

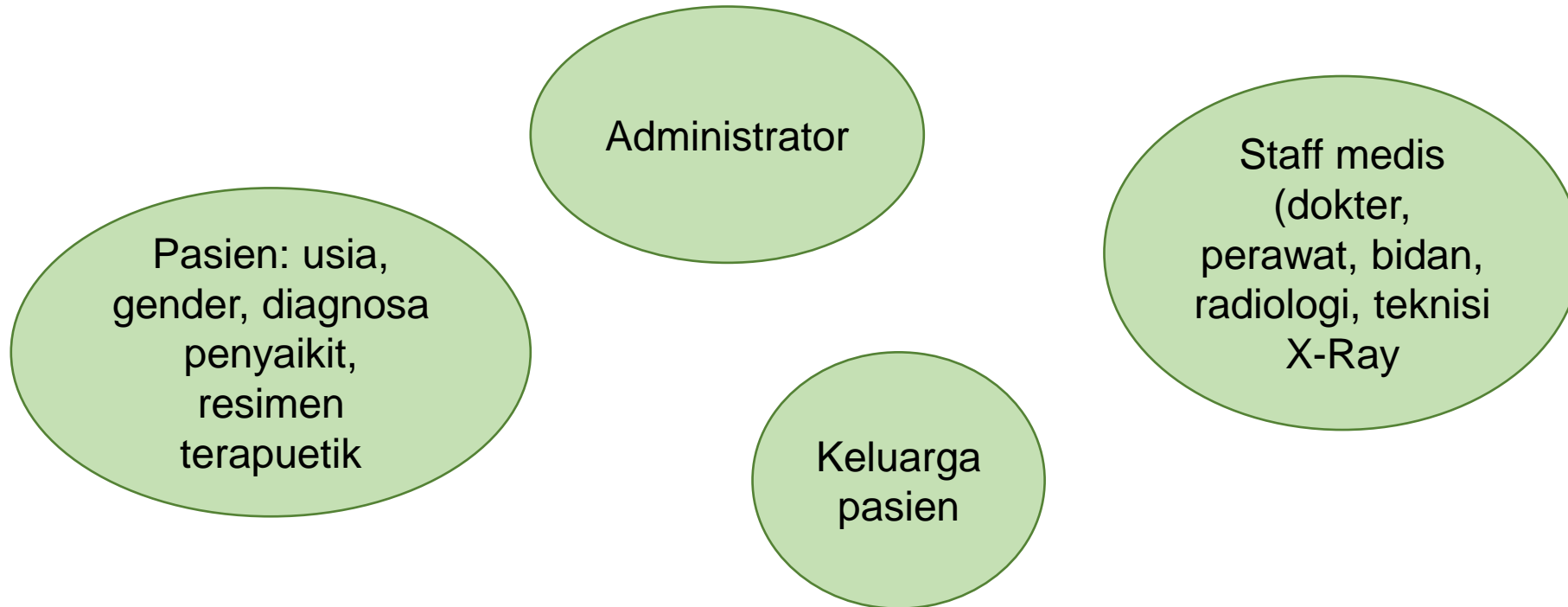
# **DESAIN INSTITUSIONAL**

**RAHMA AFWINA, M.Psi**

**RUMAH SAKIT**

**Rumah sakit merupakan tempat dimana terdapat lorong-lorong steril yang panjang, peralatan yang steril yang terbuat dari stainless steel, peralatan penyokong beserta layar pemantauan kehidupan, orang-orang seragam putih yang bergegas, ruang khusus, kursi roda, bau alkohol dan desinfektan**

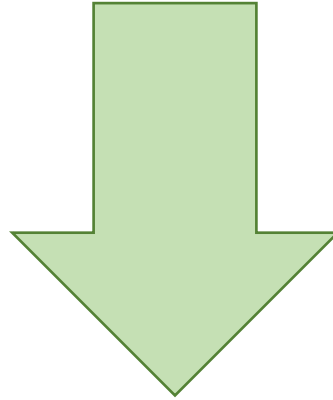
# ASPEK-ASPEK PARADOKS RS



- Pasien melakukan kunjungan ke rumah sakit karena tubuh tidak mampu untuk melakukan perlawanan terhadap infeksi dalam tubuhnya dikarenakan kondisi fisiologi dan anatomi tubuh atau tidak mampu menyelesaikan sumber stres lingkungan atau pertahanan psikologis sedang melemah.

# DESAIN RUMAH SAKIT DAN DAMPAKNYA

- Lippert (1971) → lokasi pos perawat relatif terhadap ruang rawat inap pasien terkait efisiensi perawatan pasien.
- Trites, Galbraith, Sturdanvent (1970) → hal yang paling efisien dan menyebabkan kepuasan terhadap pasien di rs dengan desain bangsal dibandingkan dengan desain koridor tunggal & ganda.



Pos perawat sedekat mungkin dengan ruang rawat  
inap pasien

- Beckman (1974) → Desain rs yang tepat adalah mendorong pasien keluar dari ruang rawat inap dan dapat berinteraksi dengan orang lain.
- Minckley (1968) → Pasien bedah mengalami kebisingan yang tidak terkendali, mengalami nyeri pasca bedah yang lebih besar.



- Tpf (1989) → Ketidakmampuan untuk mengontrol kebisingan yang berasal dari monitor jantung, respirator, peralatan rs lain dapat mempengaruhi kinerja perawat pada Critical Care Unit/Intensive Care Unit.
- Perawat yang kurang sensitif terhadap kebisingan, atau yang berkomitmen tinggi pada pekerjaan, memiliki sedikit pengalaman stres daripada perawat yang sensitif.

**PANTI JOMPO**

- Area luar panti sedapat mungkin menjadi pemandangan yang menarik bagi para lansia seperti taman kecil yang ditanami oleh bunga-bunga yang berwarna-warni dan pohon-pohon.
- Perabotan yang ada sedapat mungkin yang mudah ditata.
- Area dalam panti sedapat mungkin didesain untuk dapat membangun suasana santai untuk bersosialisasi.

- Jendela tidak langsung mengarah ke datangnya sinar matahari. Kursi yang nyaman digunakan ditata agar lansia dapat duduk.
- Alat bantu berjalan untuk memudahkan lansia berjalan ke kamar tidur.
- Tersedianya telepon yang didesain khusus untuk lansia yang memiliki masalah pada pendengaran.

**SEKOLAH**

## **Sommer (1969)**

→ Posisi tempat duduk siswa berhadapan langsung dengan guru. Kurang memungkinkan untuk semua siswa berpartisipasi kepada guru.

## **Steinzor (1950)**

→ Posisi tempat duduk siswa berbentuk lingkaran. Posisi seperti ini sangat memungkinkan untuk siswa berinteraksi dengan guru dan siswa lain.

## **Gump, 1965**

- Ruang kelas terbuka dengan dinding yang mudah dibuka dan dipasang kembali memudahkan siswa kepada guru dan diantara guru dengan guru lain, pencahayaan cukup.
- Kebisingan di ruangan seperti ini tidak dapat dikendalikan (Brunetti, 1972; Burns, 1972; Rivlin & Rottenberg, 1976).
- Kebisingan yang dihasilkan akan mengganggu siswa yang sedang menyelesaikan tugas kelompok (Brunetti, 1972).

**ASRAMA**



- Desain asrama sangat menarik bagi yang peduli dengan penyediaan setting pendidikan yang bertindak untuk memaksimalkan potensi belajar.
- Hasil penelitian yang dilakukan oleh Baum & Valins, dkk; dan Holahan & Wilcox (1978) mengindikasikan kepadatan sosial dapat menyebabkan efek negatif sosial dan psikologis pada siswa, khususnya ketika kepadatan mengarah pada (cukup sering) kontrol emosi.
- Perumahan bertingkat dgn kamar di kedua sisi koridor pjg dan kecil, fasilitas umum (ruang tunggu, toilet, fasilitas laundry) sangat mungkin mengarah pada situasi yang kurang terarah dan oleh karena itu cenderung bersifat detrimental terhadap pembelajaran dan kinerja.

- Desain fisik lingkungan belajar dan hidup dapat mempengaruhi kualitas belajar. Pengaruh ini bisa menjadi hasil dari desain yang memungkinkan dalam hal pencahayaan, kebisingan, ventilasi udara, design yang membatasi privasi.
- Dengan demikian, dengan perencanaan yang matang, bagaimanapun efek yang mengganggu dapat diminimalkan.

**TERIMA KASIH**