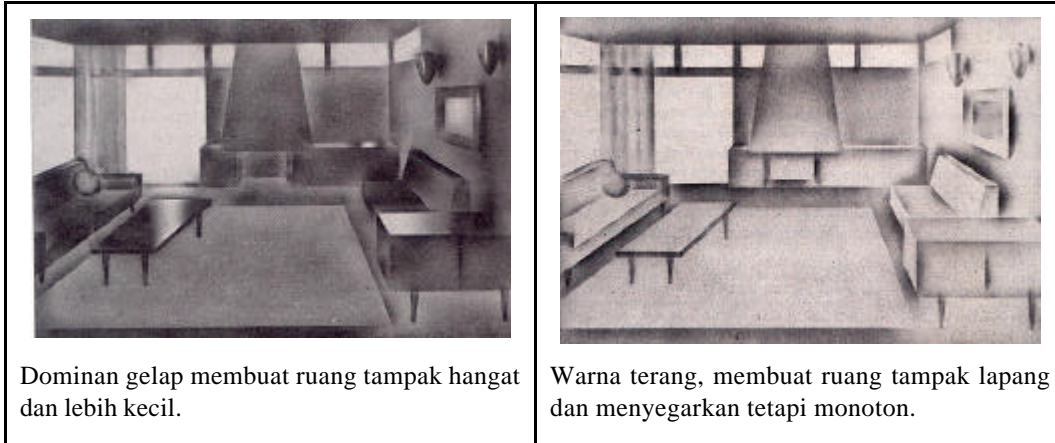
Warna dalam desain interior memiliki pengaruh yang kuat pada perasaan dan emosi penggunanya. Dan tidak menutup kemungkinan bahwa keadaan fisik penggunapun dapat

dipengaruhi oleh warna-warna tertentu yang terdapat pada ruang yang ditempatinya. Sebagai contoh penggunaan warna merah pada suatu ruang akan mempengaruhi pengguna secara fisik maupun psikis merasa hangat atau panas, walaupun suhu di ruang tersebut sebenarnya sama dengan ruang lainnya yang memiliki nuansa warna berbeda.

Warna-warna itu sendiri menciptakan berbagai macam pengaruh kejutan. Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa tenggelam atau mundur. Sebaliknya warna hangat, utamanya keluarga merah, akan terasa seolah-olah maju ke dekat mata, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Warna-warna cerah membuat objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara itu, warna gelap membuat objek tampak lebih kecil dan berat. Penempatan warna kontras secara mencolok bersamaan dapat menyebabkan sensasi getaran seperti warna yang terlihat bergerak dalam arah berlawanan.

Pengaruh-pengaruh warna tersebut dapat dimanfaatkan sebagai keuntungan dalam perancangan desain interior. Ruang yang kecil akan tampak lebih besar, bentuk ruang yang aneh akan tampak lebih proposional dengan menggunakan warna-warna yang dapat menimbulkan efek-efek tersebut. Warna gelap pada langit-langit akan terlihat lebih rendah dari pada langit-langit yang sama diberi warna ringan. Lantai dan langit-langit warna gelap dapat mengurangi penampakan tinggi ruang dan terasa menyempitkan (Gambar 3)





Dominan gelap membuat ruang tampak hangat dan lebih kecil.

Warna terang, membuat ruang tampak lapang dan menyegarkan tetapi monoton.

Gambar 3. Variasi nilai warna (gelap-terang) menghasilkan suasana berbeda-beda (Faulkner, 1960)

PERAN WARNA PADA INTERIOR RUMAH SAKIT DALAM *HEALING ENVIRONMENT*

Rumah sakit sebagai *healing environment* merupakan sebuah lingkungan binaan atau *man-made environment* yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memberikan efek secara psikologis maupun fisiologis yang kondusif bagi proses penyembuhan. *Healing environment* atau lingkungan yang menyetatkan tidak selalu berarti lingkungan alami yang menyetatkan tetapi dapat juga berupa lingkungan binaan.

Dalam sebuah *healing design*, warna merupakan salah satu komponen yang sangat penting. Sebuah lingkungan binaan akan mempunyai nilai penyembuhan lebih jika implementasi warna diaplikasikan secara tepat. Meskipun demikian, belum adanya keseragaman pendapat yang universal terhadap efek warna tertentu menyebabkan wacana warna sebagai mediasi penyembuhan sering dianggap tidak ilmiah. Pada kenyataannya beberapa riset yang mengangkat topik *healing color* tidak jarang menghasilkan simpulan yang beragam, tidak persis sama, bahkan bertentangan. Meskipun demikian, perspektif warna mempunyai signifikansi dari sisi psikologis makin diterima, bukan saja oleh kalangan psikolog, namun meluas sampai ke desain dan arsitektur.

Rumah sakit sebagai lingkungan binaan yang mendukung penyembuhan non-medis, perencanaan dan perancangannya selalu mempertimbangkan segi teknis-fungsional yang dapat dipertanggungjawabkan secara medis. Karena itu, standar teknis bagi proses perencanaan desain interior tiap ruang berbeda, diantaranya masalah temperatur dan

kelembaban, tingkat iluminasi ruang, tingkat kebisingan ruang dan persyaratan finishing interior.

Permasalahan tidak berhenti pada masalah teknis saja, masalah kualitas rumah sakit sebagai lingkungan binaan akan dianggap lebih tinggi bila faktor-faktor non-teknis dalam desain interior juga diperhatikan. Warna merupakan salah satu elemen non-teknis yang dianggap mempunyai peran penting dalam proses persepsi *individu-built environment*. Pentingnya peran warna dalam arsitektur interior pada rumah sakit tersebut sejalan dengan pernyataan maestro arsitektur modern Le Corbusier yang mengatakan :

“ *Ones of fundamental truth is : Man needs color*”

SIMPULAN

Perkembangan basis perancangan rumah sakit di Indonesia pada era globalisasi ini salah satu acuan perancangannya adalah *base on patient focus* dengan penekanan pada *customer satisfaction* (Untung, 2002). Faktor non-medis atau psikologis pasien menjadi salah satu pertimbangan dalam perancangan karena hal tersebut dapat membantu pemulihan kesehatan penderita yang sedang dalam masa perawatan di rumah sakit.

Interior rumah sakit sebagai lingkungan binaan memiliki pengaruh cukup signifikan terhadap kenyamanan dalam mempengaruhi proses penyembuhan pasien. Ruang yang dirancang dengan pendekatan interior yang tepat dapat mengurangi stress dan rasa takut yang dialami pasien, sehingga proses penyembuhan yang dilakukan menjadi lebih efektif.

REFERENSI

- Altman, Irwin. 1987. *Handbook of Environmental Psychology* (Volume I). Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Bell, Paul A. 1980. *Environmental Psychology*. Philadelphia: WB Saunder Company.
- Birren, Faber. 1961. *Colour Psychology and Colour Therapy*. New York: University Books Inc.
- Ching, Francis DK. 1996. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.

- Kaplan, Robert M, Sallis Jr., James M., and Patterson, Thomas L. 1993. *Health And Human Behavior*. New York: Mc. Graw Hill Inc.
- Pile, John F. 1995. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams Inc.
- Pile, John F. 1997. *Color in Interior Design*. New York: McGraw-Hill.
- Untung, Satrio. 2002. *New Way of Designing Hospital*. Inias Seminar Series. ICC
- Utomo, Eddy W. 1999. *Karakteristik dan Fenomena Desain Interior Rumah Sakit Modern*. Makalah Seminar.