

PERANCANGAN MARKETING GALLERY & CLUBHOUSE DENGAN PENDALAMAN PRINSIP *HEALTH AND WELLBEING*

Otovianisa Dipa Hamidah^a, Dyah Kusuma Wardhani^b
^{a/b}Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
CitraLand CBD Boulevard, Made, Kec. Sambikerep, Kota Surabaya, Jawa Timur 60219
alamat email untuk surat menyurat : dyah.wardhani@ciputra.ac.id

Received : February 07th , 2022/ **Revised :** April 5th, 2022 / **Accepted :** April 15th , 2022

How to Cite : Hamidah, Otovianisa Dipa & Wardhani, Dyah K.
(2022). Perancangan *Marketing Gallery & Clubhouse* dengan Pendalaman Prinsip *Health and Wellbeing*.
AKSEN: Journal of Design and Creative Industry, 6 (2), 39-56
<https://doi.org/10.37715/aksen.v6i2.2734>

ABSTRACT

In line with the development of the era from time to time, several new problems arise due to changes in lifestyle and the natural environment. Humans who are increasingly facilitated by technology in doing everything, spend a lot of time indoors. This gives rise to new phenomena that are not considered a serious problem by space users. It will have a more negative impact if allowed to occur continuously that will affect the physical health and well-being of users, as well as connectivity with nature, should also be considered. Marketing Gallery & Clubhouse is a facility and infrastructure owned by property developers to meet the company's operational support facilities as well as to complement public facilities for the local people. The focus issue is how to apply the principles of health & wellbeing as a solution to improve the quality of life of users, while also facilitating all the needs and convenience of users in it. Interior design with the application of health & wellbeing principles is applied to the design process of the Marketing Gallery & Clubhouse Citraland Puncak Tidar in Malang. The method used in market research is literature study and analysis. While the methods used in the design are problem identification, problem exploration, problem redefinition, and solution proposal.

Keywords: Interior, Nature, Health and Wellbeing

ABSTRAK

Sejalan dengan berkembangnya jaman dari waktu ke waktu, muncul beberapa masalah baru akibat berubahnya gaya hidup dan lingkungan alam. Manusia yang semakin dimudahkan dengan teknologi dalam melakukan segala sesuatunya, banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Hal tersebut menimbulkan fenomena-fenomena baru yang kurang diperhatikan sebagai masalah serius oleh pengguna ruang, justru akan semakin berdampak negatif apabila dibiarkan terjadi secara terus-menerus. Akan mempengaruhi kesehatan fisik dan kesejahteraan mental penggunaannya serta konektivitas dengan alam juga seharusnya dipertimbangkan. *Marketing gallery & clubhouse* merupakan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh *developer* properti untuk memenuhi fasilitas penunjang operasional perusahaan maupun pelengkap fasilitas umum bagi penduduk di sekitarnya. Persoalan yang menjadi fokus adalah cara penerapan prinsip *health & wellbeing* sebagai upaya dalam peningkatan kualitas hidup pengguna, sekaligus juga tetap memfasilitasi segala kebutuhan dan kenyamanan pengguna di dalamnya. Desain interior dengan penerapan prinsip *health & wellbeing* diaplikasikan pada proses perancangan *marketing gallery & clubhouse* Citraland Puncak Tidar di Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian pasar adalah studi literatur dan analisa. Sedangkan metode yang digunakan dalam mendesain adalah *problem identification*, *problem exploration*, *problem redefinition*, dan *solution proposal*.

Kata Kunci: Interior, Alam, Health and Wellbeing

PENDAHULUAN

Menurut Dr. Stephanie Timm & Whitney Austin Gray yang pada masa kini sekitar 90% kegiatan manusia berada didalam ruang dan hampir 70% dari kegiatan dalam ruang tersebut ada di dalam rumah (delos.com.au, n.d). Gaya hidup yang modern yang sedang mayoritas manusia jalani memberikan manfaat yang luar biasa, tetapi kita sebagai manusia juga harus selalu menyadari bahwa aktivitas dalam ruang cenderung berdampak negatif pada kesehatan fisik dan kesejahteraan mental kita. Apabila pengaturan dalam ruang ruangan yang kita banyak tinggali seperti rumah, kantor, dan sekolah tidak menunjang fasilitas yang dapat mendukung kita dalam meningkatkan kesehatan fisik dan kesejahteraan mental, maka akan timbul potensi-potensi timbulnya masalah pada hal tersebut apabila menghabiskan banyak waktu dalam ruang. Contohnya yaitu memicu penyakit asma, mempengaruhi kualitas dan kuantitas tidur, dan dampak negatif terhadap kesehatan fisik & mental. Hal yang dipertimbangkan ketika berbicara mengenai kesejahteraan mental dengan sudut pandang arsitektur interior, salah satu yang dapat dipertimbangkan ialah pengalaman obyektif dari ruangan terdesain apakah sebaik dengan pengalaman subyektif pengguna (Petermans, A. & Pohlmeier, A. 2014). Hal tersebut juga menjadi isu utama dalam psikologi lingkungan (Kopeck, 2006). Dalam arsitektur interior, prinsip ini termasuk prinsip yang baru dan perlu dipertimbangkan. Tanpa mengabaikan kontribusi dari kondisi obyektif

kesejahteraan mental hal tersebut akan berguna untuk mempelajari bagaimana lingkungan dapat mendukung manusia untuk terlibat atau berhubungan dengan aktivitas yang dapat meningkatkan makna & kesenangan dalam hidup. Aktivitas tersebut mampu meningkatkan kebahagiaan yang berkelanjutan (Lyubomirsky, S., Sheldon, K. M., & Schkade, D., 2015).

Disamping itu, menurut Christina Gamboa pada tahun 2020 selaku CEO dari World Green Building Council melalui Health and Wellbeing Executive Report menyatakan bahwa kesehatan fisik dan kesejahteraan mental merupakan hak asasi manusia yang paling mendasar. Perancangan harus tetap mempertimbangkan kesehatan fisik dan kesejahteraan mental dari pengguna maupun masyarakat sekitar. Hal tersebut dikarenakan lingkungan binaan (seperti perancangan bangunan, ruang dalam, dan *landscape*) dapat memberikan pengaruh yang besar pada kualitas hidup kita (World GBC, 2020).

Marketing gallery Citraland Puncak Tidar merupakan sarana perusahaan Ciputra untuk memasarkan produk-produknya kepada masyarakat luas. Masyarakat dapat berkunjung ke *marketing gallery* untuk mencari tahu dan mendalami produk-produk yang ditawarkan.

Marketing gallery dilengkapi dengan instrumen pendukung pemasaran produk properti seperti brosur, roll banner, serta maket perencanaan tata kota & produk properti. Dibutuhkan desain

yang menarik dan nyaman serta fasilitas yang memadai di dalam *marketing gallery*.

Clubhouse Citraland Puncak Tidar merupakan bangunan yang difasilitasi oleh perusahaan untuk masyarakat sekitar. *Clubhouse* memfasilitasi komunitas maupun individu yang berada di lingkungan sekitar untuk dapat melakukan aktivitas-aktivitas seperti berolahraga dan terdapat ruang terbuka untuk bersantai dan berkumpul bersama.

Proyek ini dikembangkan oleh Ciputra Group dan Podo Joyo Masyhur Group. Spirit inovasi selama 40 tahun telah memposisikan Ciputra Group sebagai pemimpin bisnis properti di Indonesia. Sebagai kelanjutan dari visi untuk mengembangkan Malang menjadi kota yang terintegrasi dan modern, Ciputra Group menghadirkan Citraland Puncak Tidar "*Serenity at the Hill*". Citraland Puncak Tidar "*Serenity at the Hill*" didesain untuk menjadi kawasan resort premium yang mengintegrasikan residensial dengan area yang eksklusif, area komersial, dan fasilitas keluarga yang lengkap. Proyek ini dikembangkan dengan *masterplan* seluas 100 Ha di perbukitan kota Malang.

Lahan yang berkontur menghadirkan atmosfer resor yang tenang dengan pemandangan *cityscape* bawah. Hal ini menjadi tantangan bagi desainer untuk merancang *marketing gallery & Clubhouse* Citraland Puncak Tidar yang dapat memenuhi kebutuhan serta mendukung dan memfasilitasi pengguna bangunan untuk meningkatkan

kesehatan fisik dan kesejahteraan mentalnya melalui penerapan prinsip *health and wellbeing*.

LITERATUR/STUDI PUSTAKA

Health and Wellbeing Framework

Health and wellbeing yang telah dirancang oleh World Green Building Council pada bulan November tahun 2020 memiliki enam prinsip (World GBC, 2020), yakni sebagai berikut:

1. Menjaga dan Meningkatkan Kesehatan
 - Menjaga manusia dari polusi udara dengan menjaga kesehatan kualitas udara dalam ruang dan meningkatkan kualitas udara pada bangunan, komunitas, dan skala yang lebih luas.
 - Mendukung dan meningkatkan kesehatan sosial dan mental melalui desain bangunan dan komunitas.
 - Mengurangi penularan penyakit menular dengan menggunakan lingkungan binaan.
2. Memprioritaskan Kenyamanan untuk Pengguna Bangunan
 - Memastikan kenyamanan termal yang konsisten dengan kesadaran akan berbagai kebutuhan penghuni untuk meningkatkan kesejahteraan mental.
 - Menjaga pencahayaan yang ideal untuk kesejahteraan penghuni, dengan prioritas solusi yang alami dan hemat energi.
 - Menjaga kenyamanan akustik.
 - Memertimbangkan indikator kenyamanan yang lebih luas untuk mendukung kesejahteraan penghuni, termasuk kenyamanan secara penciuman, ergonomis, dan visual.

- Memastikan desain lingkungan binaan bersifat inklusif.
 - Menjaga kualitas air sesuai dengan standar ideal untuk meminimalisir resiko kesehatan.
3. Desain untuk Harmonisasi antara Lingkungan Alam dan Lingkungan Bangunan
- Memastikan penghuni dapat mengakses alam dari dalam bangunan dan menawarkan manfaat biofilik bagi manusia.
 - Memastikan penghuni dapat mengakses alam pada saat diluar ruangan dan mendorong keanekaragaman hayati melalui tapak bangunan dan sekitarnya.
 - Berkomitmen untuk menjaga kesehatan fisik dan mental pekerja konstruksi
 - Melindungi hak asasi manusia yang berkaitan dengan kesehatan dari siklus hidup konstruksi.
4. Memfasilitasi Kebiasaan Positif dan Kesehatan
- Desain dapat mempromosikan aktifitas dalam ruang maupun luar ruang untuk mendorong kesehatan fisik dari pengguna.
 - Mendorong praktik gaya hidup yang bermanfaat bagi penghuni termasuk hidrasi, nutrisi, dan konektivitas sosial.
5. Menciptakan Lingkungan Sosial yang Positif melalui Bangunan dan Komunitas
- Memberikan manfaat jangka panjang kepada masyarakat dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal.
6. Bertindak dengan Memerhatikan Iklim
- Penggunaan air secara efisien, bekerja

untuk menghindari krisis kekurangan lokal.

- Memastikan penggunaan material yang aman, sehat, dan penggunaan material yang *sustainable* di seluruh siklus hidup bangunan.
- Berkomitmen untuk berkontribusi dalam mitigasi perubahan iklim melalui *net zero whole-life carbon emissions*.
- Mendorong strategi ketahanan dalam persiapan menghadapi perubahan iklim dan peristiwa cuaca ekstrem.

The Positive Design Framework

Dalam prosidingnya, untuk merancang desain interior arsitektur, Petermans, . & Pohlmeier, A. menggunakan prinsip *The Positive Design framework* yang dikembangkan oleh Desmet & Pohlmeier, A. tahun 2013.



Gambar 1. Skema Kombinasi *The Positive Design Framework* dengan *Subjective Well-being (SWB)*
Sumber: Petermans, A. & Pohlmeier, A., 2014

The Positive Design Framework dikombinasikan dengan tiga kunci utama untuk *Subjective Well-being* (Petermans, A. & Pohlmeier, A., 2014) dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Design for Pleasure*

Kerangka kerja ini berkaitan dengan pengalaman dan perasaan bahagia yang diperoleh manusia saat menikmati momen ini, disini, dan saat ini. Berdasarkan komponen ini, terlihat jelas bahwa desain dapat difungsikan sebagai sumber kesenangan langsung atau desain dapat memfasilitasi aktivitas yang menyenangkan. Contoh penerapan komponen ini adalah dengan adanya akses terhadap alam berupa bukaan ataupun dinding kaca untuk mengurangi kejenuhan, adanya ruang terbuka untuk beristirahat dan sekedar berjalan-jalan, dan sebagainya.

2. *Design for Personal Significance*

Komponen ini fokus kepada kebahagiaan yang terpancar dari arti rasa personal. Dalam hal ini desain dapat menjadi fasilitator untuk mendukung manusia dalam berkomitmen untuk / atau mencapai tujuan mereka, serta sebagai representasi simbolis dari nilai yang bermakna secara pribadi dan prestasi dari masa lalu. Contohnya adalah dengan mendesain ruang *meeting*, diaplikasikan peredam suara untuk meredam suara dari luar yang dapat masuk dan mengganggu aktivitas *meeting* dan orang-orang disana dapat fokus untuk mendapatkan tujuannya seperti membuat keputusan, menyelesaikan masalah, merancang strategi, dan sebagainya.

3. *Design for Virtue*

Komponen ini membahas mengenai kebahagiaan yang berasal dari moral dan

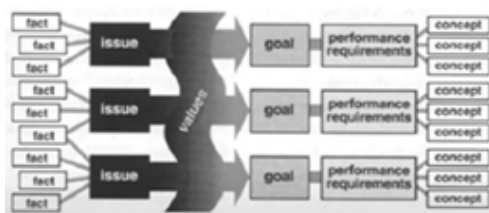
perilaku. Komponen ini dapat diaplikasikan pada ruang ibadah yang didesain dengan cermat, tertutup, dan redup untuk merangsang momen refeksi, ketenangan, dan kejujuran.

METODE

Dalam proses perancangan penulis menggunakan alur proses desain yang dikembangkan oleh Plowright, P. D. (2014). Pengembangan berbasis dari alur proses desain yang dirancang oleh J. Christopher Jones sebelumnya pada tahun 1970. Proses perancangan ini akan dikolaborasikan dengan metode perancangan Donna P. Duerk (1993) yakni *problem seeking* & Wan Muhammad (2014) yakni pendekatan *issue + design theory*.

Problem seeking dilakukan di fase awal perancangan sebelum tahapan desain. *Problem seeking* digunakan pada fase *problem identification*, *problem exploration*, dan *problem redefinition* pada proses perancangan. Hasil dari *problem seeking* ini adalah berupa *problem statement*. Dengan *problem statement* yang menyeluruh dan esensial, akan mengawali konsep solusi desain yang tepat guna sesuai dengan kriteria pengguna yang ada. Dalam melakukan *programming* dan memberikan perbedaan desain menggunakan metode yang ditemukan oleh Donna P. Duerk (1993) yakni *design issues* sebagai topik. Proses *programming* terdiri atas dua aktivitas yakni analisa site dan proyeksi site sesuai dengan keadaan yang akan datang (Duerk, D. P., 1993). Selain untuk menggunakan *issues* sebagai topik

dalam mencari data yang ada, *issues* digunakan sebagai topik dalam membuat tujuan, performa, kebutuhan / persyaratan, dan konsep untuk mendeskripsikan kondisi yang akan datang.



Gambar 2. Schematic Design of Programming
Sumber: Duerk, D. P., 1993

Terdapat empat pendekatan dalam menghasilkan ide dan solusi untuk desain. Empat pendekatan tersebut adalah *concept*, *issue based*, *design theory*, dan *issue + design theory* (Wann Muhammad, 2014). Metode *issue + design theory* akan digunakan dalam mengembangkan ide perancangan dalam *solution proposal* yang ditawarkan. Metode *issue + design theory* merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara penggabungan isu-isu dan teori-teori terkait hal tersebut dalam arsitektur & interior yang telah ditemukan dari fase *Problem Seeking*. Sehingga pada metode ini, teori-teori yang berkaitan dengan isu tersebut digunakan sebagai solusi yang akan diaplikasikan pada perancangan proyek tersebut. Rangkaian proses tersebut terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

a. *Problem Identification*

Problem identification merupakan tahap identifikasi masalah yang ada pada site. Pada tahap ini dilakukan observasi mendalam untuk dapat mengidentifikasi masalah ataupun

perbedaan-perbedaan yang ada saat ini maupun yang berpotensi muncul di kemudian hari (Plowright, P. D., 2014). Pengumpulan fakta-fakta yang ada dilakukan melalui observasi, wawancara, dan riset mengenai literature terkait (Duerk, D. P., 1993).

b. *Problem Exploration*

Problem exploration merupakan tahap analisa dari masalah yang telah diidentifikasi. Dengan cara berpikir *exploratory thinking*, penulis menganalisa, mendalami, mencari data, dan mencari referensi dari masalah yang diidentifikasi dan tujuan yang ingin dicapai (Plowright, P. D., 2014). Dalam fase ini fakta-fata yang telah ditemukan akan dikelompokkan dan diidentifikasi apa saja isu utama dari kumpulan fakta (Duerk, D. P., 1993).

c. *Problem Redefinition*

Problem redefinition merupakan proses memadukan masalah-masalah yang telah diidentifikasi dengan berbagai informasi maupun literatur yang sesuai dalam memecahkan masalah tersebut (Plowright, P. D., 2014). Eksplorasi *values* yang ingin dicapai oleh klien atau pengguna & *values* yang ditawarkan oleh desainer, menentukan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, eksplorasi performa dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam mencapai tujuan tersebut dilakukan pada fase ini yang kemudian digabungkan untuk menjadi sebuah konsep (Duerk, D. P., 1993).

d. *Solution Proposal*

Solution proposal merupakan hasil dari

beberapa proses sebelumnya. Hasil dari beberapa proses sebelumnya yakni berupa solusi-solusi yang dapat diaplikasikan pada perancangan. Cara berpikir *evaluative thinking* diterapkan dalam menghasilkan solusi. Dari masalah yang telah diidentifikasi, dianalisa, lalu dipadukan dengan literatur dan informasi yang didapatkan, dibuatlah suatu kesimpulan untuk menjawab solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Kesimpulan tersebutlah yang nanti akan diproses selanjutnya melalui metode perancangan (Plowright, P. D., 2014). Pada tahap ini digunakan metode *issue + design theory* yakni penyelesaian masalah yang dilakukan dengan cara penggabungan isu-isu dan teori-teori terkait hal tersebut dalam arsitektur & interior yang telah ditemukan dari fase *Problem Seeking*. Sehingga pada metode ini, teori-teori yang berkaitan dengan isu tersebut digunakan sebagai solusi yang akan diaplikasikan pada perancangan proyek tersebut (Wann Muhammad, 2014). Dalam memberikan *solution proposal* juga menggabungkan antara isu, teori, serta pendekatan yang digunakan yakni *health and wellbeing* dengan enam prinsip utama (World GBC, 2020) yaitu:

1. Menjaga dan meningkatkan kesehatan
2. Memprioritaskan kenyamanan untuk pengguna bangunan
3. Desain untuk harmonisasi antara lingkungan alam dan lingkungan bangunan
4. Memfasilitasi kebiasaan positif dan kesehatan
5. Menciptakan lingkungan sosial yang positif melalui bangunan dan komunitas
6. Bertindak dengan memerhatikan iklim.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Konsep *Serenity, Health, and Wellbeing Design*

Marketing Gallery & Clubhouse Citraland Puncak Tidar Malang merupakan bangunan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan kegiatan operasional perusahaan dan merangkap sebagai fasilitas umum penduduk Citraland Puncak Tidar dan sekitarnya. Bertemakan '*Serenity at the Hill*', Citraland Puncak Tidar berusaha untuk mewujudkan konsep ketenangan pada lingkungan binaannya. Dengan memadukan prinsip *Health and Wellbeing*, diharapkan desain yang dirancang mampu untuk mewujudkan konsep *Serenity* yang diusung oleh perusahaan.

Prinsip *Health and Wellbeing* dari World Green Building Council merupakan kerangka kerja yang sudah detail, kompleks, dan mencakup hal-hal yang ada dari literatur lain seperti desain untuk kebahagiaan, desain untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan, dan desain untuk moral dan perilaku. Prinsip *Health and Wellbeing* juga dapat diterapkan dalam mendesain kenyamanan akustik, kontrol individu, dan kenyamanan pencahayaan untuk menjaga kesejahteraan secara fisik dan psikologis, mendesain *furniture* untuk menjaga kesejahteraan fisik dan sosial, serta mendesain

layout dan vegetasi untuk menjaga kesejahteraan fisik, psikologis, dan sosial. Karena proyek bersifat *reprogramming* bangunan yang sudah ada dan terdapat *requirement* tertentu, maka penerapan prinsip *health and wellbeing* tidak dapat diterapkan secara keseluruhan karena keterbatasan tersebut. Sehingga prinsip yang akan diterapkan ialah sebagai berikut:

1. Menjaga dan Meningkatkan Kesehatan
 - Menjaga manusia dari polusi udara dengan menjaga kesehatan kualitas udara dalam ruang dan meningkatkan kualitas udara pada bangunan, komunitas, dan skala yang lebih luas.
 - Mendukung dan meningkatkan kesehatan sosial dan mental melalui desain bangunan dan komunitas.
 - Mengurangi penularan penyakit menular dengan menggunakan lingkungan binaan.
2. Memprioritaskan Kenyamanan untuk Pengguna Bangunan
 - Memastikan kenyamanan termal yang konsisten dengan kesadaran akan berbagai kebutuhan penghuni untuk meningkatkan kesejahteraan mental.
 - Menjaga pencahayaan yang ideal untuk kesejahteraan penghuni, dengan prioritas solusi yang alami dan hemat energi
 - Menjaga kenyamanan akustik.
 - Mempertimbangkan indikator kenyamanan yang lebih luas untuk mendukung kesejahteraan penghuni, termasuk kenyamanan secara penciuman, ergonomis, dan visual.
- Memastikan desain lingkungan binaan bersifat inklusif.
3. Desain untuk Harmonisasi antara Lingkungan Alam dan Lingkungan Bangunan
 - Memastikan penghuni dapat mengakses alam dari dalam bangunan dan menawarkan manfaat biofilik bagi manusia.
 - Memastikan penghuni dapat mengakses alam pada saat diluar ruangan dan mendorong keanekaragaman hayati melalui tapak bangunan dan sekitarnya.
4. Memfasilitasi Kebiasaan Positif dan Kesehatan
 - Desain dapat mempromosikan aktifitas dalam ruang maupun luar ruang untuk mendorong kesehatan fisik dari pengguna.
 - Mendorong praktik gaya hidup yang bermanfaat bagi penghuni termasuk hidrasi, nutrisi, dan konektivitas sosial.
5. Menciptakan Lingkungan Sosial yang Positif melalui Bangunan dan Komunitas
 - Memberikan manfaat jangka panjang kepada masyarakat dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat lokal.
6. Bertindak dengan Memerhatikan Iklim
 - Penggunaan air secara efisien, bekerja untuk menghindari krisis kekurangan lokal.
 - Memastikan penggunaan material yang aman, sehat, dan penggunaan material yang *sustainable* di seluruh siklus hidup bangunan.
 - Berkomitmen untuk berkontribusi dalam mitigasi perubahan iklim melalui *net zero*

whole-life carbon emissions.

- Mendorong strategi ketahanan dalam persiapan menghadapi perubahan iklim dan peristiwa cuaca ekstrim.

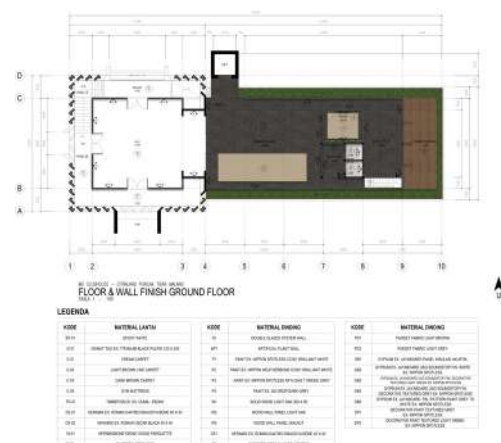
Sedangkan prinsip *health and wellbeing* yang tidak diterapkan pada perancangan ini karena keterbatasan *requirement* dan *jobdesc* dari desainer adalah sebagai berikut:

1. Menjaga dan Meningkatkan Kesehatan
 - Menjaga kualitas air sesuai dengan standar ideal untuk meminimalisir resiko kesehatan: prinsip ini tidak dapat diterapkan karena penjaminan kualitas air bukan ranah perancangan desainer dari proyek ini.
2. Menciptakan Lingkungan Sosial yang Positif melalui Bangunan dan Komunitas
 - Berkomitmen untuk menjaga kesehatan fisik dan mental pekerja konstruksi: prinsip ini tidak dapat diterapkan karena hanya bertindak sebagai desainer bukan pelaksana proyek dan desainer tidak memiliki wewenang untuk menuntut klien dalam memilih kontraktor yang memenuhi kriteria tersebut.
 - Melindungi hak asasi manusia yang berkaitan dengan kesehatan dari siklus hidup konstruksi: prinsip ini tidak dapat diterapkan karena hanya bertindak sebagai desainer bukan pelaksana proyek dan desainer tidak memiliki wewenang untuk menuntut klien dalam memilih kontraktor yang memenuhi kriteria tersebut.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

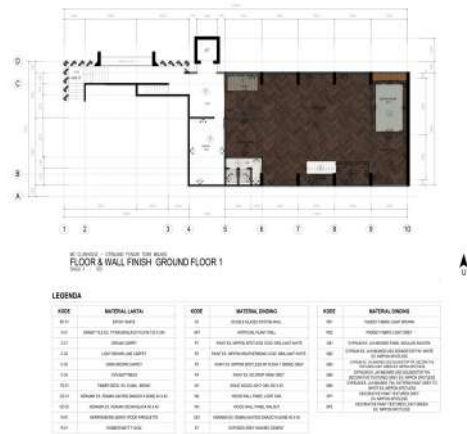
A. Dinding & Lantai

Dinding & lantai menggunakan material yang low VOC dan tersertifikasi berdaya tahan tinggi terhadap cuaca dan iklim. Pemilihan material yang rendah VOC, bebas asbes juga menjadi salah satu pertimbangan untuk menjaga kesehatan pengguna dalam bangunan (Wardhani & Susan, 2021b) Material pelingkup lantai sebisa mungkin tetap memberikan konektifitas antara ruang dalam dengan alam sekitar sehingga dipilihlah pelingkup dengan tekstur kayu yakni lantai *parquette*, HPL bermotif kayu, lantai granit tiles dengan motif *marble*, *timberdeck*, dan sebagainya. Pada dinding digunakan warna yang netral yakni putih sebagai *general color* dengan ditambahkan aksesoris dekoratif berupa *decorative textured paint* berwarna *light green* dan *artificial vertical garden*.



Gambar 3. Bahan Pelingkup Dinding & Lantai Lt. Ground

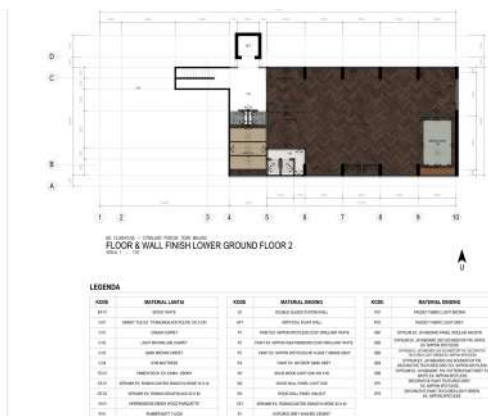
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 4. Bahan Pelingkup Dinding & Lantai Lt. LG1
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



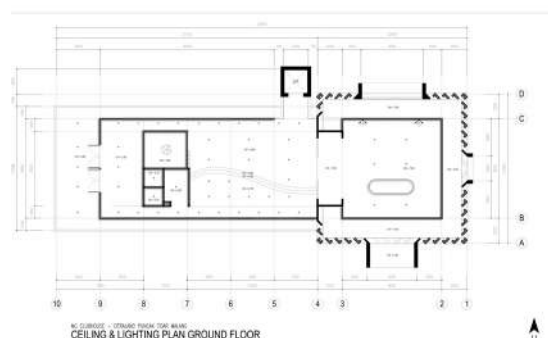
Gambar 7. Bahan Pelingkup Dinding & Lantai Gym
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 5. Bahan Pelingkup Dinding & Lantai Lt. LG2
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



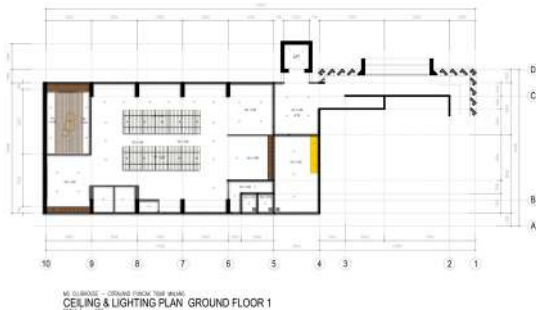
Gambar 6. Bahan Pelingkup Dinding & Lantai Café & Sitting Area
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 8. Pelingkup Plafon Marketing Office & Hall
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 9. *Render Interior Marketing Office & Hall*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



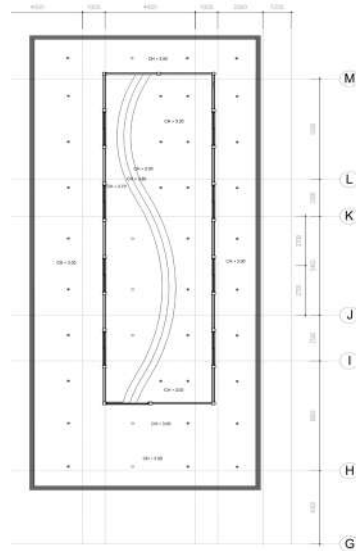
Gambar 10. *Pelingkup Plafon Office LG 1*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 11. *Drop Ceiling Office*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 12. *Render Interior Office LG 1*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 13. *Pelingkup Plafon Gym*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 14. *Pelingkup Plafon Gym*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Penggunaan warna yang netral pada *marketing hall* berfokus untuk memberikan kesan yang *simple* dan lapang.



Gambar 15. Render Interior *Marketing Hall*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Terdapat pengaplikasian *artificial vertical garden* sebagai elemen dekorasi pada beberapa spot untuk meningkatkan konektifitas antara ruang dalam dengan lingkungan alam luar bangunan.



Gambar 16. Aplikasi *Artificial Vertical Garden* pada Interior *Dealing Area*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

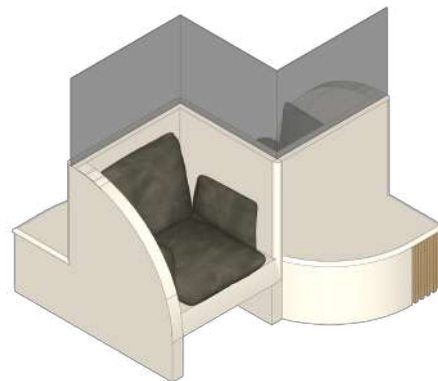


Gambar 17. Aplikasi *Artificial Vertical Garden* pada Interior *Foyer*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Furnitur yang digunakan pada beberapa titik dibentuk sesuai dengan protokol Covid-19 yang berlaku. Meskipun dilakukan *physical distancing*, antar individu tetap masih bisa saling berinteraksi satu sama lain.



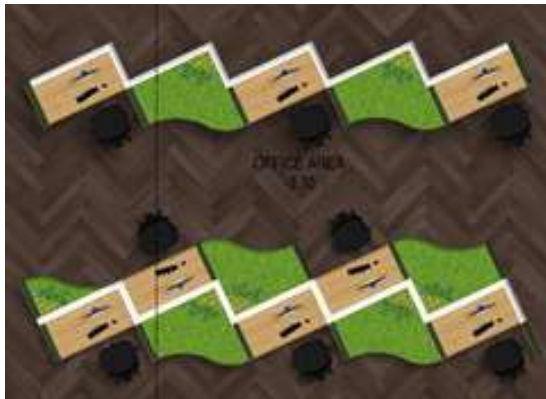
Gambar 18. Tampak Atas Furnitur *Sitting Area Marketing Office*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 19. Perspektif Furnitur *Sitting Area Marketing Office*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Furnitur pada Office Area juga menerapkan protokol Covid-19 yakni *physical distancing*. Dengan penyekatan yang menggunakan kaca transparan, maka diharapkan interaksi sosial tetap akan terjadi dan tidak membatasi pandangan pengguna. Apabila seandainya pandemi Covid-19 telah selesai, area dengan tanaman hijau sebagai pembatas juga dapat

dialihfungsikan kembali menjadi meja dan kursi pekerja untuk dapat meningkatkan kapasitas. Beberapa usaha *physical distancing* ini juga masih perlu ditunjang dengan *filter* udara yang baik dan pembersihan yang rutin (Wardhani & Susan, 2019, 2021a, 2021b).



Gambar 20. Tampak Atas Furnitur *Sitting Area Marketing Office*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 21. Render Interior *Marketing Office*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Terdapat *private area* pada office LG1 maupun LG2 untuk bisa memenuhi kebutuhan privasi pengguna apabila sedang dibutuhkan suasana yang tenang dan fokus.



Gambar 22. *Private Space Office LG 1*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 23. *Private Space Office LG 2*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Interior *meeting area* pada lantai LG1 dan LG2 didesain dengan tipikal untuk mendukung efisiensi penggunaan material dan biaya. *Meeting area* ini menggunakan material yang bernuansa alam yakni kayu dengan *ambience* yang *warm* untuk meningkatkan kenyamanan dan tetap memberikan konektivitas pada alam sekitar bangunan. Apabila dibutuhkan fokus yang tinggi, *ambience warm* dapat dikurangi dengan cara mematikan lampu gantung sebagai aksent ruang. Karena sebenarnya ruang menggunakan *general light neutral white*.



Gambar 24. *Meeting Room LG 2*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Terdapat penggunaan *furniture* yang menstimulasi aktivitas fisik pengguna seperti yang dilengkapi dengan meja dan *standing table* pada lantai LG1 dan LG2. Furnitur-furnitur ini diletakkan didekat jendela yang menghadap ke *Clubhouse* sehingga pada zona ini cocok digunakan untuk bersantai atau ketika mengerjakan tugas dengan beban ringan.



Gambar 25. *Fit Space Office LG 1*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 26. *Fit Space Office LG 1*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 27. *Render Interior Fit Space Office LG1*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Furnitur yang digunakan pada *sitting area Clubhouse* merupakan furnitur yang secara bentuk dan peletakannya mampu untuk mewadahi / menstimulasi aktivitas sosial.



Gambar 28. *Furnitur Sitting Area Clubhouse*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 29. *Render Interior Sitting Area Clubhouse*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Finishing yang digunakan pada bangunan ini adalah finishing yang tersertifikasi ramah lingkungan, secara tekstur mendukung kenyamanan termal & akustik, dan motif atau materialnya memberikan kesan alami sehingga terkoneksi dengan alam sekitarnya.



Gambar 30. *Konsep Aplikasi Finishing pada Interior*
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 31. Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021



Gambar 32. Aplikasi *Finishing* pada Interior
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

KESIMPULAN

Konsep *Serenity, Health and Wellbeing Design* merupakan konsep yang berusaha mewujudkan ketenangan, yang dalam perwujudannya memperhatikan kesehatan fisik dan mental dari penggunanya. Konsep ini banyak menciptakan kesinambungan antara alam sekitar dengan penggunaan material interior dan aksesorisnya. Selain itu konsep ini juga memperhatikan sirkulasi udara, mendorong aktivitas fisik pengguna, dan meningkatkan kesehatan mental melalui desain interior yang ada. Ringkasan konsep tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menjaga & Meningkatkan Kesehatan
Dalam menjaga dan meningkatkan kesehatan, terdapat perubahan dinding jendela yang

awalnya didesain paten menjadi jendela yang dapat dibuka untuk mendapatkan sirkulasi udara alami yang baik. *Layout open-plan office* juga didesain sesuai protokol pandemi Covid-19 yang mengharuskan pengguna melakukan jaga jarak. Selain itu dengan adanya banyak bukaan pada luar bangunan, membuat pengguna dapat dengan mudah mengakses lingkungan luar bangunan sehingga diharapkan dapat mengurangi stress dan kepanasan.

2. Memprioritaskan Kenyamanan Untuk Pengguna Bangunan

Sirkulasi udara alami yang baik pada bangunan membuat pengguna semakin nyaman dalam ruangan. Meskipun tetap menggunakan energi listrik, tetapi alat elektronik yang digunakan telah terpilih yang tersertifikasi ramah lingkungan dan *low energy*. Pemasangan *grouping* lampu juga menyesuaikan zonasi pendapatan pencahayaan alami. Kenyamanan akustik dapat terjaga melalui penggunaan *double-glazed system* pada dinding kaca, penggunaan *gypsum* yang tersertifikasi *soundstop*, dan adanya ruang khusus yakni *private area* apabila lingkungan dengan tingkat privasi tinggi dibutuhkan.

3. Desain dengan Harmonisasi Antara Lingkungan dan Bangunan

Pemilihan material yang bercorak dan bertekstur natural digunakan untuk memberikan kesinambungan antara lingkungan luar yang asri dengan lingkungan dalam yang alami.

4. Memfasilitasi Kebiasaan Positif & Kesehatan

Terdapat *Fit Area* pada *office* yakni pengguna dapat mengerjakan tugas-tugasnya sambil berdiri atau sambil berjalan dengan menggunakan *treadmill* sambil sesekali melihat pemandangan dengan jarak pandang yang jauh untuk menjaga kesehatan fisik dan pandangan. Meski menerapkan jaga jarak, pengguna tidak secara langsung terbatas seperti pada kubikel melainkan masih tetap dapat berinteraksi dan *view* tidak tertutup karena penggunaan material yang transparan sebagai sekat pembatas.

5. Menciptakan Lingkungan Sosial yang Positif Melalui Bangunan dan Komunitas

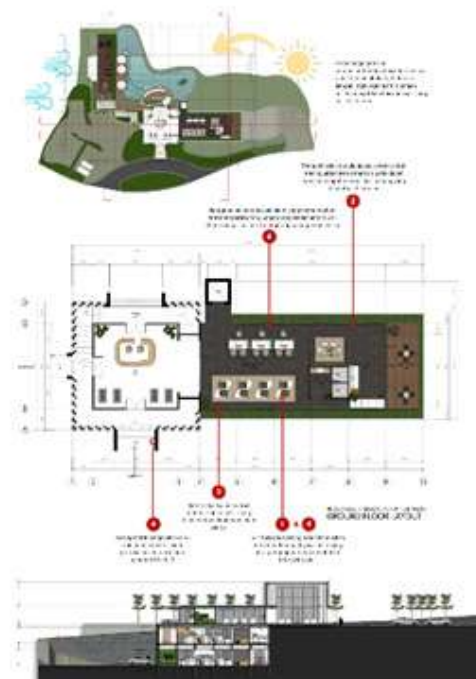
Clubhouse dapat dimanfaatkan oleh penduduk sekitar sebagai sarana kebugaran dan rekreasi, sehingga pada *Clubhouse* tempat duduk dibuat berkelompok untuk mendukung interaksi sosial.

6. Bertindak dengan Memerhatikan Iklim

Menggunakan material-material eksterior yang telah tersertifikasi ramah lingkungan, tahan terhadap cuaca ekstrim, dan menggunakan material seefisien mungkin pada perancangan.

Penerapan prinsip *health and wellbeing* pada interior bangunan dapat membantu meningkatkan dukungan lingkungan pada Kesehatan fisik dan mental pengguna melalui desain yang telah dirancang sesuai dengan poin-poin parameter dari prinsip tersebut. Hal itu diharapkan dapat berdampak positif bagi kesehatan fisik dan kesehatan mental penggunanya. Prinsip ini masih berupa konsep dan tolak ukur secara general, belum sampai mendetail hingga memiliki rubrik pencapaian yang terukur sebagai penilaian keberhasilan. Hal

tersebut masih membuat desainer membutuhkan banyak data pembanding dan penyesuaian ulang antara prinsip yang ada terhadap desain yang dilakukan. Hasilnya, dalam penerapan prinsip pada desainnya masih bergantung pada persepsi masing-masing individu terkait ketercapaian penerapannya. Perwujudan konsep *serenity* pada interior juga dapat melalui *undirect lighting system* dan penggunaan warna-warna terang yang netral. Aplikasi penunjang *marketing* secara digital dapat diterapkan pada *marketing hall* seperti videotron atau perangkat digital lainnya. Selain itu, desainer pada peneliti selanjutnya juga perlu meningkatkan stimulasi aktivitas fisik pada pengguna tidak hanya secara teknis tetapi juga diselesaikan melalui desain.



Gambar 33. Aplikasi Prinsip pada Interior Bangunan
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2021

REFERENSI

- Arie Nugraha. (2019). *11 Juta Orang Indonesia Indonesia Alami Depresi*. Diakses pada Januari 8, 2021, dari <https://www.liputan6.com/health/read/4085312/11-juta-orang-indonesia-indonesia-alami-depresi>
- Drs. Stephanie Timm & Whitney Austin Gray. *Approximately 90% of Our Time is Now Spent Indoors. Here's How to Make Your Home a Healthier Place to Be*. (n.d.). Diakses pada Januari 8, 2021, dari <https://delos.com.au/approximately-90-of-our-time-is-now-spent-indoors-heres-how-to-make-your-home-a-healthier-place-to-be>
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. New Jersey: Willey.
- Kopec, D., 2006. *Environmental psychology for design*. New York: Fairchild Publications.
- Lyubomirsky, S., Sheldon, K. M. & Schkade, D. (2005). *Pursuing happiness: The architecture of sustainable change*. *Review of General Psychology*: vol. 9, no. 2, pp. 111-131.
- Petermans, A. & Pohlmeier, A. (2014). *Design for subjective wellbeing in interior architecture*. *Proceedings of the 6th Annual Architectural Research Symposium in Finland 2014: Designing and Planning the Built Environment for Human Well-Being*: 206-218.
- Plowright, Philip D. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*. New York: Routledge.
- Wan Muhammad. (2011). *Generating Architectural Concepts & Design Ideas*. Diakses pada Januari 13, 2020, dari <https://www2.slideshare.net/dotm/generating-architectural-concepts-design-ideas>
- Wardhani, D. K., & Susan, M. Y. (2019). *Greenship Assessment of Indoor Health Comfort in Adaptive Reused Building*. In *7th Architecture, Civil & Environment Engineering (ACE) Conference 2019 7* https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Liut8i0AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=Liut8i0AAAAJ:aqlVkmm33-oC
- Wardhani, D. K., & Susan, S. (2021a). *Strategy to Reduce the Covid-19 Transmission through Adaptation of Greenship Interior Space (IS) Criteria*. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 738, Issue 1, p. 12072). https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Liut8i0AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=Liut8i0AAAAJ:k_IJM867U9cC
- Wardhani, D. K., & Susan, S. (2021b). *The Adaptation of Indoor Health and Comfort Criteria to Mitigate Covid-19 Transmission in the Workplace*. In *Humaniora* (Vol. 12, Issue 1, pp. 29–38). <https://scholar.google>.

com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Liut8i0AAAJ&pagesize=100&citation_for_view=Liut8i0AAAJ:JV2RwH3_ST0C

World Green Building Council. (2020). *Health and wellbeing framework*. November. [https://worldgbc.org/sites/default/files/WorldGBC Health %26 Wellbeing Framework_Exec Report_FINAL.pdf](https://worldgbc.org/sites/default/files/WorldGBC%20Health%20WellbeingFramework_ExecReport_FINAL.pdf)