

# PERANCANGAN *BEAUTY & WELLNESS CENTER* DENGAN PENDALAMAN *DESIGN BASED ON USER BEHAVIOR*

Jennifer Valerie<sup>a</sup>, Freddy Handoko Istanto<sup>b</sup>

<sup>a/b</sup>Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citrand, Surabaya, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : fred.hans@ciputra.ac.id<sup>b</sup>

## ABSTRACT

*The development of modern lifestyles has increased public awareness of the importance of physical and mental self-care. This drives the need for facilities that not only offer beauty and fitness services but also create a space experience that is comfortable, functional, and tailored to user needs. Seeing this opportunity, Cognity Studio is here to answer this problem with an in-depth design based on user behaviour. The approach is adapted to issues that have a significant impact, such as developments over time, economic changes, population growth, and pandemics that trigger various health and psychological problems. The approach will focus on a person's psychology in a space adapted to the user's behaviour and habits by providing various stimuli through the five senses. This design aims to create a space that addresses problematic behaviour with a relaxed, comfortable, and homey aesthetic. To achieve this, it is necessary to carry out design stages starting from observation, research, ideation, design development, and the design realisation stage. It is hoped that by working on this project, it can become a means for each local community to enhance its quality of life through the facilities provided and serve as a place of stress relief for the surrounding community. The desires and needs of owners and visitors regarding a design that is both physical and mental will be addressed through the approach chosen and applied to the interior design elements.*

**Keywords:** *Behaviour, Five Senses, Interior Design, Stress Relief*

## ABSTRAK

Perkembangan gaya hidup modern telah meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya perawatan diri, baik dari segi fisik maupun mental. Hal ini mendorong kebutuhan akan fasilitas yang tidak hanya menawarkan layanan kecantikan dan kebugaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman ruang yang nyaman, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melihat peluang tersebut, Cognity Studio hadir untuk menjawab permasalahan tersebut dengan pendalaman *design based on user behaviour*. Pendekatan disesuaikan dengan permasalahan yang ada saat ini yang memiliki dampak besar seperti adanya perkembangan zaman, perubahan ekonomi, pertumbuhan penduduk, serta adanya pandemi yang memicu berbagai masalah kesehatan maupun psikologis. Pendekatan akan berfokus kepada psikologi seseorang dalam sebuah ruang yang disesuaikan dengan perilaku dan kebiasaan pengguna dengan memberikan berbagai rangsangan melalui panca indra. Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan sebuah desain yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan *behaviour* dengan desain yang rileks, nyaman, serta *homey*. Untuk mencapai hal tersebut perlu dilakukan tahapan desain mulai dari observasi, riset, ideasi, pengembangan desain, hingga tahapan realisasi desain. Diharapkan dengan mengerjakan proyek ini dapat menjadi sarana bagi tiap masyarakat setempat untuk memenuhi kualitas hidup melalui fasilitas yang disediakan serta dapat menjadi tempat *stress relief* bagi masyarakat sekitar. Adapun keinginan serta kebutuhan pemilik dan pengunjung terkait desain yang nyaman dan tenang secara fisik dan mental akan dijawab dengan pendekatan yang dipilih dan diterapkan pada elemen-elemen desain interior.

**Kata Kunci:** *Behaviour, Desain Interior, Panca Indra, Stress Relief*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Pulau Madura terletak di dekat Jawa Timur yang terdiri dari empat kabupaten, diantaranya Bangkalan, Sampang, Pamekasan dan Sumenep. Pendapatan di pulau ini masih tergolong tertinggal dibandingkan pulau Jawa lainnya hal tersebut akibat kurangnya pemanfaatan potensi yang ada. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan potensi yang ada dengan membangun infrastruktur ke luar pulau agar aktivitas perdagangan menjadi lancar. Salah satu infrastruktur yang dibangun pemerintah dan terkenal adalah Jembatan Suramadu. Pembangunan Jembatan Suramadu merupakan salah satu upaya untuk mendorong percepatan pengembangan sosial ekonomi wilayah Pulau Madura. Pulau Madura dikenal sebagai daerah paling tertinggal dibandingkan wilayah lain di Provinsi Jawa Timur (Elysia, V., 2014).

Bangkalan sendiri dikenal sebagai salah satu Kabupaten Madura yang mulai berkembang, di mana Bangkalan memiliki subsektor terbanyak dibandingkan kabupaten lainnya. Masyarakat Madura tentunya memiliki budaya, tradisi, kebiasaan, dan perilaku yang wajib diperhatikan dalam pelaksanaan proyek. Agama Islam bagi orang Madura sudah meresap dan mewarnai pola kehidupan sehari-hari mereka. Masyarakat Madura memiliki empat dasar citra diri yang bersangkutan dengan nilai agama yaitu Islam, kesopanan,

kehormatan dan kerja sama serta kuat secara fisik dan mental.

Menurut Taufiqurrahman, T. (2007) masyarakat Madura dikenal memiliki budaya yang khas, unik, stereotipikal, dan stigmatik. Penggunaan istilah khas menunjuk pada pengertian bahwa entitas etnik Madura memiliki kekhususan-kultural yang tidak serupa dengan etnografi komunitas etnik lain. Bagi orang Madura kerja sama merupakan poin kehidupan mereka di mana kerja sama harus dilakukan dengan semua orang sehingga hal tersebut menjadi ciri kehidupan sosial terutama di pedesaan. Hal itu didasari dari nilai keagamaan yang mewajibkan seseorang untuk saling membantu agar selamat. Nilai kesopanan dijunjung tinggi oleh orang Madura, walaupun memiliki citra yang dianggap kasar namun nilai tersebut sangat tinggi dan mereka menghargai orang yang mengikuti nilai tersebut. Orang Madura memiliki sifat tidak ingin diremehkan, sehingga nilai kehormatan merupakan poin penting lainnya dalam budaya Madura (Mashudi, M., 2018).

Saat ini masyarakat Madura sudah tertarik dengan modernisasi yang menyebabkan mereka mengikuti tren dan perkembangan terkini khususnya anak muda. Saat ini nilai agama di Madura tidak terlalu fanatik seperti sebelumnya, namun peraturan masih tetap terlaksana. Masyarakat telah menerima perkembangan zaman yang membuat Madura mulai berkembang dalam setiap aspeknya baik

dari pembangunan, usaha, dan lain sebagainya namun tetap dalam lingkup ajaran Islam.

Letak proyek yang akan dikerjakan terletak di Jalan Letnan Sunarto, Bangkalan. Letak proyek cukup strategis di mana hanya membutuhkan waktu  $\pm 1$  menit untuk sampai ke jalan utama yang menghubungkan Bangkalan dan Surabaya. Luas lahan yang digunakan yaitu  $\pm 417\text{m}^2$  dengan luas bangunan mencapai  $\pm 350\text{m}^2$  per lantainya. Untuk proyek yang akan dibuat, fungsi dari bangunan eksisting akan diubah menjadi penyedia fasilitas kecantikan dan kesehatan. Saat ini penduduk Madura tergolong merupakan campuran dari penduduk daerah lainnya, sehingga hal ini dapat menjadi salah satu keunikan untuk Bangkalan. Dengan adanya fasilitas tersebut diharapkan dapat menjadi tempat bersantai yang produktif bagi masyarakat.

Pendekatan *design based on user behaviour* sendiri berkaitan dengan psikologi penggunanya serta lingkungan sekitar yang mengacu kepada perilaku, pola hidup, kebiasaan, dan lain sebagainya. Cognito Studio ingin memberikan sebuah *value* yang mementingkan hal-hal tersebut agar dapat menciptakan sebuah desain yang memberikan rangsangan kepada penggunanya sehingga dapat merasakan *user experience*. Hal ini dapat menciptakan persepsi dalam sebuah ruangan dan menciptakan suatu desain *healing* atau *stress relief*. Dalam menciptakan desain hal penting yang perlu untuk diteliti yaitu cara untuk menstimulus pengguna melalui panca indra,

sehingga pengguna dapat merasakan pesan yang ingin disampaikan melalui desain yang sesuai dengan psikologi suatu ruang.

Adanya perubahan dan perkembangan teknologi, zaman, serta ekonomi yang menuntut masyarakat setempat untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan saat ini yang akhirnya menyebabkan berbagai masalah psikologi yang menyerang mental seseorang dan fisik seseorang. Pendekatan *design based on user behaviour* dipilih untuk dapat memenuhi dan menjawab permasalahan serta kebutuhan pengguna bangunan. Pendekatan *design based on user behaviour* sendiri berkaitan dengan psikologi penggunanya serta lingkungan dimana dapat dikatakan jika kedua hal tersebut memiliki hubungan timbal balik.

Proyek yang akan dibangun merupakan area komersil yang mengutamakan kesejahteraan penggunanya, sehingga dapat disimpulkan jika proyek ini membutuhkan unsur psikologi di dalamnya. Menurut Halim dalam Manikam, R. D., & Noorwatha, I. K. D. (2021) menyatakan bahwa psikologi arsitektur (termasuk di dalamnya desain interior) adalah sebuah studi yang mempelajari hubungan lingkungan binaan dengan perilaku manusia yang saling mempengaruhi satu sama lainnya. Hal tersebut dilakukan agar dapat menyesuaikan pengguna serta desain yang akan ditampilkan sehingga dapat memberikan suasana yang nyaman serta rileks terutama bagi masyarakat modern saat ini yang memiliki gaya hidup bekerja seharian

dalam sebuah ruang. Untuk merealisasikan hal tersebut tentunya membutuhkan elemen desain yang sesuai dengan fungsi ruangnya agar dapat memberikan *user experiences* melalui rangsangan yang ada.

Berdasarkan hal tersebut perancangan ini dilakukan dengan beberapa tujuan, diantaranya menciptakan sebuah desain yang secara psikologis nyaman dan rileks sesuai dengan pendekatan *design based on user behaviour*, merancang sirkulasi dan penataan ruang yang sesuai antara jalur pengunjung dan staf, serta memberikan *experiences* yang cukup berbeda dari tempat komersil lainnya yang berada di Madura dimana membawa suasana terkini untuk menghasilkan desain yang sesuai.

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian tersebut, maka rumusan permasalahan yang dapat diambil dalam perancangan ini, yaitu "Bagaimana menciptakan desain *Beauty & Wellness Center* yang menarik serta memberikan dampak positif dengan mementingkan kenyamanan fisik maupun mental atau psikologi pengguna dengan pendekatan *design based on user behaviour*?".

## LITERATUR STUDI/PUSTAKA

### ***Design Based on User Behaviour***

*Design based on user behaviour* berkaitan dengan psikologi pengguna serta lingkungan sekitar yang mengacu kepada

perilaku, pola hidup, kebiasaan, dan lain sebagainya. *Design based on user behaviour* dapat dikatakan bersifat permanen karena akan selalu mengikuti perilaku penggunaannya dalam perkembangan yang ada.

Dalam *design based on user behaviour*, terdapat beberapa faktor penting yang perlu untuk diperhatikan sebagai langkah awal penerapan *design based on user behaviour* :

#### 1. Stimulus, Persepsi, dan Sensasi

Terdapat beberapa proses penting yang dapat menjadi acuan munculnya perilaku manusia yaitu stimulus, persepsi, dan sensasi. *Design based on user behaviour* memerlukan ketiga hal tersebut untuk menjadi acuan dalam pembuatan desain yang sesuai. Perilaku manusia dapat dikatakan diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi yang ada. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia, sehingga dapat dikatakan sensasi dan stimulus saling berkaitan dimana stimulus merupakan rangsangan yang ada akibat masuknya sensasi. Setelah stimulus masuk ke dalam otak, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut yang dapat disebut sebagai sebuah persepsi sehingga dapat dikatakan pengamatan tidak sama dengan persepsi (Sugihartono, 2014).

#### 2. Indra

Dalam interior ruang, berbagai tingkat

stimulasi dapat menambahkan beberapa dimensi pengalaman sensorik. Sensorik sangat penting untuk ruangan karena lingkungan memiliki efek lebih besar terhadap respon emosional dari pengunjung. Indra memainkan peran penting dalam ingatan dan emosi yang melekat pada pengalaman manusia (Wulandari, H., 2014). Terdapat lima panca indra yang memiliki penjelasan sebagai berikut :

- Penglihatan

Indra penglihatan umumnya memainkan peran yang paling dominan dalam interior, seperti warna, material, bentuk, pencahayaan, dan lain-lain (Stefany, L., 2017). Penglihatan tidak hanya mempengaruhi secara fisik dan psikologi, tetapi penglihatan juga mempengaruhi indra lainnya di mana sebagai seorang desainer sudah semestinya memiliki desain yang dapat memanjakan mata terlebih jika ingin menerapkan *design based on user behaviour*.

- Penciuman

Dalam dunia desain interior bau jarang mendapat perhatian khusus padahal dengan menciptakan aroma yang enak dan berhubungan dengan suasana yang ingin diciptakan maka akan memberi memori yang kuat sebagai ciri dari ruangan tersebut atau memicu emosi penggunanya.

- Perasa

Dalam dunia interior hal ini sangat

jarang diperhatikan padahal indra ini dapat dihubungkan dengan aspek lain seperti warna di mana penggunaan warna yang pas maka akan dapat mengetahui apa sajian dari sebuah restoran.

- Pendengaran

Suara merupakan salah satu hal yang penting dalam membangun *mood* pengguna. Penggunaan musik yang pas terhadap fungsi ruang akan sangat membantu pengguna dalam mendapatkan rasa nyaman dan rileks. Suara juga memainkan peranan penting dalam memahami ruang dan meningkatkan persepsi sensorik penglihatan di mana suara juga dapat memberikan informasi tentang perspektif dan lingkungan. *Design based on user behaviour* sendiri berhubungan erat dengan psikologi sehingga membutuhkan indra pendengaran untuk menciptakan *mood* terhadap suasana ruangan.

- Peraba

Indra peraba memanfaatkan sentuhan untuk menciptakan sebuah persepsi. Hal yang dapat diterapkan adalah memilih penggunaan material yang sesuai dengan fungsi ruang di mana hal yang diperhatikan yaitu tekstur kasar-halus dan lain sebagainya.

### 3. Psikologi dan Elemen Desain

Di sisi kesehatan, psikologi juga memiliki

pengaruh penting untuk diperhatikan dengan tujuan meraih kesehatan mental dan kesejahteraan hidup secara menyeluruh. Dalam upaya penerapan elemen desain terdapat beberapa faktor yang perlu untuk diperhatikan antara lain (Setiawan, B., & Ruki, U. A., 2014) :

- Bagaimana orang melihat  
Menurut Weinschenk, S. (2011) dalam dunia psikologis apa yang dilihat bukan selalu apa yang akan diterima oleh otak. Di mana dapat disimpulkan bahwa penampilan yang diterima optik dapat memberikan persepsi yang berbeda (optik ilusi).
- Bagaimana memfokuskan perhatian  
Dalam dunia psikologis memberikan suatu ciri khas dapat membuat seseorang memfokuskan perhatiannya ke tempat tersebut yang membuat psikologi manusia mengingat akan tempat tersebut.
- Bagaimana orang membaca  
Dalam dunia psikologis hal-hal yang harus diperhatikan untuk menarik perhatian orang dengan cara memberikan petunjuk secara singkat dan jelas. Dalam dunia interior penggunaan *signage* yang tepat dapat memberikan psikologis yang baik bagi pembacanya.
- Bagaimana orang mengingat  
Dalam dunia interior hal yang dapat membantu psikologis seseorang untuk mengingat yaitu dengan memberikan

desain yang memiliki aksen tersendiri yang dapat menjadi ciri khas dari tempat tersebut.

- Bagaimana orang merasakan  
Pada tahapan ini menyangkut sistem panca indra manusia dimana sistem tersebut memberikan rangsangan sehingga seseorang dapat merasakan rangsangan tersebut. Penciuman, penglihatan, peraba, pendengaran, dan perasa memiliki fungsinya masing-masing dalam menciptakan psikologi seseorang.

#### 4. Faktor Interior yang Berperan dalam Terciptanya Suasana

Faktor interior yang berperan dalam terciptanya suasana akan dibagi menjadi dua faktor yaitu faktor fisik dan emosional di mana faktor fisik menyangkut kenyamanan furnitur dan lain-lain, faktor emosional menyangkut estetika dan penataan ruang. Berikut adalah penjelasannya (Widjaja, 2010) :

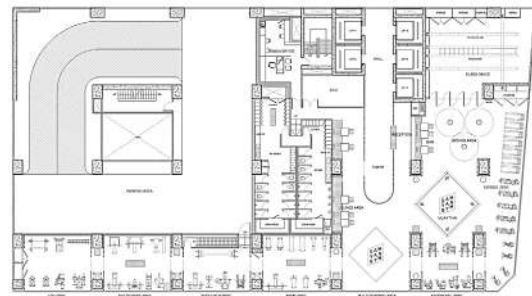
- Faktor Fisik
  - Kenyamanan Perabot yang Mendukung Fungsi Ruang
  - Sistem Pencahayaan
  - Sistem Penghawaan
  - Ornamen-Ornamen
- Faktor Emosional  
Menurut Widjaja (2010), faktor emosional meliputi keindahan dalam penerapannya pada kondisi fisik ruang dari setiap sisi bangunan, seperti warna, tekstur, sirkulasi, keselarasan.



### Beauty Center

*Beauty center* berarti pusat perawatan kecantikan, yang dimana merupakan tempat dengan berbagai fasilitas terkait perawatan tubuh dan kecantikan. *Beauty center* memfasilitasi baik wanita maupun pria yang ingin mempercantik dan merawat kulit atau tubuhnya. Selain itu, *beauty center* dapat menjadi tempat untuk melepaskan kepenatan dan merelaksasi diri dengan menikmati berbagai macam perawatan yang ditawarkan. *Beauty center* menyediakan berbagai fasilitas seperti berbagai macam konsultasi dokter, perawatan, kecantikan, perawatan rambut, perawatan tubuh, dan pusat kebugaran tubuh yang pada dasarnya menampung dan mewadahi kegiatan yang berkaitan dengan perawatan kecantikan (Mediana dalam HB, A. A., RA, W. I., & Al Ikhsan, A., 2024).

Keinginan pemilik adalah membangun tempat fitnes dengan *style modern* dengan fungsi fasilitas yang lengkap untuk pengguna. *Gym* ini adalah tempat yang sehat untuk semua orang di malam hari. Ada kendala konstruksi saat mendesain *gym* karena area tersebut memiliki banyak kolom bangunan (ukuran 1,00 x 1,50 meter) dan tinggi lantai (lantai ke lantai) hanya 3 meter.



**Gambar 2.** Floor Plan Sam Yan Gym  
Sumber : Abdel,H., 2020

### Data Tipologi Bangunan

#### 1. Sam Yan Gym

Lokasi : Khet Bang Rak, Thailand

Produk : Kebugaran

Luas : 860 m<sup>2</sup>

Desainer : Looklen Architects



**Gambar 1.** Sam Yan Gym Desain  
Sumber : Abdel,H., 2020

Tempat *gym* ini didesain dengan unik untuk menghilangkan pilar dibuat sebuah partisi yang ditampilkan di setiap kolom dimana kisi-kisi terbuat dari baja berukuran 1 x 1 cm, yang dianyam dan diberi jarak 15 cm. Partisi tersebut selain untuk menciptakan desain yang unik juga digunakan untuk menyatukan setiap ruangnya dengan membagi menjadi beberapa zona sesuai dengan fungsinya sehingga tetap menciptakan ruang yang *open space* dan tidak tertutup.

#### 2. Infinity Wellbeing Spa Bangkok

Lokasi : Bangkok, Thailand

Produk : Spa

Luas : 500 m<sup>2</sup>

Desainer : Space Popular



**Gambar 3.** Infinity Wellbeing Spa Desain  
Sumber : Pintos,P., 2022

*Infinity wellbeing* yang dirancang mengusung konsep pulau di dalam kota Bangkok. Spa ini terletak di area strategis Bangkok dan dikelilingi oleh gedung tinggi. Bangunan ini dapat diakses melalui taman tropis yang berada di sekitarnya yang membuat konsep dari interior menyatu dengan area luar. Ruang kedatangan yang menghadap ke taman memperkenalkan palet menenangkan yang didominasi warna putih dan hijau pucat dengan elemen tembaga. Semua furnitur dalam ruang didesain secara baik dengan warna-warna hijau mint yang dipadukan dengan pelapis-pelapis biru muda. Setiap ruangnya memberikan kenyamanan dalam berbagai bentuk.

*Suite room* didesain menghadap ke taman, dimana terdapat kamar ganda yang didesain berbeda dengan material yang kontras. Area pijat dan *lounge* berwarna biru tua dengan panel akustik di dinding dan panel kotak yang terletak di area plafon. Kamar *single* didesain paling terang, penggunaan tirai dan lampu mengimbangi ukuran kamar yang lebih kecil. Koridornya dilapisi

dengan kayu finns yang dicat dengan dua warna berbeda, memperlihatkan suasana yang berbeda pada saat kedatangan dan keberangkatan.

### 3. Banacado Café

Lokasi : Stockholm, Sweden

Produk : Coffee Shop

Luas : 70 m<sup>2</sup>

Desainer : ASKA



**Gambar 4.** Banacado Café Desain  
Sumber : Pintos,P., 2022

ASKA memberikan konsep *dreamscape* sebagai bagian dari penerapan identitas kafe ini. Bangunan yang kecil menjadikan kafe ini memiliki pencahayaan alami yang baik. Beberapa elemen interior terinspirasi dari desain Kuba. Desain ruang diselubungi oleh warna kuning yang memberikan kesan bagaikan berada di



film lama. Konsep lingkungan yang diangkat yaitu *"time stand still"* yang dipadukan dengan *style vintage* yang diterapkan pada dinding polaroid sehingga menciptakan suasana era yang berbeda. Dapat dikatakan jika kafe ini terinspirasi dari beberapa film yang diterapkan oleh arsiteknya. Setiap elemennya dirancang dengan baik dan merupakan barang *custom* yang dibuat untuk mendukung desain yang ingin diciptakan desainer.

## METODE

### Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam membuat perancangan ini adalah observasi lapangan, observasi pengguna, wawancara, studi literatur, dan *programming*. Observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui data lapangan dan gambaran langsung terhadap proyek yang akan dikerjakan. Observasi pengguna dilakukan untuk mengetahui kebutuhan ruang dan alur aktivitas, wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, studi literatur untuk menganalisis data pendukung, dan *programming* dilakukan untuk pengolahan seluruh data.

### Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan menggunakan analisis dan pengamatan terhadap kebutuhan konsumen. Mengetahui kebutuhan pengguna ruang melalui perilaku yang dilakukan dalam sebuah *beauty center* dan *fitness center*.

## Metode Perancangan

Menggunakan metode program *design thinking* dimana proses desain sesuai kebutuhan dan keinginan klien, kondisi tapak, dan kebutuhan sebagai solusi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data dan Analisis Tapak

#### Data Proyek



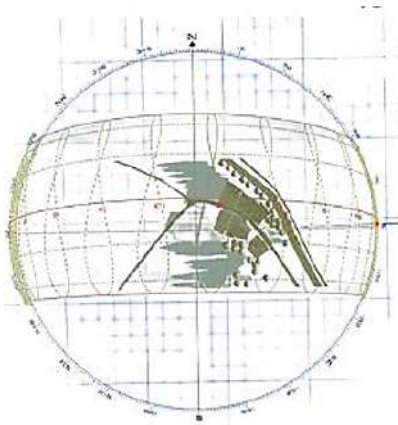
**Gambar 5.** Lokasi Perancangan  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2023

Lokasi proyek terletak di Bangkalan, Jawa Timur atau tepatnya di Jl. Letnan Sunarto, Madura. Alasan pemilihan *site* didasari dari adanya lokasi yang cukup strategis dimana hanya membutuhkan waktu  $\pm 1$  menit dari pusat jalan dan terhubung dengan Jembatan Suramadu. Posisi bangunan terletak disekitar bangunan masyarakat lainnya dengan kurangnya lahan hijau namun berdekatan dengan aliran sungai yang menuju langsung ke laut. Area sekitar bangunan memiliki fungsi sebagai bangunan komersil yang terdiri dari warung dan pertokoan.

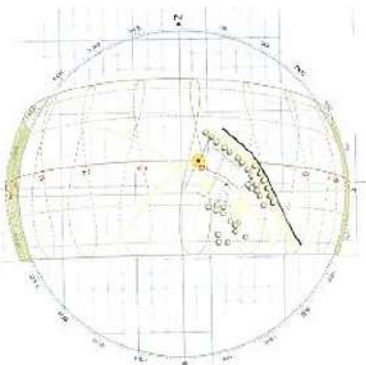
Nama Proyek : *Beauty & Wellness Center*  
 Jenis Proyek : Komersial- kecantikan dan kebugaran  
 Lokasi Proyek : Jalan Letnan Sunarto Bangkalan, RW 01 Pangeranan, Kec. Bangkalan, Kab. Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia  
 Luas Tanah :  $\pm 417 \text{ m}^2$   
 Luas Bangunan:  $\pm 350 \text{ m}^2/\text{lantai}$   
 Orientasi : Timur Laut

## Analisis Tapak

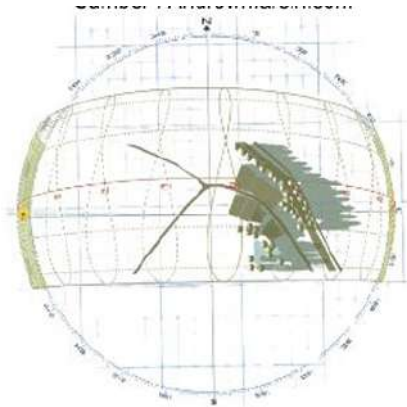
### 1. Analisis *Sun Direction*



**Gambar 6.** Pergerakan Matahari Pagi  
Sumber: Andrew Marsh, 2023



**Gambar 7. Pergerakan Matahari Siang**  
Sumber: Andrew Marsh, 2023



**Gambar 8.** Pergerakan Matahari Sore  
Sumber: Andrew Marsh,2023

Berdasarkan hasil analisis matahari, yaitu pukul 07.00 dan 12.00 merupakan jam yang sesuai untuk masuknya cahaya alami ke dalam bangunan. Lantai 1 memiliki pencahayaan yang tidak terlalu banyak karena tertutupi oleh bangunan sekitarnya. Membutuhkan cahaya lampu untuk membantu penerangan setiap lantainya.

## 2. Analisis Angin



**Gambar 9. Pergerakan Angin**  
Sumber: Data Olahan Pribadi,2023

Orientasi bangunan menghadap timur laut, di mana dapat dikatakan bahwa arah angin terbesar berada pada arah timur, sehingga memerlukan perlakuan khusus pada area eksterior bangunan. Untuk angin yang melewati bangunan dapat dikatakan tidak maksimal karena terhalang oleh bangunan tetangga yang berada di sekitar area *site* sehingga memerlukan penanganan berupa penghawaan buatan.

### 3. Analisis Aksesibilitas



**Gambar 10.** Akses Jalan  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Warna jalan merah dan kuning merupakan akses jalan utama yang terhubung langsung dengan Jembatan Suramadu. Untuk warna jalur dibedakan menjadi tiga yaitu warna oranye untuk jalan berukuran sedang, warna ungu untuk jalan berukuran kecil dan warna hijau untuk jalan berukuran besar. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan jika area *site* tergolong fleksibel dan akan mudah ditemukan.

### 4. Analisis Vegetasi



**Gambar 11.** Analisis Vegetasi  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Area vegetasi sekitar *site* tergolong sedikit. Area sekitar *site* dipenuhi oleh bangunan dan tidak memiliki lahan kosong. Solusi yang bisa ditawarkan ialah menerapkan vegetasi hijau pada interior bangunan baik sintetis atau tanaman hidup.

### 5. Analisis *Site View*



**Gambar 12.** *Site View*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



View A terhalangi oleh perumahan warga serta toko dan terhalangi oleh pepohonan hijau di sepanjang aliran air. View B merupakan view dari arah kiri bangunan dimana terhalangi oleh bangunan warga. Namun pada view ini terdapat akses jalan raya, sehingga masih dapat terlihat. View C merupakan view dari belakang yang terhalangi oleh perumahan dan bangunan warga. View D merupakan view dari kanan bangunan yang terhalangi oleh pepohonan dan bangunan warga, namun memiliki akses jalan raya yang terhubung dengan jalan utama.

#### 6. Analisis Noise Surrounding Site

Area *site* secara garis besar memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi, terdapat beberapa fasilitas umum maupun milik pemerintah di area tersebut seperti tempat ibadah, unit pengelolaan sampah, sekolah, gedung merdeka, kantor tahanan, jalan raya utama.



**Gambar 13.** Analisis Kebisingan *Site*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Warna kuning merupakan area dengan kebisingan sedang. Dimana area tersebut merupakan area toko, perumahan, bangunan mati, dan lain-lain. Untuk area yang berwarna hijau muda merupakan area dengan kebisingan rendah, terletak lumayan jauh dari *site*. Area

yang berwarna merah merupakan area dengan kebisingan tinggi, terletak pada area dekat dengan *site*. Pada area tersebut terdapat fasilitas umum dan area permukiman warga. Area yang berwarna hijau tua merupakan area dengan kebisingan rendah dan merupakan *site* yang di analisis dan digunakan sebagai area perancangan. Garis merah merupakan area dengan kebisingan tinggi yang berasal dari jalan raya.

#### Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi ruang pada *beauty & wellness center* terbagi menjadi dua bagian yaitu pola sirkulasi staf dan pengunjung. Pola sirkulasi staf serta pengunjung menggunakan pola radial dimana terdapat poin pusat yang bercabang di dalam bangunan dan dapat di akses ke semua ruang yang ada.

#### Konsep Perancangan

Konsep solusi perancangan yang diterapkan ialah "*Mens Sana in Corpore Sano*" yang berarti *a healthy mind in a healthy body*, menceritakan mengenai keseimbangan antara jiwa psikologi yang sehat dengan fisik yang sehat di mana dengan melakukan perawatan tubuh dari luar, maka kecantikan dari dalam akan lebih terpancar sehingga menciptakan suatu keseimbangan dalam dunia sosial dan *lifestyle* masyarakat modern. Saat ini kebiasaan masyarakat modern yang selalu bekerja setiap harinya menyebabkan berbagai masalah baik secara mental mereka maupun fisik mereka yang merasa kelelahan.

Menciptakan sebuah desain yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan *behaviour* tersebut dengan desain yang nyaman, rileks, serta *homey* menjadi poin utamanya. Penggunaan *style nature* menjadi patokan untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Selain itu juga adanya penambahan *style* kontemporer sebagai bentuk representasi dari gaya hidup modern. Tujuan utama adalah untuk menciptakan keseimbangan antara *lifestyle* dan suasana relaksasi.

Konsep ini diambil berdasarkan hasil analisis penemuan jurnal terkait kebiasaan ataupun perilaku seseorang saat mendatangi *beauty center* ataupun *wellness center* di mana secara garis besar membutuhkan relaksasi untuk pikiran maupun tubuh mereka. Selain itu, untuk mempererat hubungan antara teman ataupun keluarga maupun untuk menjalin relasi yang baru dengan orang lain. Kebiasaan lainnya yaitu untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam dunia sosial di mana dengan tubuh yang fit maupun paras luar dan dalam yang cantik dapat meningkatkan rasa percaya diri yang dibutuhkan. Beberapa aspek stimulus pendukung pendekatan yang digunakan terhadap konsep yang telah dipilih antara lain :

- Stimulus pada indra manusia  
Indra manusia terdiri dari penglihatan, penciuman, pendengaran, dan peraba. Setiap Indra tersebut tergolong mampu memberikan respons terhadap otak agar dapat menciptakan sebuah persepsi terhadap apa yang dirasakan melalui

indra. Secara alami, lingkungan alam dapat memberikan respons relaksasi yang dibutuhkan terutama melalui penglihatan, penciuman, dan peraba.

1. Indra penglihatan : warna, pencahayaan, bentuk, tekstur, dan penataan. Terdapat beberapa aspek alam yang digunakan seperti adanya taman *indoor* pada area salon serta adanya penambahan vegetasi artifisial lainnya. Penggunaan warna-warna yang memiliki efek psikologis yang dibutuhkan, penataan ruang yang sesuai dan terasa luas serta fleksibel, serta penerapan tekstur yang dapat menambah aspek visual.
2. Indra penciuman : menggunakan aroma alami yang menenangkan dari tumbuhan, serta adanya aroma kopi dari kafe dan aroma pendukung lainnya pada area spa, fitness, dan lain sebagainya yang disesuaikan dengan fungsi ruang.
3. Indra pendengaran : menggunakan *water features* pada area yang dekat dengan jalan raya sehingga dapat menyaring kebisingan yang mengganggu dengan kebisingan air agar menciptakan keseimbangan, penggunaan musik yang disesuaikan dengan fungsi ruang, serta volume suara yang tidak terlalu besar, sehingga tidak mengganggu ruangan lainnya.
4. Indra peraba : menggunakan material yang bertekstur halus dan kasar sesuai dengan fungsi ruang dan tetap menjaga keamanan pengguna.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan yang baik sangat bergantung kepada kualitas aktivitas yang berada dalam ruangnya. Bangunan ini memanfaatkan pencahayaan alami semaksimal mungkin tanpa penghalang *second skin* pada area depan fasad namun tetap menggunakan *treatment* pemakaian kaca film untuk meminimalisir hawa panas dari cahaya tersebut. Selain itu adanya bukaan *skylight* pada area ruang tengah membuat pencahayaan alami bagian belakang bangunan tetap masuk.

- **Material**

Penggunaan material yang digunakan disesuaikan dengan konsep yang dipilih. Beberapa material memiliki tekstur alami kasar dan ada juga yang halus. Penggunaan material HPL untuk merepresentasikan konsep alam berupa kayu namun dikombinasi dengan tekstur halus untuk merepresentasikan konsep kontemporer. Sehingga tetap seimbang namun tetap menggunakan beberapa material kayu asli pada bingkai pintu dan jendela fasad. Hal ini juga berlaku untuk material *finishing* lainnya yaitu keseimbangan antara kontemporer dan *nature*.

- **Alam**

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, alam dapat menambah suasana relaksasi yang diinginkan pada mental dan fisik. Alam dapat menjaga kesehatan mental dengan menurunkan kadar stres dan membuat otak menjadi tenang alami. Alam juga dapat meningkatkan kekebalan tubuh dari senyawa tumbuhan yang dihirup (Makarim, F. R., 2020). Pengguna alam pada area

bangunan didukung dengan adanya tanaman-tanaman asli maupun artifisial serta adanya penggunaan *water features* untuk memberikan suara alam yang diperlukan serta adanya aroma tanaman membuat suasana ruang menjadi lebih dekat dengan alam.

- **Penghawaan**

Penghawaan yang baik pada bangunan merupakan aspek yang penting dalam menciptakan suasana yang nyaman secara termal. Pada bangunan ini, terdapat dua sistem penghawaan, yaitu alami dan buatan. Penghawaan alami semaksimal mungkin diambil melalui area *fasad* dimana menggunakan jendela yang dapat dibuka sehingga aliran udara alam dapat masuk. Namun pada area bangunan penghawaan alami kurang maksimal sehingga membutuhkan penghawaan buatan untuk menciptakan aliran udara yang sesuai sehingga memberikan efek kenyamanan secara termal bagi pengguna bangunan.

### **Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi**

*Zoning* yang digunakan pada konsep ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu area publik, area semi privat, dan privat. Selain dibagi menjadi 3 bagian tersebut, setiap ruang yang ditata tentunya telah melalui berbagai pertimbangan terutama dilihat dari segi *site* yang memiliki bentukan yang kurang tertata. Setiap lantainya akan dimulai pada area publik terlebih dahulu. Seperti lantai 1 ketika pengunjung memasuki area bangunan maka akan langsung disambut oleh resepsionis,



area tunggu, serta *café*. Selanjutnya pengunjung akan dapat menuju ke area *semi private* yang terdiri dari toilet, area cuci rambut, *styling*, *manicure & pedicure*, dan area *makeup*. Untuk lantai 2 tetap dimulai dengan area publik yaitu resepsionis khusus area *wellness*, selanjutnya ketika masuk akan memasuki area *semi private* yaitu pada ruang *gym* yang hanya boleh digunakan bagi pemilik member serta toilet bagi pengunjung dan staf. Selanjutnya untuk area *private* terdiri dari, *changing room* dan *shower room*. Untuk lantai 3 akan dimulai dengan ruang *publik outdoor* untuk studio olahraga dan area duduk, area *semi private* untuk toilet dan juga studio olahraga, dan area *private* untuk kantor dan area staf.

### Implementasi Konsep Desain

Gaya desain yang akan digunakan pada perancangan ini adalah *nature* yang dipadukan dengan gaya kontemporer sehingga menghasilkan desain yang menarik dan sesuai dengan keinginan klien. Hal-hal ini dapat dilihat dari banyaknya penggunaan tanaman yang disesuaikan dengan fungsi ruang, penggunaan material-material yang merepresentasikan alam dan kontemporer, serta bentuk-bentuk garis tegas dan *curved* yang dipadukan sehingga menciptakan suatu keseimbangan seperti konsep yang telah ditetapkan. Selain itu penggunaan material, pencahayaan, penghawaan, dan lain sebagainya mendukung adanya stimulus dan persepsi yang tercipta untuk memberikan *experiences*.



**Gambar 14.** *Manicure Room*  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Suasana ruang yang diinginkan lebih mengarah kepada suasana rileks, nyaman, dan juga *homey*. Di mana suasana tersebut berusaha untuk diperlihatkan melalui penataan *space planning*, *furniture*, penggunaan warna-warna, material, hingga penataan cahaya menggunakan warna *warm white* yang dipercaya mampu menghadirkan suasana yang hangat, nyaman, dan santai. Penggunaan warna-warna *finishing* juga didasari pada efek-efek psikologis yang sekiranya dapat tercipta dari stimulus penglihatan yang ada serta disesuaikan dengan tema natural dan kontemporer. Beberapa warna yang digunakan beserta efek psikologisnya adalah sebagai berikut :

1. Beige/krem : ketenangan, fleksibel, kehangatan, dan keseimbangan
2. Grey : kestabilan ruang, penetral
3. Brown : stabilitas, kehangatan, keyamanan, keakraban, dan rasa aman
4. Merah : energi, adrenalin, semangat, gairah, kekuatan
5. Putih : bersih, luas, ringan, terang, keseimbangan
6. Tosca : keseimbangan emosional, sta-

- bilitas, ketenangan, kesabaran,  
memberikan semangat mental
7. Bronze : kenyamanan, bumi
8. Green : rileks dan nyaman, memberikan  
ketenangan, membuat emosi stabil,  
memberikan keseimbangan



**Gambar 15.** Area Resepsionis  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 16.** Area Styling & Manicure  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 17.** Area Pedicure & Makeup  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 18.** Wax Room  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Area *beauty* didesain dengan sistem *open space* dimana penyekat dalam ruangan dibuat seminim mungkin agar dapat mendukung sirkulasi radial yang digunakan. Adanya ruangan fleksibel guna untuk mendukung budaya syariah agar memberikan kenyamanan bagi pengguna. Bukan yang maksimal pada area tengah bangunan untuk memberikan keseimbangan dan kesan dekat dengan alam, penggunaan tekstur yang disesuaikan dengan fungsi ruang dengan indikator keamanan/*maintenance*/ visual dan kenyamanan, menggunakan warna yang *soft* yang dapat memberikan ketenangan sehingga dapat menciptakan suasana yang rileks dan nyaman.



**Gambar 19.** Area Duduk Kafe  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023

Area kafe memiliki desain yang berbeda yaitu adanya penggunaan material *unfinished look* pada area dinding. Adanya unsur alam berupa pohon dan tanaman, serta suara air, bukaan yang maksimal pada area *cafe* namun tetap mempertimbangkan aspek kenyamanan termal sehingga dapat meningkatkan produktivitas seseorang.



**Gambar 20. Spa Waiting Area**  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 21. Spa Room Double Bed**  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2023

Area spa dilengkapi *treatment* khusus pada area penyekat antara ruang *fitnes* menggunakan material *rockwool* sebagai material peredam. Area ini juga dilengkapi dengan pencahayaan yang *warm* serta adanya mural alam untuk memberikan efek dekat dengan alam dan memberikan efek menenangkan. Penggunaan material disesuaikan dimana terdapat tekstur halus dan tekstur semi kasar untuk memberikan keamanan dan kenyamanan sesuai fungsi ruang.



**Gambar 22. Fitness Room**  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2023



**Gambar 23. Class Room**  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2023

*Fitness area* dilengkapi bukaan alami dari fasad dan tengah ruangan yang berasal dari *skylight* sehingga dapat memaksimalkan pencahayaan alami. Penggunaan warna yang menarik dan kekinian yang dijadikan *point of interest*. Adanya *quotes* dan *sign* sebagai salah satu *stimulus sensory*. Tekstur yang digunakan adalah tekstur halus dan semi kasar dimana disesuaikan kembali terhadap fungsi ruangnya.



**Gambar 24. Indoor Studio**  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2023





**Gambar 25.** Outdoor Studio/Teras  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2023

Area *indoor* studio ini didesain seperti studio olahraga pada umumnya. Namun memiliki bukaan yang banyak agar cahaya alami dapat masuk dengan baik. Penggunaan material pada area ini lebih mengarah ke material dengan tekstur halus untuk memberikan keamanan dan kenyamanan saat berolahraga.

Area *outdoor* studio/teras memiliki fungsi sebagai studio olahraga *outdoor* dan *rooftop* bagi pengunjung kafe. Tujuan lain dari bangunan ini selain sebagai pusat kecantikan dan kesehatan adalah area yang dapat menjadi tempat *stress relief* bagi masyarakat sekitar dengan adanya area terbuka dan memanfaatkan *potential view* yang ada dengan tetap mempertimbangkan kenyamanan pengguna melalui *sensory* yang diberikan.

## KESIMPULAN

Dalam menjalankan sebuah bisnis, seorang *entrepreneur* dituntut untuk melihat peluang yang ada. Berlokasi di Surabaya, Cognito Studio melihat adanya sebuah peluang terhadap kebutuhan dan minat masyarakat terhadap

sektor komersial yang dapat bermanfaat dalam menunjang kehidupan. Berangkat dari peluang tersebut dibuat sebuah proyek yang menggunakan pendekatan *design based on user behaviour* untuk menciptakan desain yang sesuai dengan psikologi pengunanya.

Perancangan *beauty & wellness center* sebagai pusat fasilitas kecantikan dan kebugaran merupakan implementasi proyek yang dapat menggambarkan *value* yang ditawarkan yaitu dengan menciptakan sebuah *design* yang rileks, nyaman, serta *homey* dengan patokan unsur keseimbangan dalam gaya hidup masyarakat modern dengan alam untuk membentuk kehidupan Masyarakat yang sejahtera dan memenuhi unsur rileks yang dibutuhkan. Dalam perancangan bangunan ini mengangkat konsep “*Mens Sana in Corpore Sano*” yang memiliki pengertian *a healthy mind in a healthy body*, menceritakan mengenai keseimbangan antara jiwa psikologi, pikiran serta fisik yang sehat, dimana dengan melakukan perawatan maka kecantikan dari dalam lebih terpancar sehingga menciptakan suatu keseimbangan dalam dunia sosial dan *lifestyle* masyarakat modern.

Harapannya dengan penerapan konsep dan pendekatan ini, *beauty & wellness center* dapat menjadi sarana bagi tiap masyarakat setempat untuk memenuhi kualitas hidup melalui fasilitas yang disediakan serta dapat menjadi tempat *stress relief* bagi masyarakat sekitar.

## REFERENSI

- Abdel,H. (2020, 08 Januari). *Sam Yan Gym / Looklen Architects*. Sam Yan Gym / Looklen Architects | ArchDaily.
- Elysia, V. (2014). Peran Pembangunan Jembatan Suramadu Terhadap Percepatan Pembangunan di Kabupaten Bangkalan. In *Jurnal Forum Ilmiah* (Vol. 11, No. 2).
- HB, A. A., RA, W. I., & Al Ikhsan, A. (2024). PERENCANAAN BEAUTY CENTER DI KOTA KENDARI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FEMINISME. *Garis: Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 9(1), 44-52.
- Makarim, F. R. (2020, 3 November). *Menyatu dengan Alam Bisa Menjaga Kesehatan Mental*. Halodoc. Retrieved June 10, 2023, from <https://www.halodoc.com/artikel/menyatu-dengan-alam-bisa-menjaga-kesehatan-mental>.
- Manikam, R. D., & Noorwatha, I. K. D. (2021). Tinjauan psikologi desain interior retail. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, 1(1), 49-55.
- Mashudi, M. (2018). Perilaku Dan Budaya Konsumen Madura Dalam Dinamika Etika Bisnis Syariah. *Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman*, 4(2), 133-149.
- Pintos,P. (2022, 21 Maret). *Infinity Wellbeing Spa Bangkok / Space Popular*. Infinity Wellbeing Spa Bangkok / Space Popular | ArchDaily.
- Pintos,P. (2022, 25 September). *Banacado Café / ASKA*. Banacado Café / ASKA | ArchDaily.
- Setiawan, B., & Ruki, U. A. (2014). Penerapan Psikologi Desain pada Elemen Desain Interior. *Humaniora*, 5(2), 1251-1260.
- Stefany, L. (2017). *Implementasi Pengalaman Panca Indra pada Interior Restoran Bentoya di Surabaya* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Sugihartono. (2014). *Penginderaan*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131656353/pendidikan/E.2+Gejala+Jiwa+dalam+Pendidikan.pdf>.
- Taufiqurrahman, T. (2007). Identitas Budaya Madura. *KARSA Journal of Social and Islamic Culture*, 1-11.
- Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. Pearson Education.
- Widjaja, E. Y. (2010). *Terapan Desain Interior Dengan Tema Tropis Utuk Menunjang Pemasaran Salon Rota Surabaya*. [https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/desi/2010/jiunkpe-ns-s1-2010-41405085-17325-salon\\_rota-chapter2.pdf](https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/desi/2010/jiunkpe-ns-s1-2010-41405085-17325-salon_rota-chapter2.pdf).
- Wulandari, H. (2014). Eksplorasi Pengalaman Panca Indera untuk Perancangan Interior. *Dimensi Interior*, 12(2), 85-90.