Pendalaman *Healing architecture* pada Perancangan *Resort* melalui Aspek Alam, Indera dan Psikologi

Philbert Chandradinata[1], Dyah Kusuma Wardhani[2]
[1]Jurusan Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia
[2]Jurusan Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Surabaya, Indonesia
Email: [2] dyah.wardhani@ciputra.ac.id

Abstract. *At this time, people need to adapt in the midst of rapid development of the times and technology. This can have an impact on a person's health and psychology, which can cause stress. Indirectly, this affects the community's needs related to buildings. The expected design is no longer just a general design, but can provide comfort and tranquility for the users. The healing architecture pays attention to three aspects of design, namely nature, human senses, and psychology. These three aspects will later be applied in the resort design project that is being carried out. The goal is to create a resort design with a healing architecture approach that is able to meet the needs and desires of visitors and owners by considering the existing site conditions. The design method will use the design process proposed by Phillip Plowright combined with the problem seeking method by Donna P. Duerk, The phases is problem identification, problem exploration, problem redefinition, and problem statement. The conclusion is, the application of healing architecture to the design, natural aspects is realized by applying a garden with a restorative garden type, to fulfill the aspects of the human senses it is realized by enhancing the senses of sight, hearing, smell, etc. As for the psychological aspect, it is realized through the application and selection of circulation and organization of spaces that are easily accessible and give the impression of being spacious and comfortable.*

Keywords: *Architecture, Healing architecture, Resort*

Abstrak. *Saat ini, masyarakat dituntut untuk menyesuaikan diri di tengah perkembangan zaman dan teknologi yang sangat cepat. Hal ini dapat berdampak bagi kesehatan dan psikologi seseorang, yang mana dapat menyebabkan stres sebab tekanan hidup dan pekerjaan yang dimiliki. Secara tidak langsung, hal ini berpengaruh pada kebutuhan masyarakat terkait bangunan dan hunian. Desain yang diharapkan bukan lagi sekedar desain pada umumnya, tetapi dapat memberikan kenyamanan dan ketenangan bagi penggunanya agar pengguna bangunan dapat lebih santai dan lebih menikmati keadaan sekitarnya, yaitu melalui healing architecture yang memperhatikan tiga aspek desain, yakni alam, indera manusia, dan psikologi. Ketiga aspek tersebut nantinya akan diterapkan dalam proyek perancangan resort yang dikerjakan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini adalah menciptakan desain resort dengan pendekatan healing architecture yang mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan pengunjung dan pemilik dengan mempertimbangkan kondisi site yang ada. Metode perancangan yang digunakan akan menggunakan proses desain yang dikemukakan oleh Phillip Plowright yang dipadukan dengan metode problem seeking oleh Donna P. Duerk, sehingga menghasilkan tahap-tahapan yakni problem identification, problem exploration, problem redefinition, dan problem statement. Melalui penelitian yang dilakukan, menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan healing architecture pada desain, untuk memenuhi aspek alam diwujudkan dengan penerapan taman dengan jenis restorative garden, untuk memenuhi aspek indera manusia diwujudkan dengan memanjakkan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dll. Sedangkan untuk aspek psikologi diwujudkan melalui penerapan dan pemilihan sirkulasi dan organisasi ruang yang mudah diakses dan memberikan kesan luas dan nyaman.*

Kata Kunci*: Arsitektur, Healing architecture, Resort*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Banggai dengan ibukota Luwuk yang terletak di bagian timur Sulawesi Tengah memiliki potensi wisata yang sangat tinggi. Area wisata di kabupaten Banggai beragam mulai dari pegunungan, air terjun, sabana, dan yang paling terkenal adalah wisata pantainya. Potensi wisata ini mendatangkan banyak wisatawan datang ke Kabupaten Banggai untuk berlibur atau berbisnis. Lokasi proyek *resort* yang akan dibahas sebagai obyek perancangan untuk penelitian ini terletak di Jalan Trans Luwuk Dusun Kompanga. Kab. Banggai, Sulawesi Tengah. *Resort* ini dibangun karena melihat potensi bisnis dan kebutuhan masyarakat akan tempat wisata untuk menenangkan diri dari kesibukan pekerjaan dan masalah yang dialami. Oleh karena itu *healing architecture* dipilih sebagai pendekatan desain perancangan *resort*. Hal ini juga dilakukan karena mempertimbangkan alasan utama pengunjung yang datang ke *resort* adalah sebagai fasilitas dan hiburan untuk bersantai dan menikmati alam sekitar, yang mana jika seseorang terlalu intens dalam pekerjaan sangat tidak baik bagi tubuh dan dapat menyebabkan masalah kesehatan dan psikologi. Terdapat 15,6 juta masyarakat yang mengalami depresi, namun dari keseluruhan masyarakat tersebut hanya sekitar 8% yang mencari pengobatan ke dokter atau tenaga medis (Azizah, 2019). Hal ini juga didukung dengan data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas, 2018), yang menyebutkan bahwa rata-rata 6% masyarakat Indonesia yang berumur lebih dari 15 tahun memiliki gangguan mental emosional. Yang mana angka tertinggi terdapat di Sulawesi Tengah sebesar 12,3%. Pryek *resort* yang berada di Desa Uso, Kabupaten Banggai, Sulawesi Tengah dapat menjadi alternatif hiburan dan wisata bagi masyarakat Kabupaten Banggai dan sekitarnya.

Healing architecture adalah aspek penting dari desain *resort* karena berfokus pada penciptaan ruang yang mendukung kesejahteraan, relaksasi, dan pemulihan bagi para tamu. Konsep *healing architecture* didasarkan pada gagasan bahwa lingkungan binaan dapat berdampak positif pada kesehatan fisik, mental, dan emosional manusia.Salah satu manfaat utama arsitektur penyembuhan dalam desain resor adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman restoratif bagi para tamu. Penelitian oleh (Hartig et al., 1991) telah menunjukkan bahwa pengalaman di alam, yang dapat dimasukkan ke dalam desain *resort*, memiliki efek restoratif yang lebih besar dibandingkan dengan lingkungan perkotaan atau relaksasi pasif. Selain efek restoratif dari akses manusia terhadap alam, *healing architecture* juga mempertimbangkan penggunaan prinsip desain *theurapethic*. Penelitian sejenis menjelaskan tentang penerapan desain *theurapethic* di rumah sakit (Maheswari & Susanti, 2023) dan menyoroti pentingnya faktor-faktor seperti cahaya alami, akses ke ruang luar, warna yang menenangkan, dan interior yang nyaman dan menenangkan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini dalam desain *resort,* para tamu dapat merasakan ketenangan dan meningkatkan pengalamn ruang mereka secara keseluruhan.Selain itu, *healing architecture* dalam desain *resort* juga dapat berkontribusi pada keberlanjutan dengan menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berkelanjutan untuk dinikmati para tamu.Dalam artikel ini ingin menunjukan bagaimana *healing architecture* dapat diterapkan pada sebuah desain *resort* yang mampu memenuhi kebutuhan dan keinginan pengunjung serta mempertimbangkan kondisi *site* yang ada.

1.2. Tinjauan Pustaka

1.2.1. Pengertian & Klasifikasi *Resort*

Secara garis besar, *resort* adalah sebuah tempat yang diperuntukkan bagi penggunanya untuk menginap dan menikmati fasilitas yang telah disediakan. Pada umumnya dalam sebuah *resort* terdapat keindahan alam seperti gunung, pantai, hutan, dll. Sehingga pengunjung dapat menginap sambil menikmati fasilitas wisata yang telah disediakan untuk berlibur dan berekreasi. Berdasarkan letak dan fasilitas yang disediakan dalam *resort, resort* terbagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut (Lawson, 1995) (1) *Beach Resort Hotel,* pada umumnya jenis *resort* ini memiliki nilai tambah dan mengutamakan pemandangan khas pantai serta keadaan dan potensi alam yang ada di sekitarnya, (2) *Marina Resort Hotel,* pada umumnya terletak di kawasan pelabuhan, yang menjadi ciri khas utama *resort* ini adalah adanya dermaga sebagai sarana akomodasi bagi pengunjung, dan memungkinkan pengunjung untuk lebih menikmati kawasan perairan di sekitar *resort* sambil menaiki fasilitas perahu yang disediakan, (3) *Mountain Resort Hotel,* jenis *resort* ini pada umumnya menyajikan pemandangan pegunungan yang indah

yang disertai dengan suasana dan iklim yang dingin dan sejuk, (4) *Health Resort & Spa,* jenis *resort* yang seringkali dijumpai dibangun pada area yang memiliki potensi alam, dimana hal tersebut digunakan sebagai sarana kesehatan yang memungkinkan pengguna bangunan dapat merasa tenang dan menyejukkan pikiran.

1.2.2. *Healing architecture*

Healing architecture adalah pendekatan desain arsitektural yang dapat membantu penggunanya dalam proses penyembuhan dan pencegahan penyakit, yang memadukan aspek arsitektur dan psikologi terhadap pengguna bangunan. Terdapat tiga aspek yang dapat mempengaruhi desain *healing architecture* dan keterkaitannya dengan pengguna (Lidayana et al., 2013), yaitu alam, indera manusia , dan psikologi. Alam memiliki hubungan dengan *healing architecture* karena dapat memberikan efek restoratif serta efek emosi yang positif, mampu menurunkan hormon stres serta diharapkan dapat meningkatkan energi bagi orang yang menikmatinya. Penerapan alam dalam desain, pada umumnya diterapkan melalui penggunaan taman, secara spesifik terdapat berbagai jenis taman yang dapat mendukung pendekatan *healing architecture*, dimana setiap jenis taman memiliki ciri serta pengaruh yang ditimbulkan masing-masing, sebagai berikut. (1) *Contemplative Garden,* pada umumnya adalah jenis taman yang memberikan ruang bagi penggunanya untuk menikmati keadaan sekitar yang tenang dan damai, (2) *Restorative Garden,* adalah sebuah tempat bagi seseorang atau sekelompok orang agar dapat menikmati keindahan suatu taman, dimana taman tersebut memberikan efek pemulihan, sehingga membuat psikologi penikmatnya menjadi lebih baik. Dalam jenis *restorative garden* sering terdapat aktivitas berkebun atau bercocok tanam karena dirasa dapat membantu meredakan stres dengan cara melibatkan orang tersebut ke dalam fase pertumbuhan suatu tanaman, yang berdampak bagi kesehatan fisik dan jiwa yang bersangkutan, (3) *Enabling Garden*, adalah suatu desain taman yang memungkinkan semua orang dapat menikmati, beraktivitas, dan berinteraksi di taman, tanpa terkecuali, mulai dari orang tua, anak-anak, hingga penyandang disabilitas. Hal ini diharapkan dapat berdampak positif yaitu meningkatkan kondisi fisik serta kesehatan jiwa penggunanya, (4)*Therapeutic Garden,* adalah sebuah taman terbuka yang didesain secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan fisik, psikologi, serta sosial penggunanya. *Therapeutic garden* seringkali ikut melibatkan penggunanya dalam aktivitas taman, seperti menanam tanaman dan juga biasanya terdapat hewan-hewan tertentu yang jinak, yang diharapkan dapat memberikan suasana nyaman dan tenang bagi penggunanya.

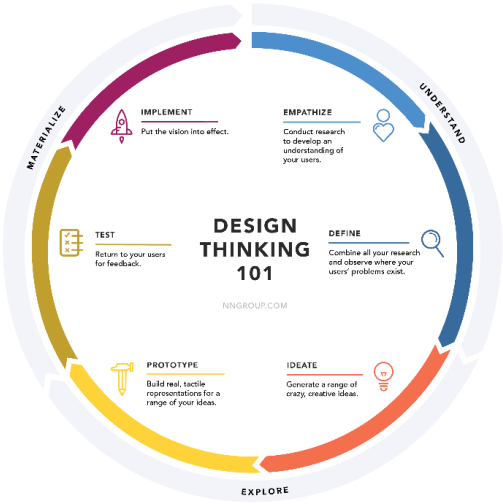
Indera Manusia memiliki keterkaitannya dengan *healing architecture* sebagai berikut, (1) Indera Pendengaran, Suara adalah suatu aspek indera yang memiliki tingkat sensitif yang cukup tinggi apabila dikaitkan dengan kenyamanan pengguna, yang dapat berdampak bagi pengguna itu sendiri, tergantung suara tersebut menyenangkan atau bersifat mengganggu, (2) Indera Penglihatan, adalah indera yang sangat penting dalam memberikan pengaruh dan ketertarikan serta kenyamanan pengguna terhadap suatu tempat. Pada umumnya, adanya pemandangan yang indah dalam suatu tempat dapat menjadi aspek penting untuk memanjakan indera penglihatan yang disertai dengan permainan cahaya alami dan buatan untuk memberikan kesan dramatis dalam suatu tempat. Selain itu, pemilihan warna dan penggunaan material juga tidak kalah penting dalam memberikan kesan dan pengalaman ruang yang berbeda. Pemilihan warna dan material yang baik mampu mendukung suasana ruang agar sesuai tujuan yang ingin dicapai, (3) Indera Peraba, sangat memanfaatkan sentuhan untuk mampu merasakan dan mengetahui suatu objek. Permainan material yang tidak cenderung monoton dan membosankan mampu memberikan suasana dan pengalaman ruang yang berbeda, (4) Indera Penciuman dapat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna bangunan. Dalam arsitektur dan interior bangunan, tanaman atau tumbuhan aroma terapi dapat digunakan agar memberikan aroma yang sejuk dan menyenangkan, seperti melati, sedap alam, lavender, atau bunga yang beraroma sedap lainnya, (5) Indera Perasa yang bekerja tidak optimal juga dapat menurunkan tingkat kenyamanan seseorang. Sehingga dalam keterkaitannya dengan *healing architecture*, kualitas makanan serta minuman yang nantinya akan ditawarkan dalam proyek terbangun tentu harus diperhatikan.

Psikologi mengambil peran dalam *healing architecture* dalam proses rekreatif dan pemulihan Aspek psikologi dalam *healing architecture* dapat diterapkan terhadap pengaturan *layout* atau sistem zonasi

pada proyek (Amadeo & Arifin, 2023). Dengan pengaturan *layout* dan *zoning* bangunan yang mudah diakses, dapat memberikan kenyamanan fisik bagi pengunjung yang berpengaruh kepada psikologis pengguna, agar ketika berada dalam *resort* pengunjung tidak mudah lelah sehingga memberikan perasaan senang dan dapat menikmati aktivitas yang dilakukan dalam *resort*. Selain itu juga, penerapan aspek psikologi pada proyek dapat diterapkan dengan memberikan kontrol kepada pengguna dalam menjangkau suatu tempat berdasarkan keinginan pegunjung tersebut. Seperti, adanya desain taman yang memiliki dua daerah kepadatan, yakni taman yang memiliki privasi tinggi dan taman yang terbuka yang dapat digunakan untuk bercengkerama dan bersosialisasi. Nantinya, pengunjung tersebut akan diberikan kebebasan daerah mana yang ingin di hampiri berdasarkan keinginannya saat itu.

2. Metode

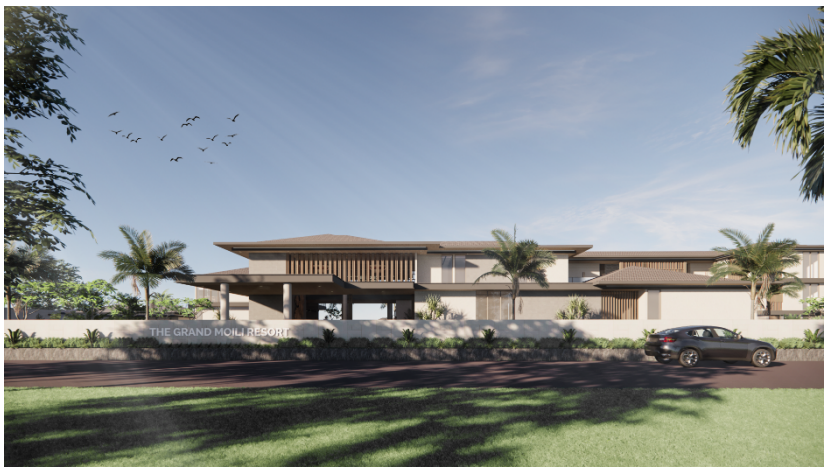
Metode perancangan yang digunakan menggunakan proses desain yang dikemukakan oleh Plowright, P.D (Plowright, 2014) yang dipadukan dengan metode *problem seeking* dari Duerk. D. P. (Duerk, 1993). *Problem seeking* diterapkan pada bagian *problem identification, problem exploration, problem redefinition.* Dari ketiga tahap itu menghasilkan *problem statement* yang berguna untuk menyatakan permasalahan dalam perancangan. Tahapan dalam metdode penelitian ini adalah sebagai berikut (1) *Problem Identification,* (2) *Problem Exploration,* (3) *Problem Redefinition* dan (4) *Problem statement. Problem identification* merupakan tahapan yang digunakan untuk mencari tahu atau mengidentifikasi permasalahan yang ada pada proyek yang dikerjakan dengan pengumpulan data dari observasi, wawancara, serta tinjauan terhadap lokasi dan literatur terkait arsitektur.Tahap selanjutnya adalah *problem exploration* dimana data dianalisa untuk menemukan permasalahan yang dilakukan secara eksploratif. Permasalahan pada konteks proyek adalah bentuk lokasi yang memanjang menjadi tantangan untuk pengaturan sirkulasi dan zoning bangunan yang memperhatikan kenyamanan dan ketenangan bagi pengunjung. Selain itu, lokasi proyek yang berada berbatasan dengan pantai memberikan kelebihan berupa *view* pantai dan kekurangan berupa suhu dan kelembapan yang kurang nyaman. *Problem redefinition* kemudian dilakukan untuk memadukan permasalahan dan informasi dari literatur yang telah dianalisa. Pengembangan *problem definition* ini kemudian menjadi *problem statement* yang akan dijawab melalui desain, yaitu tentang desain *resort* yang dapat menurunkan tingkat *stress* serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung,dengan memaksimalkan bentuk tapak untuk oragnisasi ruang dan *view*. Pemecahan masalah desain menggunakan pendekatan *healing architecture* sebagai dasar perancangan *resort* dengan pendekatan *design thinking* melalui serangkaian tahapan yaitu *emphatizing, defining, idealizing, protoyping, testing* dan *implementing* yang dalam rangkaian tahapannya dapat dilihat melalui Gambar 1.



Gambar 1. *Design thinking process*
Sumber: (Gibbons, 2016)

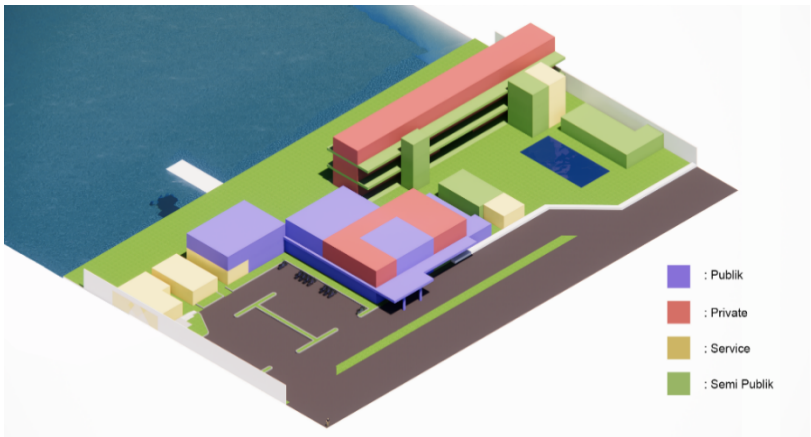
4.Hasil & Pembahasan

Konsep "*feel the nature*" yang diterapkan dalam perancangan ini menjadi tema utama dalam pendekatan *healing architecture* yang akan diterapkan dalam desain bangunan. Konsep ini mendukung pendekatan *healing architecture* melalui rancangan yang membantu pengguna bangunan dalam dalam memberikan kenyamanan terhadap pengguna bangunan melalui elemen desain yang memberikan rangsangan pada panca indera.



Gambar 2. Fasade depan

Konsep *zoning* dan organisasi ruang yang diterapkan dalam desain perancangan dipilih berdasarkan ketersediaan *view* yang ada pada *site.* Pantai yang berada di bagian belakang *site* dimaksimalkan untuk memberikan *view* pada pengguna bangunan. Area yang membutuhkan *view* seperti kamar tidur, area *lobby*, area *cafe* dan restoran menjadi prioritas dalam penentuan letak. Hal ini untuk mendukung pendekatan *healing architecture* dengan memenuhi aspek indera manusia secara visual. Pola sirkulasi yang diterapkan dalam *site* adalah sirkulasi yang berpusat pada dua area, yakni area *outdoor lobby* dan taman untuk membagi keramaian dan memberikan kesan ruang yang luas bagi pengunjung *resort.* Penggunaan sirkulasi yang berpusat pada dua area ini juga dipilih karena memudahkan pengunjung dalam mengakses ruang dengan nyaman dan akses yang mudah. Pengaturan tata letak dan sirkulasi menempatkan area publik pada sisi kiri *site* yang berdekatan dengan area *outdoor lobby*, sehingga pengunjung *resort* yang tidak menginap dan pengelola terpusat pegerakannya pada bagian tengah dan kiri *site*. Area pengunjung yang membutuhkan privasi lebih tinggi dipusatkan pergerakannya pada bagian kanan *site* yang merupakan zona untuk taman, kolam renang, dan fasilitas rekreatif lainnya.



Gambar 3. Konsep massa bangunan

Healing architecture diterapkan dalam perancangan resort dengan memenuhi tiga aspek seperti yang telah dijelaskan Lidayana yaitu alam, Indera, dan psikologi (Lidayana et al., 2013). Penerapan aspek alam dalam perancangan diterapkan melalui penggunaan taman yang terdapat dalam *site.* Taman berupa *restorative garden* memberikan kesan tenang dan efek pemulihan bagi pengunjung taman. Taman dengan jenis *restorative garden* menggunakan desain taman yang mampu merangsang dan memanjakan indera manusia melalui pemandangan yang indah, dan wangi bunga seperti melati dan lavender untuk menenangkan seseorang (Harper & Dobud, 2020). Area atau tempat untuk duduk disediakan untuk menikmati taman dengan pemandangan yang menghadap ke arah pantai dan area kolam renang.



Gambar 4. *View* area pantai



Gambar 5. *View* area taman

Indera pendengaran diperhatikan dengan memasukan unsur suara air yang berasal dari kolam, deburan ombak, suara angin yang menerpa daun dan pepohonan, serta bunyi hewan seperti burung dan serangga. Indera peraba diterapkan melalui penggunaan material dalam desain yang memiliki tekstur, seperti penggunaan kain bertekstur pada kulit kursi santai atau *hammock*. *Hammock* juga digunakan agar memberikan kesan lebih alami dan rileks serta lebih berbaur pada lingkungan sekitar yang ada sambil menikmati keadaan taman dan pantai di sekitar.

Indera manusia menjadi fokus dalam penerapan healing architecture ini dengan (1) Penerapan desain untuk memanjakan indera penglihatan diterapkan melalui penentuan tata letak ruang yang berorientasi pada *view* yang di sekitar *site*. Area-area yang memiliki *view* tersebut dimaksimalkan juga sebagai *spot* foto yang nantinya dapat menjadi tempat ikonik *resort*. Selain itu juga, pemandangan yang ada akan didukung dengan perpaduan pencahayaan alami dan buatan agar memberikan kesan ruang yang nyaman bagi pengunjung (2)Indera pendengaran, memiliki sifat yang cukup sensitif dalam memberikan

kenyamanan terhadap pengunjung yang nantinya akan disesuaikan dengan aktivitas pengguna bangunan. Suara alam dimanfaatkan untuk memberikan kesan tenang bagi pengunjung. Suara alam yang diwujudkan melalui adanya suara air (air mancur atau ombak) dan suara dedaunan, sedangkan pada area tertutup akan memaksimalkan audio buatan melalui penggunaan *speaker /sound system,* (3) Penerapan indera peraba dalam perancangan akan memanfaatkan permainan tekstur pada material. Dalam hal ini, gaya desain yang dipilih adalah modern tropis, yang nantinya akan menggunakan perpaduan material modern dan alami untuk membentuk kesan ruang. Untuk menciptakan kesan ruang yang tidak monoton dan menarik ketertarikan orang, perpaduan pemilihan material dibutuhkan. Material bertekstur akan lebih diutamakan dengan tetap memperhatikan komposisi bangunan, secara lebih rinci penerapannya yaitu dengan penggunaan dan pemilihan furniture yang bertekstur untuk menjawab rasa penasaran pengguna bangunan, seperti permukaan meja, dan *railing* tangga (4)Penerapan desain untuk memanjakan indera penciuman, diwujudkan melalui desain taman yang memiliki tumbuhan dengan aroma yang harum dan bersifat menenangkan, seperti lavender, melati, sedap malam, dll. Aroma yang harum dari tumbuhan tersebut diharapkan dapat mena, urunkan tekanan darah yang tinggi dan menenangkan detak jantung pengunjung, (5) Indera Perasa tidak secara langsung dipenagruhi oleh desain, tetapi desain yang baik dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna ruang. Desain ruang yang tertata rapi penting untuk meningkatkan selera dan kenyamanan saat pengunjung sedang makan. Desain yang mempertimbangkan semua Indera manusia ini diharapkan dapat memberikan efek psikologis yang baik memberikan efek relaksasi pada pengguna bangunan.



Gambar 6. *View* area *lobby*



Gambar 7. Isometri bangunan

4.Kesimpulan

The Grand Moili Resort yang terdapat di Desa Uso, Kabupaten Banggai, Sulawesi Tengah, merupakan proyek perancangan yang memiliki pendekatan *healing architecture*. *Healing architecture* sengaja dipilih untuk memfasilitasi kebutuhan masyarakat terkait tempat wisata yang dapat menurunkan tingkat stres dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pemilik *resort.* Secara lebih rinci terkait *healing architecture*. *Healing architecture* adalah pendekatan desain yang memperhatikan tiga aspek yakni alam, indera manusia, dan psikologi. Alam diwujudkan melalui penerapan taman dengan jenis *restorative garden*, aspek indera manusia diwujudkan melalui desain yang mampu memanjakan indera manusia, mulai dari indera penglihatan, penciuman, pendengaran, dll. Aspek psikologi diwujudkan melalui penerapan organisasi dan sirkulasi ruang yang memudahkan pengguna bangunan untuk mengetahui keadaan sekitar dan mudah dijangkau. Dengan terpenuhinya ketiga aspek ini diharapkan dapat menurunkan tingkat *stress* dan memberikan kenyamanan bagi pengguna bangunan. Dalam mengatur organisasi ruang pada bentuk *site* yang memanjang dan terdiri dari tiga jenis pengguna, sirkulasi yang berpusat pada dua titik sengaja dipilih untuk memecah keramaian dan memberikan kesan luas dan nyaman bagi pengguna ruang. Dengan demikian, pengguna bangunan tidak merasa sesak meskipun intensitas pengguna cukup banyak. Selain itu juga untuk memaksimalkan ketersediaan *view* dalam *site*, maka tata letak ruang dalam bangunan sengaja diatur untuk berorientasi pada *view* yang ada, yang mana area yang menjadi prioritas utama agar mendapatkan *view* adalah area lobby, *cafe/restaurant*, serta area kamar. Untuk menanggapi kondisi *site* yang berada di tepi pantai, penggunaan material dan *furniture* pada bangunan memiliki sifat yang tahan karat dan cuaca, mengingat kondisi tepi pantai yang terkadang cukup ekstrim, sehingga membutuhkan perhatian dan perlakuan khusus.

Referensi

Amadeo, L., & Arifin, L. S. (2023). Analisis Artikulasi Tektonika Pada Fasilitas Penyembuhan bagi Anak Penyandang Disabilitas. *Advances in Civil Engineering and Sustainable Architecture*, *5*(1), 14–27.

Azizah, K. N. (2019). *15 , 6 Juta Orang Indonesia Alami Depresi ,*. 22 June. https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4596181/156-juta-orang-indonesia-alami-depresi-cuma-8-persen-yang-berobat

Duerk, D. P. (1993). *Architectural programming: Information management for design*. Van Nostrand Reinhold Company.

Gibbons, S. (2016). *Nielsen Norman Group Design Thinking 101 What — Definition of Design Thinking How — The Process*. https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/

Harper, N. J., & Dobud, W. W. (2020). *Outdoor therapies: An introduction to practices, possibilities, and critical perspectives*. Routledge.

Hartig, T., Mang, M., & Evans, G. W. (1991). Restorative Effects of Natural Environment Experiences. *Environment and Behavior*. https://doi.org/10.1177/0013916591231001

Lawson, F. R. (1995). *Hotels and resorts: planning, design and refurbishment.* Butterworth-Heinemann Ltd.

Lidayana, V., Alhamdani, M. R., & Pebriano, V. (2013). Konsep dan Aplikasi Healing Environment dalam Fasilitas Rumah Sakit. *Jurnal TEKNIK-SIPIL*, *13*(2).

Maheswari, A., & Susanti, W. D. (2023). Analisis Penerapan Therapeutic Architecture Pada Rumah Sakit Saint Vincentius a Paulo Surabaya. *Sinektika Jurnal Arsitektur*. https://doi.org/10.23917/sinektika.v20i1.19108

Plowright, P. D. (2014). *Revealing architectural design: methods, frameworks and tools*. Routledge.

Riskesdas, L. N. R. (2018). *Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, 2019*.