



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

RIBA
Architecture.com



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



R3
REKA
RUPA
RUANG

Scan to watch!
<https://youtu.be/3anSyNmATKQ>

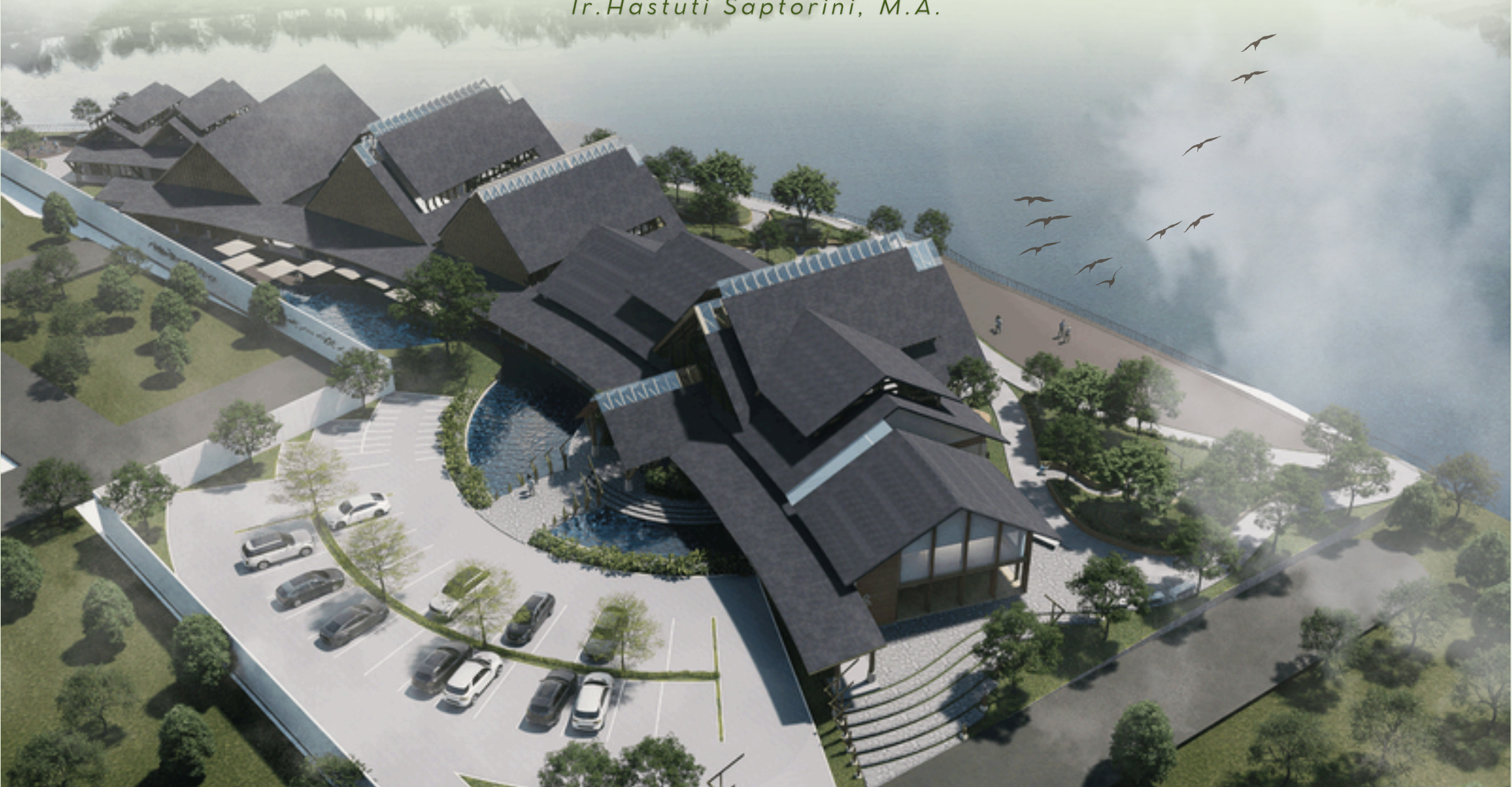


ars & na
Take a break, move, and sip your coffee

Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi

Fathiyya Asrianti Supendi
21512119

Supervisor :
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.



FADS

*Final Architecture
Design Studio*

Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi

Urban Wellness Center Design with Multi-Sensory
Approach in Bekasi City

Disusun Oleh :

Fathiyya Asrianti Supendi
21512119

Dosen Pembimbing :

Ir.Hastuti Saptorini, M.A.

Dosen Penguji :

M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc.

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.





UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi

Urban Wellness Center Design with Multi-Sensory Approach in Bekasi City

Nama Lengkap Mahasiswa : Fathiyya Asrianti Supendi

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512119

Students Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 7 Agustus 2025

Has been evaluated and agreed on

Pembimbing
Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

Penguji 1
Examiner 1

M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc.

Penguji 2
Examiner 2

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

Diketahui Oleh / *Acknowledged by*
Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head Of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Assessment

Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi

Urban Wellness Center Design with Multi-Sensory Approach in Bekasi City

Nama Lengkap Mahasiswa : Fathiyya Asrianti Supendi

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512119

Students Identification Number

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :

Final Architecture Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)

Dilingkari salah satu

Pembimbing
Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Final Architecture Design Studio Book Assessment

Nama Lengkap Mahasiswa : **Fathiyya Asrianti Supendi**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **21512119**

Students Identification Number

Program Studi : **Sarjana Arsitektur**

Department *Bachelor of Architecture*

Judul Perancangan : **Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi**

Design Title *Urban Wellness Center Design with Multi-Sensory Approach in Bekasi City*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan hasil karya saya sendiri. Jika terdapat kutipan yang berasal dari karya orang lain, kutipan tersebut telah dicantumkan sebagai referensi dengan sumber yang jelas. Dalam proses pembuatan karya ini tidak ada bantuan dari pihak lain baik sebagian ataupun keseluruhan dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan bahwa tidak adanya konflik kepemilikan intelektual atas karya ini.

Demikian Pernyataan ini saya buat, hasil akhir sepenuhnya diserahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk dapat digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 20 Agustus 2025
Penulis,



Fathiyya Asrianti Supendi

Kata Pengantar

Bismillahirrohmaanirrohiim,

Puji Syukur saya panjatkan kepada kehadiran Allah ﷻ yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad ﷺ, keluarga, sahabat, serta kita semua sebagai umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dengan judul **“Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi”**

Penyusunan tugas akhir ini tidak luput dari bantuan, dukungan, juga doa dari berbagai pihak sehingga tugas akhir ini dapat selesai sepenuhnya, sehingga pada kesempatan ini, saya sebagai penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada :

Bapak dan ibu yang selalu membantu, mendukung, dan juga mendoakan setiap jalan yang saya tempuh hingga dapat sampai di titik ini. Dosen pembimbing saya Ibu Ir.Hastuti Saptorini, M.A. yang telah membimbing saya dengan sepenuh hati dan penuh kesabaran sepanjang menjalankan tugas akhir ini. Dan juga untuk dosen dosen penguji saya, M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc. dan Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D. yang telah memberikan saran yang membantu saya dalam rancangan tugas akhir ini.

Saya ucapkan terimakasih juga kepada orang orang terdekat saya dari sahabat sahabat saya Kalizet, Aliyah, Nipang, Jeni, dan teman saya lainnya yang telah mendukung satu sama lain dalam menjalankan masa masa akhir kuliah. Untuk teman teman satu jurusan dan seperbimbingan, Nopal, Ari, Rafi, Wildan, Nadilla, Kirana, Rara, Nada, Onet, Arvin, dan teman lainnya, terimakasih atas perjuangan bersama nya, atas bantuan dan masukan sepanjang menjalankan kuliah dari semester 1 hingga SADA ini selesai. Juga untuk adik saya yang selalu menjadi hiburan dan teman bermain dan makan bersama di sela sela perkuliahan. Tidak lupa juga terimakasih untuk Tonny yang telah membantu dan menemani saya mengerjakan tugas tugas kuliah dan juga tugas tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Maka dari ini penulis sangat terbuka akan kritik dan saran untuk perkembangan ilmu rancangan yang lebih baik lagi kedepannya. Saya harap karya tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 19 Agustus 2025

Penulis,

Fathiyya Asrianti Supendi

Daftar Isi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	01
1.2 Pendekatan : Multi-Sensory	05
1.3 Metode Perancangan	06
1.4 Peta Kerangka Rancangan	07
1.5 Originalitas & Novelty	09

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Tipologi Perancangan	11
2.2 Kajian Tematik Perancangan	39
2.3 Kajian Preseden	49
2.4 Kajian Konteks	54

BAB 3 EKSPLORASI

3.1 Eksplorasi Program Ruang	68
3.2 Eksplorasi Massa Bangunan	75
3.3 Eksplorasi Fungsi Ruang	78

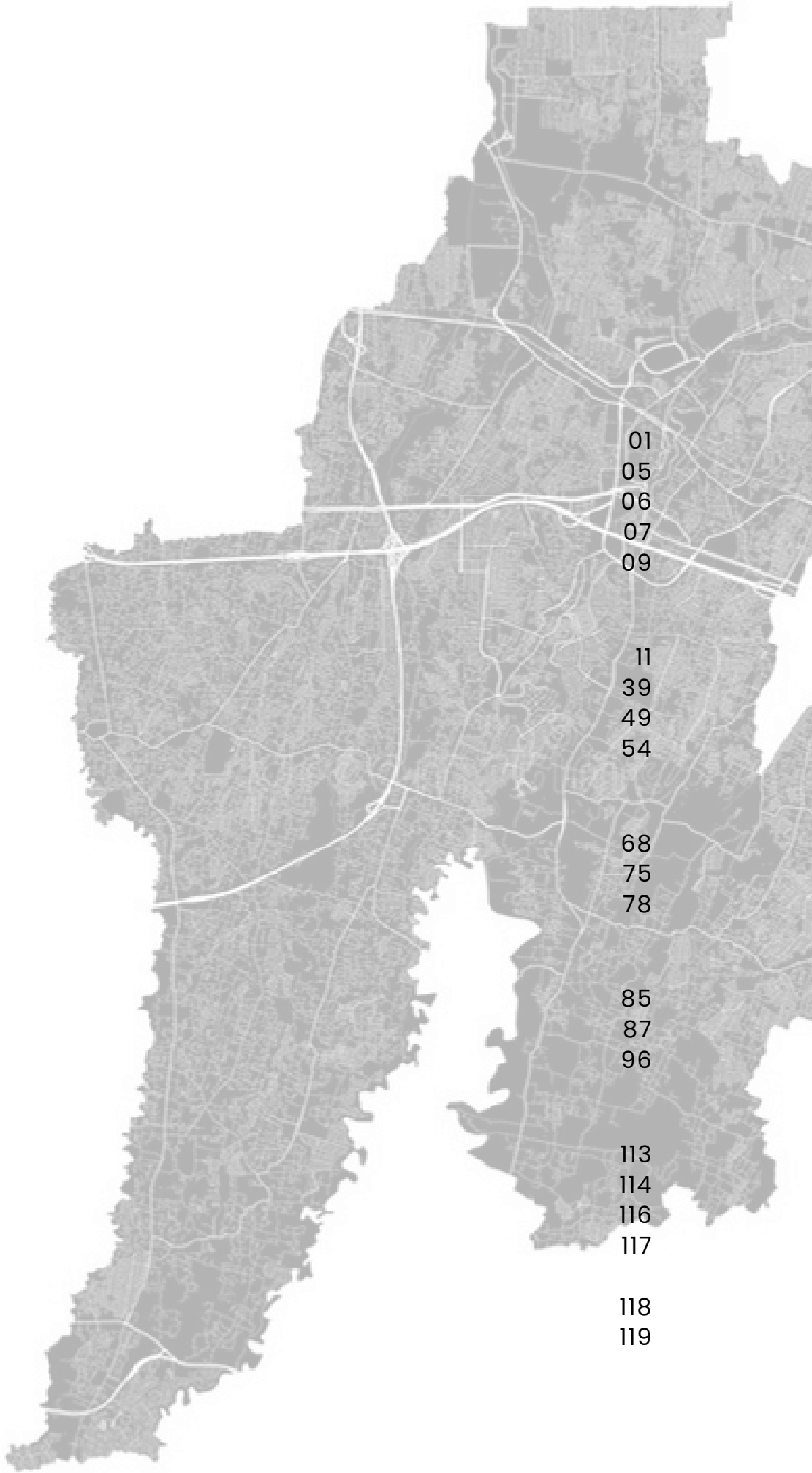
BAB 4 HASIL RANCANGAN

4.1 Rancangan Skematik Masterplan	85
4.2 Rancangan Skematik Bangunan	87
4.3 Visualisasi Rancangan	96

BAB 5 EVALUASI RANCANGAN

6.1 Evaluasi Infrastruktur	113
6.2 Evaluasi Vegetasi	114
6.3 Evaluasi Multi Sensory	116
6.4 Evaluasi Ruang Sosial	117

Daftar Pustaka	118
Lampiran	119



Premis Rancangan

Perancangan Urban Wellness Center di Kota Bekasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang secara aktif mendukung kebiasaan hidup sehat masyarakat melalui pendekatan Multi-Sensory. Dengan pendekatan ini, wellness center dirancang untuk merangsang aktivitas fisik secara alami, meningkatkan interaksi sosial, serta memperkaya pengalaman multisensori melalui tata ruang yang mengundang pergerakan, transparansi visual, dan integrasi elemen alam yang menenangkan. Fasilitas yang disediakan mencakup jalur jogging, gym, studio senam, studio yoga, hingga area interaksi komunitas seperti cafe komunal, yang menciptakan ekosistem yang tidak hanya mendukung kebugaran fisik tetapi juga kesejahteraan mental. Dengan demikian, Urban Wellness Center diharapkan dapat menjadi katalisator perubahan gaya hidup sehat yang berkelanjutan bagi masyarakat urban Bekasi, menjadikannya lebih aktif, sehat, dan terhubung secara sosial.

1

Pendahuluan

Bab ini menguraikan dasar pemikiran yang melatarbelakangi perancangan *Urban Wellness Center* dengan pendekatan *multi-sensory* di Kota Bekasi. Di dalamnya dijelaskan fenomena dan isu perkotaan yang melandasi urgensi perancangan, tujuan serta manfaat yang ingin dicapai, pendekatan desain yang digunakan, hingga kerangka berpikir rancangan. Dengan demikian, bab ini menjadi pijakan awal yang menjelaskan mengapa perancangan ini penting untuk diwujudkan.



Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Minat Olahraga Masyarakat Bekasi

Kota Bekasi merupakan salah satu kota dengan laju urbanisasi yang tinggi. Pesatnya pertumbuhan penduduk, berkembangnya kawasan permukiman, serta tingginya aktivitas ekonomi yang didominasi sektor industri dan jasa turut membentuk gaya hidup masyarakatnya (BPS Kota Bekasi, 2023). Dimulai dari fenomena Covid 19 di tahun 2020, masyarakat Bekasi mulai menyadari pentingnya menjaga gaya hidup untuk kesehatan yang lebih terjaga.

Minat olahraga warga yang meningkat ditandai beberapa hal, seperti, ramainya acara festival olahraga yang diselenggarakan oleh Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (KORMI) Kota Bekasi pada Oktober 2024 lalu di Kecamatan Jatiasih, yang dihadiri ribuan masyarakat Bekasi. Dilanjutkan dengan acara *Car Free Day* (CFD) pada desember 2024 di Jalan Ahmad Yani sampai Summarecon yang terdiri dari beberapa acara seperti bersepeda, jogging bersama, hingga aktivitas UMKM. Pada bulan yang sama, Pemerintah Bekasi bersama dengan Bank BJB melalui program *Corporate Social Responsibility* (CSR) meresmikan 7 sarana olahraga di 7 Kelurahan di Kota Bekasi untuk mendukung kegiatan olahraga masyarakat Kota Bekasi.



[https://www.bekasikinian.com/kota-bekasi/33813728360/pecah-festival-olahraga-rekreasi-masyarakat-ramai-diikuti-masyarakat-jatiasih?](https://www.bekasikinian.com/kota-bekasi/33813728360/pecah-festival-olahraga-rekreasi-masyarakat-ramai-diikuti-masyarakat-jatiasih?utm_source=chatgpt.com)
https://radarbekasi.id/2022/12/02/remaja-bekasi-mudah-depresi/?utm_source=chatgpt.com

Selain acara-acara besar, tren olahraga di kalangan masyarakat Bekasi juga terlihat dari menjamurnya komunitas-komunitas olahraga, mulai dari komunitas lari, sepeda, hingga olahraga bela diri. Media sosial menjadi wadah bagi komunitas-komunitas ini untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan mengajak masyarakat luas untuk bergabung. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian dari Pratama & Kusumawardhani (2023) yang menunjukkan bahwa media sosial memainkan peran penting dalam mempromosikan gaya hidup aktif dan sehat di kalangan masyarakat urban.

Namun, di balik antusiasme yang tinggi, terdapat tantangan dalam mempertahankan minat olahraga masyarakat Bekasi. Salah satunya adalah konsistensi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Bekasi (2024), sekitar 60% masyarakat yang aktif berolahraga mengaku kesulitan menjaga konsistensi karena faktor kesibukan seperti pekerjaan, sekolah, atau kesibukan dasar seperti ibu rumah tangga. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya olahraga secara teratur dan menciptakan lingkungan yang mendukung gaya hidup aktif.

Lebih dari sekadar antusiasme sesaat, peningkatan minat olahraga di Kota Bekasi mencerminkan pergeseran nilai dalam masyarakat urban. Menurut penelitian terbaru dari Setiawan & Raharjo (2024), "Masyarakat perkotaan kini semakin menyadari bahwa investasi dalam kesehatan preventif, termasuk olahraga, adalah kunci untuk meningkatkan kualitas hidup di tengah tekanan gaya hidup modern." Namun, kesadaran ini seringkali terbentur pada realitas kurangnya akses terhadap fasilitas olahraga yang terjangkau dan terintegrasi.

Kesenjangan ini semakin diperparah dengan temuan dari penelitian Sari & Nugroho (2023) yang menunjukkan bahwa, "Keterbatasan ruang publik yang dirancang untuk aktivitas fisik berdampak signifikan pada tingkat partisipasi olahraga masyarakat, terutama di kalangan kelompok rentan seperti lansia dan anak-anak." Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih inklusif dalam perencanaan fasilitas olahraga, yang mempertimbangkan kebutuhan beragam kelompok masyarakat.



Kegiatan bersepeda bersama yang dilakukan rutin saat event car free day di Summarecon Bekasi
sumber : malbekasi.com

1.1.2 Sarana Publik Pendukung Gaya Hidup Sehat di Kota Bekasi

Ketersediaan fasilitas publik yang mendukung aktivitas fisik dan edukasi kesehatan di Kota Bekasi masih sangat terbatas. Berdasarkan data Dinas Lingkungan Hidup Kota Bekasi (2022), luas ruang terbuka hijau (RTH) di Bekasi baru mencapai 13,3%, jauh di bawah standar minimal 30% yang ditetapkan oleh UU No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang. Sementara itu, fasilitas olahraga komunitas yang bersifat gratis atau murah juga belum merata, terutama di wilayah-wilayah permukiman padat (Hakim & Yulianto, 2021).

Menurut Sandeghi & Jangjoo (2022), tersedianya ruang publik yang mendukung aktivitas fisik memiliki korelasi langsung terhadap meningkatnya tingkat aktivitas fisik masyarakat perkotaan dan dapat menciptakan interaksi sosial yang berpengaruh pada kesehatan fisik maupun non fisik. Berdasarkan survey Decathlon bersama YouGov di tahun 2021 menunjukkan bahwa 54% orang yang aktif berolahraga memilih untuk berolahraga di taman atau ruang terbuka. Namun, banyak ruang publik di kota-kota industri seperti Bekasi justru belum didesain secara aktif untuk mendorong masyarakat bergerak lebih banyak.

Didukung oleh penelitian dari Wijaya & Susanti (2024), "Keterbatasan ruang terbuka hijau dan fasilitas olahraga publik di kota-kota satelit seperti Bekasi menghambat partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan olahraga." Hal ini diperparah dengan gaya hidup masyarakat urban yang serba cepat, di mana waktu untuk berolahraga seringkali menjadi kompromi. Pratama & Kusumawardhani (2023) mencatat bahwa, "Kesibukan kerja dan tuntutan gaya hidup modern menjadi penghalang utama bagi masyarakat urban untuk menerapkan gaya hidup aktif."



Perancangan urban wellness center di Kota Bekasi menjadi sangat urgent. Fasilitas ini tidak hanya menyediakan ruang untuk aktivitas fisik, tetapi juga mengintegrasikan aspek kesehatan mental dan sosial, menciptakan lingkungan yang holistik untuk mendukung gaya hidup sehat. Fitriani & Rahmawati (2025) menekankan pentingnya, "Pemberdayaan komunitas lokal dalam pengelolaan sarana publik untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam program-program kesehatan." Urban wellness center dapat menjadi wadah bagi komunitas-komunitas olahraga dan kelompok-kelompok masyarakat untuk berkolaborasi dalam mempromosikan gaya hidup sehat.



Dalam konteks Kota Bekasi, pengembangan sarana publik yang mendukung gaya hidup sehat perlu memperhatikan karakteristik masyarakatnya yang heterogen. Misalnya, penyediaan fasilitas olahraga yang ramah keluarga, seperti taman bermain anak dan area olahraga lansia, dapat mendorong partisipasi dari berbagai kelompok usia. Selain itu, pemanfaatan ruang-ruang publik yang sudah ada, seperti taman-taman kota dan area sekitar sungai, dapat dioptimalkan dengan penambahan fasilitas olahraga dan ruang interaksi sosial.

Lebih lanjut, menurut penelitian dari Fitriani & Rahmawati (2025), pemberdayaan komunitas lokal dalam pengelolaan dan pemanfaatan sarana publik dapat meningkatkan rasa memiliki dan partisipasi masyarakat. Komunitas-komunitas olahraga dan kelompok-kelompok masyarakat dapat dilibatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program-program kesehatan dan olahraga di tingkat kelurahan.

Dengan demikian, perancangan urban wellness center di Kota Bekasi bukan hanya tentang menyediakan fasilitas olahraga, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang mendukung gaya hidup sehat secara menyeluruh. Fasilitas ini diharapkan dapat menjadi katalisator dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat Bekasi, menciptakan kota yang lebih sehat, aktif, dan produktif.

1.2 Pendekatan : **Multi-Sensory**

Pengalaman olahraga yang optimal dibutuhkan karena olahraga bukan hanya soal aktivitas fisik semata, tetapi juga soal suasana dan kenyamanan yang menyertainya. Dalam kehidupan kota yang padat dan serba cepat seperti di Bekasi, masyarakat cenderung menjadikan olahraga sebagai sarana pelepasan stres sekaligus ruang untuk bersosialisasi. Jika lingkungan tempat berolahraga dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan inderawi—misalnya pencahayaan alami yang menenangkan, suara alam yang meredam kebisingan kota, atau tekstur permukaan yang mendukung pergerakan—maka olahraga dapat menjadi kegiatan yang lebih menyenangkan, bukan beban. Pengalaman yang positif ini penting untuk mempertahankan konsistensi masyarakat dalam berolahraga, terutama bagi mereka yang kesehariannya penuh tekanan atau keterbatasan waktu.

Dalam konteks ini, pendekatan multi-sensory menjadi strategi perancangan yang tepat untuk mengakomodasi kebutuhan akan ruang olahraga yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman ruang yang menyenangkan dan mendukung keterlibatan jangka panjang. Pendekatan ini menekankan pentingnya stimulasi berbagai indera manusia dalam desain—seperti visual, auditori, olfaktori, dan taktil—untuk menciptakan ruang yang terasa hidup dan mengundang partisipasi aktif.

Malnar dan Vodvarka (2004) menjelaskan bahwa pengalaman multisensori memperkuat hubungan emosional pengguna dengan ruang, yang berdampak pada kenyamanan, keterlibatan, dan frekuensi penggunaan. Dalam ruang olahraga, hal ini dapat diwujudkan melalui kombinasi elemen seperti pencahayaan alami, suara alam, vegetasi aromatik, material lantai yang nyaman untuk pergerakan, dan sirkulasi udara terbuka yang menyegarkan. Penelitian oleh Kang et al. (2016) bahkan menunjukkan bahwa desain lingkungan yang mempertimbangkan elemen multisensori dapat meningkatkan motivasi seseorang untuk aktif secara fisik dan sosial.

Pendekatan ini juga mampu menjawab tantangan gaya hidup masyarakat urban yang cenderung cepat dan penuh tekanan, dengan menyediakan ruang olahraga yang terasa lebih seperti tempat untuk rekreasi dan pemulihan, bukan sekadar aktivitas rutin yang melelahkan. Arsitektur yang merangsang pancaindra tidak hanya memperkaya pengalaman pengguna, tetapi juga memperkuat keberlanjutan partisipasi mereka terhadap gaya hidup aktif.

Dengan demikian, penerapan pendekatan multi-sensory pada perancangan Urban Wellness Center di Kota Bekasi bertujuan menciptakan ruang yang menarik, inklusif, dan menyenangkan untuk aktivitas fisik, serta mendukung kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan melalui kenyamanan inderawi dan koneksi sosial yang lebih kuat.

1.3 Metode Perancangan

ISU PERANCANGAN

Isu Perancangan : Kurangnya fasilitas publik masyarakat yang terintegrasi pada aspek wellness tidak seimbang dengan meningkatnya minat masyarakat Kota Bekasi terhadap tren olahraga dan pola hidup sehat, sehingga dibutuhkan fasilitas publik yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut dengan memperhatikan kebutuhan dan perilaku masyarakat setempat

PENGUMPULAN DATA & REFERENSI

Pengumpulan Data & Referensi : Melakukan kajian dan mengumpulkan data dengan metode kualitatif mengenai apa saja kebutuhan arsitektural Urban Wellness Center yang terintegrasi terhadap kebutuhan fisik dan non fisik pengguna rancangan dalam konteks Kota Bekasi. Selain itu mengkaji preseden Wellness Center sebagai referensi perancangan bangunan.

SINTESIS

Sintesis : Proses integrasi berbagai data dari berbagai sumber dan gagasan rancangan untuk merumuskan konsep komprehensif mengenai perancangan inklusif Urban Wellness Center dengan implementasi pendekatan behavioral architecture.

DESAIN SKEMATIK

Desain Skematik : Eksplorasi desain yang berfokus pada perilaku pengguna rancangan berupa sketsa 2d maupun 3d. Aspek arsitektur pelaku yang terintegrasi pada aspek multi sensory yang diimplementasikan pada massa bangunan, bentuk bangunan, hingga vegetasi pendukung.

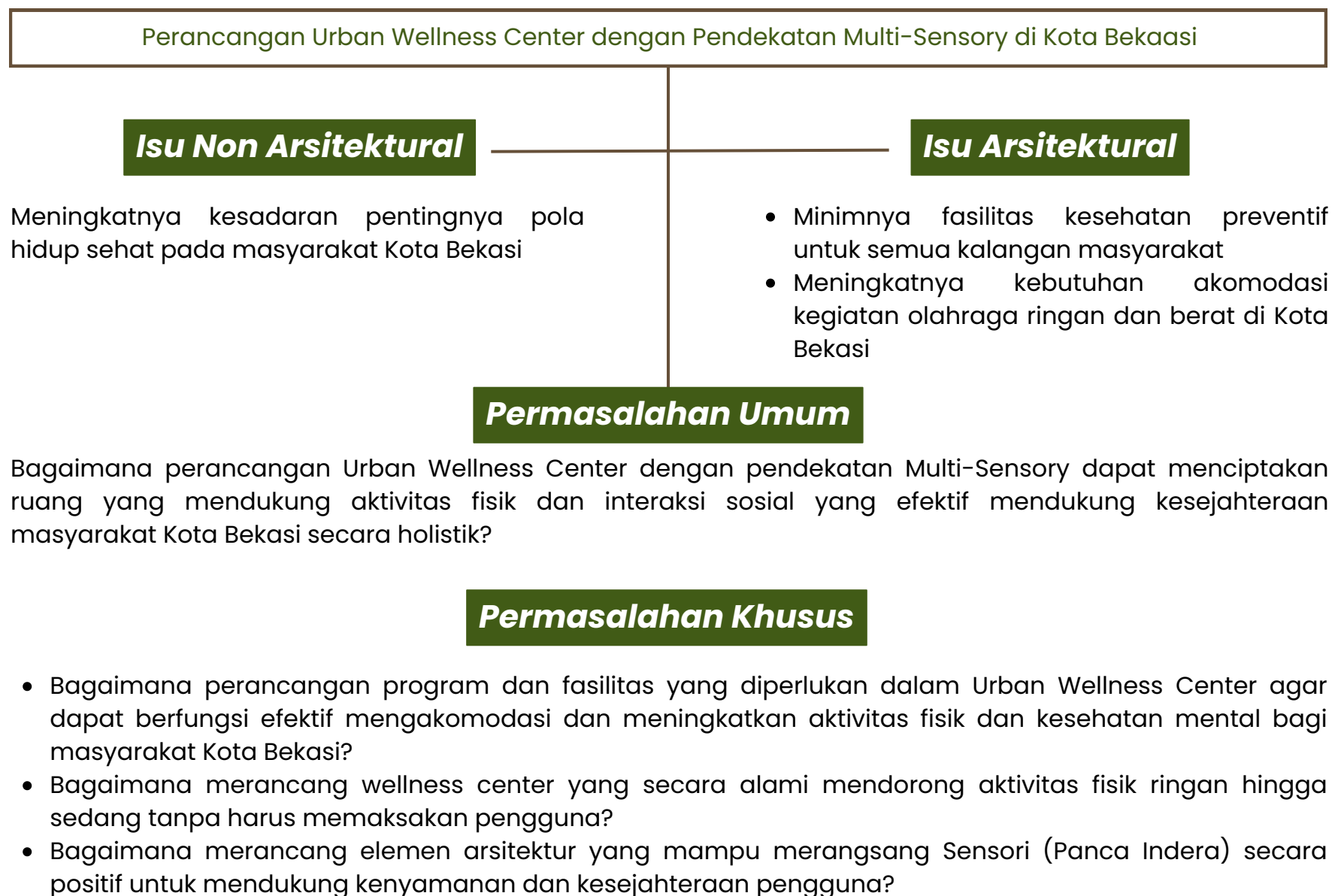
UJI DESAIN

Uji Desain : Hasil perancangan diuji dengan metode uji persepsi untuk memahami bagaimana elemen desain yang diterapkan dapat memengaruhi perilaku manusia sesuai tujuan perancangan Wellness Center.

HASIL DESAIN & GAMBAR TEKNIS

Hasil Desain & Gambar Teknis : Hasil rancangan yang telah teruji sesuai dengan parameter yang ingin dicapai difinalisasi dalam bentuk gambar teknis.

1.4 Peta Kerangka Rancangan



Tujuan Perancangan

Merancang Urban Wellness Center dengan pendekatan Multi-Sensory yang secara aktif mendorong perilaku sehat masyarakat urban untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara holistik.

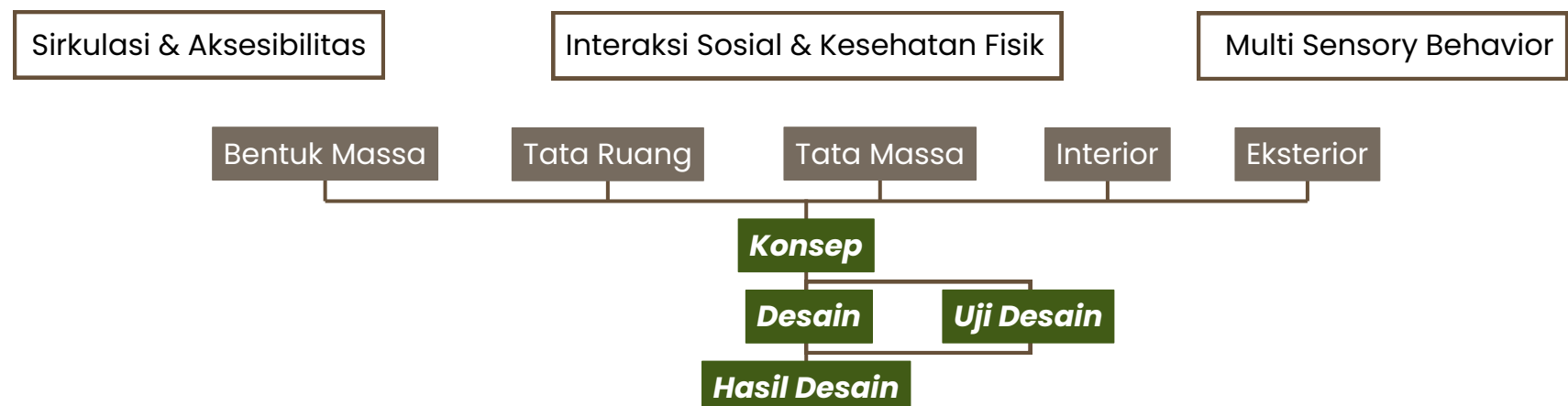
Batasan Perancangan

Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory ini **difokuskan sebagai fasilitas kesehatan preventif dan ruang interaksi sosial** bagi masyarakat Kota Bekasi. Perancangan **tidak mencakup layanan medis kuratif seperti rumah sakit atau klinik pengobatan, melainkan lebih berorientasi pada akomodasi fasilitas aktivitas fisik, serta dukungan mental dan sosial**. Lokasi yang dipilih berada di kawasan perkotaan strategis untuk mempertimbangkan aksesibilitas pengunjung dari seluruh kalangan masyarakat. Selain itu, pendekatan Multi-Sensory diterapkan dalam pengaturan tata ruang dan elemen desain untuk mendorong gaya hidup sehat secara tidak langsung.

Kajian



Persoalan Desain



1.5 Originalitas & Novelty

No	Judul Studi Sebanding	Pendekatan Desain	Lokasi	Perbedaan Utama dengan Perancangan
1	Perencanaan dan Perancangan Wellness Center dengan Pendekatan Healing Environment di Desa Angseri, Baturiti, Tabanan, Bali (Bahy et al., 2022)	Healing Environment	Tabanan, Bali	Fokus pada pendekatan healing environment di kawasan pedesaan; tidak mengintegrasikan pendekatan multisensori secara eksplisit; tidak dirancang sebagai pusat wellness perkotaan terpadu.
2	Perancangan Health-Wellbeing Center di Kota Jakarta dengan Pendekatan Healing Environment (Afief & Martiningrum, 2024)	Healing Environment	Jakarta	Pendekatan berbasis alam dan psikologis; tidak menekankan pengalaman multisensori secara eksplisit; tidak mengintegrasikan fungsi sosial-komunal seperti café atau workshop.
3	Perancangan Wellness Center di Kabupaten Bantul dengan Pendekatan Forest Bathing (Marcellino, 2024)	Forest Bathing (Shinrin-yoku)	Bantul	Berbasis interaksi langsung dengan hutan; tidak relevan untuk konteks urban seperti Bekasi; tidak mengadopsi pendekatan multisensori atau fungsi sosial-komunal.

2

Kajian Teori

Bab ini berisi kajian teori dan referensi yang menjadi landasan konseptual perancangan. Kajian meliputi tipologi bangunan *wellness center*, pendekatan *multi-sensory* dalam arsitektur, studi preseden, serta analisis konteks tapak. Melalui bab ini, perancangan memperoleh acuan ilmiah dan praktik yang dapat diadaptasi serta dikembangkan sesuai dengan kondisi masyarakat dan lingkungan di Kota Bekasi.



2.1 Kajian Tipologi Perancangan

2.1.1 Prinsip Wellness Center

Wellness center adalah **fasilitas yang dirancang untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan holistik individu, mencakup aspek fisik, mental, emosional, dan sosial**. Menurut penelitian dari Smith & Johnson (2023), "Wellness center bukan hanya tempat untuk berolahraga, tetapi juga pusat yang mengintegrasikan berbagai layanan kesehatan preventif dan promotif." Hal ini diperkuat oleh konsep yang diungkapkan oleh Myers & Rosner (2019) yang menjelaskan bahwa "Wellness merupakan proses aktif dalam menyadari dan membuat pilihan menuju kehidupan yang lebih sukses".

A. Prinsip Wellness Center

Prinsip wellness yang dianut mencakup pendekatan holistik, pencegahan dan promosi kesehatan, personalisasi layanan, pembangunan komunitas, dan keberlanjutan. Penggunaan kata "urban" menekankan bahwa **fasilitas ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Kota Bekasi dengan tingkat kesibukan dan stres yang tinggi, keterbatasan ruang terbuka, dan kebutuhan akan aksesibilitas**. Menurut penelitian dari Lee & Kim (2022), "Urban wellness center dirancang untuk menciptakan oasis kesehatan di tengah hiruk pikuk kota, menyediakan ruang untuk relaksasi, aktivitas fisik, dan interaksi sosial."

Tren global menunjukkan peningkatan permintaan akan layanan kesehatan preventif dan promotif, terutama di perkotaan, di mana integrasi teknologi dan desain biofilik menjadi semakin penting. Integrasi teknologi memungkinkan pemantauan kesehatan, penyediaan program latihan, dan fasilitasi interaksi sosial, sementara desain biofilik menciptakan lingkungan yang menenangkan dan menyegarkan melalui penggunaan elemen-elemen alam.



B. Aspek Kesehatan dalam Wellness Center

Menurut Smith & Johnson (2023), pencapaian kesehatan dalam wellness center tidak hanya untuk kesehatan fisik secara umum, namun juga terdapat beberapa aspek kesehatan lainnya yaitu :

1. Kesehatan Mental

Kesehatan mental didefinisikan sebagai kondisi di mana individu mampu menyadari potensi dirinya, mengelola tekanan hidup, serta berkontribusi secara produktif kepada komunitas (World Health Organization, 2018). Dalam konteks Bekasi, tekanan hidup dari pekerjaan informal dan kondisi sosial ekonomi yang fluktuatif menjadikan isu kesehatan mental semakin relevan. Seluruh masyarakat mulai dari pelajar, pekerja, hingga pengurus rumah tangga kerap mengalami stres berkepanjangan akibat masalah kesibukan dan penghasilan.

2. Kesehatan Emosional

Sementara itu, kesehatan emosional merujuk pada kemampuan individu dalam mengenali dan mengelola perasaan dengan tepat. Di tengah kehidupan urban yang cepat dan sering kali individualistik seperti di Bekasi, pentingnya memiliki ketahanan emosional menjadi kunci untuk menjaga stabilitas psikologis. Goleman (1995) dan Kabat-Zinn (2003) menjelaskan bahwa kemampuan mengekspresikan emosi secara sehat dan membangun hubungan interpersonal yang positif sangat berpengaruh terhadap kualitas hidup sehari-hari, terutama dalam menghadapi tekanan sosial dan ekonomi.

3. Kesehatan Sosial

Kesehatan sosial tidak kalah penting, terutama di lingkungan kota yang padat dan heterogen seperti Bekasi. Kesehatan sosial berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam membangun hubungan yang bermakna dan merasa terhubung dengan komunitas sekitarnya. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa terbatasnya ruang publik, kurangnya ruang interaksi yang nyaman, serta fragmentasi sosial menjadi tantangan tersendiri dalam memperkuat solidaritas antarwarga.

B1. Pengaruh Aktivitas Fisik bagi Kesehatan Mental dan Emosional

Untuk meningkatkan kesehatan mental dan emosional masyarakat, Penelitian menunjukkan bahwa **aktivitas fisik dapat membantu mengurangi gejala depresi dan kecemasan, serta meningkatkan kesejahteraan emosional secara keseluruhan (Smith et al., 2019)**. Peningkatan aktivitas fisik juga dikaitkan dengan berbagai manfaat psikologis lainnya, seperti penurunan tingkat stres dan perasaan cemas, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kondisi mental individu (Hale et al., 2021). Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan di lingkungan alam memberikan efek yang lebih kuat dalam mendukung kesehatan mental. Kombinasi antara efek restoratif dari alam dan manfaat fisiologis dari bergerak aktif menciptakan dampak positif yang lebih besar terhadap keseimbangan emosional dan ketenangan pikiran (Bratman et al., 2019). Sehingga disimpulkan bahwa **aktivitas fisik yang dilakukan secara teratur memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kesehatan mental dan emosional**.

B2. Pemenuhan Aspek Sosial dalam Wellness Center

Dalam **aspek sosial, Ruang-ruang inklusif yang memungkinkan warga untuk berinteraksi secara spontan maupun terprogram—seperti taman komunitas, area workshop, dan ruang diskusi terbuka—**perlu dihadirkan sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan kesehatan sosial dan emosional. Selain itu, aktivitas fisik juga dapat menjadi ajang interaksi terutama untuk aktivitas olahraga berkelompok kecil maupun besar.

Sebagaimana dijelaskan oleh Berkman et al. (2000), kesehatan sosial merupakan komponen penting dari kesejahteraan, dan desain wellness center harus memfasilitasi interaksi sosial yang bermakna. Dengan memperhatikan ketiga aspek ini, wellness center di Bekasi tidak hanya menjadi tempat perawatan fisik, tetapi juga menjadi pusat pemulihan mental dan emosional secara preventif.

2.1.2 “Wellness” bagi Masyarakat Kota Bekasi

A. Kondisi Masyarakat Heterogen Kota Bekasi

Kota Bekasi merupakan wilayah urban yang dinamis dengan populasi aktif dan mobilitas tinggi. Kesibukan warga yang terbagi dalam segmen pelajar, pekerja, dan ibu rumah tangga menunjukkan keterbatasan waktu luang yang tidak seragam. hal ini menimbulkan **konsekuensi tertentu pada aktivitas wellness masyarakat berdasarkan kesibukan heterogen**, seperti ;

- **Konsekuensi Pelajar**

Pelajar di Bekasi menghadapi tantangan dalam menyisihkan waktu untuk berolahraga akibat padatnya jadwal akademik, kegiatan ekstrakurikuler dan les diluar sekolah sehingga waktu yang tersisa untuk kegiatan fisik hanya ada di sore hingga malam hari untuk menunjang kesehatan fisik mereka.. Meskipun terdapat ajang seperti Pekan Olahraga Pelajar Daerah (Popda) yang melibatkan 1.578 atlet dari 23 kecamatan, partisipasi ini lebih banyak diikuti oleh siswa yang sudah aktif dalam bidang olahraga tertentu .

- **Konsekuensi Pekerja**

Pekerja di Kota Bekasi yang didominasi dengan pekerja kantor, cenderung menghabiskan sebagian besar harinya untuk duduk di depan laptop dengan minim sekali pergerakan fisik. selain itu waktu mereka juga dihabiskan dengan perjalanan rumah-kantor yang beragam jaraknya, sehingga secara umum, peluang waktu untuk beraktivitas fisik hanya ada pada sore hingga malam hari.

- **Konsekuensi Ibu Rumah Tangga**

Tekanan ekonomi di Kota Bekasi menimbulkan banyaknya ibu rumah tangga yang berinisiatif membantu ekonomi keluarga dengan bisnis dari rumah. hal ini menciptakan kesibukan ganda untuk IRT karena juga harus mengurus rumah tangga. Kesibukan ini menyulitkan mereka untuk meluangkan waktu berolahraga, walaupun kegiatan bisnis dan mengurus rumah tangga tidak terikat dengan waktu tertentu.

Heterogenitas masyarakat tersebut menyebabkan konsekuensi tertentu bagi masyarakat untuk mencapai kebahagiaan holistik. Dengan gaya hidup urban yang sibuk, **masyarakat Kota Bekasi mencari cara efisien dengan menyalurkan kebutuhan ini melalui komunitas berbasis hobi**, terutama yang melibatkan aktivitas fisik. Contohnya adalah komunitas bulu tangkis dan bola pingpong di Perumahan Kemang Pratama, yang memanfaatkan Balai RW sebagai sarana berkumpul dan berolahraga bersama.

Selain komunitas kecil berbasis kompleks perumahan, ada juga beberapa komunitas besar yang dapat diikuti secara umum dan memiliki aktivitas yang terstruktur. berikut beberapa contoh komunitas hobi di Kota Bekasi :

- Bekasi Runners
- Komunitas Yoga Decathlon Summarecon Bekasi
- Festival Olahraga Masyarakat oleh KORMI
- CEO Runners



Komunitas Bekasi Runners di Kota Bekasi
Sumber : kumparan.com & instagram.com



Komunitas Yoga Decathlon Summarecon Bekasi
Sumber : malbekasi.com

B. “Urban Wellness Center” Untuk Masyarakat Kota Bekasi

Dapat disimpulkan bahwa masyarakat Kota Bekasi, yang sebagian besar menjalani kehidupan “urban” dengan aktivitas rutin di kantor atau sekolah, umumnya mencari kebahagiaan holistik dengan kegiatan yang mampu menyeimbangkan tiga aspek utama wellness: fisik, sosial, dan mental. Karena waktu mereka terbatas, aktivitas yang dipilih biasanya bersifat **langsung, menyenangkan, dan bisa dilakukan bersama komunitas**.

Kegiatan seperti lari pagi bersama (Bekasi Runners), bersepeda mingguan (komunitas Gowes Sweet), hingga olahraga tradisional di CFD seperti Egrang dan Tarik tambang, menunjukkan bahwa masyarakat Bekasi menyukai aktivitas dengan karakteristik :

1. Membuat tubuh tetap aktif
2. Menawarkan ruang untuk bersosialisasi secara santai
3. Memiliki unsur kesenangan atau nostalgia
4. Tidak terasa seperti “kewajiban kesehatan” tapi justru sebagai pelepas stres

B1. Konsekuensi Kesibukan Masyarakat terhadap Aktivitas Wellness

1. Penyesuaian Waktu Operasional dan Ketersediaan Ruang

Sebagai konsekuensi keterbatasan waktu warga, wellness center perlu didesain sebagai fasilitas yang **aktif hingga malam dengan pencahayaan yang baik, keamanan yang terjamin, dan suasana yang tetap nyaman untuk beraktivitas**.

2. Penyediaan Program Fleksibel dan Berbasis Komunitas

Wellness center sebaiknya memiliki beragam program dengan jadwal yang fleksibel, seperti:

- Kelas olahraga sore dan malam (yoga, Zumba, senam, latihan fungsional).
- Area olahraga tanpa instruktur seperti jogging track dan fitness corner yang bisa digunakan kapan saja.
- Ruang komunitas untuk mendukung aktivitas bersama, seperti klub jalan kaki atau komunitas senam ibu-ibu.



Diagram Kebutuhan Wellness Masyarakat Urban Bekasi
Sumber : penulis 2025

3. Integrasi dengan Kebutuhan Sosial dan Psikologis

Karena aktivitas fisik berkaitan erat dengan kesehatan mental dan sosial, desain wellness center di Bekasi juga harus menyediakan ruang untuk relaksasi dan interaksi sosial:

- Taman interaktif, ruang duduk komunal, dan kafe sehat untuk bersosialisasi.
- Ruang terbuka untuk kegiatan non-formal seperti kelas luar ruangan, atau diskusi komunitas.

Sehingga wellness center bukan hanya menjadi tempat berolahraga, tetapi juga ruang rekreasi dan pemulihan emosional di tengah tekanan urban.

4. Lokasi Perancangan

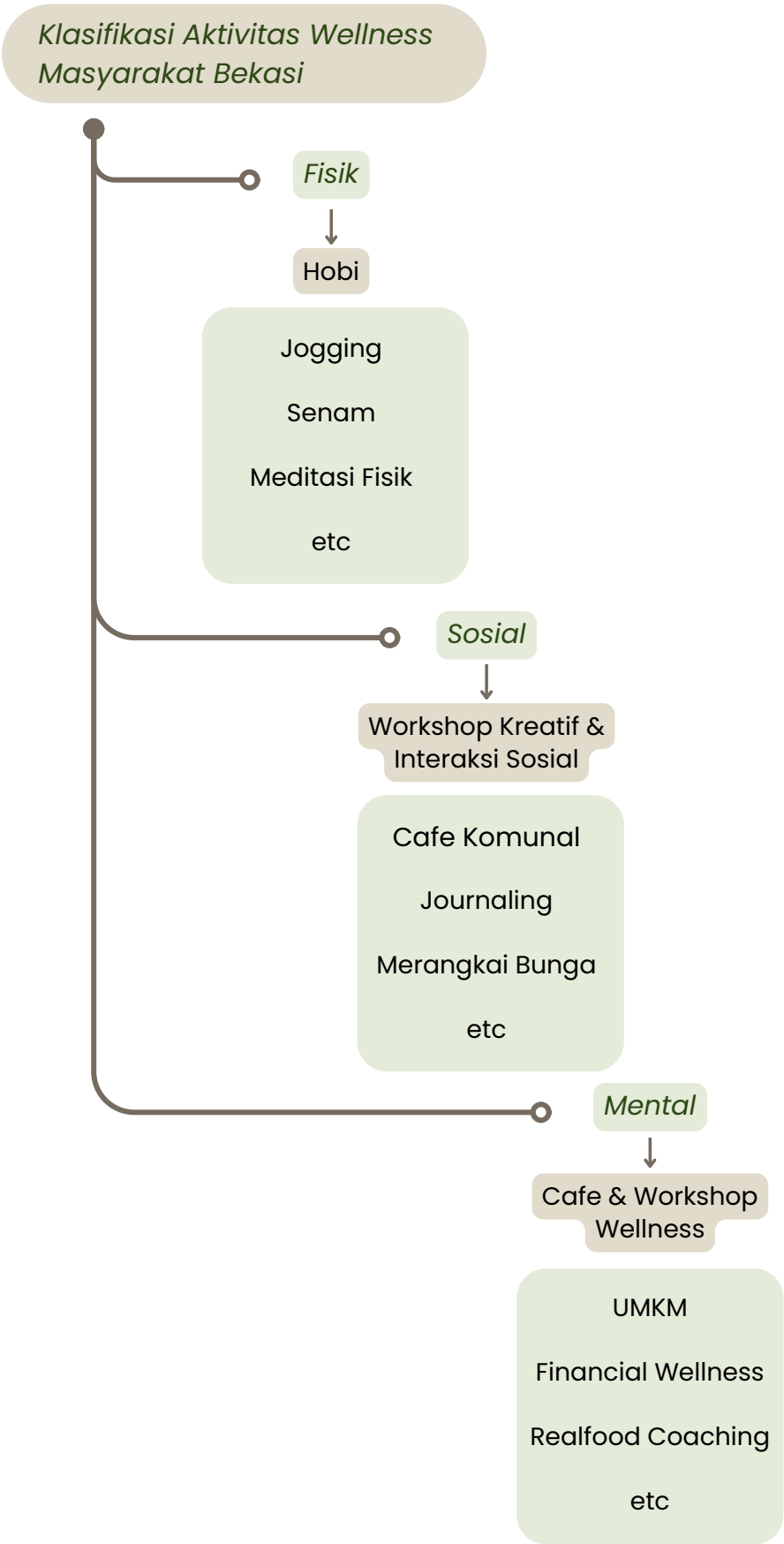
Karena jarak dan waktu tempuh menjadi kendala utama (terutama bagi pekerja), perancangan wellness center harus mempertimbangkan lokasi strategis yang mudah diakses dengan transportasi umum atau jalur pedestrian.

B2. Kriteria Urban Wellness Center Kota Bekasi

Dari kajian mengenai kondisi masyarakat “urban” Kota Bekasi, didapatkan bahwa selain sebagai fasilitas olahraga, wellness center yang ideal untuk masyarakat juga perlu memenuhi kriteria sebagai berikut:

- **Fleksibel dan Komunal**
Ruang-ruang serbaguna yang bisa diadaptasi oleh komunitas sesuai kebutuhan mereka—misalnya pagi digunakan untuk yoga, sore untuk latihan dance, malam untuk komunitas lari berkumpul dan evaluasi progres.
- **Fasilitas Aktivitas Fisik Ringan hingga Menengah**
Akomodasi fasilitas olahraga sesuai preferensi masyarakat seperti jogging atau area untuk cardio ringan seperti zumba, aerobik, muay thai, dance, atau senam lansia untuk aktivitas fisik yang terjangkau dan tidak mengintimidasi.
- **Ruang Kreatif Sosial**
Bukan hanya ruang kumpul, tapi tempat yang memungkinkan terciptanya interaksi dan kolaborasi kreatif, seperti:
 - Workshop sehat & kreatif
 - Cafe Komunal sebagai titik temu sosial
 - Open area sebagai pendukung terciptanya interaksi sederhana
- **Program Mental Wellness yang Ringan & Relevan**
 - Sesi sharing komunitas dengan coach atau psikolog (ringan, santai)
 - Yoga & Meditasi terpandu
 - Area relaksasi dengan elemen alami seperti tanaman, aroma terapi, dan pencahayaan lembut
- **Jam Operasional Fleksibel**
Karena banyak warga yang hanya bisa aktif di malam hari atau akhir pekan, maka wellness center harus buka di luar jam kerja normal dan mendukung kegiatan malam.
- **Fasilitas Pendukung Komunitas**
Seperti loker, shower, wifi, minuman sehat, dan ruang istirahat. Hal ini kecil, tapi sangat penting untuk mendukung kenyamanan pengguna.

Sehingga dapat di klasifikasikan aktivitas pendukung wellness seperti apa yang dapat mendukung kesehatan holistik masyarakat secara prefentif, yaitu sebagai contoh berikut :



C. Preferensi Olahraga Masyarakat Kota Bekasi

Untuk memenuhi kesehatan fisik masyarakat, maka diperlukan penyesuaian jenis aktivitas fisik/olahraga yang sesuai dengan preferensi olahraga masyarakat Kota Bekasi. Tercermin dari survei YouGov dan Decathlon (2021) serta pengamatan aktivitas di ruang publik seperti Car Free Day (CFD), menunjukkan keragaman minat masyarakat yang signifikan. Olahraga seperti **berlari, jogging, yoga, gym, bersepeda, tenis, dan bela diri** mendominasi pilihan masyarakat urban, mencerminkan kebutuhan akan aktivitas fisik yang intens dan terstruktur. Di sisi lain, minat terhadap **olahraga tradisional seperti egrang dan tarik tambang** saat CFD mengindikasikan adanya keinginan untuk berinteraksi dengan warisan budaya dan aktivitas komunal yang menyenangkan.

Setiap jenis olahraga ini memiliki karakteristik spasial dan fungsional yang berbeda, yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan urban wellness center. Misalnya, **lari dan jogging membutuhkan jalur yang panjang dan aman, yoga memerlukan ruang yang tenang dan fleksibel, gym membutuhkan peralatan yang lengkap dan tertata, sementara olahraga tradisional membutuhkan ruang terbuka yang luas dan datar.**

Lebih lanjut, fasilitas pendukung seperti **ruang ganti, kamar mandi, area penyimpanan, dan ruang istirahat** perlu dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik setiap jenis olahraga. Integrasi teknologi, seperti aplikasi seluler dan layar interaktif, dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang jadwal kelas, program latihan, dan komunitas olahraga, serta memfasilitasi interaksi sosial dan motivasi.



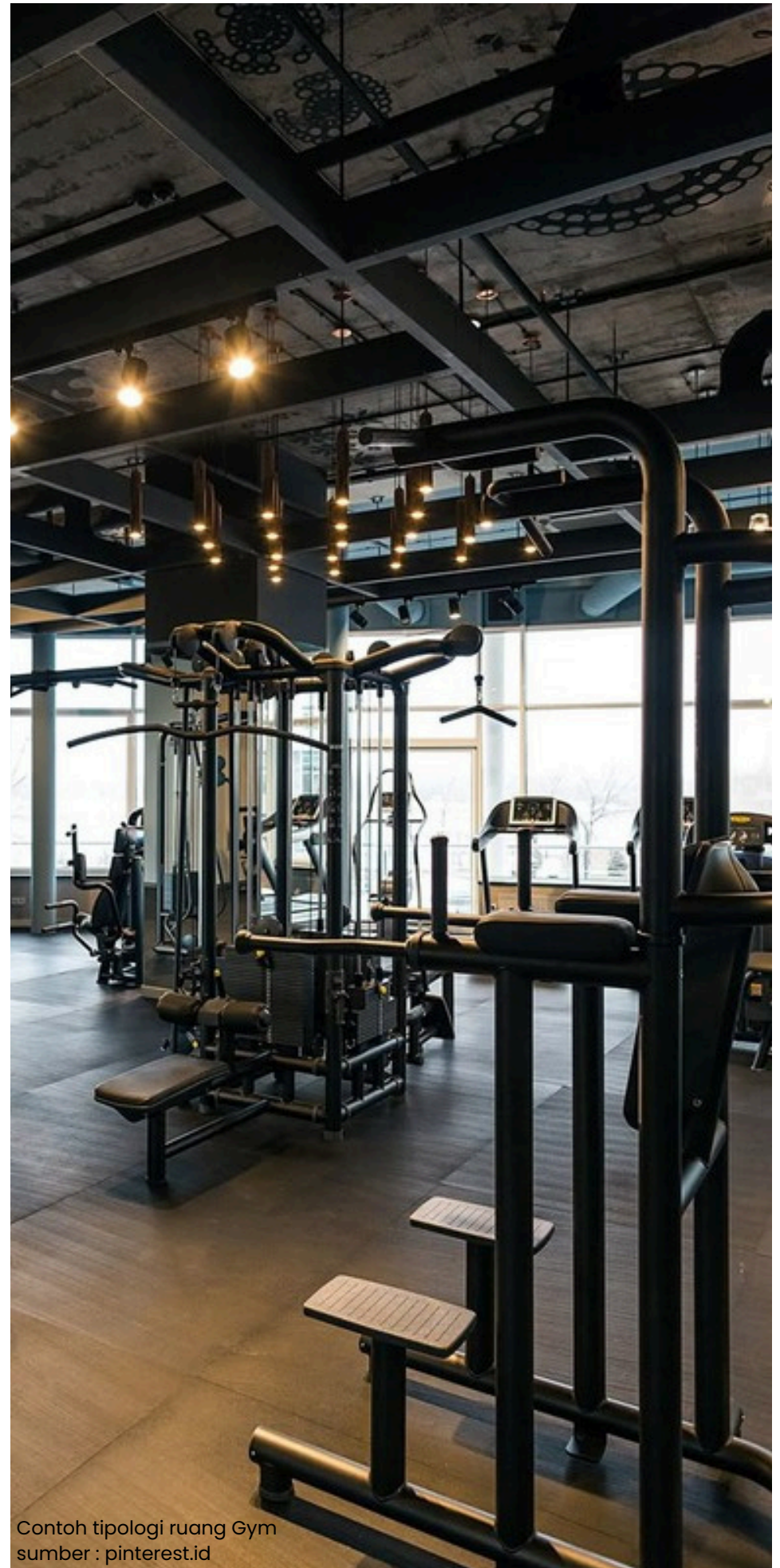
D. Kajian Tipologi Ruang Olahraga

1. Tipologi Ruang Gym

Menurut Puspitarani (2010:22), terdapat beberapa standar dasar yang harus dipenuhi dalam perancangan ruang olahraga kebugaran, yaitu:

- Ruang kebugaran harus dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal dan tetap berfungsi dengan baik setidaknya selama sepuluh tahun.
- Fasilitas seperti loker, kamar mandi bilas, dan ruang ganti sebaiknya ditempatkan di area tengah bangunan untuk memudahkan akses dan pelayanan ke seluruh zona aktivitas.
- Permukaan lantai harus kuat, tidak mudah retak, stabil, memiliki daya dukung yang memadai, mampu meredam suara, tahan panas, tidak licin, dan idealnya menggunakan pelapis antistatis agar mencegah terjadinya kecelakaan saat alat digunakan.
- Dinding ruangan dilengkapi dengan cermin setinggi tubuh agar pengguna dapat memantau dan mengoreksi gerakan saat berolahraga. Tinggi langit-langit minimum adalah 2,4 meter.
- Sirkulasi udara di dalam ruang harus optimal, dengan pergantian udara antara 8 hingga 10 kali dalam satu jam.
- Sistem listrik untuk alat fitness dan sistem audio harus dipisahkan agar tidak saling mengganggu.
- Pencahayaan dalam ruang olahraga harus memiliki intensitas minimal 120 lux. Sementara itu, suhu ruang ideal dijaga antara 2 hingga 15 derajat Celsius.
- Luas kaca pada ruangan sebaiknya mencakup 20% dari total luas permukaan dinding dan harus didukung pencahayaan interior yang tidak menyilaukan, misalnya dengan penggunaan tirai anti-silau.

Mengacu pada Neufert (2002:157), ruang fitness seluas 75 m² mampu menampung sekitar 20 unit alat kebugaran. Berdasarkan data tersebut, dapat diperkirakan bahwa rata-rata kebutuhan luas per pengguna alat berada dalam kisaran tertentu.



Contoh tipologi ruang Gym
sumber : pinterest.id

2. Tipologi Studio Yoga

Menurut Pambudi (2018), terdapat beberapa persyaratan dalam merancangan ruang Yoga, sehingga pengguna dapat melakukan training yoga dengan efektif :

- **Fleksibilitas Ruang**
 - Ruang yoga harus dirancang dengan fleksibilitas tinggi untuk mengakomodasi berbagai jenis gerakan dan postur yoga.
 - Area latihan sebaiknya lapang dan bebas dari hambatan untuk memungkinkan pergerakan bebas.
- **Integrasi dengan Alam**
 - Desain ruang yoga idealnya menyatu dengan lingkungan alam sekitar, seperti penggunaan material alami dan pencahayaan alami.
 - Keterbukaan terhadap elemen alam dapat meningkatkan pengalaman meditasi dan relaksasi.
- **Kualitas Akustik**
 - Pengendalian akustik penting untuk menciptakan suasana tenang dan mendukung konsentrasi.
 - Penggunaan bahan penyerap suara dan desain yang meminimalkan gangguan suara dari luar sangat dianjurkan.
- **Pencahayaan**
 - Pencahayaan alami yang cukup sangat penting, namun harus dikendalikan agar tidak menyilaukan.
 - Penggunaan tirai atau elemen penyangkai cahaya dapat membantu mengatur intensitas cahaya yang masuk.
- **Ventilasi dan Sirkulasi Udara**
 - Ventilasi alami yang baik diperlukan untuk menjaga kualitas udara dan kenyamanan termal.
 - Desain yang memungkinkan aliran udara silang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna.
- **Material dan Warna**
 - Pemilihan material dan warna yang alami dan menenangkan dapat mendukung suasana meditatif.
 - Material seperti kayu dan warna-warna netral atau hangat disarankan untuk menciptakan atmosfer yang mendukung praktik yoga.
- **Privasi dan Ketentraman**
 - Ruang yoga harus memberikan privasi yang cukup untuk pengguna, menghindari gangguan visual dan auditori dari luar.
 - Desain yang mempertimbangkan orientasi dan penempatan ruang dapat membantu mencapai ketentraman yang diinginkan.



Contoh tipologi Studio Yoga
sumber : pinterest.id

3. Tipologi Studio Pilates

Dimensi dan Tata Letak

- Ruang harus memiliki area yang cukup untuk gerakan bebas dan penggunaan alat seperti Reformer dan Cadillac (Mariana Tek, 2021).
- Tata letak perlu mempertimbangkan sirkulasi antar peralatan dan jumlah peserta (BASI Systems, 2020).

Pencahayaan

- Disarankan memanfaatkan pencahayaan alami sebanyak mungkin untuk menciptakan suasana tenang dan terang (Mariana Tek, 2021; Nkey Architects, 2023).
- Pencahayaan buatan yang digunakan harus lembut dan tidak menyilaukan (SocialDesign Magazine, 2020).

Akustik dan Lokasi

- Studio sebaiknya tidak berdekatan dengan sumber kebisingan seperti restoran atau pusat kebugaran lain (BASI Systems, 2020).
- Akustik ruang harus mendukung konsentrasi dan relaksasi pengguna.

Material dan Estetika

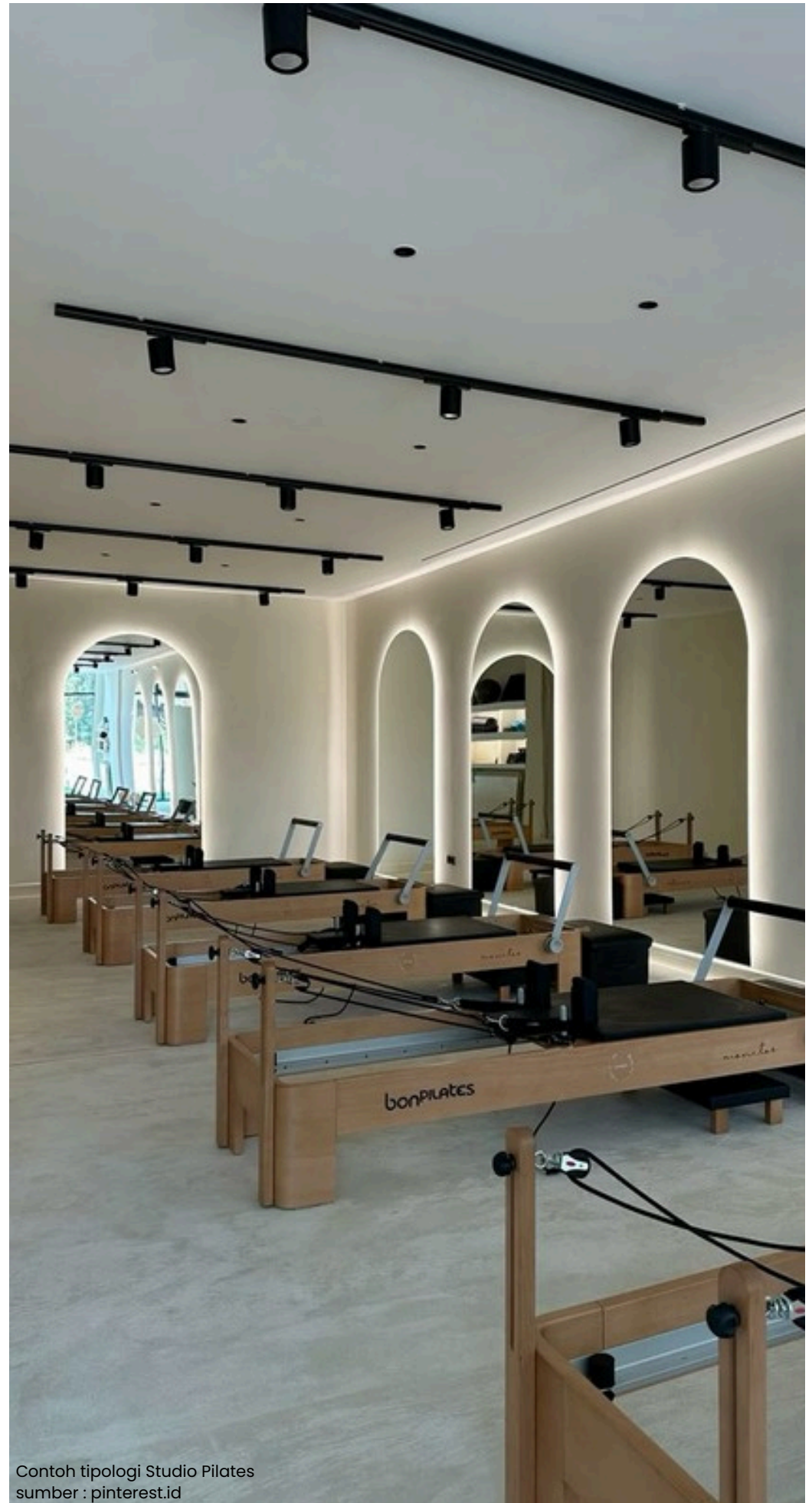
- Gunakan material alami seperti kayu dan batu untuk memberikan kesan hangat dan alami (Nkey Architects, 2023).
- Palet warna netral dan monokromatik mendukung atmosfer relaksasi dan fokus (SocialDesign Magazine, 2020).

Cermin dan Visual

- Pemasangan cermin di dinding penting untuk membantu peserta memantau gerakan mereka selama latihan (Deneva, 2021).

Fasilitas dan Penyimpanan

- Sediakan rak atau lemari penyimpanan untuk peralatan Pilates, handuk, dan barang pribadi (BASI Systems, 2020; Deneva, 2021).
- Ruang ganti atau area transisi juga diperlukan untuk kenyamanan pengguna.



Contoh tipologi Studio Pilates
sumber : pinterest.id

4. Tipologi Studio Senam

1. Material dan Keamanan Lantai

- Lantai harus kokoh, stabil, tidak licin, dan memiliki daya serap suara dan panas yang baik untuk mencegah cedera (Puspitarani, 2010).
- Disarankan menggunakan material seperti karet atau vinil yang empuk dan tahan benturan (Indri, 2019).

2. Pencahayaan dan Sirkulasi Udara

- Ruang memerlukan sirkulasi udara alami yang baik, dengan pergantian udara 8–10 kali per jam (Puspitarani, 2010).
- Intensitas cahaya minimal 120 lux, dan pencahayaan tidak menyilaukan (Puspitarani, 2010).
- 20% permukaan ruangan sebaiknya berupa kaca untuk pencahayaan alami (Puspitarani, 2010).

3. Tinggi Plafon dan Cermin

- Plafon minimal 2,4 m agar ruang gerak aman dan leluasa (Puspitarani, 2010).
- Dinding sebaiknya dipasang cermin setinggi tubuh manusia untuk membantu koreksi postur saat berolahraga (Indri, 2019).

4. Zonasi dan Tata Ruang

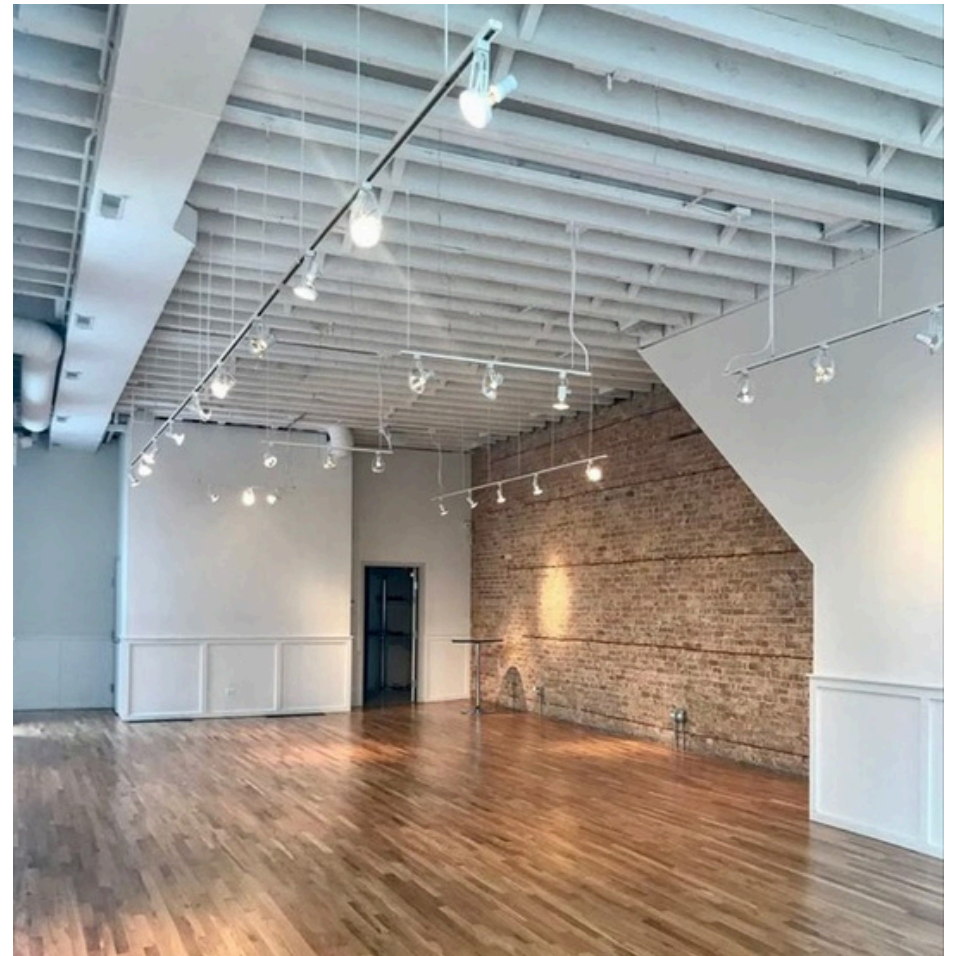
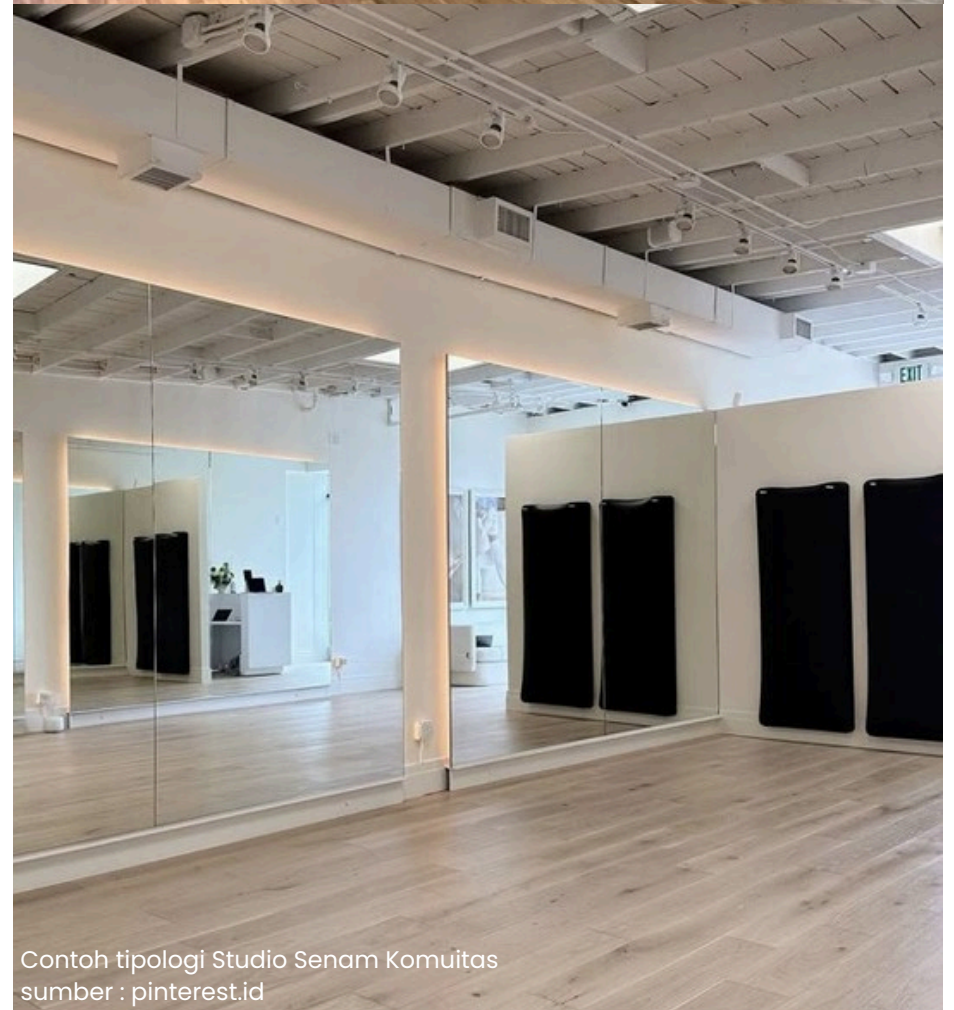
- Ruang loker, ganti, dan pembilasan diletakkan di tengah gedung untuk menjangkau semua area (Puspitarani, 2010).
- Tata ruang perlu mempertimbangkan alur sirkulasi dan pembagian ruang privat/semi privat/publik (Qahar, 2021).

5. Aspek Estetika dan Psikologis

- Interior dapat mengadopsi konsep "Harmony Through Nature" dengan elemen alami, bentuk organik, dan warna menenangkan (Appelia & Purwoko, 2023).
- Pemilihan warna dan pencahayaan juga harus menunjang suasana rileks dan semangat (Wijaya & Susan, 2023).

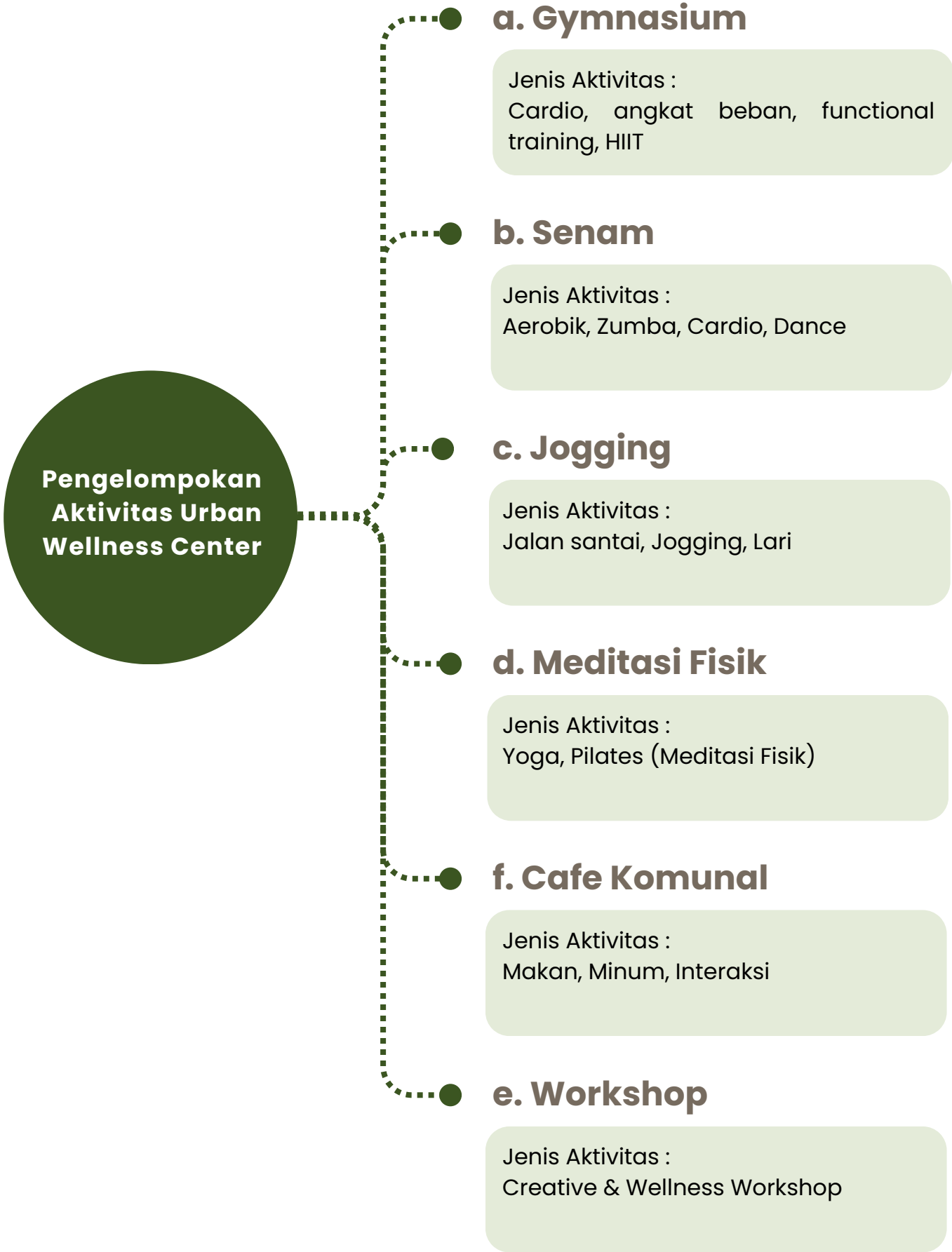
6. Fasilitas Pendukung

- Diperlukan area tambahan seperti ruang pemanasan, sauna, ruang istirahat, dan penyimpanan alat (Indri, 2019; Pangestu & Istanto, 2024).
- Tersedia juga area untuk kelas kelompok kecil atau individual, dengan alat bantu senam (Pangestu & Istanto, 2024).



Contoh tipologi Studio Senam Komunitas
sumber : pinterest.id

2.1.3 Perilaku Pengguna Wellness Center

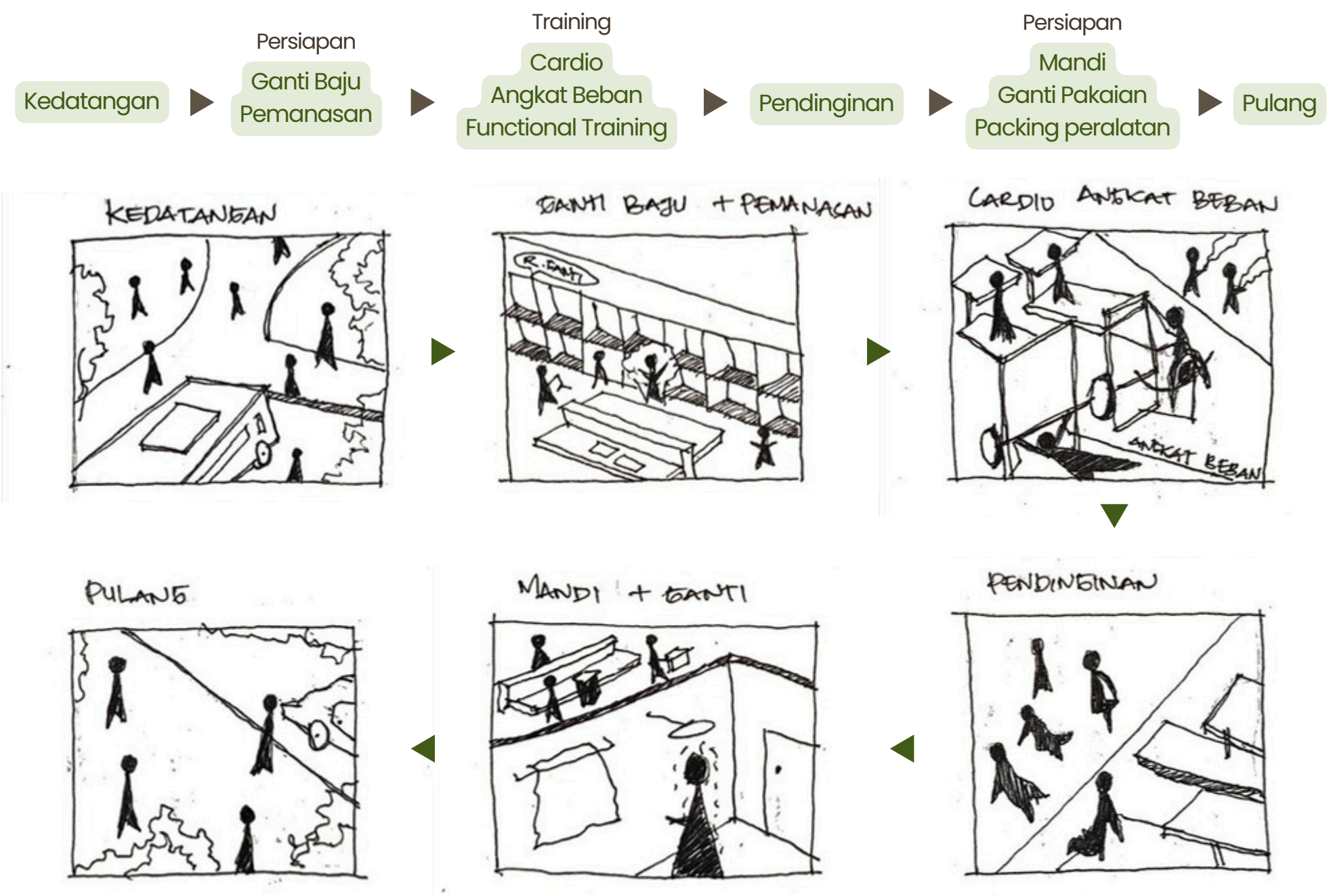


A. Perilaku Pengguna Gym

A1. Profil Pengguna

Profil	Usia	Tujuan
Pekerja / Karyawan	20-40	Menjaga kebugaran dan keseimbangan pola hidup
Mahasiswa & Pelajar	15-22	Menjaga kebugaran dan gaya hidup sehat
Ibu Rumah Tangga	25-40	Menjaga kebugaran dan body shaping
Peminat Fitness & Olahraga	20-45+	Fokus pada body building/shaping dan peningkatan performa fisik

A2. Diagram Alur Aktivitas



A3. Analisis Perilaku Pengguna Gym

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Membawa peralatan pribadi (handuk, air minum, pakaian ganti)	Loker pribadi dengan sistem keamanan digital, ventilasi cukup, dan dekat ruang ganti.
	Konsumsi Suplemen Preworkout	Zona nutrisi ringan (pre-fuel zone): area kecil dekat pintu masuk gym dengan counter bar atau self-service station untuk minuman dan suplemen,
	Pemanasan dilakukan sebelum latihan di gym atau saat baru datang	Area pemanasan dengan lantai empuk, cermin, pencahayaan alami, dan cukup luas tanpa gangguan jalur sirkulasi utama (Yuwono, 2021).
	Beberapa menunggu giliran alat	Area tunggu/bench ringan dekat peralatan populer, ventilasi baik, bisa sambil stretching ringan.
Saat Kegiatan (Latihan sesuai kebutuhan)	Cardio (treadmill, sepeda statis, elliptical) → 15–30 menit	Area cardio menghadap jendela/outdoor (view), pencahayaan alami, sirkulasi udara baik, dan AC sesuai kebutuhan (Purwanto & Arfiani, 2017).
	Angkat beban → 30–60 menit	Ruang angkat beban dengan lantai kuat (rubber floor), cermin lebar, ventilasi, dan jarak antar alat cukup agar tidak padat (Yuwono, 2021).
	Functional training / HIIT → 20–45 menit	Zona terbuka multifungsi dengan pencahayaan terang, area bebas alat tetap, dan wall tools seperti TRX, matras, dll.
	Latihan sendiri, grup kecil, atau dengan personal trainer	Perlu pembagian zona latihan dengan skema fleksibel (individual vs grup), ruang konsultasi PT kecil, dan sirkulasi yang jelas.
	Beberapa merekam latihan untuk evaluasi	Cermin yang besar dan penempatan kamera/stand di beberapa titik aman, serta ruang cukup untuk gerakan (Maulana, 2022).

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Setelah Kegiatan	Pendinginan & stretching	Area cooling down dengan pencahayaan lembut, lantai anti slip dan suasana tenang.
	Mandi dan berganti pakaian	Shower room dan ruang ganti dengan sirkulasi dan drainase baik, privasi tinggi, serta aromaterapi ringan bisa jadi nilai plus.
	Sebagian membeli minuman protein atau makanan sehat di lokasi	Area grab & go: bar minuman sehat, kulkas display minuman, serta tempat duduk kasual untuk konsumsi cepat, atau area health cafe

A4. Preferensi Pengguna Gym

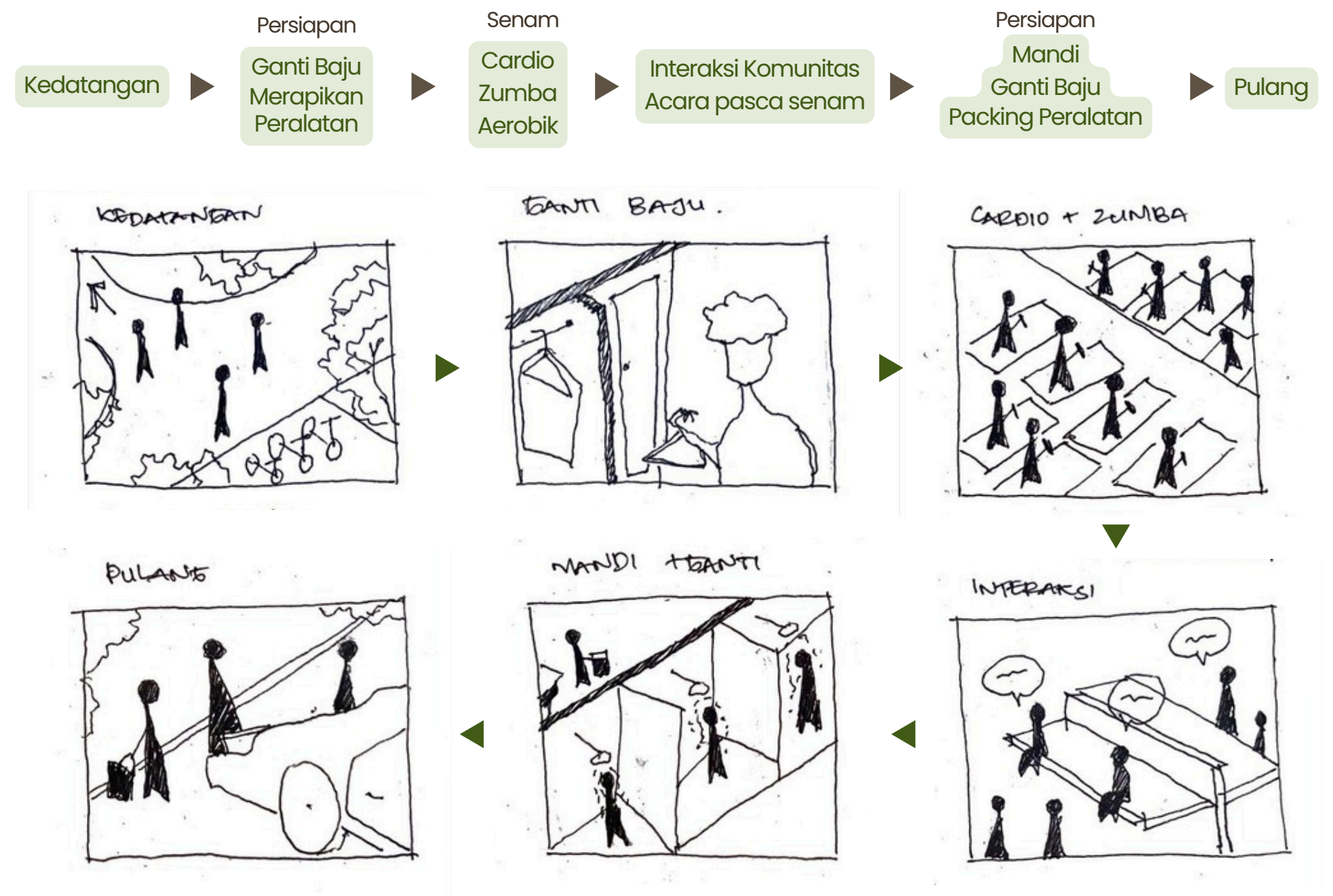
Keterangan	Preferensi	Arsitektural
Waktu	Dilakukan di luar jam kerja/kuliah.	<ul style="list-style-type: none">Sistem pencahayaan buatan optimal (lighting malam hari)Akses mudah & aman malam hari (penerangan jalan, CCTV)
Jenis Latihan	<ul style="list-style-type: none">Cardio: treadmill, sepeda statisBeban & fungsionalHIIT & circuit training	<ul style="list-style-type: none">Kelengkapan fasilitas dan jumlah alat yang memadai
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none">Peralatan lengkap & terawatShower & ruang gantiLoker penyimpanan aman	<ul style="list-style-type: none">Area servis & storage tersembunyi namun mudah diakses teknisiRuang ganti dengan sirkulasi baik, tidak lembabLoker user-friendly, aman (bisa pakai smart-lock)
Suasana	<ul style="list-style-type: none">Tidak terlalu ramaiAC dinginMusik energik tapi tidak berisik	<ul style="list-style-type: none">Kapasitas ruang dihitung agar tidak terlalu padatHVAC (sistem pendingin) dirancang optimalPeredam suara / akustik ruangan dipertimbangkan
Tambahan	<ul style="list-style-type: none">Tertarik pada makanan/minuman sehatMinuman protein, smoothies, camilan rendah kalori	<ul style="list-style-type: none">Fasilitas health cafe atau vending machine minuman sehat

B. Perilaku Pengguna Senam

B1. Profil Pengguna

Profil	Usia	Tujuan
Pekerja / Karyawan	20-40	Sebagai salah satu cara melepas lelah setelah bekerja
Mahasiswa & Pelajar	15-22	Tertarik dengan tren olahraga dinamis
Ibu Rumah Tangga	25-40	mencari olahraga yang menyenangkan & menjaga kebugaran.
Komunitas Senam	20-45+	bagian dari gaya hidup sehat bersama.

B2. Diagram Alur Aktivitas



B3. Analisis Perilaku Senam

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Pengguna datang dalam kelompok atau komunitas	Area komunal untuk berkumpul: plaza, ruang tunggu semi outdoor, atau lounge dengan seating fleksibel.
	Beberapa datang lebih awal untuk mempersiapkan acara atau update komunitas	Zona transisi sosial yang nyaman, bisa berupa teras, mini amphitheater, atau area interaksi terbuka.
	Terjadi interaksi ringan sebelum senam dimulai	
	Membawa perlengkapan pribadi (handuk, air minum, baju ganti)	Loker umum, rak sepatu, dan area penyimpanan ringan dekat ruang latihan.
	Melakukan pemanasan ringan sendiri atau berkelompok	Area pemanasan terbuka, lantai datar, empuk & antislip, bisa digunakan bersama sebelum kelas dimulai.
Saat Kegiatan	Aktivitas berlangsung 45–60 menit	Ruang latihan utama dengan ventilasi baik, pencahayaan cukup, dan lantai lentur (vinyl/karet kayu) untuk intensitas gerak tinggi.
	Musik cukup keras dan energik untuk membangkitkan semangat	sistem audio terintegrasi dan akustik ruangan yang dirancang tahan gema dan tidak bocor ke ruang lain.
	Dipimpin oleh instruktur dengan mic/headset	Sistem kelistrikan, tempat perangkat audio visual, dan zona instruktur yang mudah dilihat oleh semua peserta.
	Sering ada antusiasme tinggi, semangat kebersamaan, dan ekspresi kolektif	Layout ruang tanpa kolom, dengan jarak antar pengguna cukup (1,5 m per orang) dan sirkulasi udara alami.
	Beberapa peserta mengambil dokumentasi (foto/video)	Pencahayaan visual menarik, latar belakang bersih, serta spot "instagrammable" di dalam studio.

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Setelah Kegiatan	Pendinginan bersama (cooling down)	Area relaksasi ringan di dalam ruang utama, pencahayaan dikurangi, musik pelan.
	Berbincang santai setelah kelas, diskusi atau foto bersama	Area semi-outdoor dengan seating komunal, backdrop atau mural.
	Sebagian mandi, ganti baju	Shower & ruang ganti dengan akses langsung dari ruang utama.
	Beberapa menikmati konsumsi sehat bersama teman	Mini café/bar sehat di area publik, dengan menu grab & go, tempat duduk fleksibel, dan ambience santai.

B4. Preferensi Olahraga Komunitas

Keterangan	Preferensi	Arsitektural
Waktu	<ul style="list-style-type: none"> Pagi hari (sebelum kerja) Akhir pekan pagi (outdoor lebih disukai) 	<ul style="list-style-type: none"> Penyediaan ruang indoor dan/atau semi-outdoor yang dapat digunakan pagi hari Desain area fleksibel dengan bukaan cahaya alami
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> Kelas massal 10–30 orang Akses air minum & toilet Ruang ganti/shower 	<ul style="list-style-type: none"> Ventilasi maksimal (jendela atau AC) Toilet & shower terpisah dan mudah diakses Area refill air minum di dekat ruang aktivitas
Suasana	<ul style="list-style-type: none"> Enerjik & ramai Musik keras tetapi tetap nyaman Semangat komunitas 	<ul style="list-style-type: none"> Penataan akustik untuk ruang yang menyerap gema Sistem pencahayaan dinamis (warna-warni atau ambient light saat malam)
Peralatan	Beberapa membawa handuk kecil & botol minum, tidak banyak peralatan	<ul style="list-style-type: none"> Penyediaan rak terbuka atau gantungan dekat pintu masuk untuk barang ringan Loker komunal ukuran kecil untuk penyimpanan
Interaksi Sosial	<ul style="list-style-type: none"> Sangat interaktif & kolektif Komunitas sering diskusi sebelum /sesudah kelas 	<ul style="list-style-type: none"> Area duduk terbuka (bench panjang / tribun kecil) Desain pintu masuk/keluar yang memungkinkan pertemuan alami
Tambahan	Kadang digabung dengan bazar UMKM, komunitas sehat, atau event tematik mingguan	<ul style="list-style-type: none"> Area multifungsi outdoor/semi-outdoor (plaza, halaman) yang dapat digunakan untuk bazar atau event Desain fleksibel untuk pemasangan tenda/event temporer

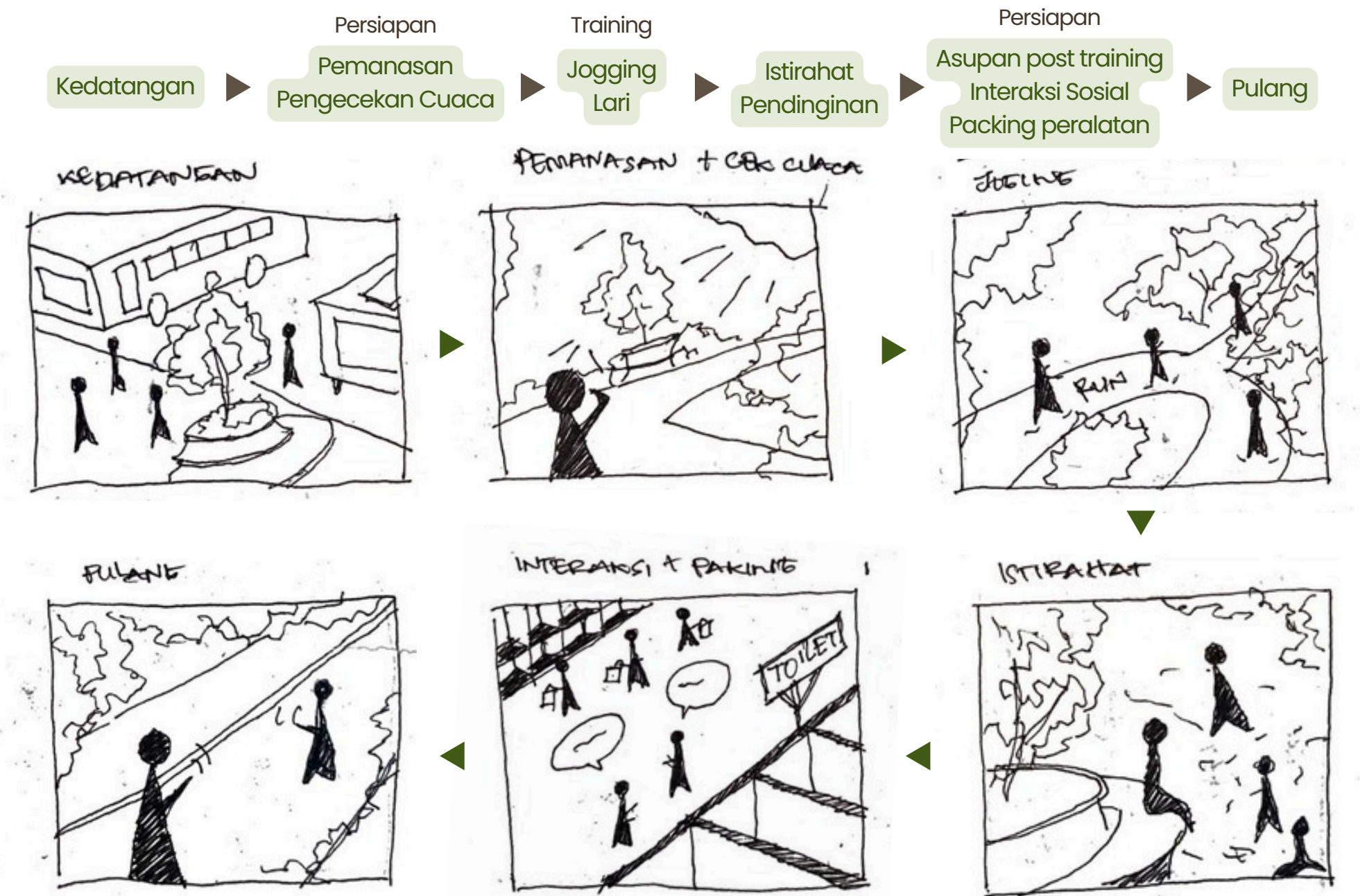
NOTE	Program Ruang	Material	Lansekap	Interior	Fasilitas
------	---------------	----------	----------	----------	-----------

C. Perilaku Pengguna Jogging

C1. Profil Pengguna

Profil	Usia	Tujuan
Pekerja / Karyawan	20-40	Sebagai salah satu cara melepas lelah setelah bekerja
Mahasiswa & Pelajar	15-22	menjadikan jogging sebagai olahraga ringan yang mudah dilakukan.
Ibu Rumah Tangga & Lansia aktif	25-40	lebih memilih jogging ringan untuk menjaga kebugaran.
Komunitas Pelari	20-45+	sering mengadakan sesi latihan bersama & fun run.

C2. Diagram Alur Aktivitas



C3. Analisis Perilaku Jogging

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas individu seperti akses masuk mandiri, signage arah, dan tempat tunggu kecil.
	Datang Dalam Grup	Kebutuhan area komunal dengan luasan ruang yang memadai
	Pemanasan Dinamis	Area pemanasan terbuka dengan lantai antislip
	Membawa perlengkapan (botol air, baju ganti, smart watch, etc)	Penyediaan loker penyimpanan dengan akses yang mudah dan strategis
	Cek Rute dan Cuaca	Digital display interaktif dekat titik start jogging track: menampilkan cuaca, suhu, dan info rute (panjang lintasan, spot istirahat, pencahayaan malam, dll).
Saat Kegiatan	<ul style="list-style-type: none">Jogging santai → 20-40 menit (3-5 km).Lari cepat → 30-60 menit (5-10 km).Latihan interval → 15-30 menit (HIIT running).	Jalur yang empuk (rubber track atau tanah padat), lebar cukup (min. 1,5 m), sirkulasi tidak saling potong (Syarifudin, 2022).
	Cenderung mendengarkan musik atau podcast saat berolahraga	Jalur dengan suara bising minimal, buffer vegetasi untuk meredam suara kendaraan (Hidayat, 2022).
	Terjadi Interaksi sosial cukup tinggi bagi yang berlari dalam grup atau komunitas.	Titik pertemuan strategis: area minum, duduk, informasi komunitas. Bisa juga berupa amphitheater kecil.
	Istirahat & minum saat olahraga	Dispenser air minum atau water fountain di titik tertentu sepanjang jalur (Syarifudin, 2022).

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Setelah Kegiatan	Pendinginan & stretching	Area pendinginan dengan tempat duduk yang dirancang untuk stretching
	Berganti pakaian atau shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Istirahat & konsumsi post training	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka (lahan hijau) & health cafe
	Sosialisasi stelah olahraga	Area komunal semi terbuka dengan tempat duduk berkelompok

C4. Preferensi Jogging

Keterangan	Preferensi	Arsitektural
Waktu	Pagi hari & Sore menjelang malam (Menghindari terik matahari dan memanfaatkan waktu sebelum / sepulang kerja.)	Jalur jogging dengan pencahayaan malam yang aman & efisien
Lokasi	<ul style="list-style-type: none">Area terbuka hijau (stadion, taman kota)Jalanan kompleks / car free day	<ul style="list-style-type: none">Jalur jogging terpisah dari kendaraan bermotorPenanaman pohon rindang sepanjang jalurSirkulasi udara terbuka alami
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none">Area pemanasan dan pereganganLoker penyimpananAkses toilet & air minum	Kelengkapan fasilitas yang disediakan
Suasana	<ul style="list-style-type: none">Nyaman & teduhTidak terlalu ramai (sampai mengganggu ketenangan)	<ul style="list-style-type: none">Desain lanskap dengan vegetasi peneduh alamiElemen pembatas visual untuk kenyamanan psikologis
Peralatan	Membawa botol minum, smartwatch, sepatu lari, tas pinggang	<ul style="list-style-type: none">Penyediaan bangku atau dinding duduk di sekitar lintasanRak gantung/tatakan botol sementaraZona rehat ringan sepanjang jalurArea refill air minum
Interaksi Sosial	<ul style="list-style-type: none">Sering dilakukan bersama komunitas atau temanBerbagi rute atau hasil lari di media sosial	<ul style="list-style-type: none">Penyediaan bangku atau dinding duduk di sekitar lintasanRak gantung/tatakan botol sementaraZona rehat ringan sepanjang Jalur

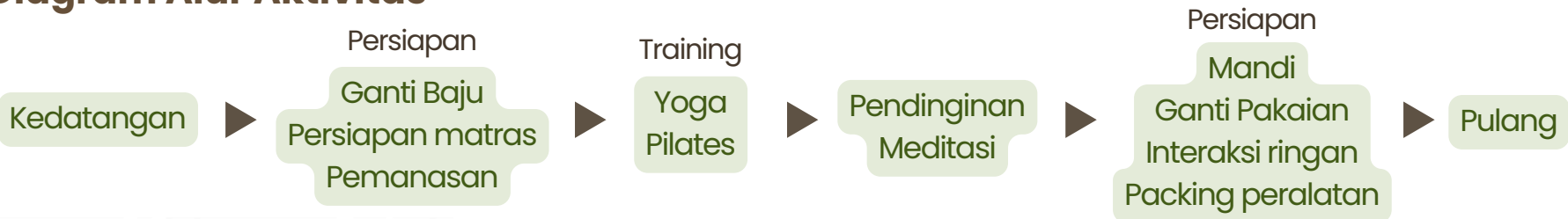
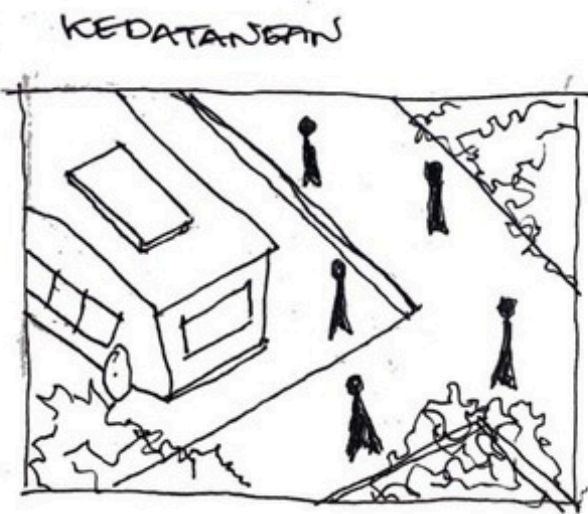
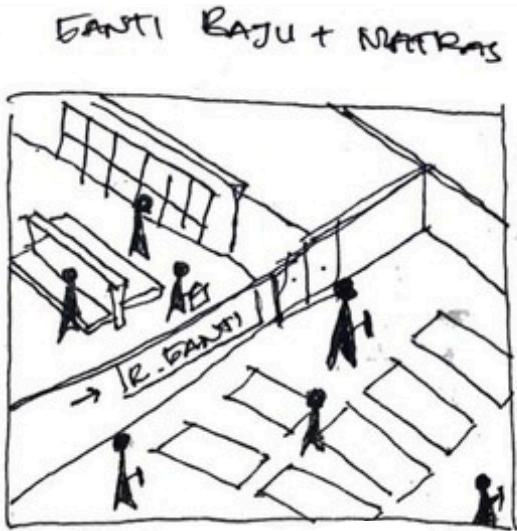
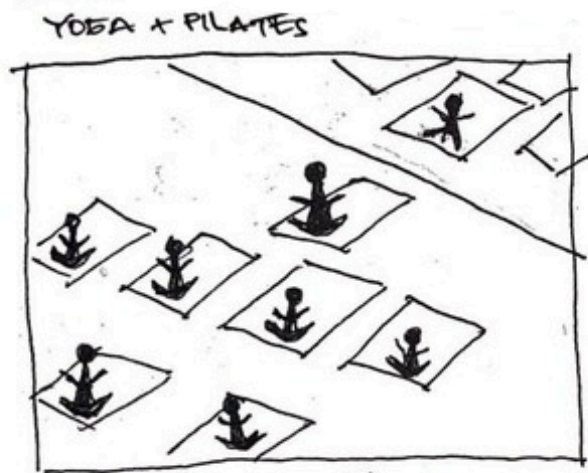
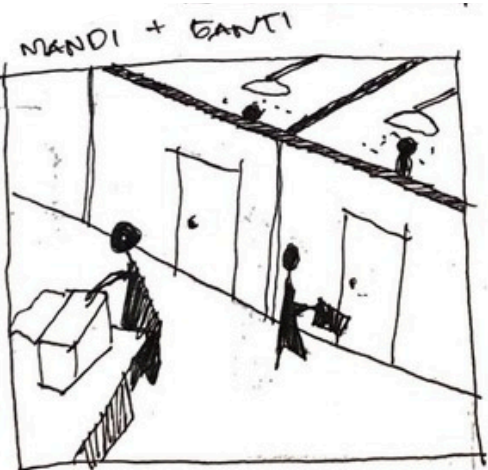
NOTE	Program Ruang	Material	Lansekap	Interior	Fasilitas
------	---------------	----------	----------	----------	-----------

D. Perilaku Pengguna Meditasi Fisik

D1. Profil Pengguna

Profil	Usia	Tujuan
Pekerja kantor & Wirausaha	20-40+	mencari aktivitas yang membantu mengurangi stres dan meningkatkan fokus.
Mahasiswa & Pelajar	15-22	tertarik dengan tren olahraga mindful yang juga bermanfaat bagi postur tubuh.
Ibu Rumah Tangga	25-40	ingin menjaga kebugaran dan fleksibilitas tubuh dengan latihan yang tidak terlalu intens.
Lansia Aktif	50+	memilih yoga sebagai latihan untuk meningkatkan keseimbangan dan kesehatan sendi.

D2. Diagram Alur Aktivitas



D3. Analisis Perilaku Meditasi

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu atau kelompok kecil	Ruang tunggu dengan suasana tenang; akses masuk yang tidak bising dan tidak bercampur dengan zona aktivitas lain.
	Membawa perlengkapan pribadi (matras, handuk, botol air)	Loker penyimpanan pribadi dekat ruang kelas, rak penyimpanan matras, ruang ganti kecil
	Hadir lebih awal untuk atur matras, posisi, dan personal space	Polapola lantai halus/tak terlihat sebagai panduan peletakan matras, membantu pengguna menjaga jarak tanpa merasa diatur kaku.
	Duduk santai atau meditasi ringan	Area transisi tenang seperti taman meditatif, seating area dengan lanskap atau aromaterapi ringan.
	Pemanasan Ringan	Area pemanasan dengan lantai empuk, privat/semi-privat, dan pencahayaan alami.
Saat Kegiatan	Durasi latihan 45–75 menit, terdiri dari pemanasan, latihan utama, pendinginan	Kelas yoga tertutup dengan ventilasi silang atau AC alami, langit-langit tinggi, dan pencahayaan lembut (Yuwono, 2021).
	Gerakan melibatkan pernapasan, fleksibilitas, keseimbangan, kekuatan otot inti	Lantai empuk (vinyl/kayu), suhu stabil, tidak licin, ruangan bebas distraksi visual dan suara (Yuwono, 2021).
	Suasana sangat tenang, hanya terdengar musik lembut atau instruktur	Peredam suara pada dinding/atap, minim visual clutter, material interior bertekstur hangat dan alami (Yuwono, 2021).
	Kelas terbagi berdasarkan level pengguna	Penyediaan ruang dengan fleksibilitas layout (partisi movable) atau beberapa ruang kelas dengan ukuran berbeda.

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Setelah Kegiatan	Pendinginan & relaksasi	
	Meditasi tambahan atau diskusi santai	Area relaksasi dengan seating modular, tempat minum herbal, meja kecil, suasana seperti lounge.
	Berganti pakaian atau shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Pulang atau menikmati minuman sebelum aktivitas lain	Zona minum/refreshing corner dengan pilihan minuman sehat, dekat pintu keluar, dengan tempat duduk terbuka.

D4. Preferensi Meditasi

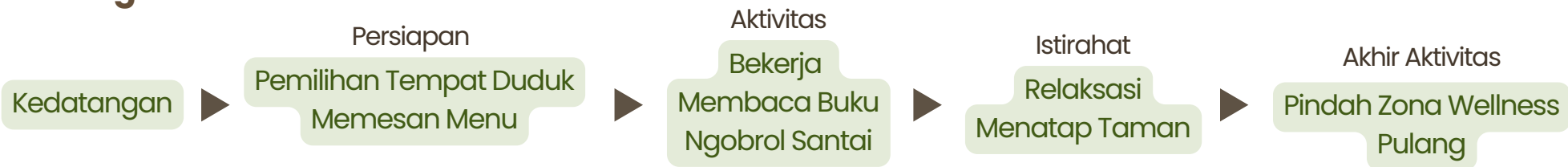
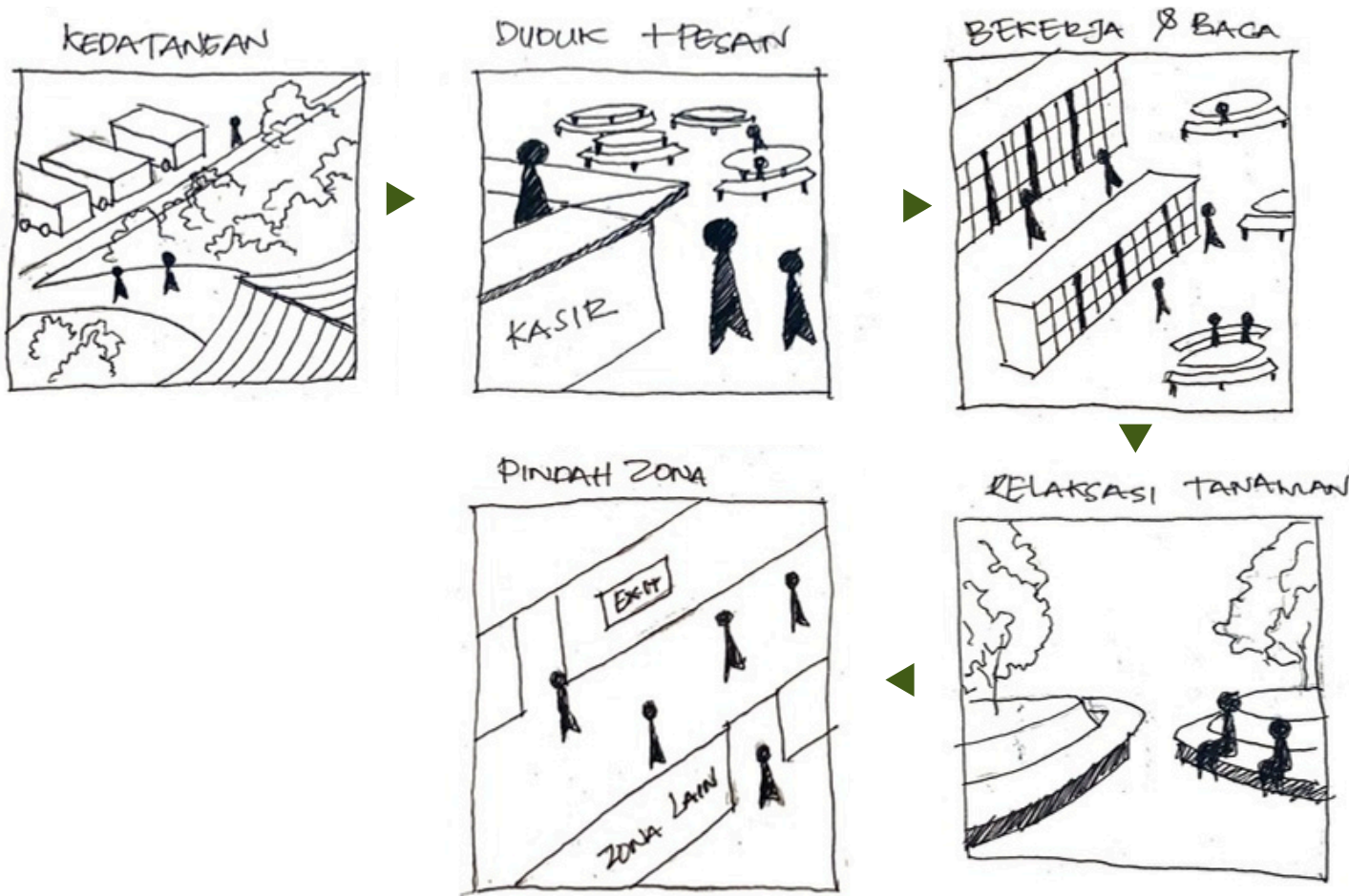
Keterangan	Preferensi	Arsitektural
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> Area tenang dan bersih Lantai mat-friendly (tidak licin, nyaman) Cermin untuk koreksi gerakan 	<ul style="list-style-type: none"> Flooring kayu atau vinyl Pemasangan cermin di satu sisi dinding Desain kedap suara atau buffer zone dengan ruang lain
Suasana	<ul style="list-style-type: none"> Hening & privat Pencahayaan remang / alami Ventilasi baik & aroma terapi 	<ul style="list-style-type: none"> Bukaan jendela besar dengan tirai tipis Aromatherapy diffuser tersembunyi Material akustik di langit-langit & dinding
Peralatan	<ul style="list-style-type: none"> Membawa matras sendiri, handuk kecil, botol minum Beberapa menyukai penyediaan props (block, strap) 	<ul style="list-style-type: none"> Rak penyimpanan peralatan pribadi Penyediaan lemari props terorganisir & estetik
Tambahan	Minuman herbal atau teh hangat setelah kelas	<ul style="list-style-type: none"> Ruang transisi semi-terbuka (zona tenang dengan kursi atau beanbag) Area pantry/coffee corner kecil dengan infused water atau teh herbal

E. Perilaku Pengguna Cafe Komunal

E1. Profil Pengguna

Profil	Usia	Tujuan
Freelancer & Remote Worker	22-40	Bekerja di tempat nyaman sambil menikmati minuman sehat.
Mahasiswa	17-25	Mengerjakan tugas kuliah atau belajar kelompok.
Ibu Muda	25-40	Tempat istirahat sambil menemani anak atau bertemu sesama orang tua.
Pengunjung Umum	20-50	Nongkrong santai sambil menikmati suasana wellness center.

E2. Diagram Alur Aktivitas



E3. Analisis Perilaku

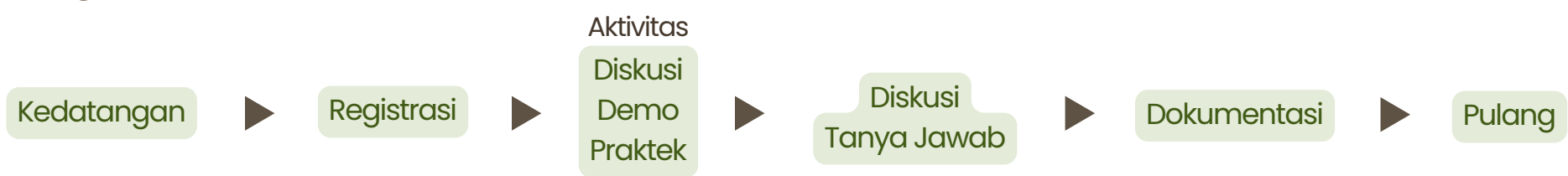
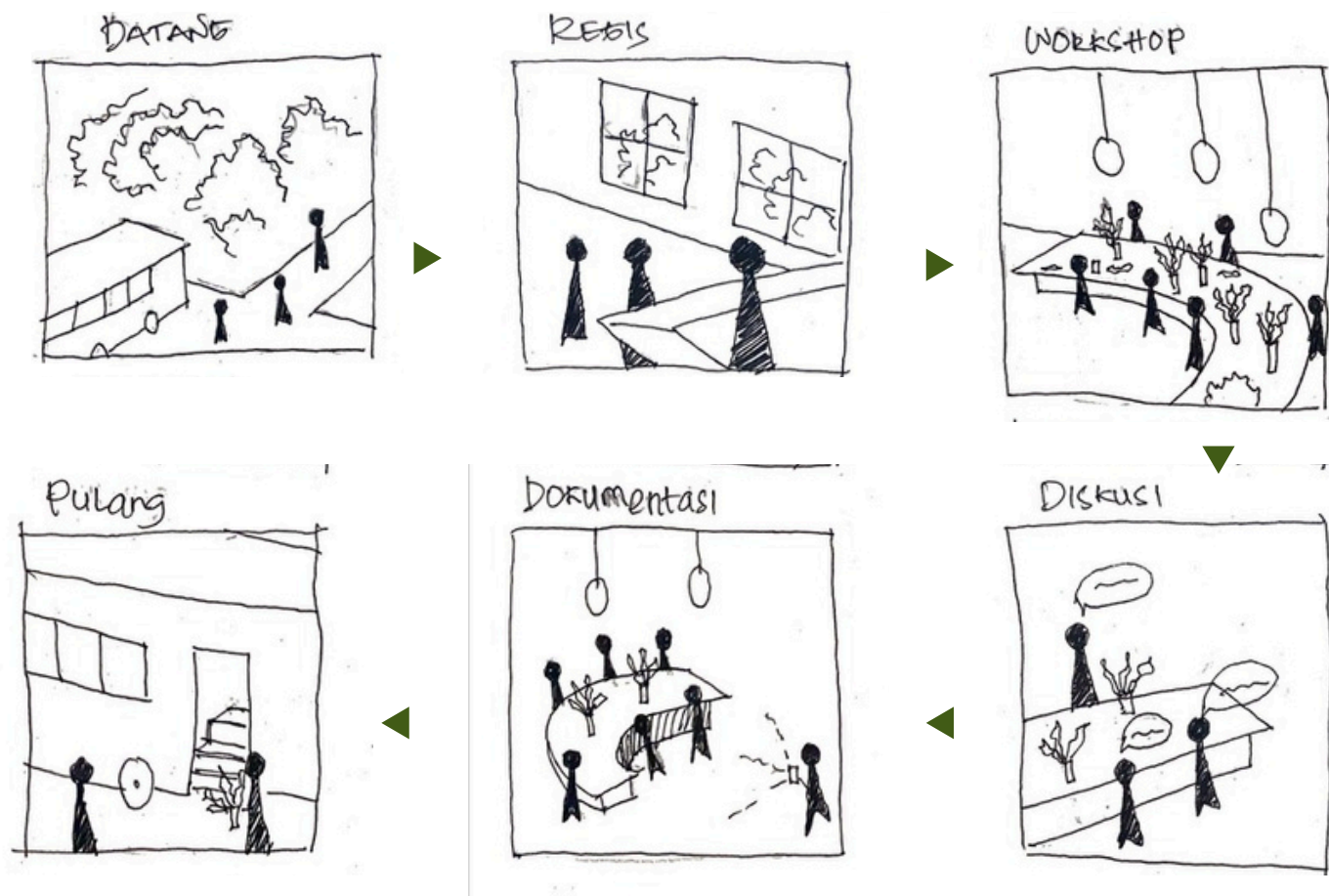
Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang sendiri atau kelompok kecil	Ruang masuk dengan nuansa santai; area transisi tidak langsung bertemu dengan zona cafe utama untuk menjaga atmosfer fokus.
	Membawa perangkat kerja (laptop, charger, alat tulis, botol minum)	Tersedia loker terbuka kecil atau rak penyimpanan aman di dekat tempat duduk, colokan listrik tersebar merata.
	Memilih tempat duduk sesuai kebutuhan (meja panjang, booth, lounge)	Beragam pilihan seating: sofa, bangku tinggi, meja kerja, dengan pencahayaan alami dan penataan sirkulasi yang tidak saling ganggu.
	Memesan minuman atau snack sehat di bar café	Pantry/coffee bar dengan desain ramah pengguna, sirkulasi mudah, display menu yang jelas.
Saat Kegiatan	Bekerja dengan laptop, membaca, menulis, atau berbincang santai	Area tenang untuk bekerja, area terbuka untuk ngobrol ringan. Material peredam suara di plafon & dinding.
	Duduk selama 1–3 jam, butuh kenyamanan dan ketenangan	Kursi ergonomis, meja kayu hangat, suhu ruang stabil, pencahayaan kombinasi alami dan lampu hangat.
	Mengobrol ringan atau diskusi kelompok kecil	Area kolaborasi dengan meja bundar, jarak antar kelompok tidak terlalu dekat, sirkulasi fleksibel.
Setelah Kegiatan	Mengunggah konten media sosial / dokumentasi kegiatan	Sudut Instagrammable dengan pencahayaan baik dan backdrop estetik, elemen brand café yang estetik dan tidak mengganggu fungsi utama.
	Pulang atau lanjut ke fasilitas lain di wellness center	Sirkulasi yang jelas dan nyaman ke zona lain, signage informatif, jalur pejalan kaki yang ramah dan berpenerangan alami.

F. Perilaku Pengguna Workshop

F1. Profil Pengguna

Profil	Usia	Tujuan
Komunitas Lokal	25–50	Mengikuti workshop kreatif atau wellness sesuai kegiatan komunitas
Mahasiswa	18–25	Belajar tambahan di luar kampus, sharing session.
Pekerja Kreatif	25–40	Workshop kreatif (journaling, self-healing, aromaterapi DIY).
Orang Tua & Remaja	30–50 & 13–17	Sesi parenting atau edukasi intergenerasional.

F2. Diagram Alur Aktivitas



F3. Analisis Perilaku

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang sendiri atau berkelompok kecil, registrasi atau langsung ke ruang workshop	Area penerima tamu dengan meja registrasi, pencahayaan hangat, signage jelas, dan ruang tunggu kecil yang tidak bising.
	Membawa alat tulis, botol minum, atau peralatan sesuai topik workshop	Rak penyimpanan sementara, meja distribusi alat, dan tempat botol minum di dekat pintu masuk ruang workshop.
	Duduk santai sambil menunggu dimulai, mengobrol ringan dengan peserta lain	Kursi disusun fleksibel (lingkaran, meja kelompok, atau lesehan); area semi-formal dengan nuansa terbuka, ventilasi silang dan pencahayaan alami.
	Mendapatkan pengenalan singkat atau materi pembuka	Dinding dapat digunakan untuk tampilan visual (proyektor, whiteboard, papan tempel); tata letak memperkuat fokus ke pembicara atau fasilitator.
Saat Kegiatan	Mengikuti penjelasan narasumber, diskusi, dan aktivitas interaktif (prakarya, journaling, demo)	Meja dan kursi fleksibel, tersedia area kerja tangan (worktop), pencahayaan merata, proyektor, papan tulis, dan bahan akustik peredam suara.
	Interaksi aktif: tanya-jawab, berdiskusi, mencatat	Penyediaan papan post-it, meja kerja lebar, tempat duduk yang nyaman dalam durasi 1–2 jam.
Setelah Kegiatan	Membagikan hasil karya / menerima materi workshop	Rak display hasil karya, area dokumentasi dengan kamera atau spot foto, serta meja untuk pengambilan materi atau suvenir.
	Mengobrol santai, lanjut minum, atau mendaftar workshop lanjutan	Area duduk santai di dekat pintu keluar workshop, zona refreshing corner dengan infused water atau teh herbal, papan info kegiatan selanjutnya.
	Pulang atau lanjut ke zona café / wellness lainnya	Akses mudah menuju zona lain, jalur sirkulasi yang tidak bercampur dengan aktivitas intens lain, dan penggunaan aroma terapi ringan di transisi antar ruang.

E. Hasil Temuan Arsitektur Terhadap Kajian Perilaku Pengguna

Kegiatan	Program Ruang	Material & Interior	Fasilitas
GYM	<ul style="list-style-type: none">- Area pemanasan- Zona cardio (menghadap view)- Zona training multifungsi- Zona stretching semi-private- Area training ringan dekat alat populer- Area cooling down- Grab & Go bar / health café	<ul style="list-style-type: none">- Lantai anti-slip- Cermin & pencahayaan alami- Sirkulasi udara & AC- Akustik & jarak antar alat- Pencahayaan malam optimal- Area service & storage	<ul style="list-style-type: none">- Pre-fuel Zone untuk persiapan suplemen preworkout- Shower & ruang ganti private- Locker digital- Kamera/stand aman- Fasilitas TRX, matras, dll.- Minuman sehat, tempat duduk kasual- Akses aman malam hari
Senam	<ul style="list-style-type: none">- Area komunal & transisi- Zona training utama tanpa kolom- Area instruktur terlihat semua peserta- Zona event, bazaar, & interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none">- Lantai anti-slip (vinyl/karet kayu)- Ventilasi & pencahayaan alami- Backdrop dokumentasi- Akustik mendukung semangat olahraga- Layout bentang lebar	<ul style="list-style-type: none">- Toilet & shower private- Loker umum & rak sepatu- Health bar & air refill
Jogging	<ul style="list-style-type: none">- Jalur jogging (lebar min 1.5m, tidak saling potong)- Area pemanasan & pendinginan- Area istirahat & komunal sepanjang jalur	<ul style="list-style-type: none">- Rubber track / tanah padat- Jalur terpisah dari kendaraan- Pencahayaan malam- Vegetasi buffer suara- Shower strategis & private dengan ventilasi baik	<ul style="list-style-type: none">- Digital display interaktif untuk info rute dan cuaca- Rest point dengan water fountain, tempat duduk, komunitas spot- Pohon rindang, visual buffer- Loker penyimpanan strategis
Meditasi	<ul style="list-style-type: none">- Ruang tunggu tenang- Area transisi meditatif (aromaterapi, seating lanskap)- Ruang training tertutup, fleksibel (movable partisi), dengan bukaan jendela & tirai tipis	<ul style="list-style-type: none">- Lantai vinyl/karet kayu- Material alami & hangat- Pencahayaan lembut- Peredam suara- Layout fleksibel- Suhu stabil- Tidak ada distraksi visual/suara- Adanya pola lantai untuk penempatan matras-Langit-langit tinggi	<ul style="list-style-type: none">- Pantry/coffee corner herbal- Rak props estetik- Locker pribadi, rak matras- Refreshing corner dekat pintu keluar dengan seating santai
Cafe Komunal	<ul style="list-style-type: none">- Area masuk santai sebagai transisi- Area seating variatif (meja panjang, booth, lounge)- Pantry/bar café- Area kerja dan ngobrol terpisah	<ul style="list-style-type: none">- Material peredam suara di plafon & dinding- Kursi ergonomis, meja kayu- Pencahayaan alami + lampu hangat- Suhu ruang stabil	<ul style="list-style-type: none">- Colokan listrik tersebar- Rak/loker kecil- Sudut Instagrammable- Signage informatif- Jalur ke zona lain nyaman & terang alami
Workshop	<ul style="list-style-type: none">- Area registrasi & tunggu kecil- Ruang workshop fleksibel (meja, lingkaran, lesehan)- Area diskusi, prakarya, dan display hasil karya	<ul style="list-style-type: none">- Dinding untuk proyektor/whiteboard- Furnitur fleksibel & ergonomis- Pencahayaan alami & merata- Akustik peredam suara	<ul style="list-style-type: none">- Rak alat/botol minum- Papan post-it, meja kerja lebar- Spot dokumentasi & display karya- Zona minum santai (infused water, teh herbal)

2.2 Kajian Tematik Perancangan

Multi-Sensory Approach

Pendekatan multisensori dalam desain arsitektur adalah strategi perancangan yang mempertimbangkan dan mengintegrasikan berbagai pengalaman inderawi untuk menciptakan ruang yang lebih holistik dan bermakna bagi penggunanya. Multisensori mengakui bahwa **pengalaman manusia terhadap ruang tidak hanya melibatkan indra penglihatan, tetapi juga indra lainnya yaitu pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan, bahkan pergerakan.** Dengan merangsang berbagai indra, desain ruang dapat menciptakan pengalaman yang lebih kaya, menarik, dan berdampak pada perilaku. **Tujuan utama pendekatan ini adalah meningkatkan kenyamanan, keterlibatan emosional, dan kesejahteraan pengguna melalui stimulasi sensorik yang seimbang dan kontekstual.** (Spence, 2020).

2.2.1 Prinsip Multi-Sensory

1. **Integrasi Sensorik:** Menggabungkan berbagai rangsangan sensorik untuk menciptakan pengalaman ruang yang kaya dan mendalam.
2. **Keseimbangan vs. Dominasi Sensorik:** Menyesuaikan intensitas stimulasi indra berdasarkan fungsi ruang; beberapa ruang mungkin memerlukan keseimbangan semua indra, sementara yang lain mungkin menekankan pada satu atau dua indra tertentu.
3. **Kontekstual dan Adaptif:** Menyesuaikan desain sensorik dengan kebutuhan spesifik pengguna dan konteks lingkungan sekitar.
4. **Meningkatkan Kesejahteraan:** Menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan mental dan fisik melalui stimulasi sensorik yang tepat.



2.2.2. Pencapaian “Wellness” dengan Multi-Sensory Approach

Bagaimana cara mencapai kebahagiaan masyarakat saat beraktivitas dengan pendekatan Multi-Sensori?

Berikut adalah tiga prinsip utamanya :

1. Fokus pada Dominansi Sensory Sesuai Aktivitas

Setiap aktivitas yang dilakukan di Urban Wellness Center, seperti gym, yoga, atau jogging, memerlukan dominasi stimulasi indrawi yang spesifik. Maka, perancangan ruang harus mengutamakan penguatan indra yang dominan pada tiap kegiatan, contoh :

- Area **gym dan aerobik** difokuskan pada stimulasi auditori (musik ritmis), taktil (alat dan material olahraga), dan visual (pencahayaan dinamis untuk membangkitkan semangat).
- Area **yoga dan pilates** lebih menekankan pada pencahayaan alami, tekstur lembut, dan aroma terapi untuk mendukung kondisi relaksasi.

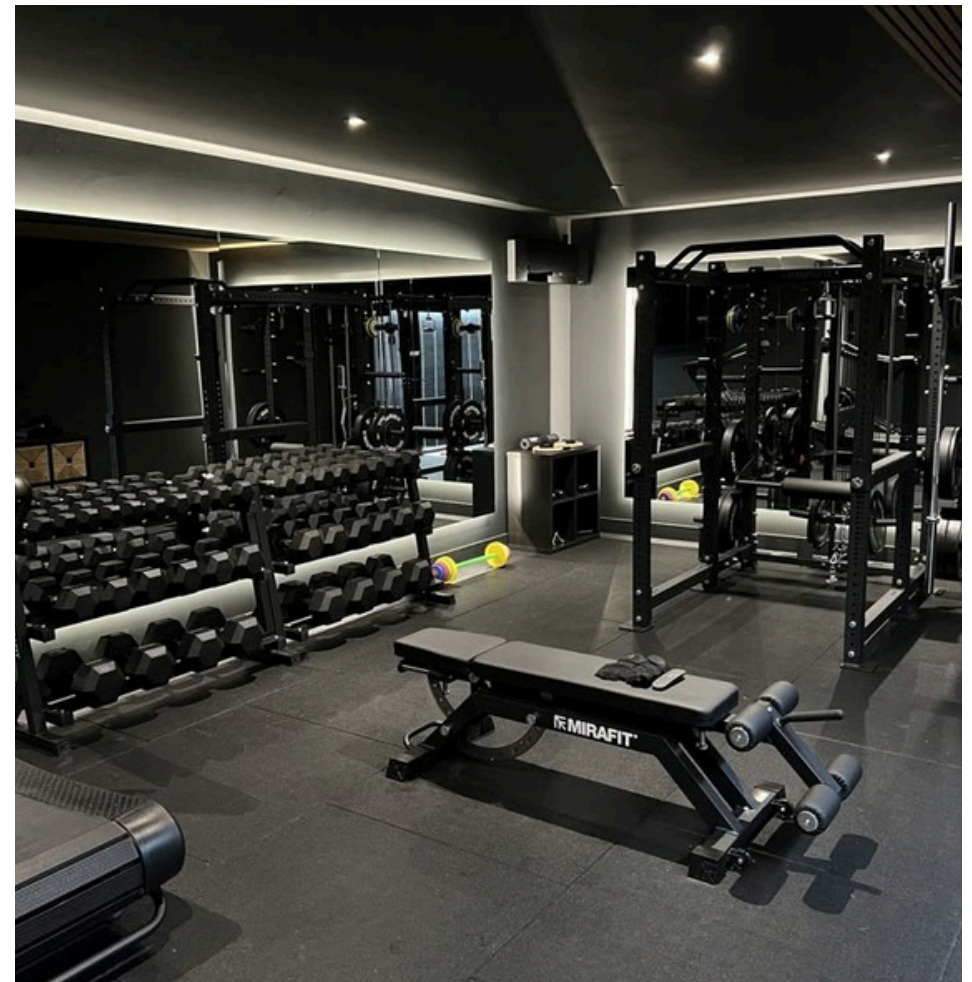
2. Penciptaan Harmoni Sensorik untuk Aktivitas Reflektif

Sebagian kegiatan seperti meditasi, relaksasi, atau sesi mindfulness, keseimbangan antar stimulasi sensorik menjadi prioritas. Tidak ada satu indra yang terlalu mendominasi, melainkan kombinasi harmonis antara suara alam, pencahayaan lembut, aroma alami, dan material yang nyaman (Camfield et al., 2024).

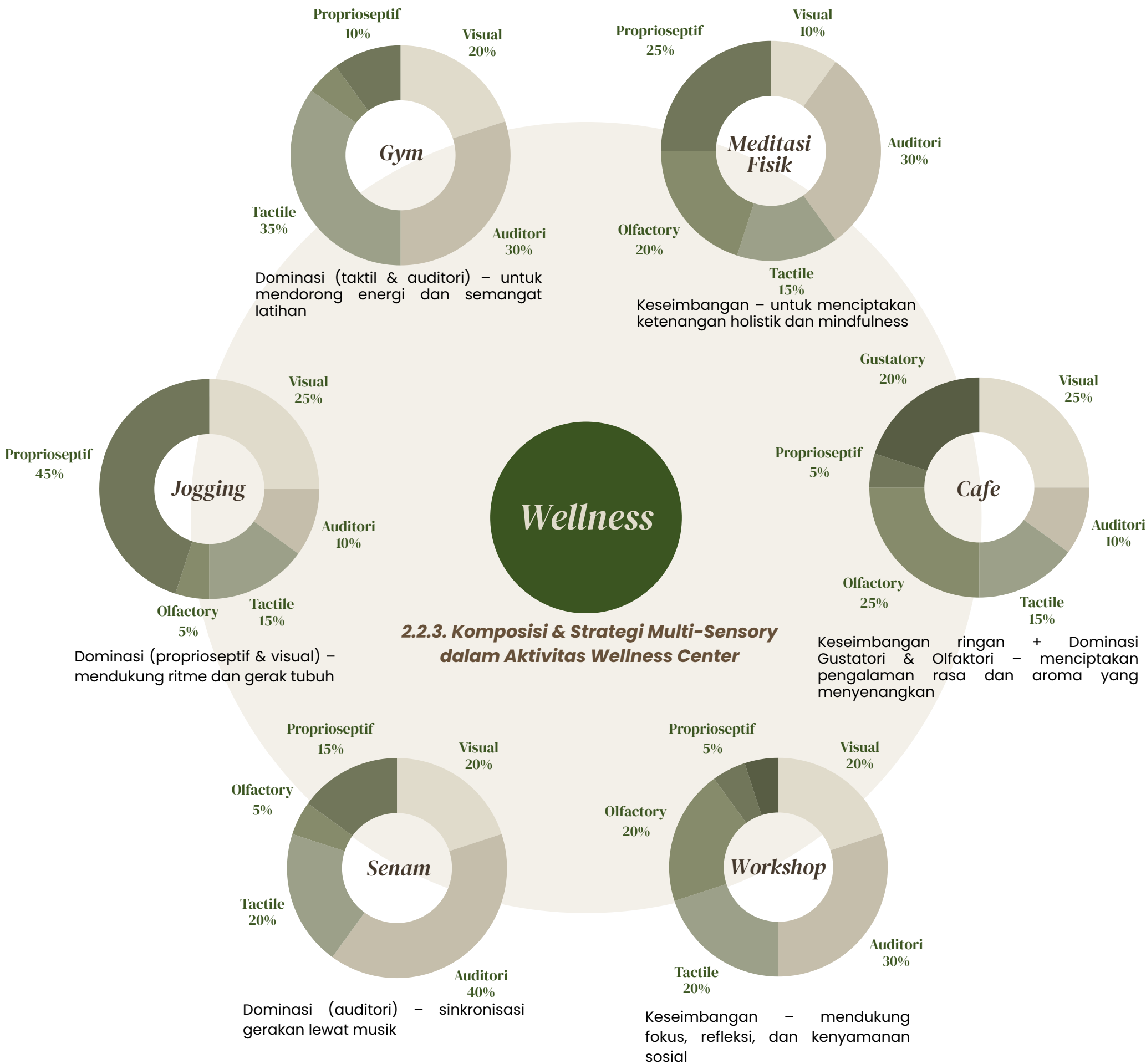
3. Adaptasi terhadap Variasi Preferensi Sensorik di Masyarakat Urban

Heterogenitas masyarakat Bekasi, dari usia muda hingga dewasa, menciptakan kebutuhan sensorik yang beragam. Oleh karena itu, Urban Wellness Center harus menyediakan beragam zona dengan karakter stimulasi yang berbeda (Sahu et al., 2023) :

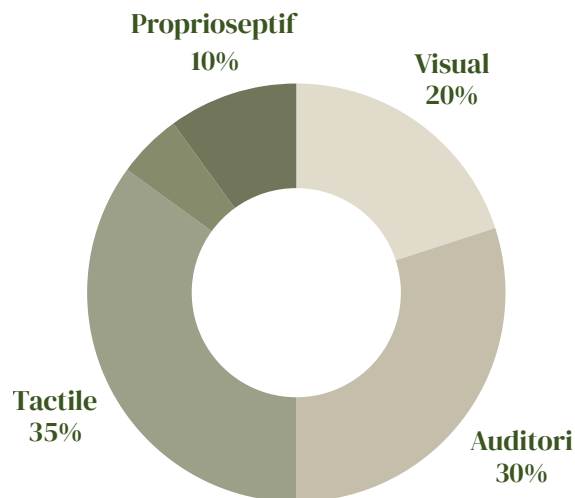
- Area dengan stimulasi energi tinggi bagi pengguna yang mencari semangat (gym & senam).
- Area dengan stimulasi tenang bagi yang mencari ketenangan dan pemulihan (yoga, taman refleksi).
- Area interaktif seperti kafe sehat yang menggabungkan pengalaman visual, gustatori, dan olfaktori.



Perbedaan ambience antara gym dan studio yoga komersial
Sumber : pinterest.id



1. Multi-Sensory dalam Gymnasium



Sensori dominan :

Tactile : 35%

Auditori : 30%

1. Tactile (Sentuhan) – 35%

Tactile berhubungan dengan persepsi sentuhan tubuh terhadap permukaan, alat, suhu, dan tekanan. Dalam aktivitas gym, sentuhan menjadi dominan karena:

- Interaksi langsung dengan alat olahraga (barbel, dumbbell, matras, mesin fitness) memerlukan kenyamanan dan keamanan sentuhan.
- Kesadaran tubuh terhadap postur dan kestabilan saat mengangkat beban atau melakukan gerakan statis/dinamis ditentukan melalui umpan balik taktil.
- Kondisi permukaan lantai, pegangan alat, dan padding sangat penting agar pengguna tidak merasa canggung atau cedera saat berolahraga.

2. Auditori (Pendengaran) – 30%

Auditori menjadi dominan karena ritme, instruksi, dan suasana psikologis saat berolahraga sangat dipengaruhi oleh suara. Contohnya:

- Musik berirama cepat meningkatkan semangat, intensitas, dan endurance saat latihan.
- Instruksi verbal dari pelatih atau alat digital menjadi panduan penting saat melakukan latihan repetitif.
- Suara langkah, napas, dan beban memberi umpan balik alami atas performa tubuh dan tempo gerakan.

Respon Arsitektur

1. Dominasi Tactile (35%) – Sentuhan dan Tekstur

Konsekuensi Desain:

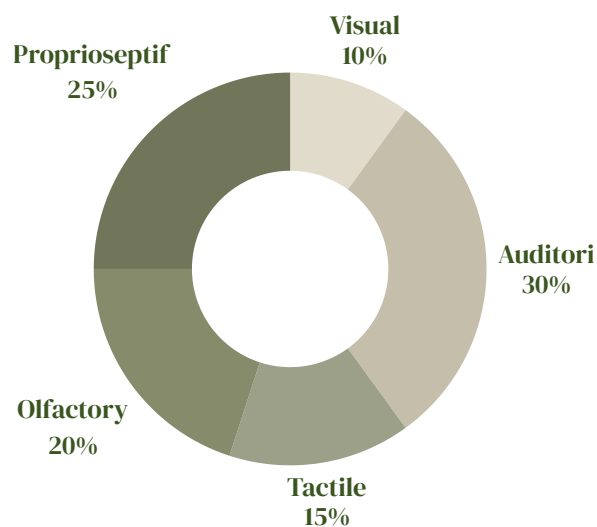
- Pemilihan material lantai, dinding, dan peralatan olahraga harus mempertimbangkan kenyamanan sentuhan, keamanan, dan stimulasi tekstur :
 - Lantai dengan material kesat tapi lembut (**rubberized flooring**) untuk mencegah cedera.
 - Dinding dengan tekstur alami seperti **kayu, batu alam, atau concrete exposed** untuk memberikan stimulasi taktil dan suasana alami.
- Interaksi langsung dengan elemen arsitektur. Area seperti handrail, pegangan pintu, alat gym, dan tempat duduk perlu didesain **ergonomis** dan menyenangkan disentuh.

2. Dominasi Auditori (30%) – Suara dan Akustik

Konsekuensi Desain:

- Desain ruang harus memperhatikan penyerapan dan distribusi suara.
 - Gunakan **panel akustik** di langit-langit atau dinding untuk menghindari gema.
 - Material penyerap suara seperti karpet atau **dinding perforasi akustik**.
- Zonasi berdasarkan karakter suara. Misalnya:
 - Zona gym intensitas tinggi diberi jarak atau buffer akustik dari ruang relaksasi seperti ruang yoga atau meditasi.
 - Jalur sirkulasi diberi pengarah suara atau **guiding sound** untuk memudahkan orientasi.
- Desain sistem suara. Speaker tersembunyi, sistem PA yang tidak mengganggu, dan soundscape alami (seperti suara air, dedaunan) untuk menciptakan suasana immersive.

2. Multi-Sensory dalam Meditasi Fisik



Sensori dominan :

Auditory : 30%

Olfactory : 20%

1. Proprioseptif (30%) – Kesadaran tubuh dan keseimbangan internal

Indra proprioseptif bertanggung jawab atas kemampuan tubuh untuk merasakan posisi, gerakan, dan orientasi anggota tubuh tanpa melihatnya. Dalam yoga & pilates:

- Diperlukan untuk menjaga postur, keseimbangan, dan transisi antar gerakan, terutama saat mata tertutup atau saat pose-pose statis.
- Membantu peserta untuk menyadari ketegangan, kelenturan, dan keterbatasan tubuh, yang menjadi dasar pengembangan body awareness.
- Meningkatkan kontrol motorik halus dan koordinasi tubuh secara keseluruhan.

2. Auditori (25%) – Panduan ritme dan fokus mental

Dalam yoga & pilates, auditori berperan penting dalam memberi panduan gerakan dan menciptakan suasana meditatif. Hal ini mencakup:

- Instruksi verbal dari instruktur yang membantu peserta mengatur napas, timing, dan transisi postur.
- Musik lembut atau suara alam (gemericik air, angin, instrumen akustik) mendukung relaksasi dan konsentrasi.
- Heningnya ruang juga merupakan bagian dari pengalaman auditori, memberi ruang bagi kesadaran napas dan suara tubuh.

3. Olfactory (15%) – Regulasi emosi dan suasana batin

Aroma sangat berpengaruh terhadap mood, kenyamanan, dan regulasi stres selama yoga & pilates. Peran olfaktori mencakup:

- Aroma alami seperti lavender, peppermint, atau citrus yang membantu menciptakan suasana tenang, segar, atau fokus.
- Membantu peserta untuk masuk dalam kondisi meditatif lebih cepat melalui stimulasi sensorik yang tidak invasif.
- Menghadirkan asosiasi emosional yang positif terhadap ruang dan praktik.

Respon Arsitektur

1. Proprioseptif (30%)

- Material lantai yang stabil dan meredam benturan, seperti parket kayu atau vinyl lembut.
- Sediakan matras berkualitas tinggi dengan ketebalan yang sesuai untuk menopang sendi dan keseimbangan.
- Ruang cukup antar pengguna memungkinkan gerakan bebas dan aman tanpa gangguan visual atau fisik.
- Desain ruang dengan pencahayaan alami lembut yang tidak menyilaukan, agar pengguna dapat fokus pada sinyal internal tubuh.

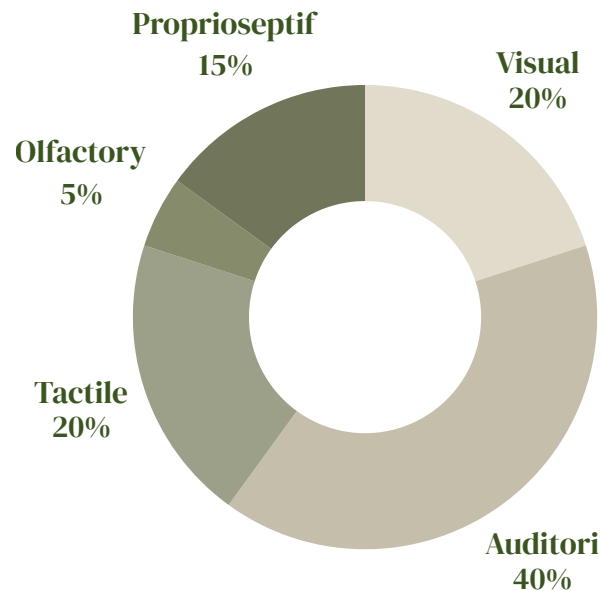
2. Auditori (25%)

- Desain ruang harus minim kebisingan eksternal, gunakan insulasi suara, penempatan ruang jauh dari jalan, atau pembatas akustik.
- Gunakan elemen natural soundscape seperti suara air mengalir, angin, atau gemericik daun sebagai latar auditori yang tenang.
- Sistem audio low-noise untuk memutar musik meditatif atau panduan audio tanpa mengganggu ketenangan.

3. Olfactory (15%)

- Sistem ventilasi alami dan sirkulasi udara optimal, untuk menjaga kesegaran dan sirkulasi aroma terapi.
- Integrasi aroma alami melalui diffuser, tanaman aromatik (lavender, mint, eucalyptus), atau essential oil di area relaksasi.
- Aterial bangunan yang tidak menyerap atau menahan bau tidak sedap, seperti bahan organik yang tidak sintetis.

3. Multi-Sensory dalam Senam Komunitas



Sensori dominan :

Auditori : 40%

Tactile : 20%

Pengalaman ruang dalam senam komunitas sangat bergantung pada kualitas suara dan stimulus ritmis, serta koordinasi gerak tubuh secara kolektif sehingga perancangan ruang untuk aktivitas ini perlu mengedepankan aspek akustik, ruang gerak kolektif, dan stimulasi dinamis yang mendukung kebersamaan dan semangat partisipasi.

1. Auditori (40%) – Ritme, semangat, dan sinkronisasi kelompok

Auditori merupakan sensori dominan dalam senam komunitas karena:

- Musik energik dan berirama menjadi pemandu utama gerakan; tanpa musik, senam kehilangan daya tarik dan kekompakan.
- Instruksi verbal dari instruktur dibutuhkan untuk memberi komando, koreksi, dan menjaga tempo kelompok.
- Suara juga membentuk koneksi sosial dan suasana kebersamaan, termasuk melalui sorakan, tepuk tangan, atau teriakan semangat antar peserta.

2. Tactile (20%) – Kenyamanan dan keamanan fisik saat bergerak

Indera tactile berkaitan dengan pengalaman sentuhan tubuh terhadap permukaan lantai, pakaian, atau bahkan kontak dengan peserta lain.

- Gerakan dinamis, seperti lompat, meregang, atau menyentuh tanah, menuntut permukaan yang empuk dan tidak licin untuk mencegah cedera.
- Bahan pakaian, sepatu, dan matras yang nyaman memperkuat kesan positif dan kepercayaan diri saat bergerak.
- Interaksi fisik ringan (seperti berpegangan tangan saat gerakan berpasangan) juga memberi stimulus taktil yang mempererat rasa kebersamaan.

Respon Arsitektur

1. Auditori (40%)

- Gunakan material penyerap dan pemantul suara secara seimbang, seperti **kombinasi panel akustik di langit-langit dan lantai keras (untuk ritme kaki)**.
- **Integrasi sistem audio yang baik**, dengan speaker tersembunyi atau terarah agar distribusi suara tidak mengganggu fokus peserta.
- Jika ruang terbuka, pertimbangkan **penciptaan sound zone atau penataan lanskap** yang membantu menahan kebisingan luar.

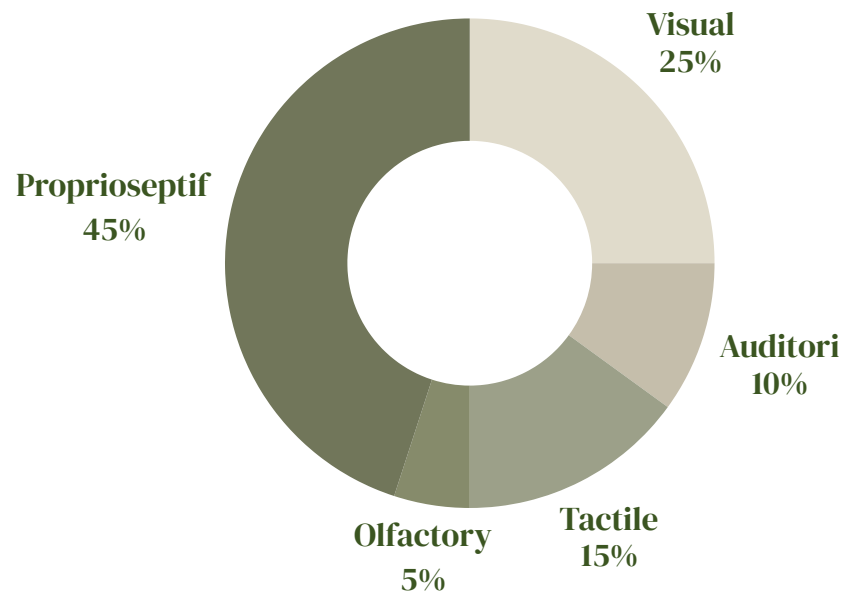
2. Tactile (20%)

- Lantai yang responsif namun aman, seperti **lantai kayu atau vinil** empuk yang cocok untuk senam, tidak licin, dan meredam tekanan.
- Permukaan area latihan sebaiknya **rata, bersih, dan bebas penghalang**, untuk menghindari gangguan sentuhan dan pergerakan.
- **Elemen** yang sering disentuh (pegangan, tangga, alat bantu senam) memiliki tekstur halus dan **ergonomis**.

3. Visual (20%)

- Visual mendukung sinkronisasi gerak kelompok, maka **pencahayaannya harus terang, merata, dan tidak menyilaukan**.
- Gunakan **cermin berukuran besar di dinding** sebagai alat bantu koreksi gerakan.
- Penerapan **warna cerah dan energik (kuning lembut, biru langit)** dapat membantu menciptakan semangat kebersamaan.

4. Multi-Sensory dalam Jogging



Sensori dominan :

Proprioseptif : 45%

Visual : 25%

Pengalaman utama berlari terletak pada kesadaran posisi tubuh, kestabilan gerak, dan orientasi visual terhadap lingkungan. Maka, perancangan ruang jogging perlu mendukung kontinuitas gerak, keterbacaan ruang, dan stimulasi tubuh secara dinamis.

1. Proprioseptif (45%) – Kendali tubuh, ritme, dan kesadaran spasial

Propriosepsi adalah sensori dominan dalam lari karena berperan dalam mengatur posisi, orientasi, dan gerakan anggota tubuh tanpa melihatnya secara langsung. Dalam jogging & lari:

- Tubuh harus dapat menyesuaikan langkah, irama, dan kecepatan secara otomatis, berdasarkan umpan balik dari sendi dan otot.
- Diperlukan untuk menjaga keseimbangan saat perubahan medan (tanjakan, turunan, permukaan tidak rata).
- Membantu pelari untuk merespons rintangan secara refleksif, seperti menghindari genangan atau menyesuaikan langkah di kerumunan.

2. Visual (25%) – Navigasi dan antisipasi lingkungan

Visual juga sangat penting dalam aktivitas lari karena:

- Digunakan untuk membaca arah lintasan, mengenali rintangan, dan memperkirakan jarak.
- Membantu mengatur postur tubuh berdasarkan visualisasi target, seperti garis finis atau arah gerakan pelari lain.
- Memberikan informasi real-time tentang lingkungan sekitar (lalu lintas, orang lain, tanaman, permukaan jalan).

Respon Arsitektur

1. Proprioseptif (45%)

- Jalur lari perlu didesain dengan kontur yang merespons gerak tubuh: **elevasi ringan, tikungan lebar, dan variasi permukaan yang tetap aman.**
- **Lebar jalur cukup** untuk berlari individual dan berpasangan, agar pelari bisa mengatur ritme dan arah tanpa merasa terhalang.
- Tambahkan elemen penanda irama gerak seperti **pola lantai yang berulang, zona percepatan, atau marka jarak** yang mendorong pelari lebih sadar terhadap kecepatan dan stamina.

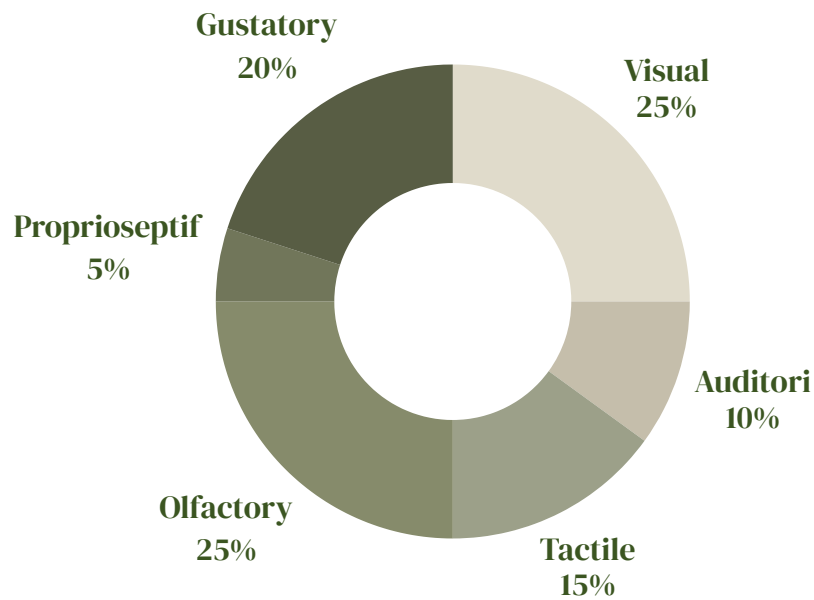
2. Visual (25%)

- **Pandangan terbuka dan lanskap yang terus berubah** membantu menjaga fokus dan motivasi pelari.
- Gunakan **kontras warna atau pola jalur yang jelas** untuk membedakan arah, jarak, dan zona aktivitas.
- Elemen visual seperti **rambu, pencahayaan malam, dan penanda kilometer** harus **informatif** dan menyatu secara estetis.
- **Tanaman, elemen air, atau lansekap** menarik bisa menjadi visual break untuk membantu relaksasi mental saat berlari.

3. Tactile (15%)

- Jalur jogging menggunakan material yang empuk, responsif, dan tahan lama, seperti **rubber track, EPDM, atau turf sintetis.**
- **Transisi permukaan** (misalnya dari paving ke jalur tanah) harus **halus** untuk menghindari gangguan langkah atau risiko cedera.
- Sentuhan elemen jalur seperti **railing, bangku istirahat** harus tetap nyaman dan **ergonomis.**

5. Multi-Sensory dalam Cafe Komunal



Sensori dominan :

Visual : 25%

Olfactory : 25%

Pengalaman utama dalam café bersifat sensorial penuh, menggabungkan aroma, visual, dan rasa sebagai elemen utama kenyamanan dan ketertarikan pengguna.

1. Olfactory (25%) – Membangun suasana emosional dan kenyamanan

- Aroma kopi, roti, atau rempah-rempah ringan dapat membangkitkan perasaan hangat, nostalgia, atau relaksasi.
- Aroma yang bersih dan alami juga meningkatkan selera makan/minum dan mengurangi stres sosial di ruang komunal.

2. Visual (25%) – Menyampaikan identitas, kenyamanan, dan interaksi sosial

- Tata cahaya, warna interior, dan dekorasi menciptakan suasana (mood) yang mendukung fungsi tertentu, seperti bersantai, berdiskusi, atau bekerja.
- Elemen visual seperti pencahayaan hangat, tanaman hijau, atau tampilan menu yang menarik memengaruhi persepsi kualitas tempat dan produk.
- Visual juga menjadi sarana interaksi sosial pasif, di mana pengunjung saling membaca ekspresi, posisi duduk, dan aktivitas satu sama lain.

Respon Arsitektur

1. Olfactory (25%) – Aroma sebagai identitas ruang
Konsekuensi desain:

- **Aroma** kopi, makanan, dan bahan alami harus dapat **terdistribusi merata** dan menyatu dalam ruang **tanpa menjadi terlalu tajam**.
- Perancangan **dapur terbuka semi-transparan** memungkinkan aroma khas menyebar, membangun suasana khas tanpa mengganggu kenyamanan.
- **Ventilasi dan sirkulasi udara** perlu dikontrol cermat, agar bau tidak tumpang tindih atau menjadi stagnan.
- Penempatan **tanaman herbal atau bunga aromatik ringan** juga dapat memperkaya aroma alami ruang.

2. Visual (25%) – Estetika yang menciptakan ketertarikan dan kenyamanan

Konsekuensi desain:

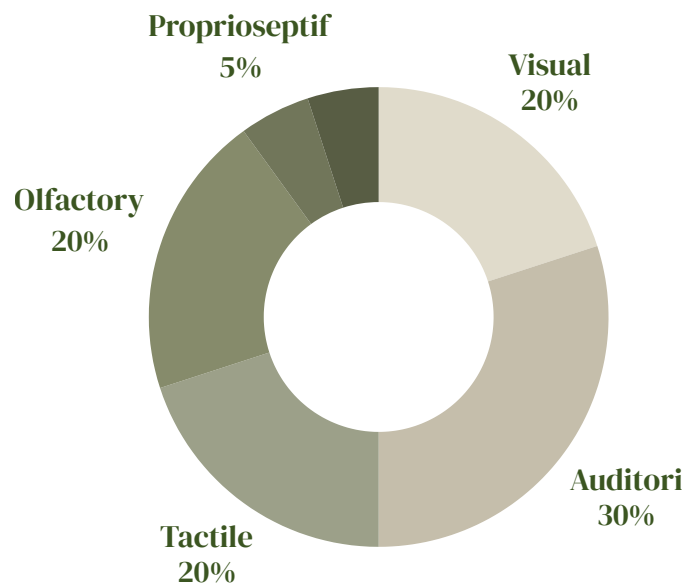
- **Interior** harus menampilkan kesan **hangat, terbuka, dan estetik**, dengan warna-warna earthy atau hangat seperti **coklat tua, krem, hijau zaitun**.
- **Penerangan ambient dan task lighting** (misalnya lampu gantung di atas meja) menciptakan fokus visual sekaligus suasana akrab.
- Elemen visual seperti **signage unik, tanaman hias, display menu, atau karya seni** dapat menjadi penarik interaksi visual dan percakapan.
- Layout perlu memberi **keseimbangan antara ruang privat dan komunal** agar fleksibel terhadap kebutuhan sosial.

3. Gustatory (20%) – Pengalaman rasa yang menyatu dengan ruang

Konsekuensi desain:

- Meski rasa berasal dari makanan/minuman, arsitektur dapat mendukung dengan **penataan ergonomis area makan dan penyajian** agar mendukung fokus pada pengalaman mencicipi.
- **Material meja dan kursi** harus mendukung kenyamanan makan dalam durasi panjang, serta memfasilitasi penyajian makanan dengan aman (anti licin, mudah dibersihkan).
- **Pencahayaan harus cukup** untuk menampilkan warna dan tekstur makanan secara alami, karena penglihatan memengaruhi persepsi rasa.

6. Multi-Sensory dalam *Workshop Mentalhealth*



Sensori dominan :

Auditory : 30%

Visual : 20%

Tactile : 20%

kegiatan ini sangat mengandalkan kualitas suara, kenyamanan inderawi, dan atmosfer yang menenangkan. Ruang untuk workshop ini harus mendukung komunikasi, kepekaan emosional, serta koneksi interpersonal, dengan pendekatan desain yang menenangkan, menyentuh emosi, dan ramah terhadap refleksi pribadi maupun kelompok.

1. Auditori (30%) – Keheningan, kejelasan suara, dan keamanan emosional

Dalam workshop mental health, indra pendengaran berperan besar dalam menciptakan suasana yang tenang, suportif, dan bebas tekanan:

- Suasana hening atau dengan suara alami lembut (seperti musik instrumental, suara alam) membantu peserta merasa nyaman dan rileks.
- Kejelasan suara fasilitator sangat penting agar arahan, pertanyaan, dan diskusi bisa diikuti dengan baik, terutama dalam sesi berbasis sharing atau meditasi.
- Lingkungan yang bebas kebisingan membantu peserta fokus pada percakapan atau proses dalam diri, tanpa distraksi yang dapat memicu stres atau kecemasan.

2. Visual (20%) – Ketenteraman visual, kejelasan fokus, dan stimulasi emosi positif

- Warna hangat atau netral, pencahayaan alami, dan elemen visual alami (seperti tanaman, kayu, atau artwork positif) mendukung rasa tenang dan stabil.
- Tata letak ruang yang tidak kaku, visual yang lembut, dan pencahayaan terarah membantu menjaga fokus dan kenyamanan selama aktivitas berlangsung.
- Pengurangan elemen visual yang berlebihan atau kontras tajam mencegah overstimulasi visual yang bisa mengganggu konsentrasi atau kestabilan emosi.

Respon Arsitektur

1. Auditori (30%)

- Ruang harus memiliki **akustik yang tenang dan jelas**, memungkinkan percakapan terdengar dengan baik tanpa suara bising dari luar.
- Gunakan material peredam suara seperti **panel akustik kain, karpet, tirai tebal, dan plafon berlubang**.
- Hindari kebisingan eksternal dengan **buffer ruang** (foyer, taman, atau koridor transisi).
- **Musik ambient atau natural sound** (gemericik air, angin) dapat digunakan untuk menciptakan suasana psikologis yang tenang dan kontemplatif.

2. Tactile (20%)

- Material yang memiliki kesan hangat dan lembut, seperti kain linen, kayu, atau karpet berbulu halus di tempat duduk dan area refleksi.
- Sediakan **furnitur ergonomis** dengan permukaan halus—sofa empuk, bantal, selimut ringan—yang mendukung kenyamanan dan grounding fisik.
- Jika ada aktivitas praktik (seperti journaling, terapi seni), pastikan meja, alat tulis, atau **media kerja** memberi **pengalaman taktil yang menyenangkan dan aman**.

3. Visual (20%)

- **Penerangan sebaiknya lembut dan hangat**, menghindari cahaya menyilaukan atau terlalu terang.
- **Dominasi warna netral dan earth-tone** (seperti beige, olive, dusty blue) membantu menciptakan suasana yang tenang dan suportif.
- Elemen visual seperti **tanaman indoor, karya seni terapeutik, kutipan motivatif** dapat mendukung proses refleksi dan healing.

Hasil Temuan Arsitektur Terhadap Kajian Multi-Sensory

RUANG	Strategi	Visual	Auditori	Olfactory	Tactile	Gustatory
GYM	Dominasi (taktil & auditori) – untuk mendorong energi dan semangat latihan	Warna energik, pencahayaan alami & buatan optimal	Musik semangat, kontrol kebisingan alat	Ventilasi baik, aroma menyegarkan (mint/lemon)	Lantai anti-slip, suhu ruang terkontrol, peralatan nyaman digunakan	Grab & Go café dengan jus sehat
SENAM	Dominasi (auditori) – sinkronisasi gerakan lewat musik	Seni mural, backdrop foto, pencahayaan dinamis	Musik kolektif, akustik ruang luas	Aroma herbal ringan, ventilasi silang	Lantai nyaman untuk barefoot/light shoes, ruang interaksi fleksibel	Health bar dengan camilan sehat
JOGGING	Dominasi (proprioseptif & visual) – mendukung ritme dan gerak tubuh	Jalur berpemandangan alami, signage warna kontras	Suara alam, efek akustik dari tanaman atau elemen air	Tanaman aromatik sepanjang jalur, udara segar	Jalur rubber, keteduhan pohon, tempat duduk nyaman di rest point	Tempat air minum dan snack ringan
MEDITASI	Keseimbangan – untuk menciptakan ketenangan holistik dan mindfulness	Pencahayaan lembut, warna netral, visual relaksatif (tanaman, seni)	Musik lembut, white noise, sunyi	Aromaterapi (lavender, sandalwood), udara bersih & hangat	Material alami (matras, lantai kayu), kursi pijat, suhu stabil	Teh herbal, area teh/kopi ringan
CAFE	Keseimbangan ringan + Dominasi Gustatori & Olfaktori – menciptakan pengalaman rasa dan aroma yang menyenangkan	Display makanan estetik, interior cozy, tanaman indoor	Musik akustik ringan, suara alami latar belakang	Aroma kopi, teh herbal, wangi roti/makanan	Kursi dan meja nyaman, tekstur meja kayu/stone finish	Teh herbal, area teh/kopi ringan
WORKSHOP	Keseimbangan – mendukung fokus, refleksi, dan kenyamanan sosial	Pencahayaan lembut, Warna material netral	Suara pembicara jernih, musik ambient ringan	Aromaterapi menenangkan (lavender, chamomile), ventilasi silang	Furniture Ergonomis	Camilan sehat dan teh herbal saat break

2.3 Kajian Preseden Perancangan

2.3.1 SVASTHYA Multi-Sensory Wellness Centre

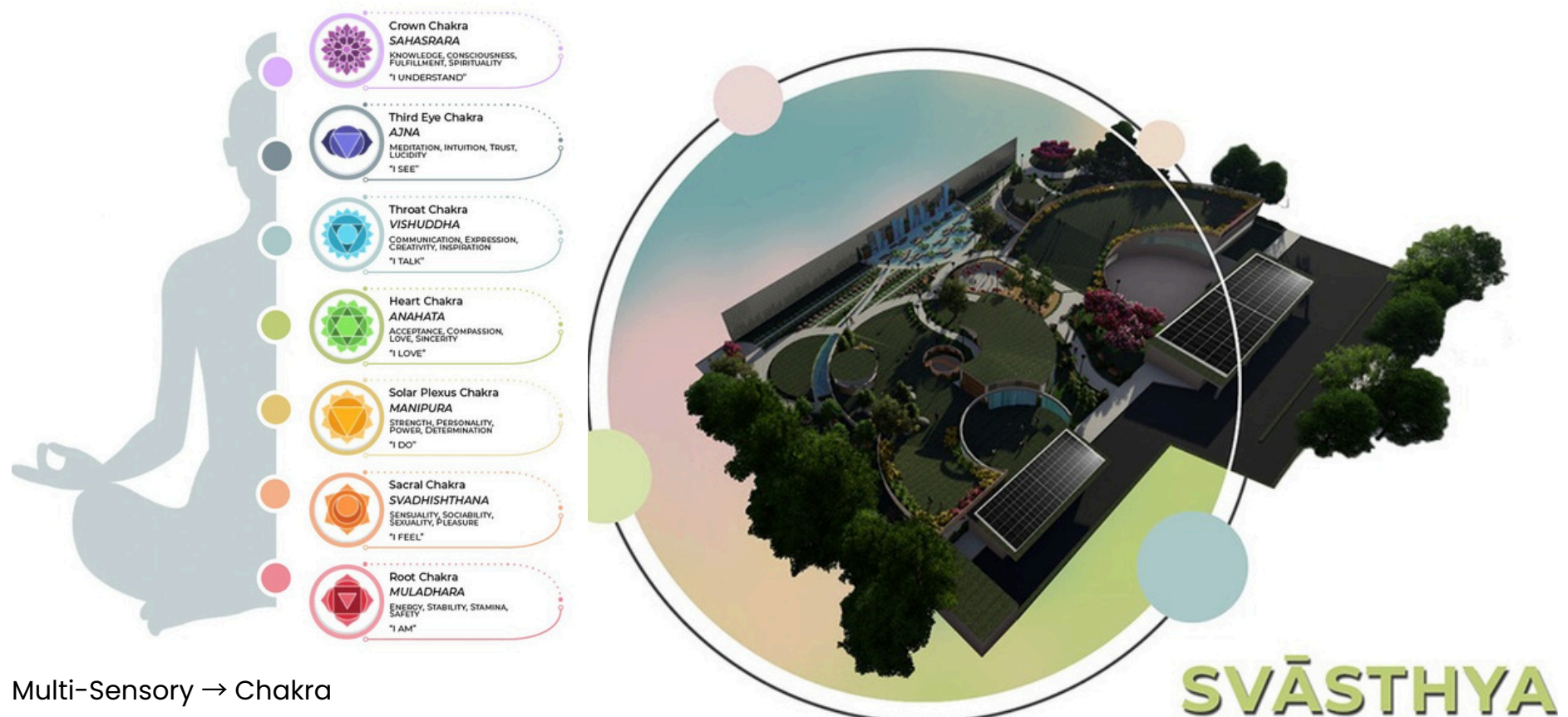
- Tahun Perancangan: 2023
- Perancang: Vedika Sheth
- Tipe Bangunan: Wellness center / pusat kesehatan holistik

Konsep Utama

Konsep utama dari proyek ini adalah wellness berbasis pendekatan multisensori yang menggabungkan elemen arsitektur untuk merangsang seluruh pancaindra pengguna, menciptakan pengalaman holistik dalam healing (penyembuhan) dan kesejahteraan (wellbeing). Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan stimulasi positif pada tubuh dan pikiran melalui suasana ruang yang mendalam dan reflektif.

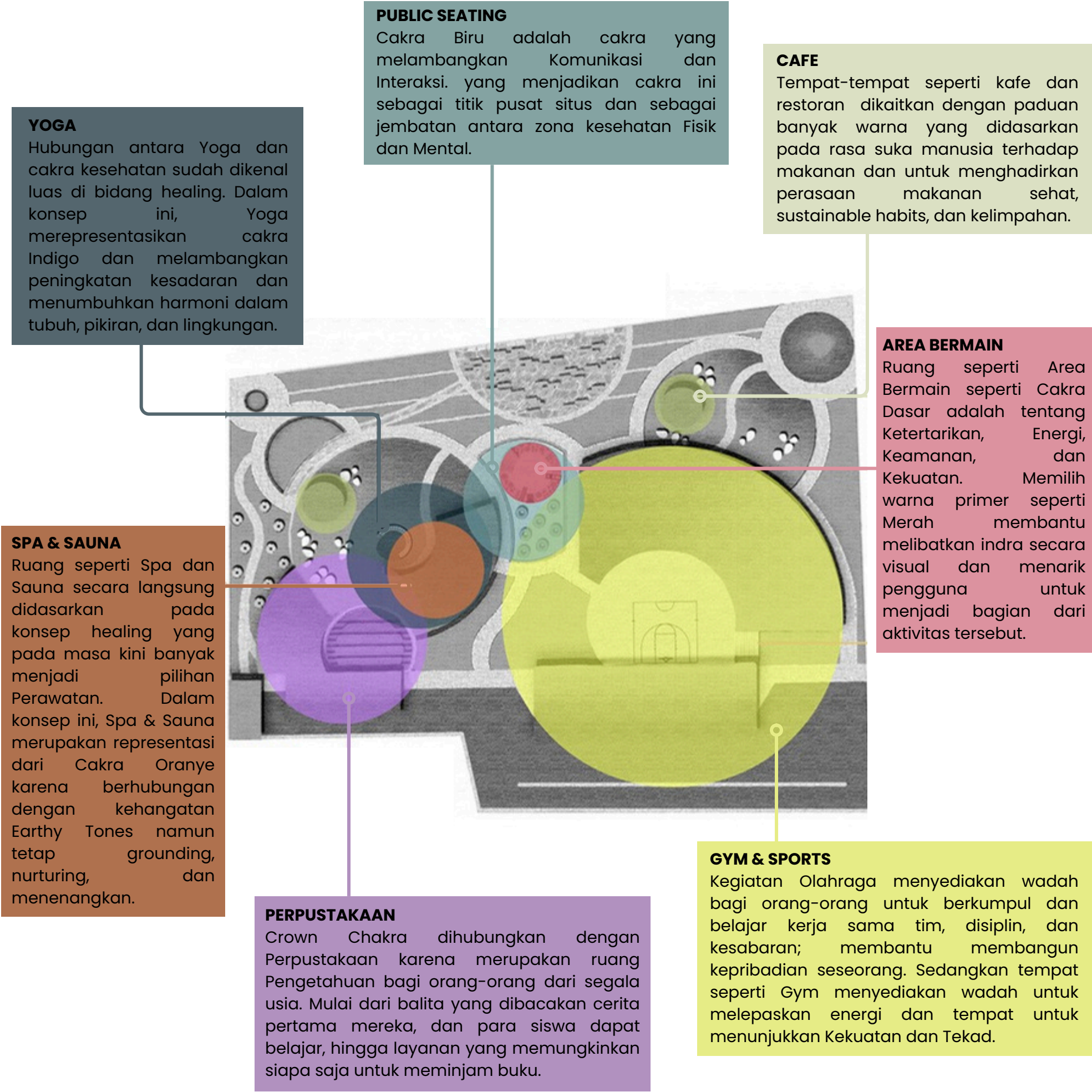
Pendekatan Desain

Proyek ini menggunakan pendekatan behavioral architecture yang mengutamakan respons pengguna terhadap ruang, dikombinasikan dengan multisensory design. Desain mempertimbangkan bagaimana elemen fisik seperti cahaya, suara, tekstur, dan aroma memengaruhi perilaku, emosi, serta kondisi psikologis pengguna. Selain itu, ada pengaruh dari pendekatan biophilic design, yang menekankan hubungan manusia dengan alam sebagai bagian dari proses penyembuhan.



Multi-Sensory → Chakra

Kajian Preseden

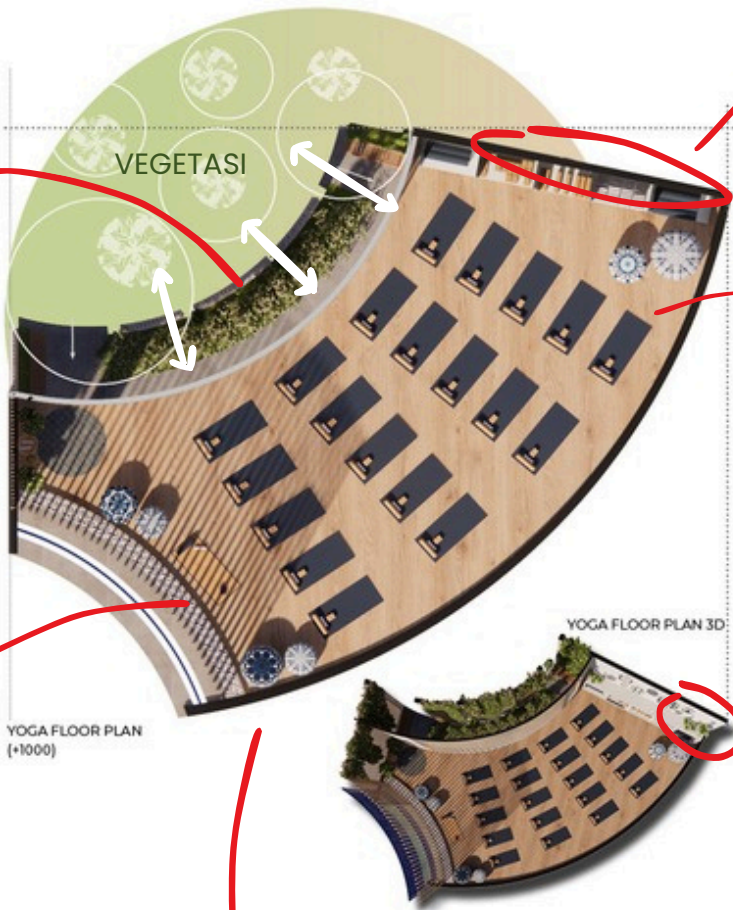


Yoga Room Strategies

Meningkatkan transparansi batas antara dalam dan luar ruangan melalui pemandangan luas yang terhubung dengan pemandangan alam



Menggabungkan bentuk dan pola alami yang mencerminkan kerajinan lokal melalui tekstil bermotif shibori



Memperkaya pengalaman ground users dengan memberikan keterlibatan perabaan melalui cork flooring yang alami dan bertekstur.



Menciptakan transisi yang mulus antar ruang melalui sirkulasi yang terbuka dan mengalir

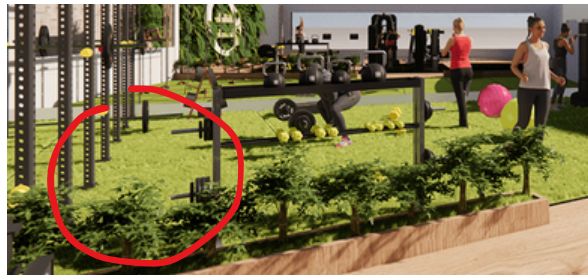


Meningkatkan kejernihan mental dan menimbulkan relaksasi dengan aroma lembut bunga asli (Jasmine & Hydrangea)



Ciptakan suasana yang tenang dan meditatif menggunakan warna-warna yang sejuk dan menenangkan yang terinspirasi oleh alam

Gym Room Strategies



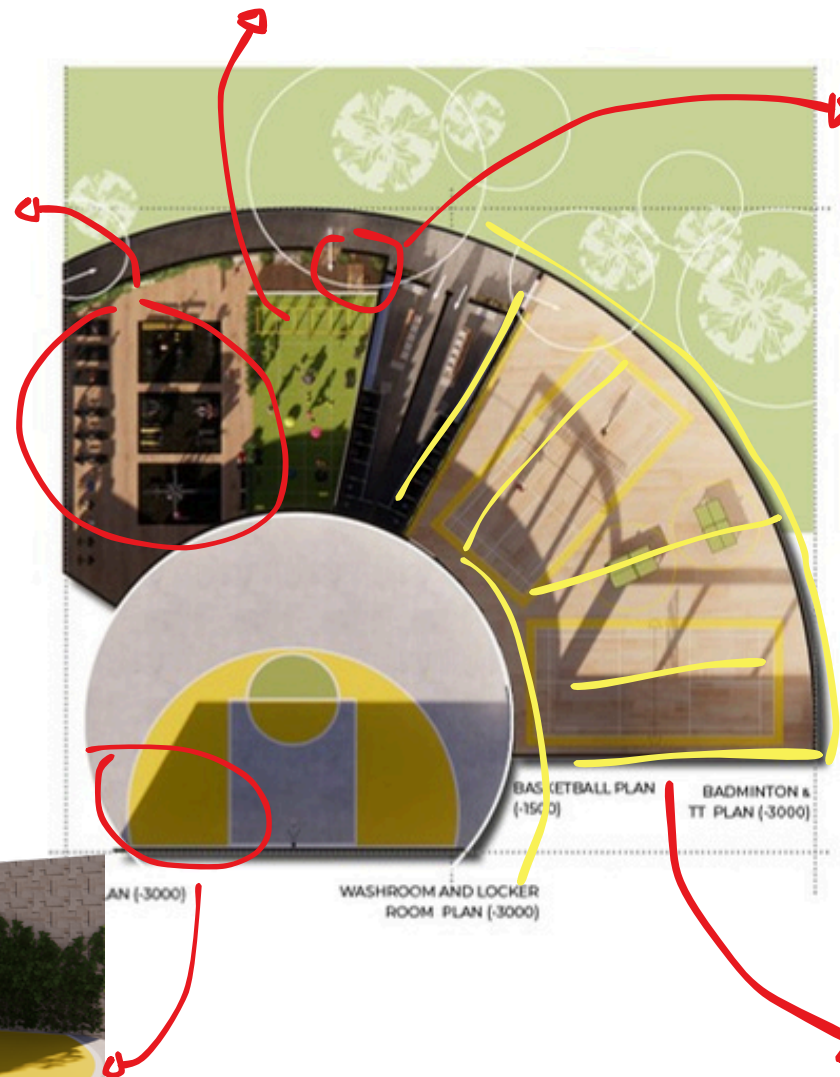
Mendorong gerakan dinamis melalui lantai rumput sintetik yang bertekstur.



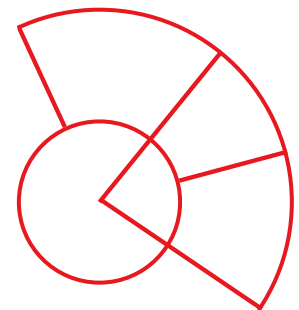
Mengakomodasi training yang beragam melalui peralatan khusus untuk semua tingkat keterampilan.



Meningkatkan fokus dan intensitas dari vegetasi aromatik, aroma jeruk dan herbal yang mendukung semangat olahraga.



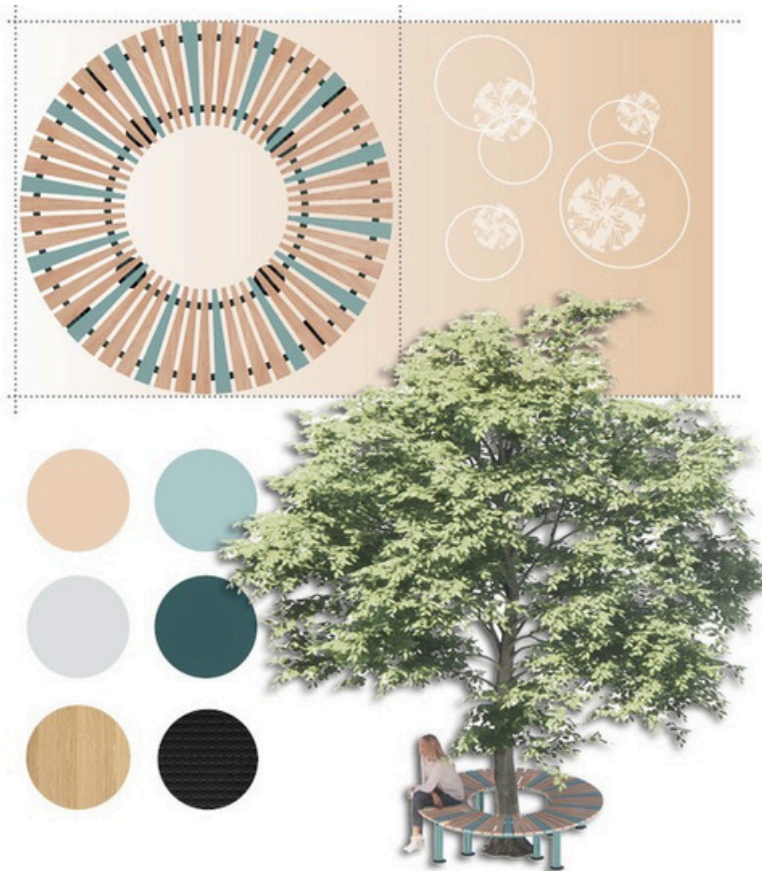
Memotivasi pengguna untuk melampaui batasan melalui bentuk biomorfik.



Memberi energi kepada pengguna melalui bentuk dan permukaan dalam rona kuning yang terang.

Cafe

- Memberikan energi dan semangat melalui aksen merah dan oranye.
- Membuat suasana makan menjadi lebih sosial melalui pengaturan tempat duduk yang fleksibel dan informal.
- Melibatkan indera penciuman melalui rempah-rempah dan herba yang aromatik.
- Mempromosikan komunitas melalui transparansi dan area makan dalam/luar ruangan.
- Menginspirasi kreativitas dan kolaborasi melalui bentuk furnitur biomorfik yang unik.



Public Seating

- Meningkatkan interaksi sosial melalui pengaturan tempat duduk yang fleksibel untuk individu atau kelompok.
- Mempromosikan komunitas melalui lokasi terpusat di tengah site.
- Menarik minat pengguna melalui pola dan tekstur bidang tanah yang dinamis.
- Memberikan suasana komunal yang santai melalui bentuk tempat duduk yang informal dan organik.
- Menghubungkan koneksi visual antara area aktivitas di sekitarnya.





2.4 Kajian Konteks Perancangan

2.4.1 Pemilihan Lokasi

Danau Summarecon, Kota Bekasi

Jalan Bulevar Ahmad Yani Kav. KA003, RT.006/RW.011, Marga Mulya, Bekasi Utara, Bekasi, West Java 17142

Site Terpilih berada di sisi Danau Summarecon, Kota Bekasi dengan luasan **8000m²**

Regulasi RTRW Kota Bekasi : Zona Campuran

KDB : 50% x 8000m² = 4000m²

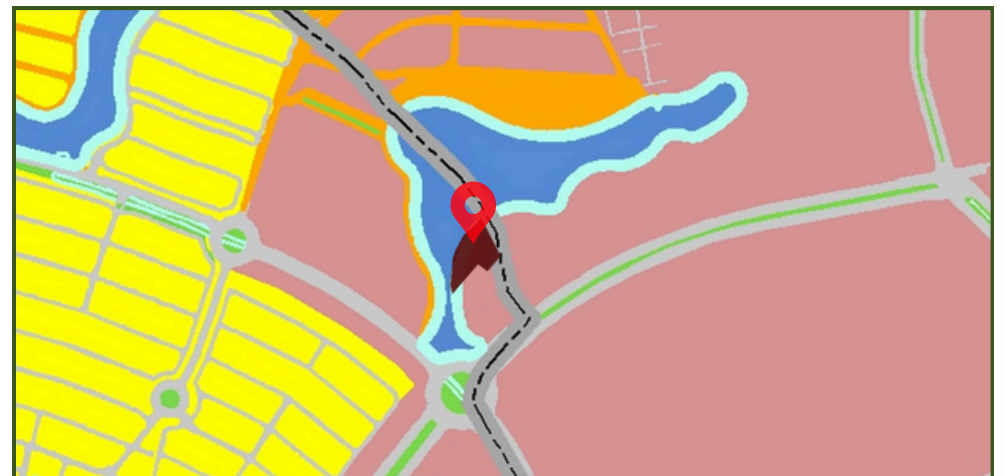
KLB : 20.0

KDH : 30% x 8000m² = 2400m²

Sempadan : 15 M

Berdasarkan **Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 28/PRT/M/2015**, tertulis bahwa terdapat pengecualian untuk bangunan tertentu. Bangunan yang **diperbolehkan di area sempadan** meliputi prasarana **pariwisata, olahraga, dan keagamaan**.

Kebijakan Pemda :



RTRW Kota Bekasi 2024-2044
Sumber : sitaru.bekasikota.go.id

C

Campuran

PS-2

Sempadan Sungai

R-2

Perumahan Kepadatan Tinggi

Rencana Jalan Baru

Kajian

2.4.2 Konteks Lokasi

Site berada di kawasan Summarecon, Kota Bekasi. Lokasi yang berbatasan dengan Kota Jakarta (Timur) menjadikannya bagian dari kota penyangga Jakarta, dengan akses mudah ke berbagai kawasan industri dan pusat bisnis di sekitar Jakarta. Kawasan ini memiliki konektivitas transportasi yang baik, termasuk akses tol Jakarta-Cikampek melalui exit Bekasi Barat, serta fasilitas transportasi umum seperti Transjakarta dan Stasiun Bekasi.

Sebagai owner rancangan, perancangan Urban Wellness Center merupakan manifestasi dari visi misi & komitmen Summarecon untuk menciptakan komunitas yang harmonis dan berkelanjutan, dengan menyediakan fasilitas yang mendukung kesehatan fisik dan mental warga, menciptakan ekosistem kehidupan yang lebih baik.

Batas Wilayah

Utara : berbatasan dengan Kelurahan Harapan Jaya
Barat : berbatasan dengan Kelurahan Kranji
Selatan : berbatasan dengan Kelurahan Marga Jaya
Timur : berbatasan dengan Kelurahan Marga Mulya



Peta Kawasan Summarecon Bekasi

- | | |
|----------------------------------|-------------------|
| Summarecon Residential | Mixed Used Area |
| Bekasi Central Business District | Retail Shop House |
| Sentra Summarecon bekasi | Education Area |
| The SpringLake Apartment | Boulevard Street |

To be your lifelong friend in developing communities with harmonious and sustainable living ecosystems.

Menjadi teman sepanjang waktu dalam membangun komunitas dengan ekosistem kehidupan yang harmonis dan berkelanjutan

Visi & Misi PT. Summarecon Agung
Sumber : summarecon.com

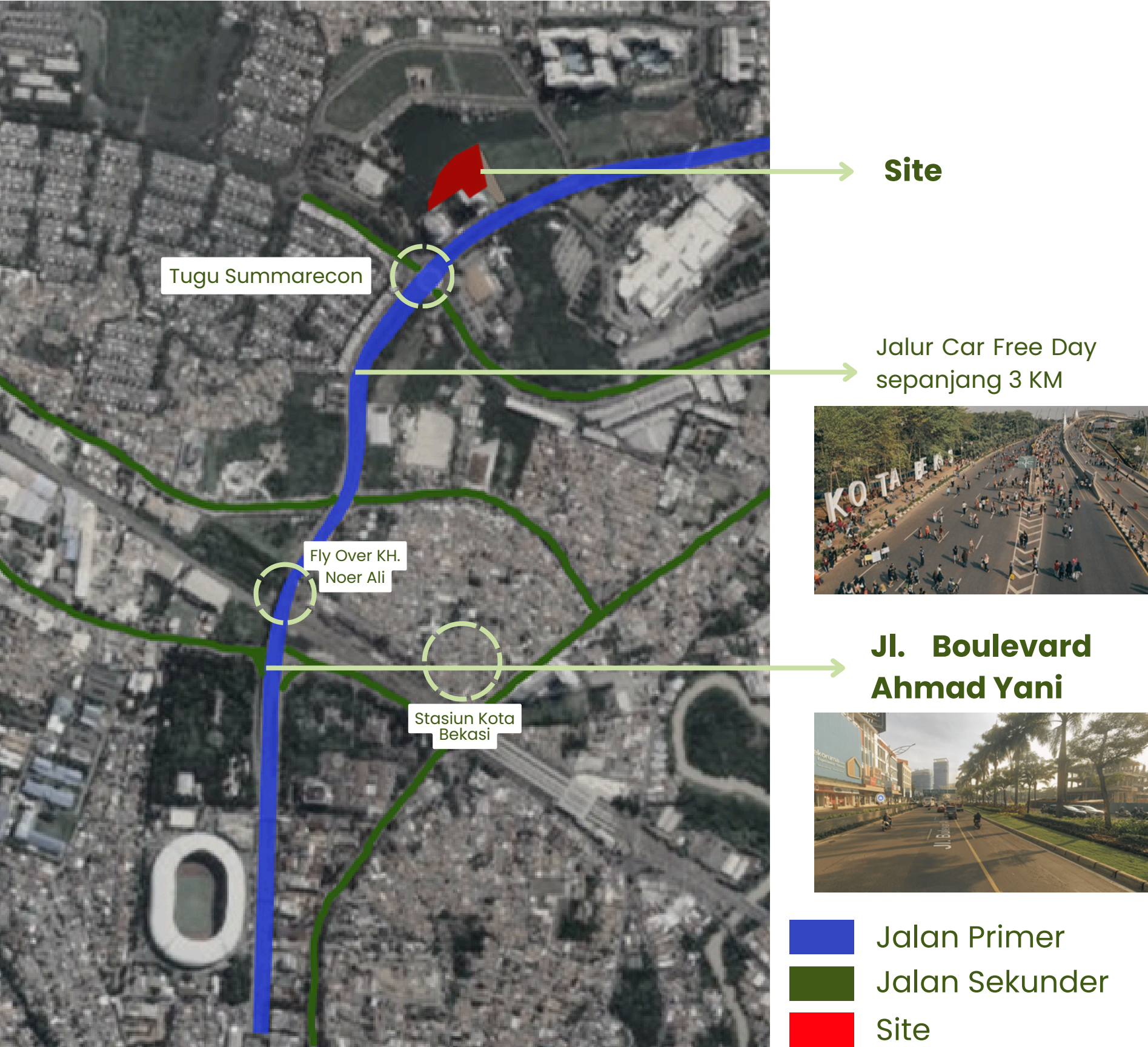
To create groundbreaking urban innovations that would increase the economic values of our surroundings, build committed and adaptive teams focused on delivering values to our customers, and actively contribute in creating healthy and sustainable environment

Menciptakan terobosan inovasi perkotaan yang dapat meningkatkan nilai ekonomi dari sekeliling kami, membangun tim yang berkomitmen, adaptif dan fokus pada menyajikan nilai untuk pelanggan, serta aktif berkontribusi untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan berkelanjutan

Konteks Sekitar



Aksesibilitas



Bekasi Central Business District

Bekasi Central Business District (Bekasi CBD) adalah kawasan pusat bisnis yang terletak di dalam kawasan pengembangan terpadu Summarecon Bekasi, salah satu proyek unggulan dari PT Summarecon Agung Tbk. Kawasan ini dirancang sebagai pusat aktivitas ekonomi modern di Bekasi, dengan perpaduan antara area perkantoran, komersial, hunian, dan ruang publik yang terintegrasi.

Bekasi CBD memiliki infrastruktur yang dirancang untuk mendukung mobilitas dan konektivitas tinggi, serta dilengkapi dengan fasilitas seperti **pusat perbelanjaan (Summarecon Mall Bekasi), hotel, area kuliner, dan taman kota.**



Kawasan BCBD

Jalan Boulevard BCBD



Ikon dan Plang Kawasan Bekasi CBD



Memiliki banyak restoran & cafe dengan view danau, kawasan ini menjadi pilihan masyarakat sekitar untuk berkumpul, hangout bersama teman/keluarga.



Jalan Boulevard BCBD banyak digunakan masyarakat untuk jogging / lari, baik berkelompok maupun individu, terutama pada sore hari.



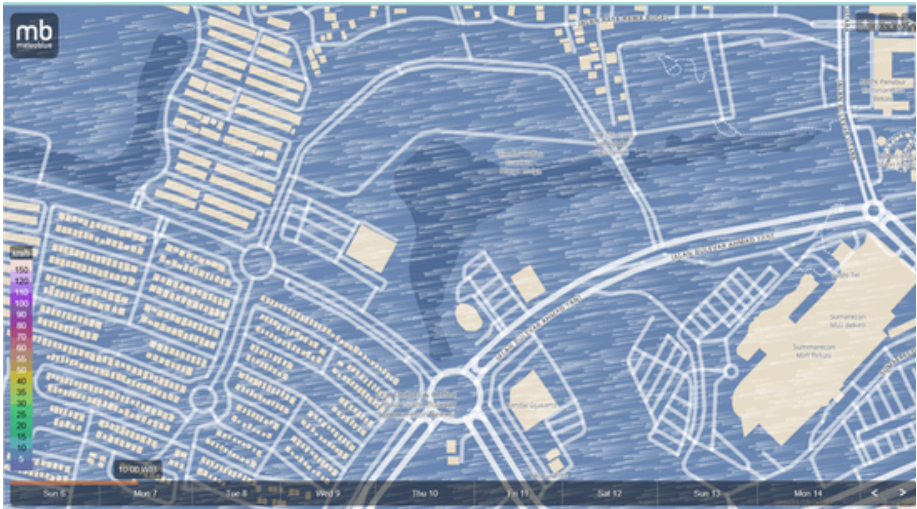
Tidak jarang juga masyarakat yang berolahraga individu seperti bersepeda, stretching dengan menikmati view danau summarecon

Data

Wind & Sunpath

Berdasarkan data sunpath dari andrewmarsh.com, menunjukkan pergerakan matahari di atas site yang berlokasi di Summarecon Bekasi. Matahari terbit pada pukul 05.52 dan terbenam pada 17.53. Untuk rancangan, penempatan zona terbuka dan vegetasi di sisi utara dan timur dapat berperan sebagai peneduh alami sekaligus area dengan pencahayaan yang optimal tanpa panas berlebih.

untuk data angin, Berdasarkan diagram meteoblue.com, angin bertiup berubah ubah pada jam tertentu, dengan kecepatan 5-13 km/jam. pergerakan angin cenderung lebih cepat pada sore hari (16.00 pada gambar). Arah selatan (S) memiliki intensitas tertinggi, dengan jumlah kejadian yang signifikan (mendekati garis 750). Disusul oleh arah tenggara (SSE, SE) dan timur (E-ENE), menunjukkan arah utama sirkulasi udara alami ke site.



Peraturan Garis Sempadan Site



RTRW Kota Bekasi 2024-2044
Sumber : sitaru.bekasikota.go.id

C	Campuran	R-2	Perumahan Kepadatan Tinggi
PS-2	Sempadan Sungai		Rencana Jalan Baru

Status Sempadan Site

Berdasarkan penelusuran dokumen RTRW Kota Bekasi melalui sistem informasi SITARU Bekasi (sitaru.bekasikota.go.id), area Danau Summarecon secara tata ruang dikategorikan sebagai bagian dari jaringan saluran air atau sungai buatan, bukan sebagai danau alami. Hal ini diperkuat dengan dua poin berikut:

- Danau Summarecon merupakan danau buatan (retensi) yang terintegrasi dengan sistem drainase kawasan.
- Secara administratif, RTRW Kota Bekasi dan Peraturan Zonasi setempat mengkategorikan zona sempadannya sebagai sempadan Sungai atau Saluran, bukan sebagai sempadan danau alami seperti situ atau waduk besar.

Maka, garis sempadan yang berlaku mengacu pada Perwal Kota Bekasi No. 51 Tahun 2010, yaitu:

- 10 meter dari tepi saluran air (karena tergolong saluran tidak bertanggung di kawasan perkotaan dengan kedalaman ≤ 3 meter).
- Jika kemudian dalam tinjauan lapangan ditemukan kedalaman saluran > 3 meter, maka sempadan menjadi 15 meter.

Pengecualian Penggunaan Sempadan

Mengacu pada Peraturan Menteri PUPR Nomor 28/PRT/M/2015 tentang Penetapan Garis Sempadan Sungai dan Danau, terdapat pengecualian terhadap larangan mendirikan bangunan di area sempadan untuk fungsi tertentu.

"Pasal 18 menyebutkan bahwa bangunan untuk prasarana pariwisata, keagamaan, dan olahraga dapat diperbolehkan berada di area sempadan sungai maupun danau, selama tidak mengganggu fungsi pengaliran dan pengendalian air."

Dengan demikian, fungsi seperti jalur jogging, viewing deck, ruang komunitas luar ruang, bahkan fasilitas kuliner semi-terbuka dapat dimungkinkan untuk diletakkan di zona sempadan—selama desainnya tidak mengganggu saluran air, dan memenuhi syarat teknis seperti perkerasan permeabel dan struktur ringan.

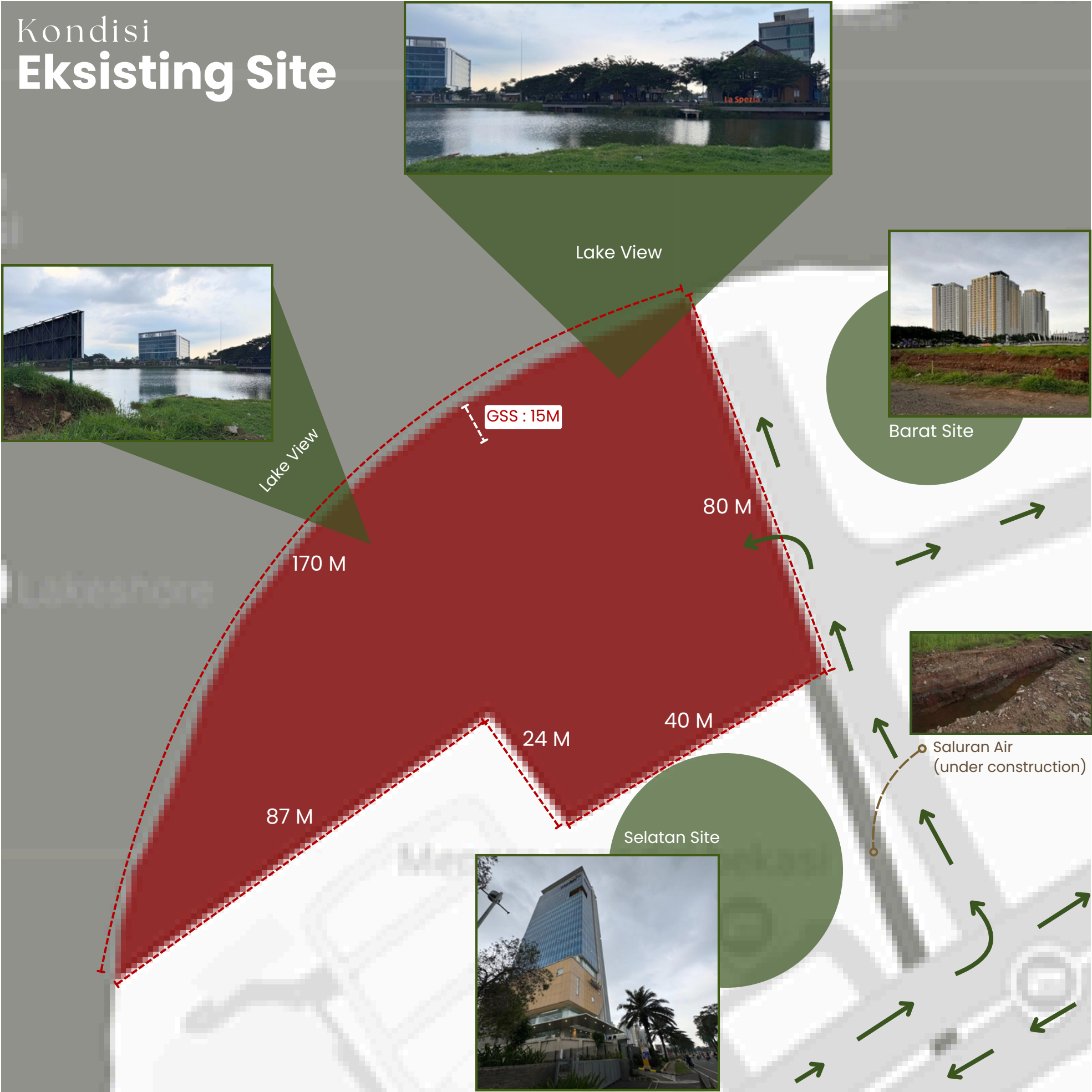


Kondisi Eksisting Waterfront Area Kuliner di BCBD

Pantauan terhadap kondisi eksisting kawasan BCBD (Bekasi Central Business District), khususnya di sepanjang Danau Summarecon, menunjukkan:

- Beberapa bangunan kuliner dan cafe eksisting seperti La Spezia dan La Terraza berlokasi sangat dekat dengan tepi danau, bahkan kurang dari 5 meter dari tepi air.
- Bangunan tersebut biasanya memiliki karakter semi-terbuka, bersifat sementara atau ringan, dan berorientasi pada fungsi rekreasi dan pariwisata.
- Hal ini menunjukkan adanya penerapan kebijakan pengecualian sempadan, sesuai dengan regulasi pusat (Permen PUPR 28/2015) dan fleksibilitas dalam pengembangan kawasan komersial berbasis publik oleh pihak pengelola kawasan (Summarecon).

Kondisi
Eksisting Site



Elemen Sensori Dalam Eksisting Site



Potensi Elemen Sensori Site Dengan Aktivitas Wellness

Aktivitas :	Gym	Jogging	Meditasi Fisik	Senam	Cafe	Workshop
Sensor Dominan :	 	 	 	 	 	 



Analisis & Respon Site

Danau & Sempadan

- Area sempadan (15 meter) dari tepi danau dapat dimanfaatkan untuk:
 - Zona aktivitas luar ruang seperti ruang duduk komunitas, yoga deck, area relaksasi, dan jalur jogging.
 - Vegetasi dan lanskap terapeutik karena masuk dalam pengecualian peraturan untuk fungsi rekreatif dan olahraga.
- Jaga view koridor ke danau dari dalam site dengan menjaga ketinggian bangunan bertingkat rendah atau terasering pada bagian barat site (menghadap danau).

Sunpath

- Manfaatkan sisi timur dan utara sebagai orientasi utama bangunan untuk mendapatkan pencahayaan alami optimal tanpa overheating.
- Hindari bukaan besar di sisi barat dan selatan kecuali dengan shading tambahan, karena intensitas panas sore hari lebih tinggi

Wind

- Massa bangunan disusun dengan menghadap arah angin dominan dari selatan dan tenggara (S, SSE, SE) untuk memaksimalkan ventilasi silang alami.
- Rancang koridor terbuka atau celah antar massa sebagai jalur aliran angin agar udara dapat bersirkulasi secara efisien.
- Vegetasi peneduh di sisi barat dan selatan untuk mengurangi efek panas matahari + mengarahkan angin secara lembut ke dalam site.

Integrasi View Danau

- Merancang teras, balkon, atau ruang terbuka publik yang menghadap langsung ke danau untuk pengalaman visual dan relaksasi.
- Merancang elemen transisi (seperti stepped seating, viewing deck) di sisi barat agar site terhubung secara visual dan fungsional ke area danau.
- Jaga kebersihan visual dan minimalisasi bentukan masif pada sisi barat agar tidak menutup panorama danau.





RTH

- Area KDH (30% dari 7000 m² = ±2100 m²) bisa digunakan untuk:
 - Healing garden, jalur pejalan kaki/jogging, serta taman tematik.
 - Penempatan pohon rindang di sisi barat dan selatan sebagai penahan panas sore hari.
 - Menyediakan ruang terbuka multifungsi untuk kegiatan komunitas atau edukasi luar ruang.

Topografi & Drainase

- Pertimbangkan peninggian tapak lokal atau pemanfaatan material permeabel untuk mencegah genangan air pada musim hujan.

Aksesibilitas

- Desain area entrance dengan buffer zona transisi seperti plaza atau canopy drop-off yang nyaman dan teduh, mengingat tingginya traffic area BCBD.
- Memisahkan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki untuk menciptakan akses yang aman dan nyaman, terutama jika ditujukan untuk komunitas olahraga dan masyarakat umum.

Integrasi Jogging Track Site & Eksisting

- Buat jalur jogging semi-publik di dalam site yang terhubung langsung ke jalur jogging utama BCBD (misalnya melalui akses terbuka atau gateway pejalan kaki).
- Tambahkan wayfinding dan penanda (misalnya km marker) yang menyatu dengan signage kota.
- Perancangan wellness center sebagai penunjang fasilitas track masyarakat baik pelari dalam site maupun dari luar site

Zona rancangan berdasarkan konteks site

Zona Gymnasium

Zona aktivitas tinggi : menghasilkan kebisingan menengah dari audio dan training, dengan potensi view danau dan vegetasi hijau

Zona Taman Wellness

(Jogging)
Area ruang terbuka hijau dengan jogging track, menghubungkan seluruh zona dalam rancangan sebagai potensi multi-sensori untuk semua zona

Zona Meditasi Fisik

(Yoga & Pilates)
Area paling jauh dari kebisingan, banyak vegetasi dan berada di sisi danau. berpotensi untuk tercapainya ketenangan meditasi

Sempadan Danau
Untuk vegetasi dan aktivitas outdoor

Zona Workshop

Area cukup tenang dengan view vegetasi ruang hijau

Zona Resepsionis

Buffer kebisingan jalan

Entrance

Zona Senam

Zona aktivitas tinggi : Area yang menghasilkan audio tinggi, bersisian dengan area dengan aktivitas tinggi pula.

Zona Cafe Komunal

Area strategis berdekatan dengan akses site yang memungkinkan dilewati oleh semua pengguna rancangan

3

Eksplorasi

Bab ini menjelaskan tahapan eksplorasi ide rancangan, mulai dari program ruang, alternatif massa bangunan, hingga pengolahan fungsi ruang. Proses eksplorasi ini bertujuan untuk mencari kemungkinan desain yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna serta konteks tapak, dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip *multi-sensory architecture*. Hasil eksplorasi menjadi dasar bagi pembentukan konsep desain yang matang.



3.1 Eksplorasi Program Ruang

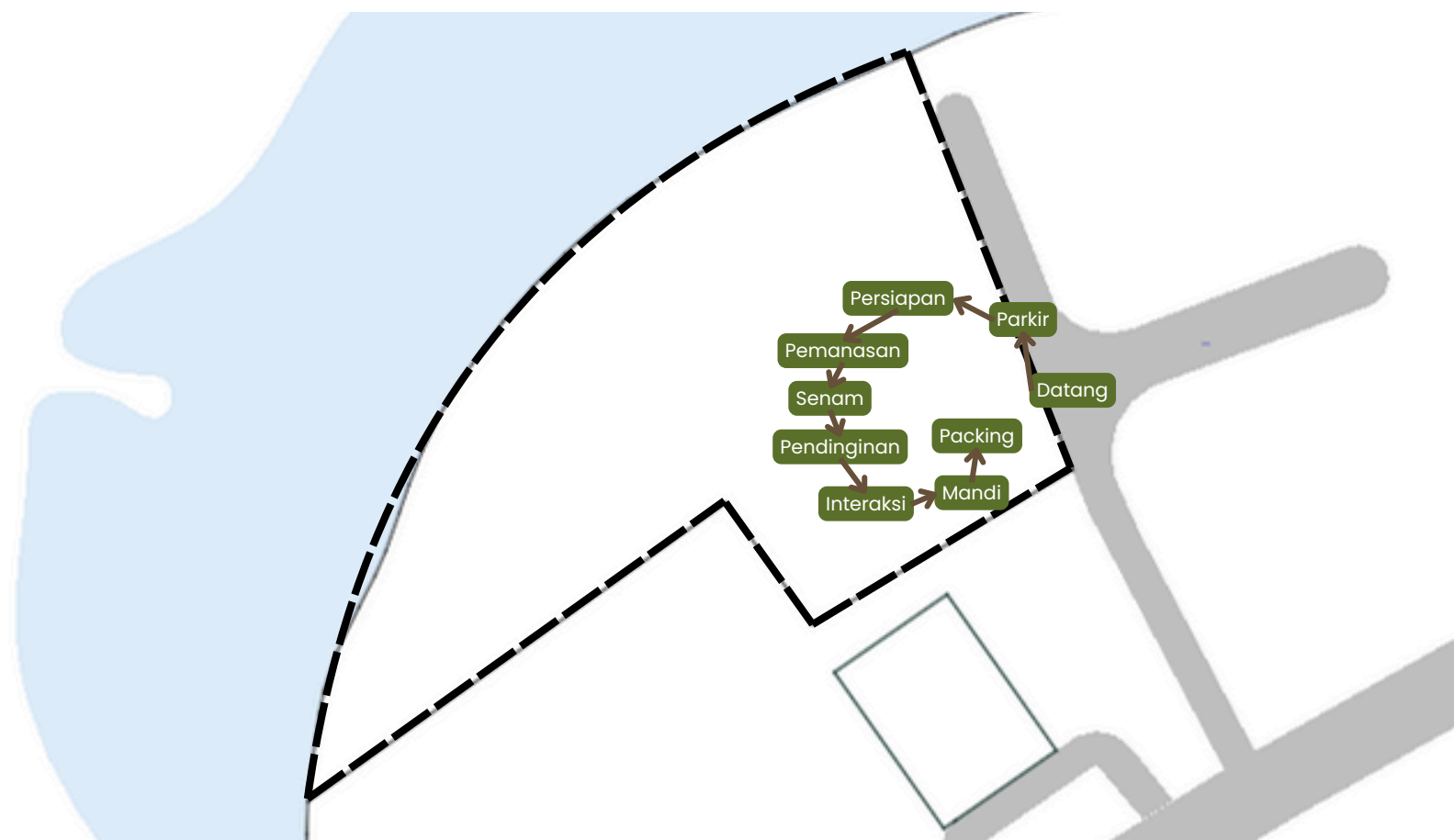
3.1.1 Pengelompokan Aktifitas & Perilaku

Berdasarkan hasil kajian perancangan, ditemukan kelompok aktivitas yang akan di akomodasi dalam Urban Wellness Center yaitu Gym, Meditasi Fisik, Senam, Jogging, Cafe Komunal, dan Workshop. berikut adalah eksplorasi program ruang berdasarkan enam aktivitas rancangan.

a. Gymnasium



b. Senam



c. Meditasi Fisik



d. Jogging



e. Cafe Komunal



f. Workshop

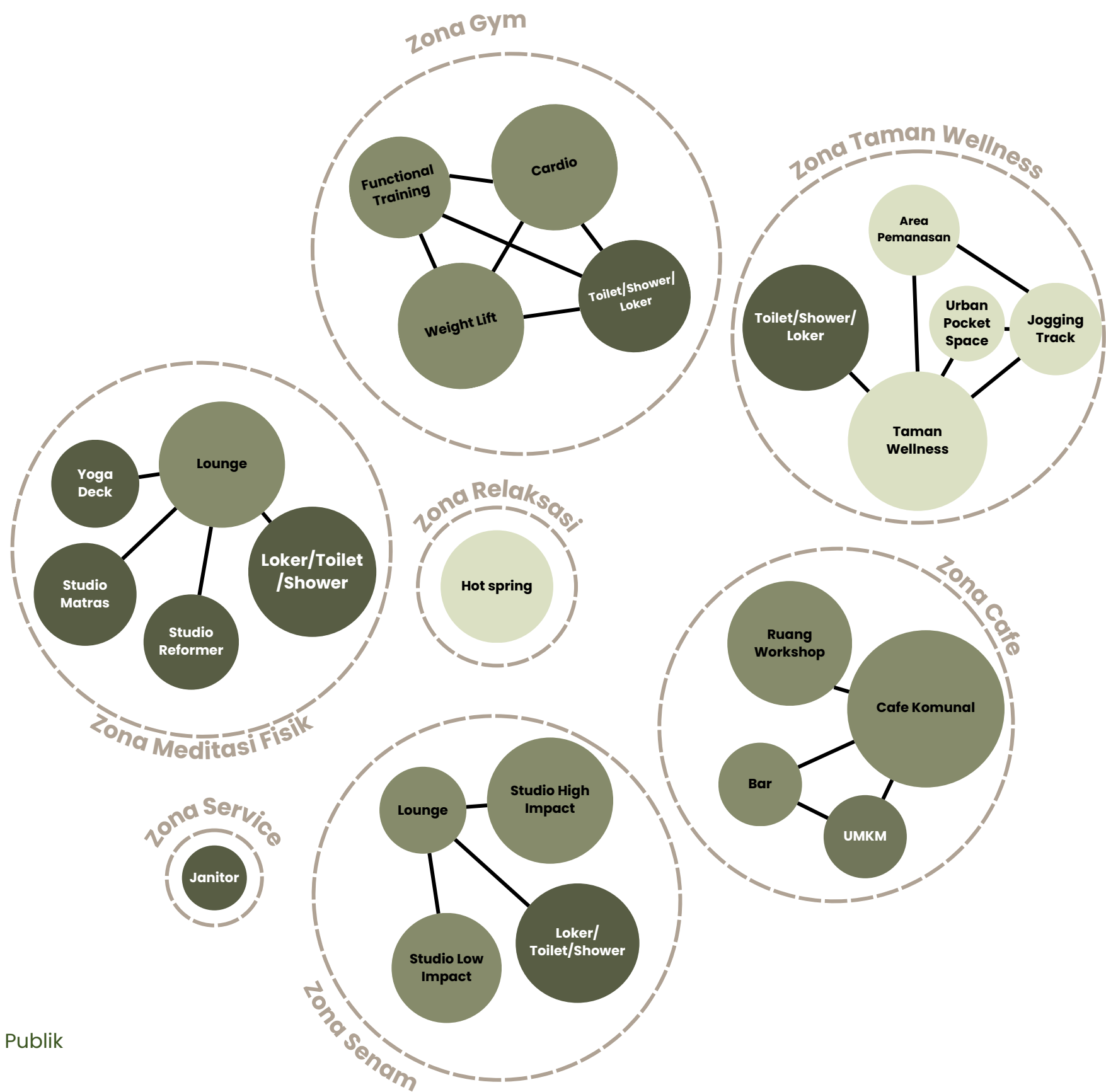


3.1.2 Program Ruang

Zona	Pengguna	Aktivitas	Nama Ruang	Kapasitas Ruang (orang)	Standar Ruang gerak/org (m2)	Luas Sirkulasi (m2)	Luas Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Luas Total (m2)
Gym	Pengguna Gym	Ganti Baju	Toilet	1	2	1	3	8	24
		Menyimpan Barang	Loker	60	0,6	4	28	1	28
		Weight Lifting	Area Weight Lifting	30-35	5	10	90	1	185
		Functional Training	Area Functional Training	15-20	4	8	88	1	88
		Cardio	Ruang Cardio	20-25	3,5	15	102,5	1	102,5
		Mandi	Shower	1	2,5	1	3,6	6	21
	Pengurus	Menyimpan alat gym tambahan	gudang	3	-	-	6	1	6
Senam	Peserta Senam	Ganti Baju	Toilet & Loker	1	3	1	4	12	48
		Menunggu Jadwal	Plaza (Ruang Interaksi)	20	1,5	5	35	1	35
		Senam High Intensity	Studio High Intensity	30	3,5	15	120	1	120
		Senam Low Intensity	Studio Low Intensity	40	3	15	135	1	135
Meditasi Fisik	Coach	Menyiapkan Studio	Gudang	2	2	1	5	1	5
	Peserta Meditasi	Menunggu Jadwal	Lounge	10	1,5	3	18	1	18
		Yoga	Yoga Deck	15	2,5	5	42,5	1	42,5
		Mat Pilates	Studio Mattress	15	2,5	5	42,5	1	42,5
		Pilates Reformer	Studio Pilates	10	3	5	35	1	35
		Menyimpan Barang	Loker	30	0,6	1,5	4	1	4
		Mandi	Shower	1	2,5	1,5	4	4	16

Zona	Pengguna	Aktivitas	Nama Ruang	Kapasitas Ruang (orang)	Standar Ruang gerak/org (m2)	Luas Sirkulasi (m2)	Luas Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Luas Total (m2)
Taman Wellness	Joggers	Ganti Baju	Toilet	1	2	1	3	13	39
		Menyimpan Barang	Loker	20	0.6	4	16	1	16
		Jogging	Jogging Track	50	1,2	-	Linear	1	Linear
	Pengunjung	Rekreasi Taman	Jalur Taman	20	1	-	Linear	1	Linear
Cafe Komunal	Pengguna pasca olahraga	Minum Pasca Training	Bar	3	2	4	10	1	10
	Pengunjung	Makan & Minum	Ruang duduk cafe & bar	80	2	30	190	1	190
	Koki	Memasak	Dapur	5	2,5	5	15,5	1	17,5
Workshop	Coach & Peserta	Workshop Creative	Ruang Workshop	20	2,5	5	55	1	55
		Sharing Session	Ruang Sharing	15	2	5	33	1	33
Tambahan	Manager	Mengurus Wellness Center	Kantor	5	3	3	18	1	18
	Janitor	Bersih Bersih	Ruang Janitor	3	1,5	1,5	6	1	6
	Pengguna	Kedatangan	Lobby & Resepsionis	50	1,5	15	90	1	90
Luas Total									1034,5

3.1.3 Zonasi Ruang



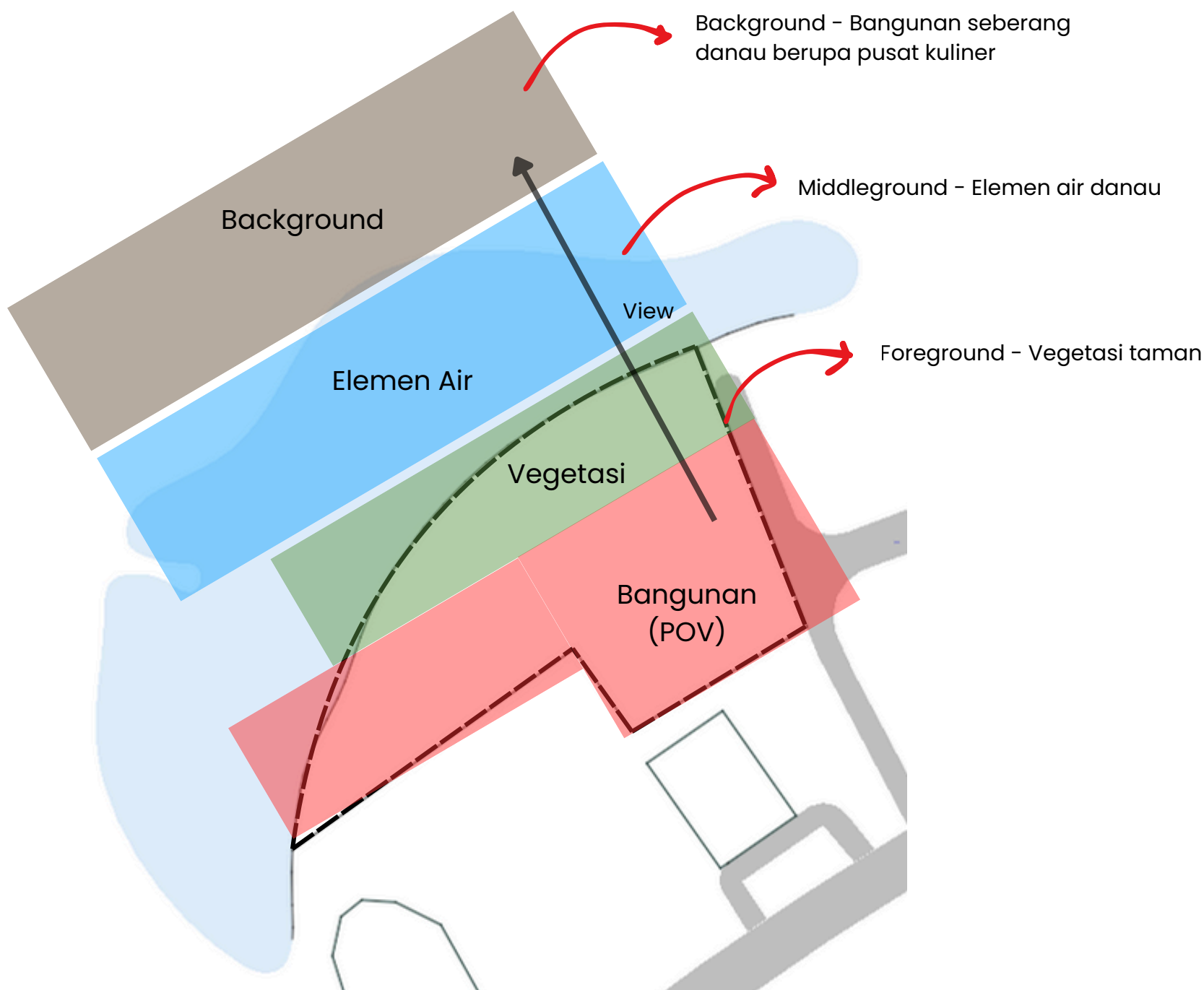
- Publik
- Semi Publik
- Privat

3.2 Eksplorasi Massa Bangunan

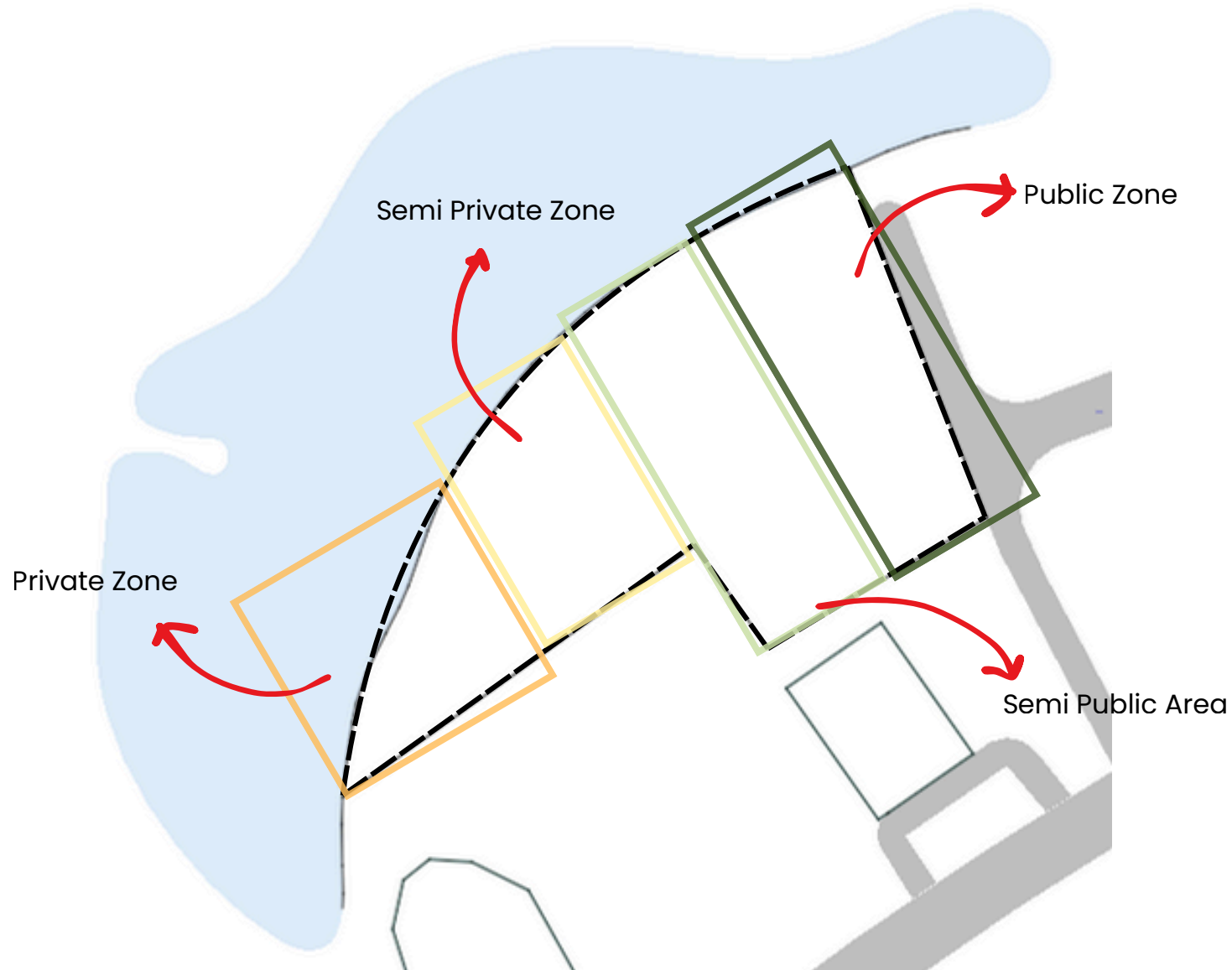
Eksplorasi View Bangunan

Kunci dari menciptakan view yang “estetis” untuk kesehatan mental adalah dengan menciptakan keselarasan antara background dengan elemen foreground

Menciptakan keselarasan view dengan tahapan :



Eksplorasi Zonasi



Pembagian zona rancangan dibagi berdasarkan tingkat privasi sebuah area, untuk mencapai kenyamanan pengguna rancangan. tingkat publik dan privat wellness center dinilai dari kebutuhan masing masing kegiatan, mulai dari banyaknya pengguna, jenis kegiatan, hingga kebutuhan sensory terutama dalam hal audio.

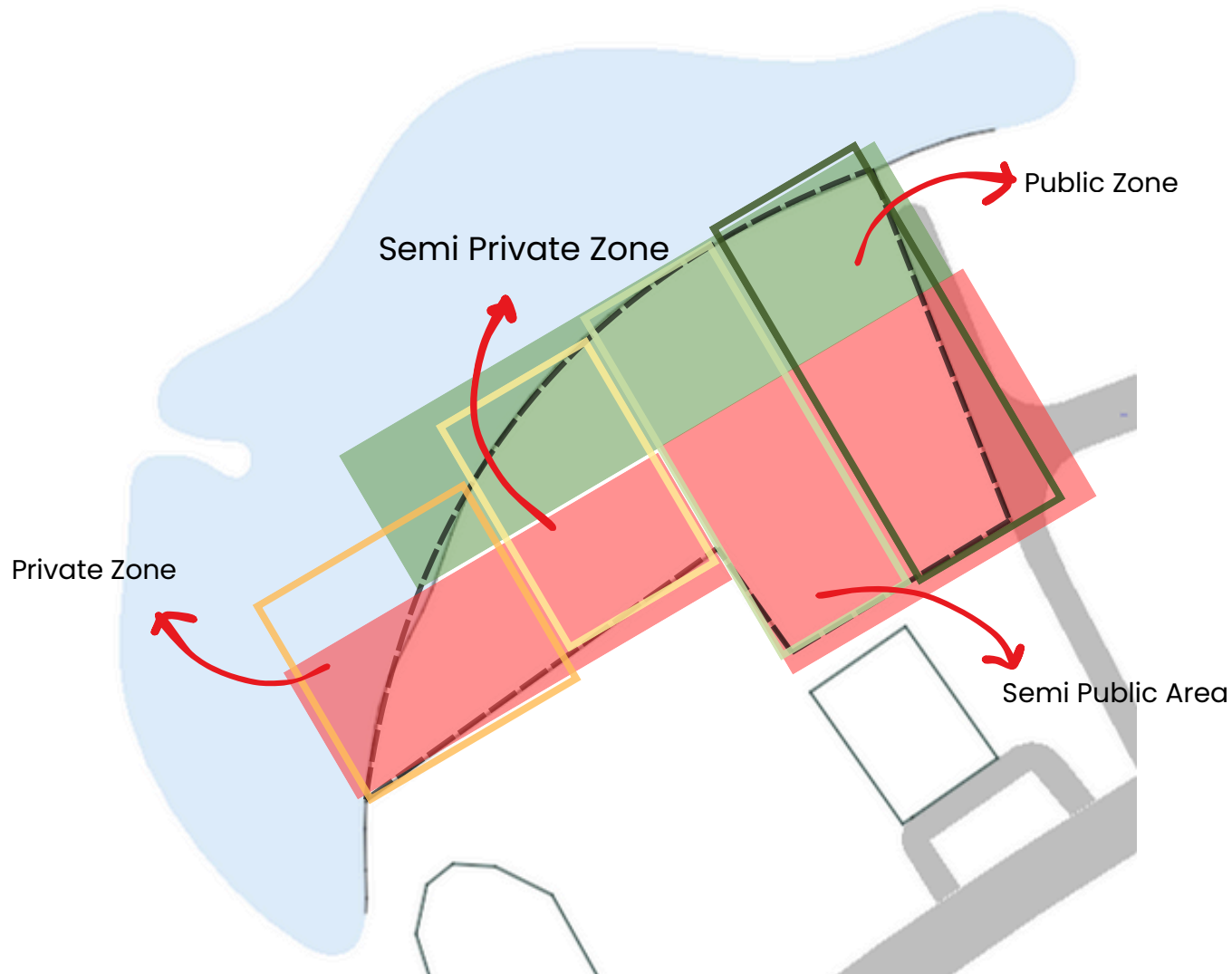
Public : Taman, Fasilitas Umum

Semi Public : Cafe Komunal

Semi Private : Gymnasium, Cafe Komunal

Private : Studio Meditasi Fisik

Penggabungan Eksplorasi Zona dan View



Setelah dilakukan eksplorasi view dari site dan zonasi bangunan, kedua eksplorasi tersebut ditumpuk dan disatukan sehingga ditemukan massa bangunan yang terintegrasi terhadap zonasi bangunan dan juga view yang akan di tangkap.

Public : Taman, Fasilitas Umum

Semi Public : Cafe Komunal

Semi Private : Gymnasium, Cafe Komunal

Private : Studio Meditasi Fisik



3.3.1 Eksplorasi Ruang Gym & Studio Senam

A. Eksplorasi Kapasitas dan Jumlah Alat Gym

Jumlah member gymnasium diambil dari preseden benchmark Gym di lingkungan yang sama dengan konteks site (Summarecon), yaitu lingkungan komersial padat

Jumlah Member = 300–400 orang

Pengunjung Harian :

Rasio = 35%

Pengunjung = 140 orang

Peak Hours : Pagi (06.00–09.00), Sore (17.00–21.00)

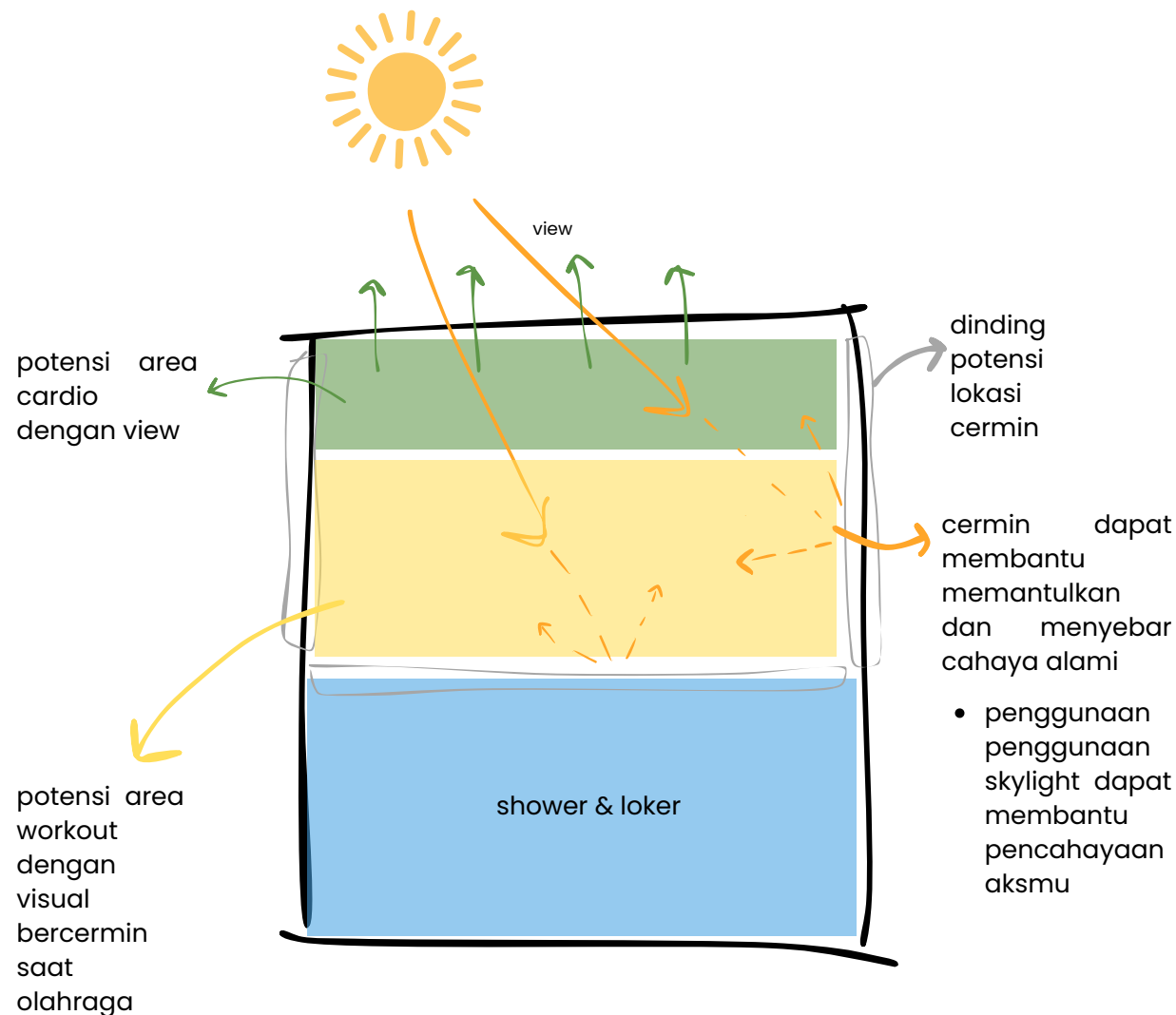
Jumlah pengguna aktif per jam (peak hours) = 40 orang

Proporsi pengguna tiap zona :

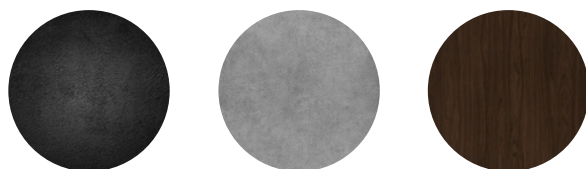
- Cardio: 30–40%
- Angkat beban: 40–50%
- Functional training: 20–30%

Zona Cardio		Zona Angkat Beban		Zona Functional Training	
12–16 orang		16–20 orang		8–12 orang	
Treadmill	8 Unit	Smith Machine	1 Unit	Open Mat Area	50 m2
Sepeda Statis	4 Unit	Leg Press	1 Unit	Kettlebell	2 Set
Elliptical/Rowing	2 Unit	Cable Crossover	1 Unit	TRX/Suspension Trainer	2 Titik
Zona Service		Bench Press	3 Unit	Plyobox	2 Unit
		Squat Rack	2 Unit	Medicine Ball	4 Unit
		Lat Pulldown	2 Unit	Battle Rope	1 Set
		Dumbbell Set	2 Set		
		Adjustable Bench	6 Unit		
Loker	40 Unit	Barbell & Plate	3 Set		
Shower	4 Unit				
Toilet	2 Unit				
Gudang	1 Ruang				

B. Eksplorasi Ruang Gym & Studio Senam



- rancangan interior dengan nuansa "dark" namun tetap terang dapat meningkatkan rasa maskulin dan semangat gym



Auditory

Kebutuhan sensori audio dalam Gym dan ruang senam adalah dengan musik yang memiliki ritme sesuai dengan jenis senam

Pemilihan material perlu disesuaikan dengan kebutuhan audio dalam ruang studio ini agar kualitas suara optimal, kenyamanan, dan keamanan pengguna.



Speaker

Studio senam



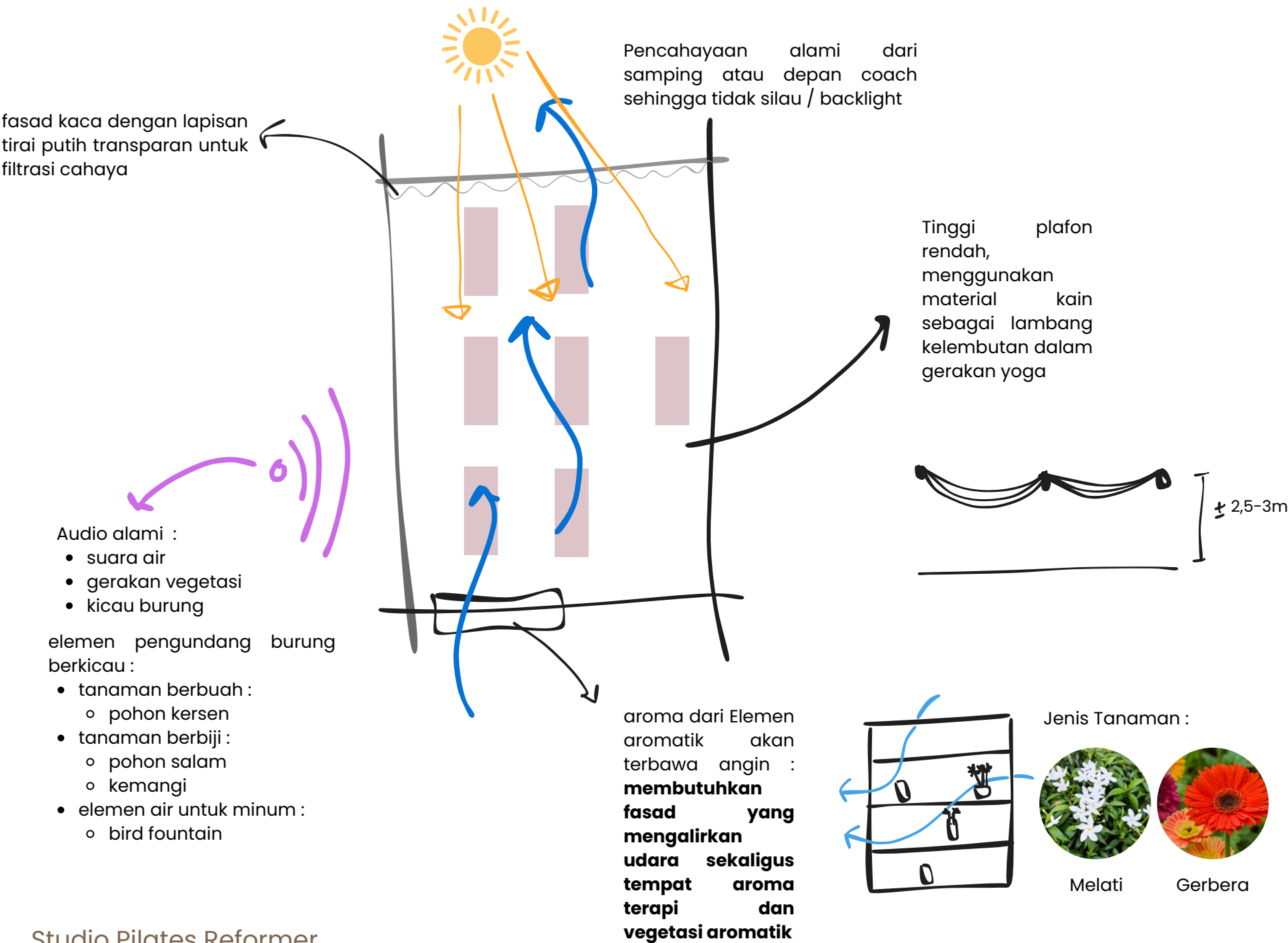
BOSE Virtually Invisible® 791 Series II in-ceiling speakers

Gym



BOSE Panaray® 402® Series IV Loudspeaker

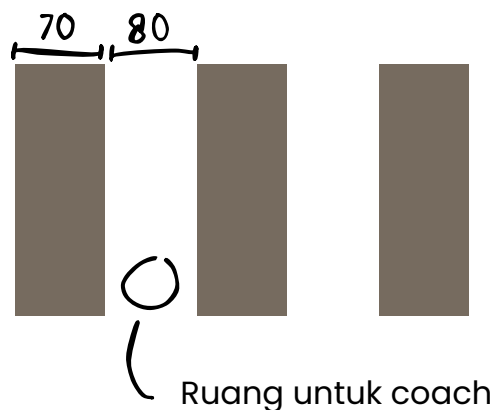
3.3.2 Eksplorasi Studio Meditasi Fisik



Studio Pilates Reformer



Reformer Pilates
240 X 70 cm



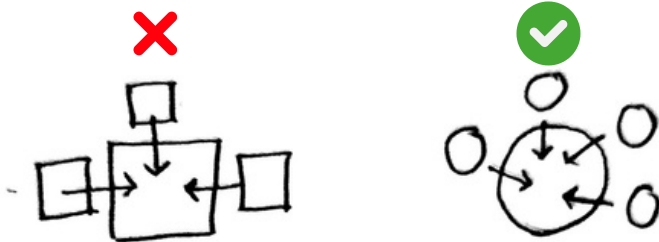
Jumlah rata rata peserta kelas pilates reformer 6-10 orang

Rasio Coach : Peserta = 1 : 6 untuk kelas maksimal (10 orang), dapat dibantu dengan asisten coach (Balanced Body Training Manual, 2022).

3.3.3 Eksplorasi Cafe Komunal & Workshop

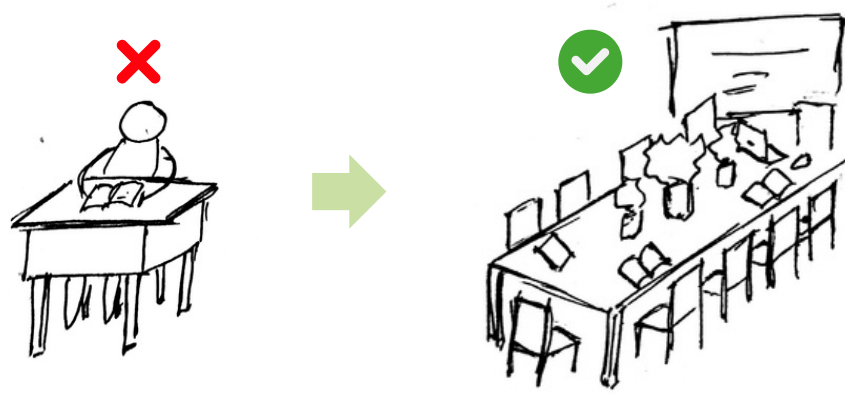
Eksplorasi Furniture

Cafe Komunal

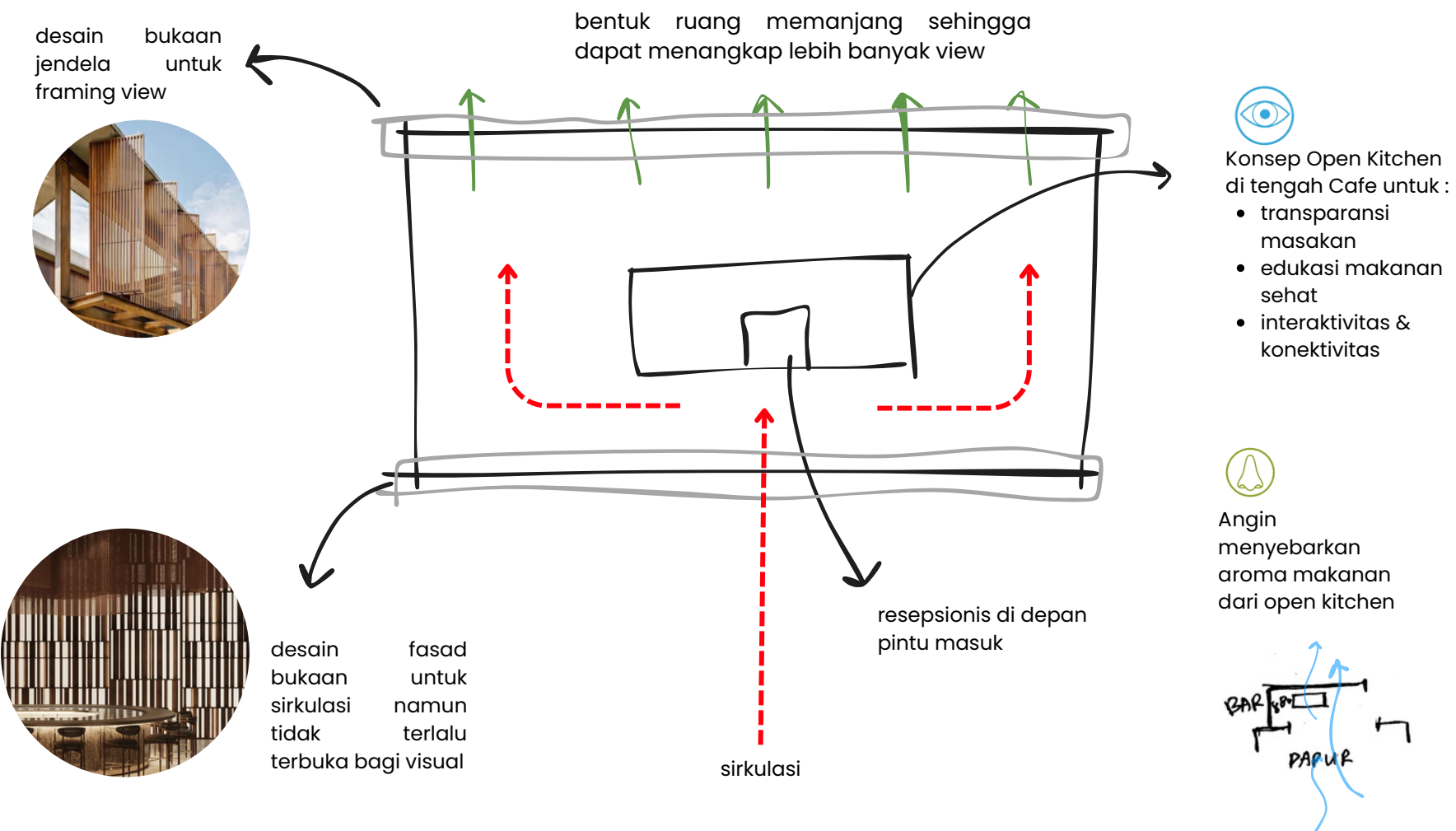


Meja melingkar lebih menciptakan interaksi karena tidak memiliki hierarki posisi duduk, sehingga mendorong semua orang untuk saling melihat dan berkomunikasi secara setara. Bentuknya yang terbuka dan inklusif memfasilitasi percakapan spontan antar individu, memperkuat rasa kebersamaan dan koneksi sosial.

Ruang Workshop

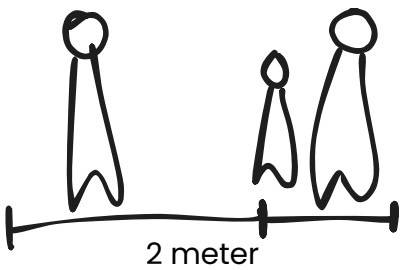


Pemilihan furniture meja dan kursi dipertimbangkan berdasarkan pengalaman yang di ciptakan. kursi dan meja individu akan menciptakan suasana persaingan dan individual yang tinggi. Sedangkan meja panjang dengan kursi melingkar dapat memudahkan interaksi dan menciptakan suasana kekeluargaan.



3.3.4 Eksplorasi Taman Wellness & Jogging Track

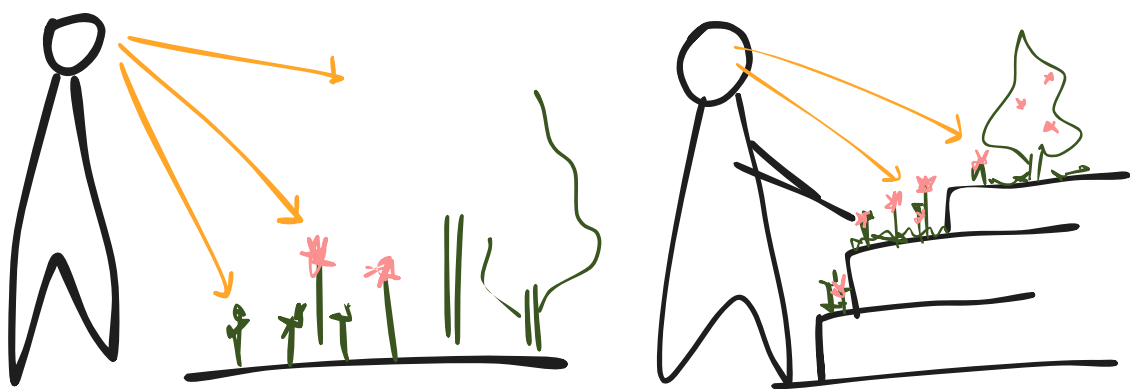
Jogging Track



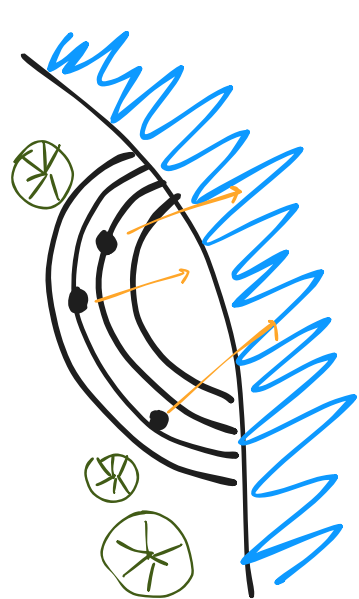
Integrasi sirkulasi antara jogging dan rekreasi taman wellness
Standar Jalur Jogging satu arah : 1,2 meter

Sensori → Vegetasi

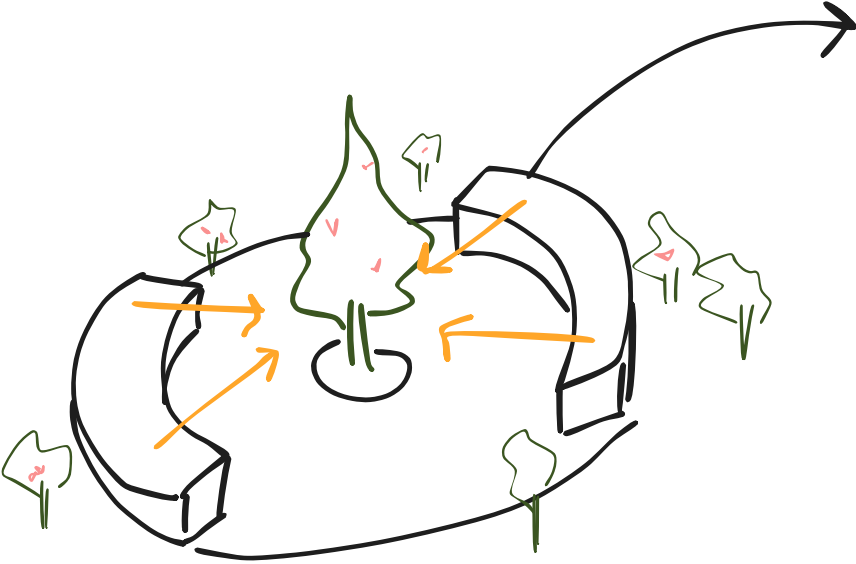
Perancangan elevasi pada vegetasi taman, mendekatkan vegetasi dengan visual (mata), dan memungkinkan permainan tactile



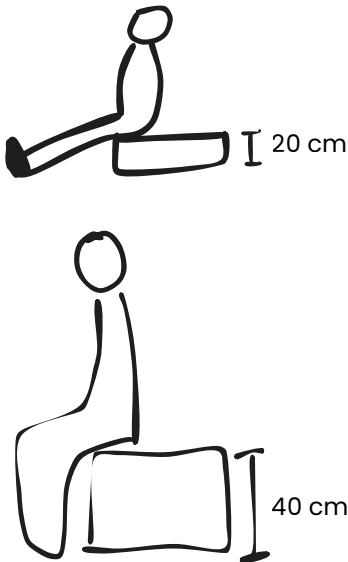
Elemen Taman Wellness



Area “amphitheatre” di sisi danau sebagai tempat berkumpul untuk melihat view danau ataupun pertunjukan kecil



Area urban pocket space sebagai zona interaksi, tempat istirahat jogging, dan titik kumpul, dengan integrasi ketenangan atau taman bermain



Integrasi ketinggian bench untuk duduk dan istirahat joggers (berselonjor)

4

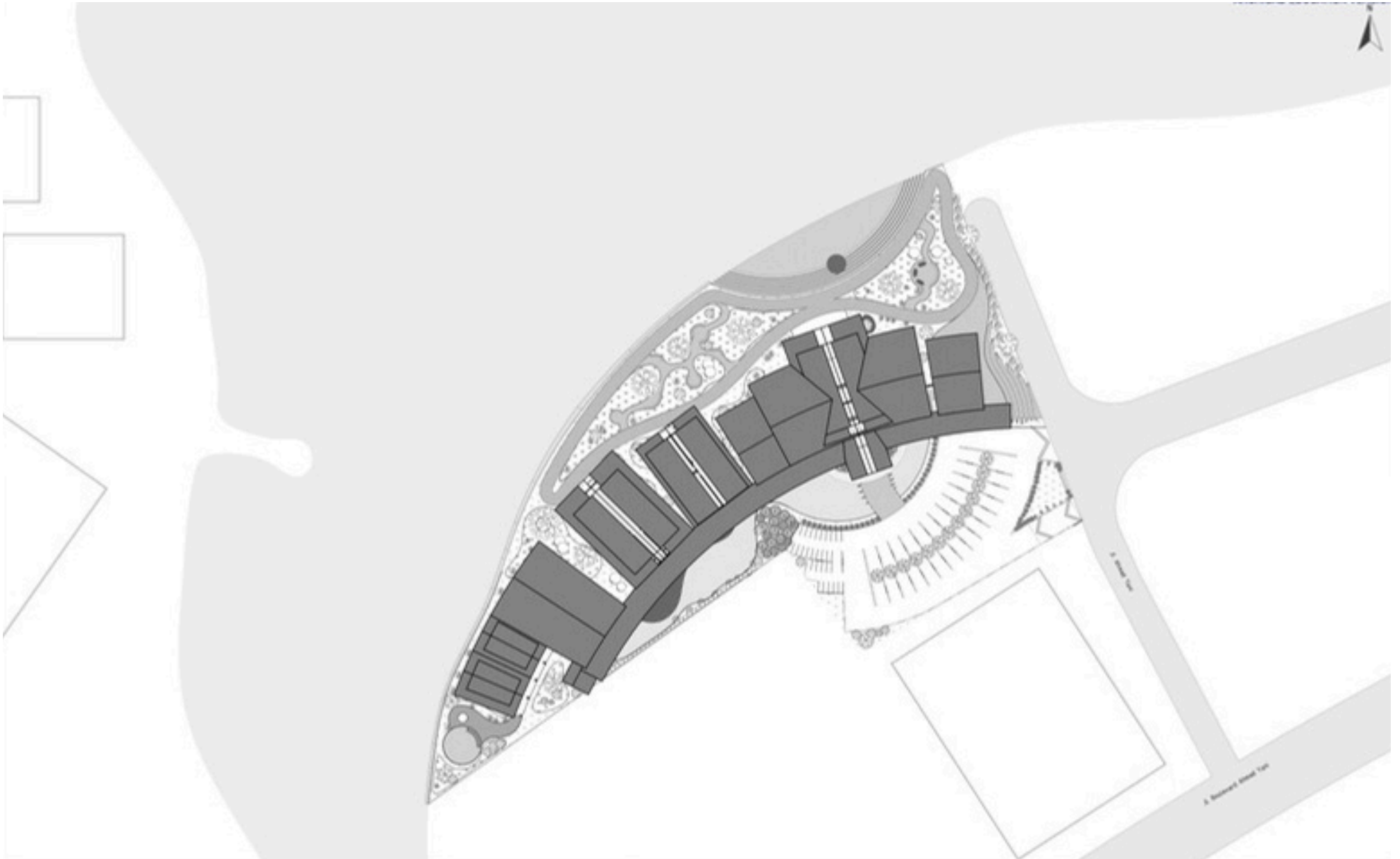
Hasil Rancangan

Bab ini memaparkan hasil akhir perancangan yang meliputi rancangan masterplan dan rancangan bangunan secara skematik. Penyajian mencakup pengolahan tata ruang luar, bentuk dan massa bangunan, serta integrasi elemen arsitektural yang mendukung pengalaman multisensori. Bab ini merupakan inti dari tugas akhir karena memperlihatkan wujud konkret gagasan desain yang telah melalui proses kajian dan eksplorasi sebelumnya.

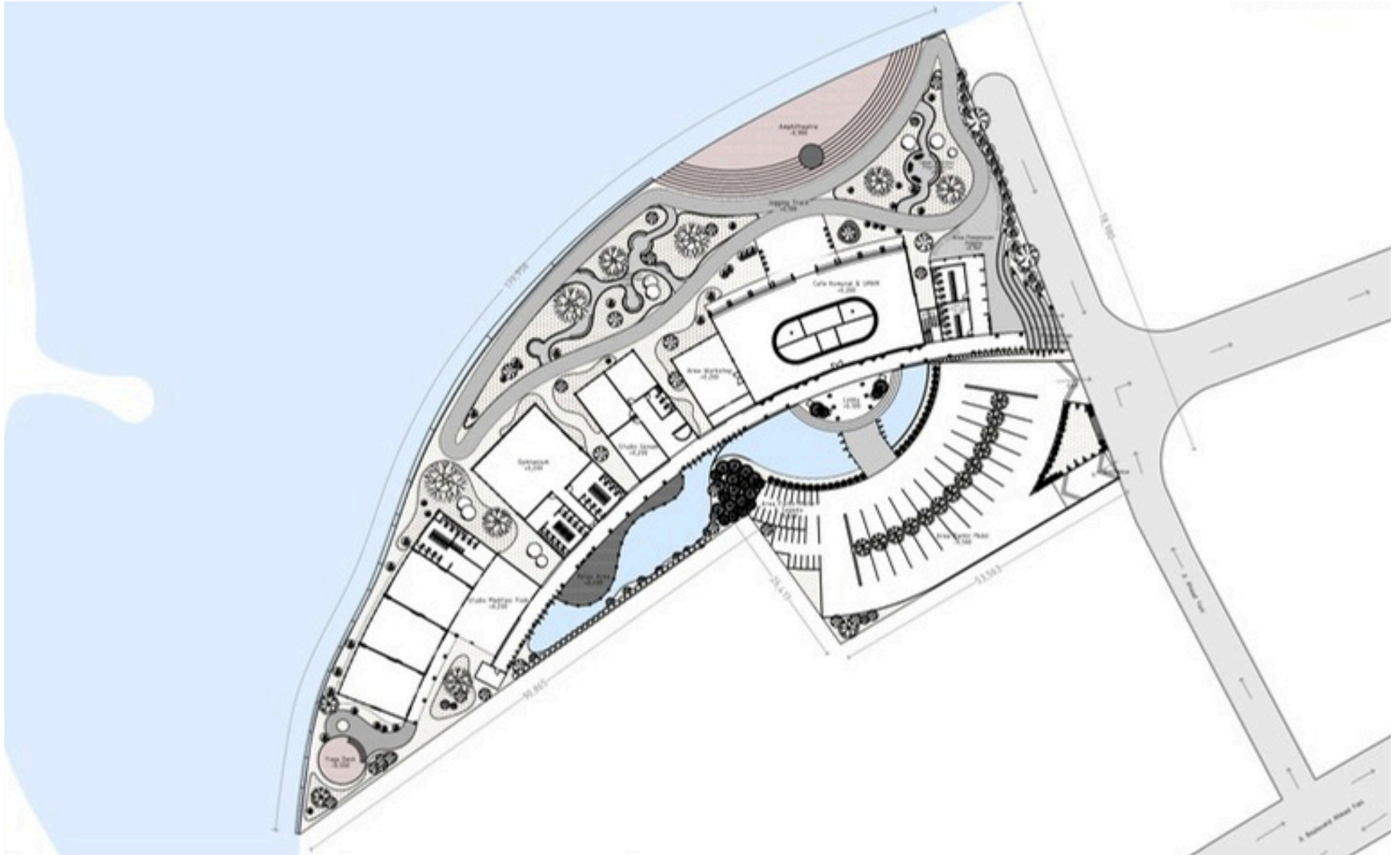


4.1 Rancangan Skematik Masterplan

4.1.1 Situasi

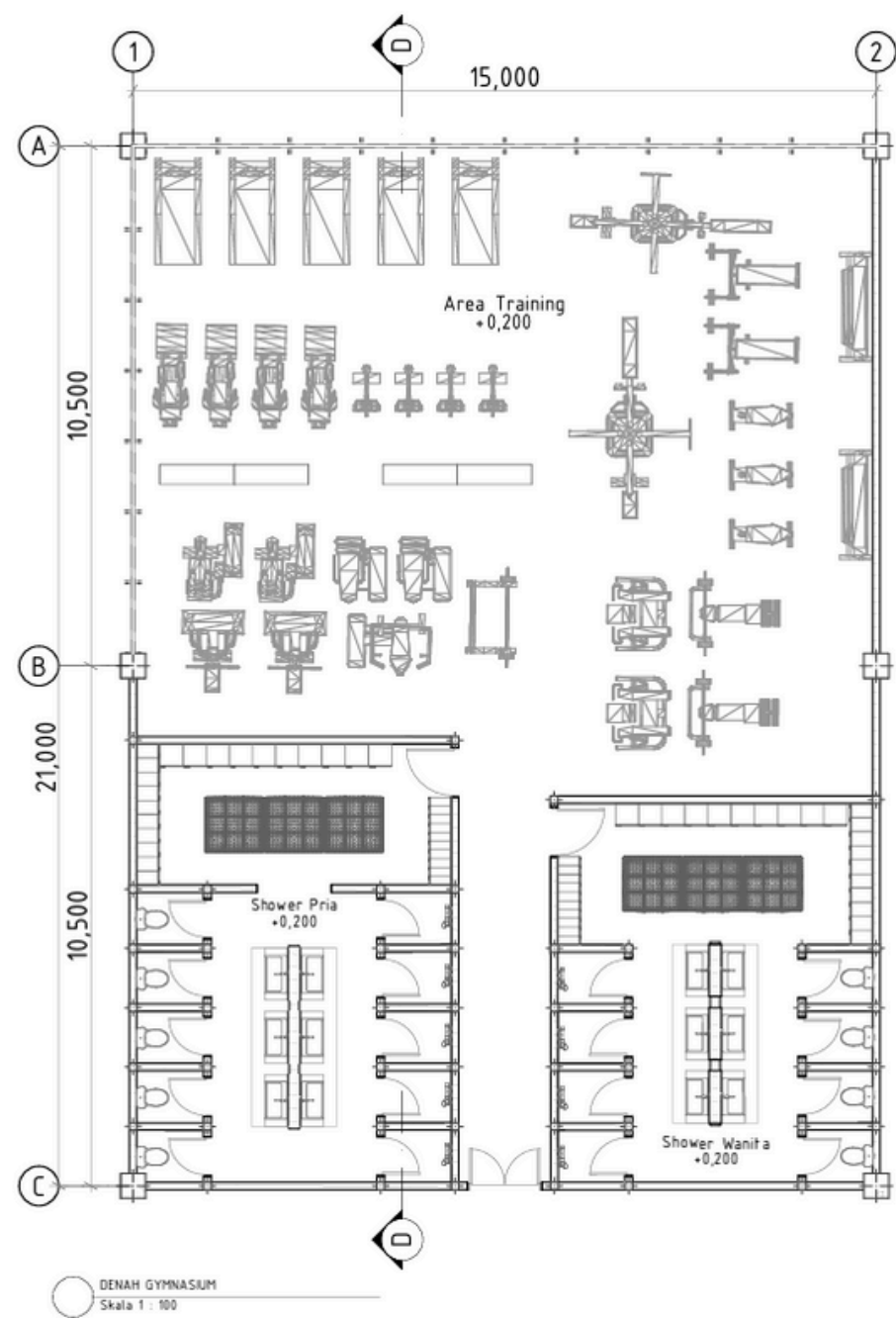


4.1.2 Site Plan

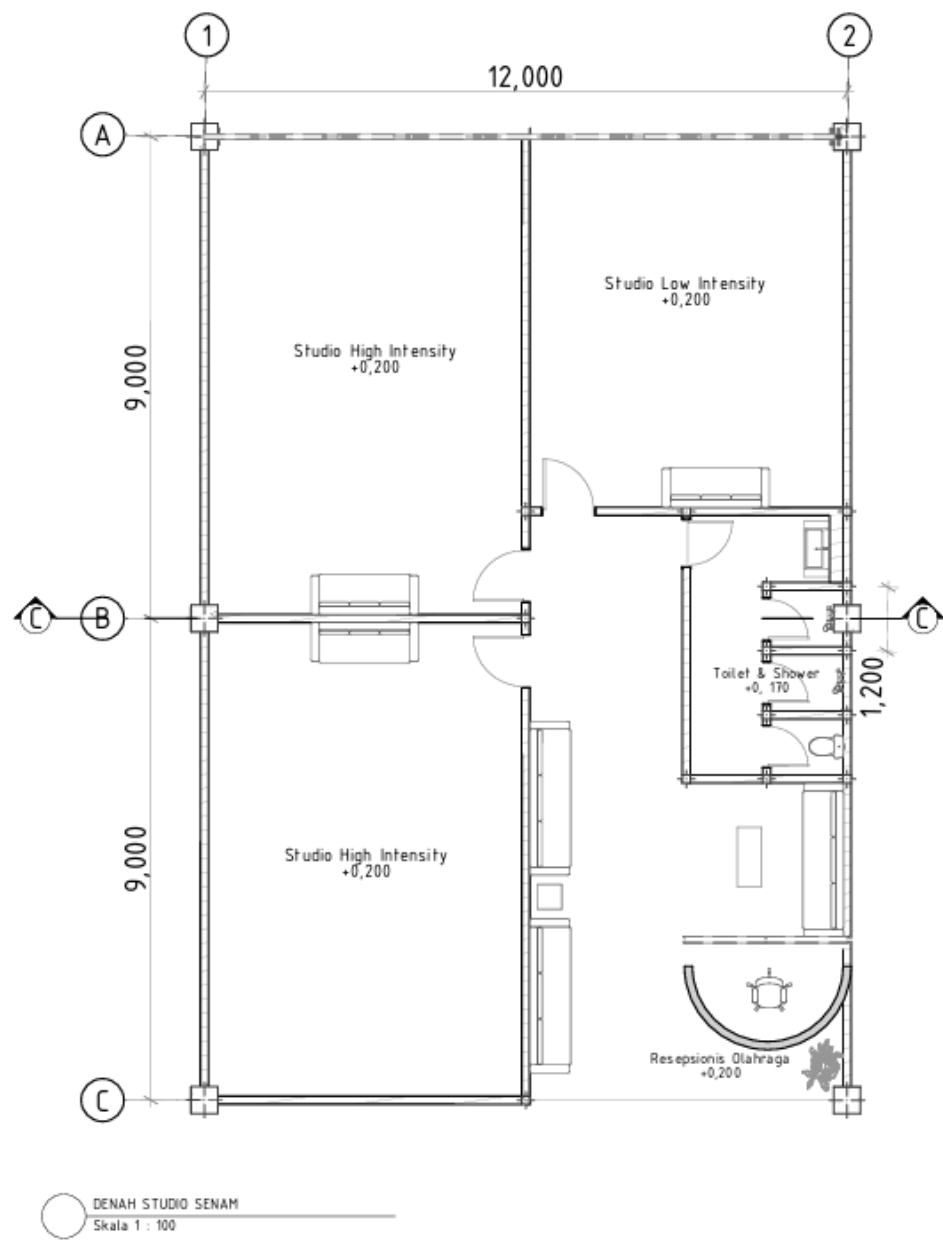


4.2 Rancangan Skematik Bangunan

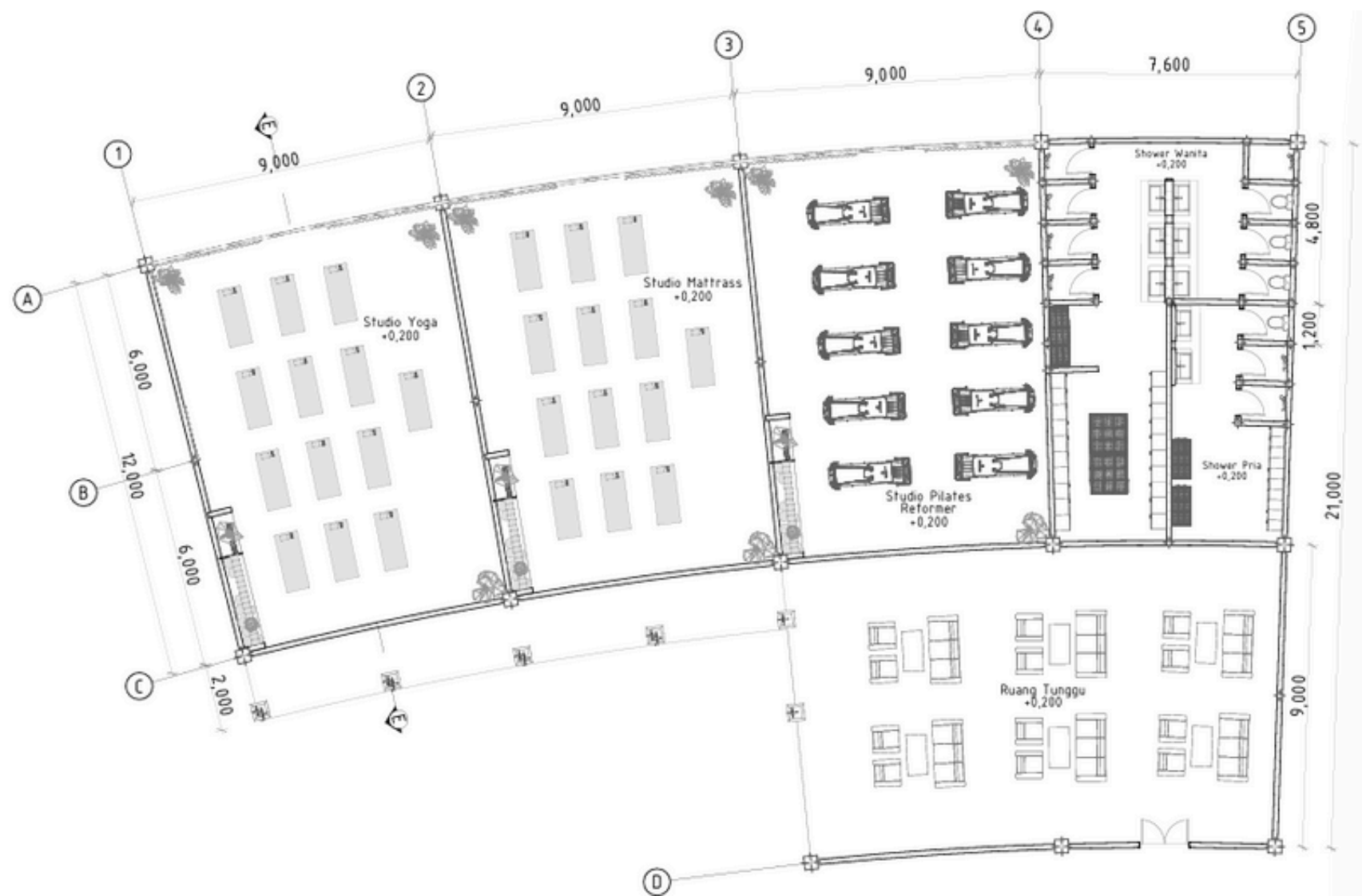
4.2.1 Denah Bangunan Gym



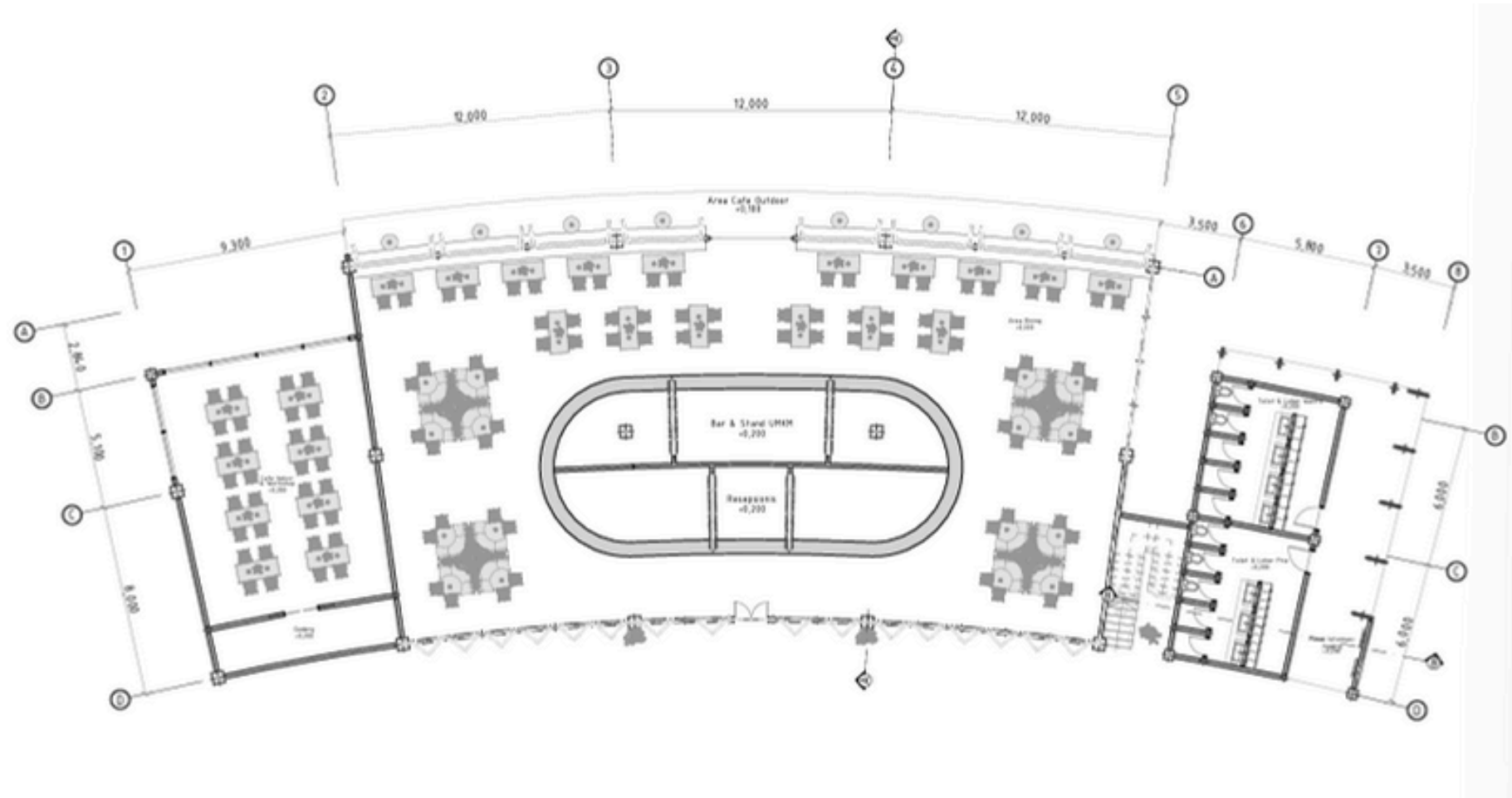
4.2.2 Denah Bangunan Zona Senam



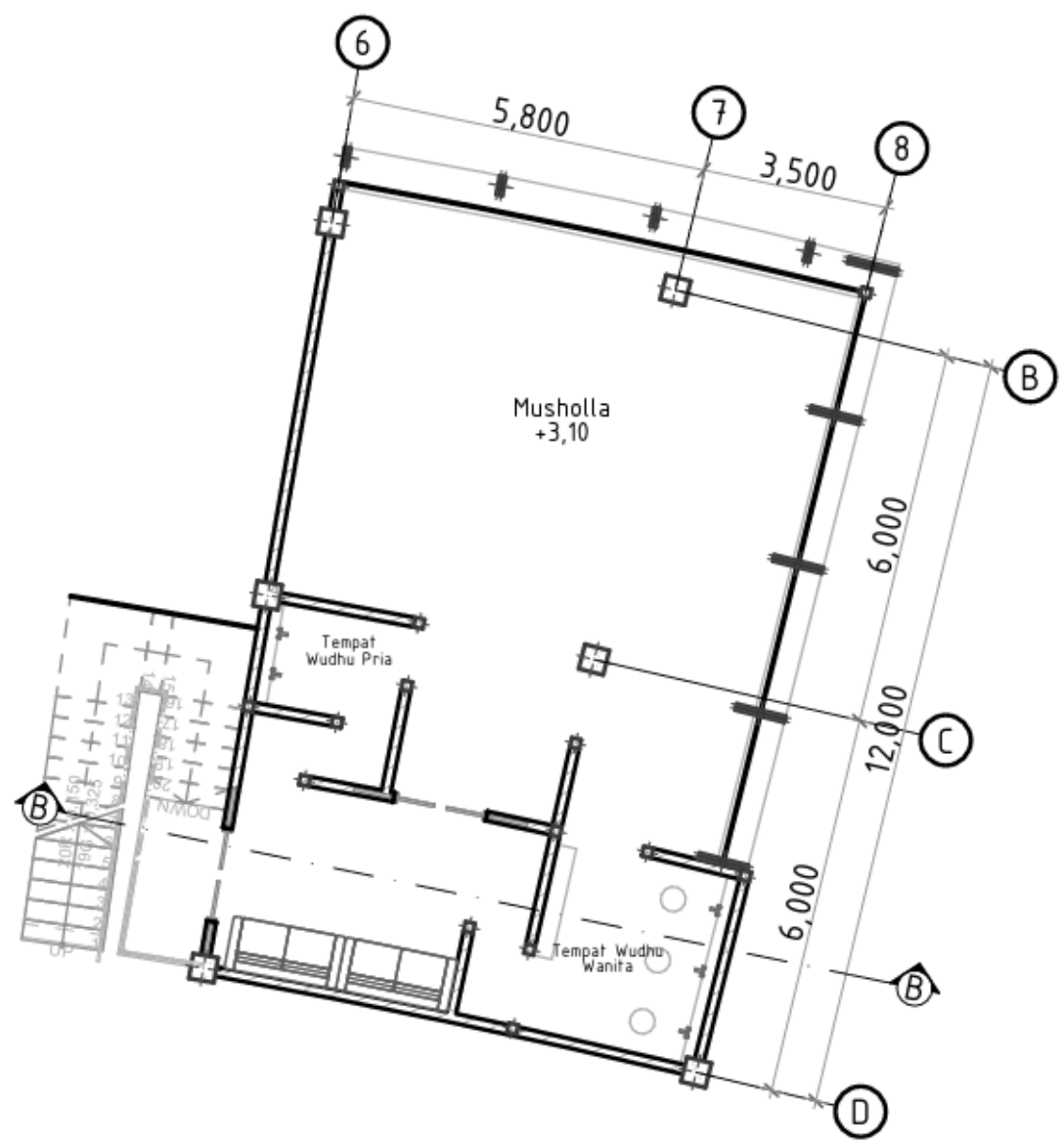
4.2.3 Denah Bangunan Zona Meditasi Fisik



4.2.4 Denah Bangunan Zona Cafe & Workshop



4.2.5 Denah Bangunan Musholla



4.2.6 Tampak Bangunan Kawasan

Tampak Timur



Tampak Barat



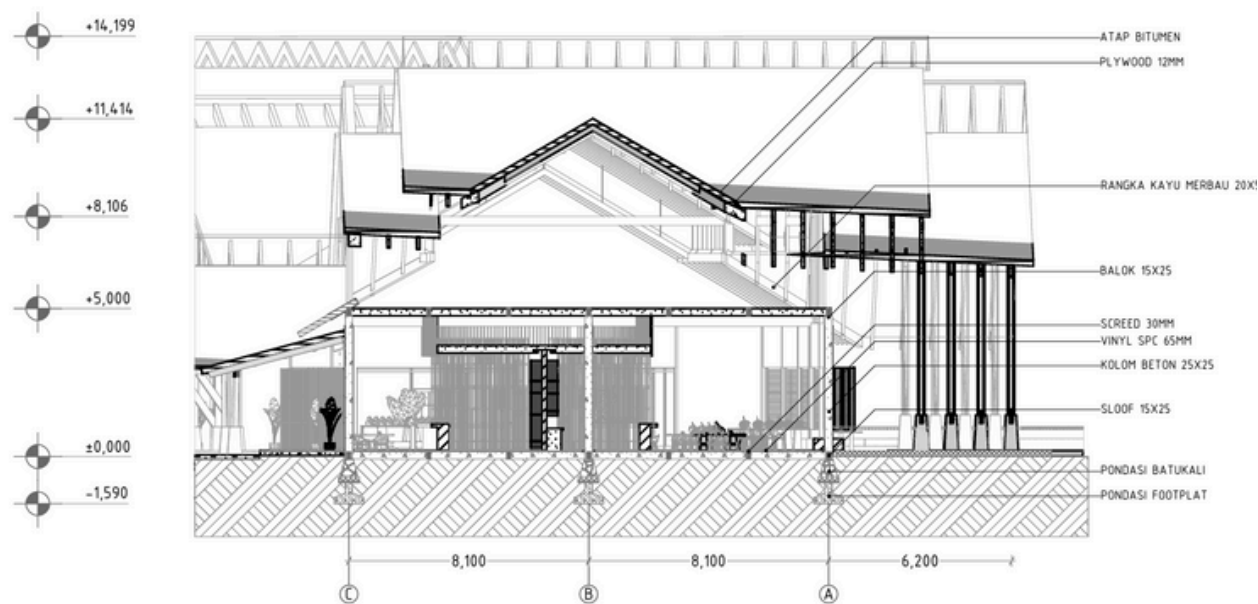
Tampak Utara



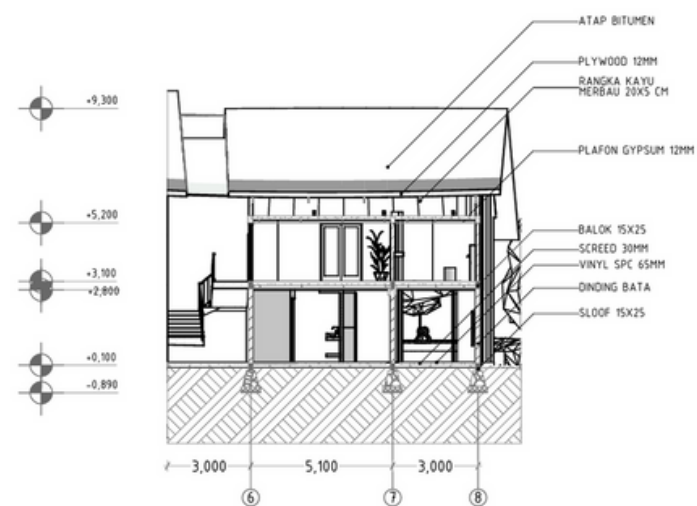
Tampak Selatan



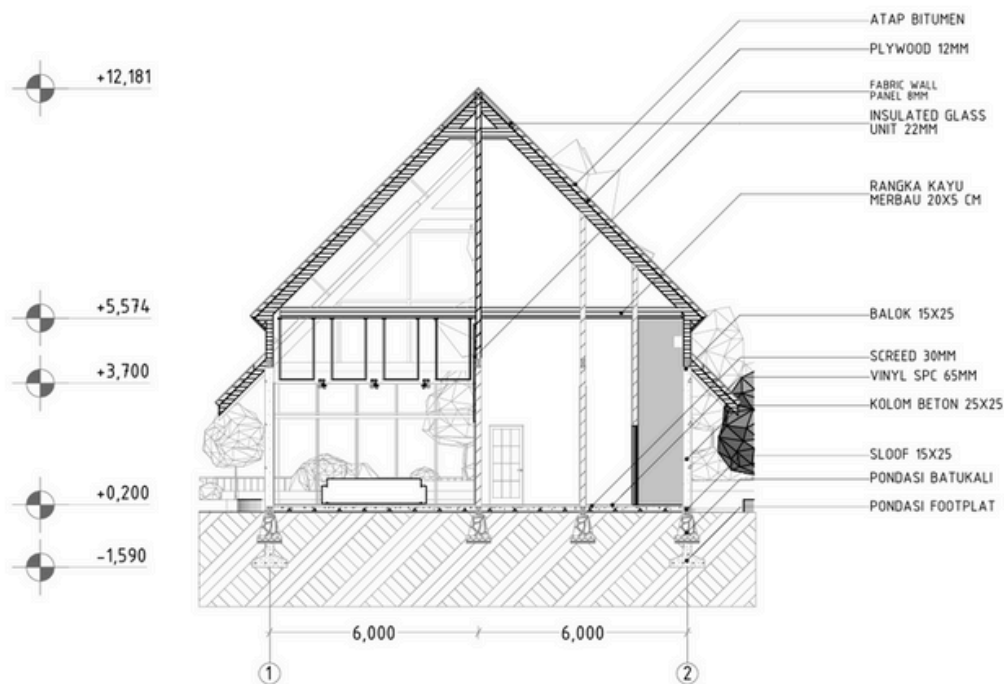
4.2.7 Potongan Bangunan



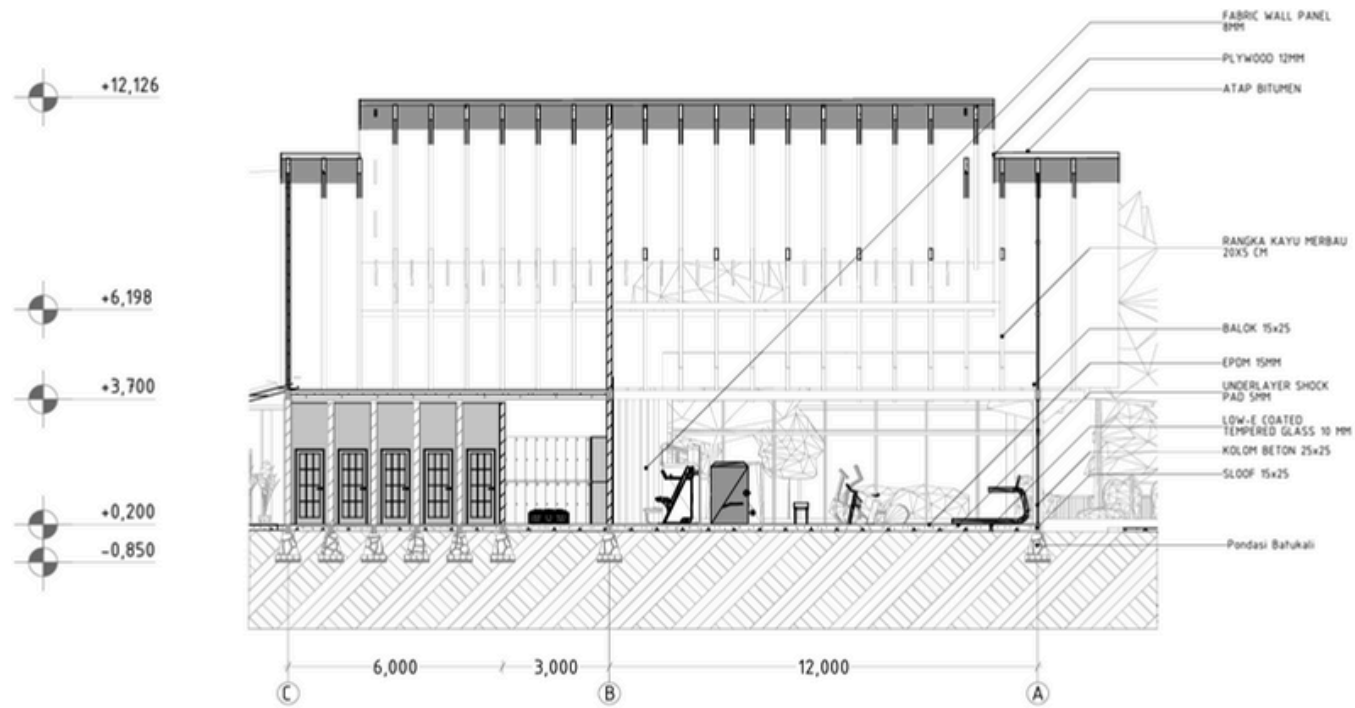
Potongan A-A
Skala 1:200



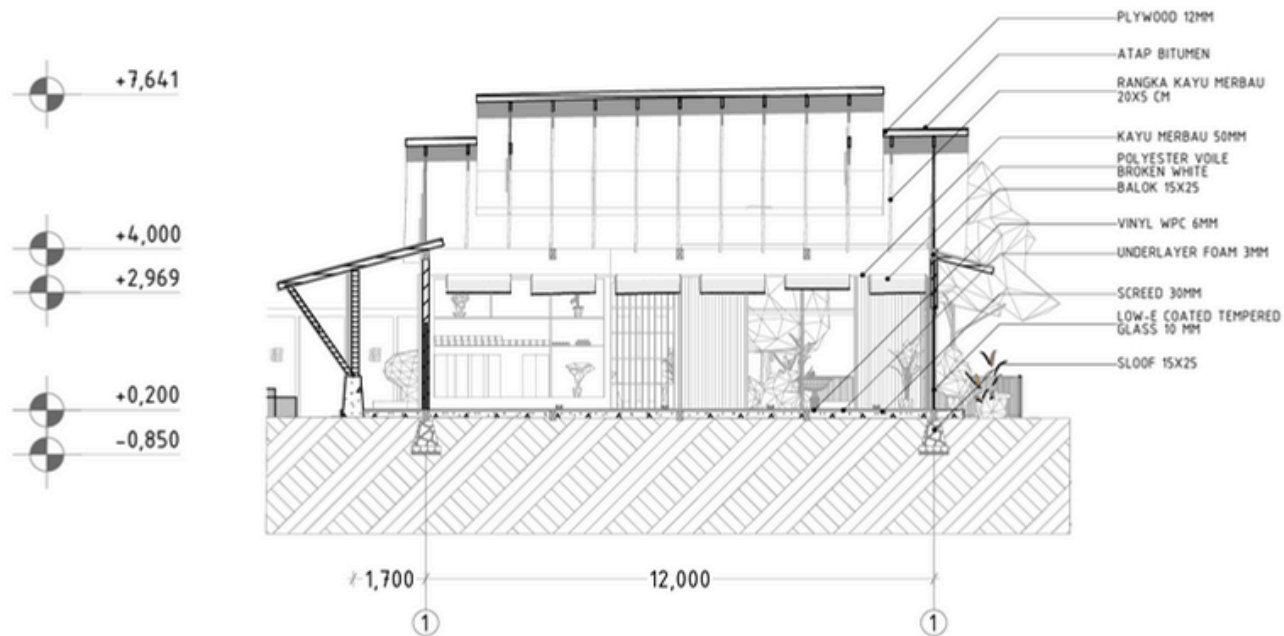
Potongan B-B
Skala 1:200



Potongan C-C
Skala 1:100



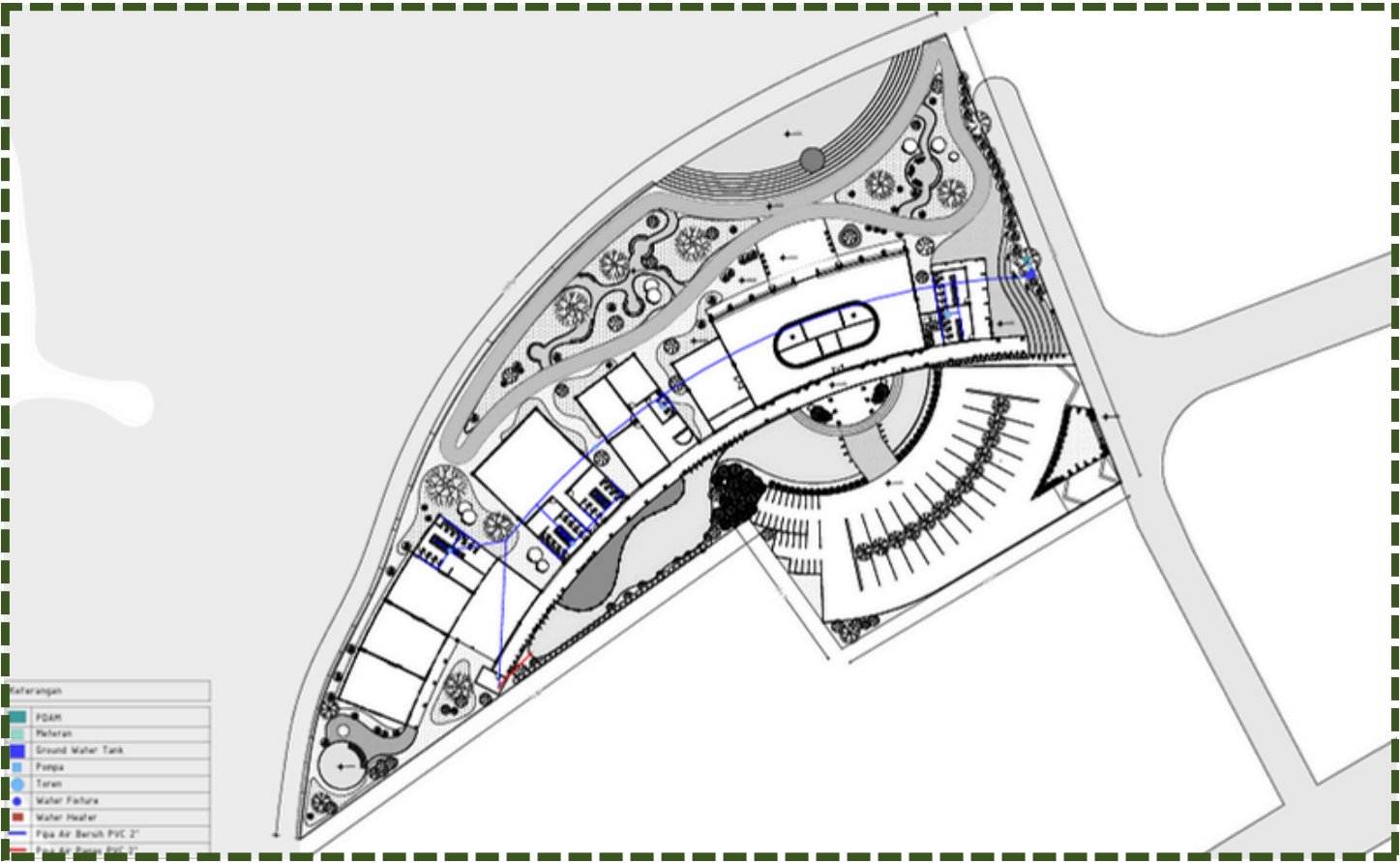
Potongan D-D
Skala 1:100



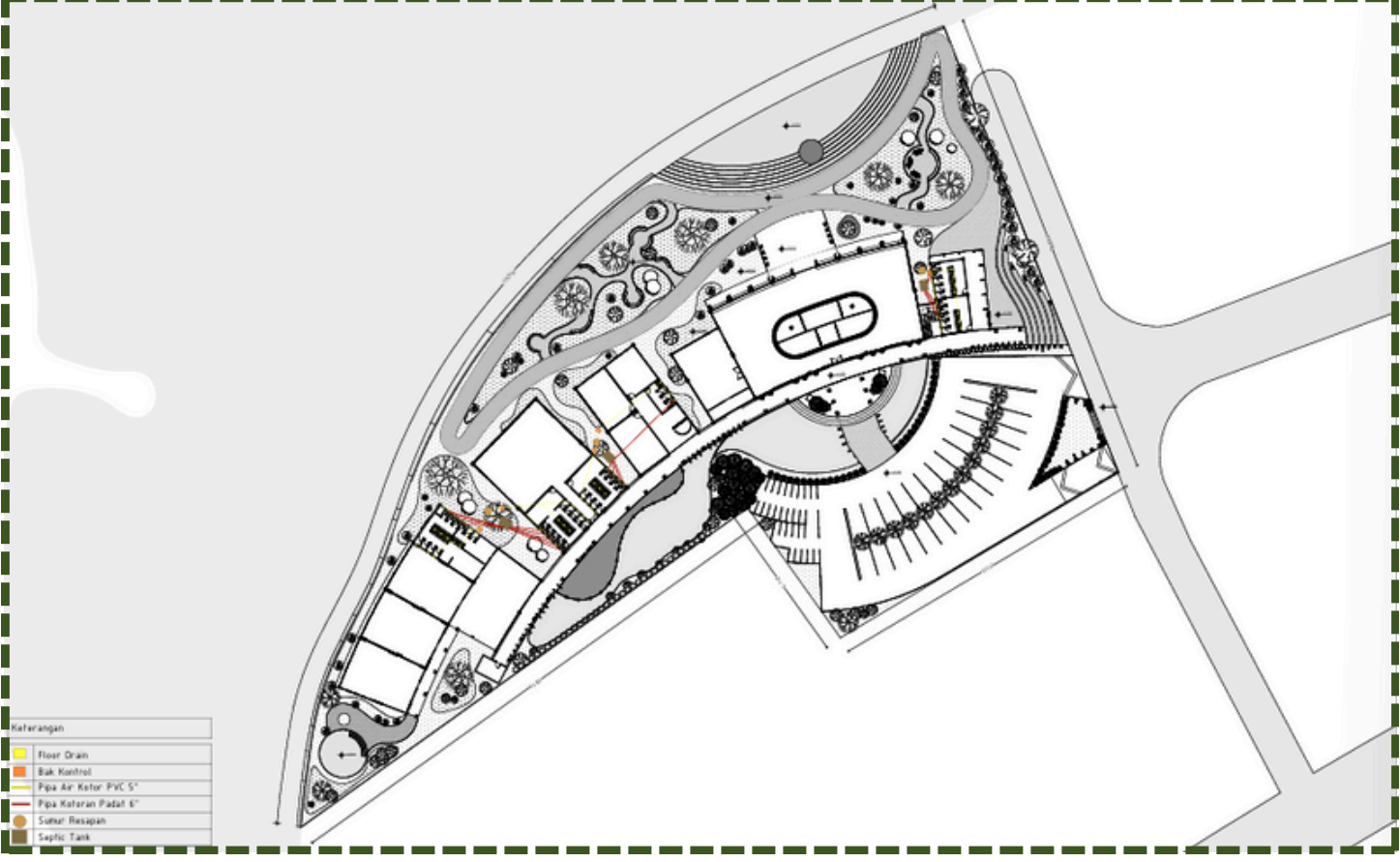
Potongan E-E
Skala 1:100

4.2.8 Utilitas Bangunan

Rencana Air Bersih



Rencana Air Kotor



4.3

Visualisasi Rancangan

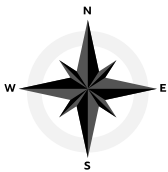


4.3.1 Situasi

Rancangan ini berada di kawasan Bekasi Central Business District, Summarecon, dengan site yang di kelilingi danau dan bangunan bangunan komersial, terutama area kuliner dan perkantoran. Kawasan ini juga biasa dimanfaatkan masyarakat untuk berolahraga seperti jogging atau bersepeda.



**data google earth terkini belum update dengan adanya jalan baru untuk akses kawasan site dan sekitarnya*

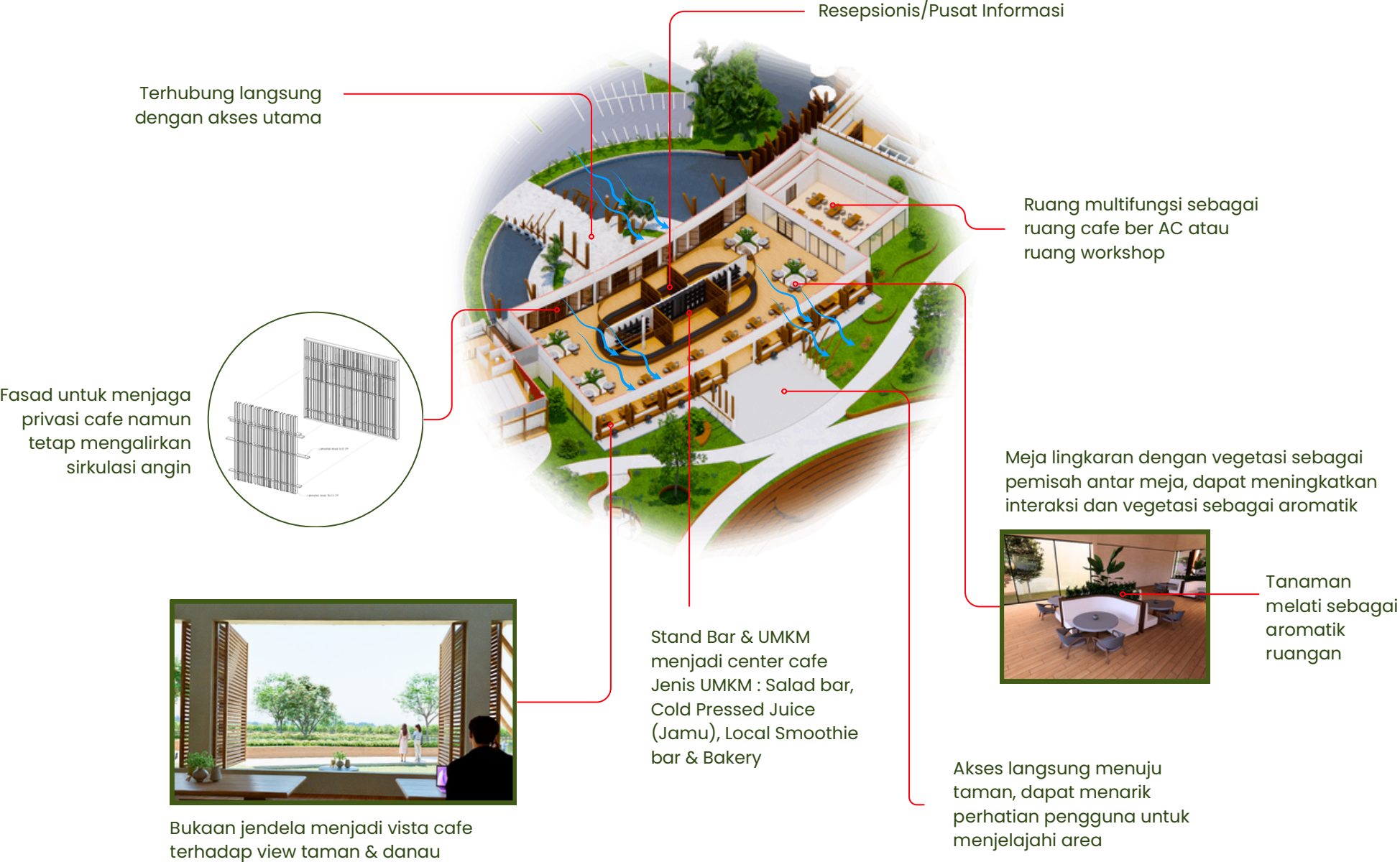


4.3.2 Site Plan

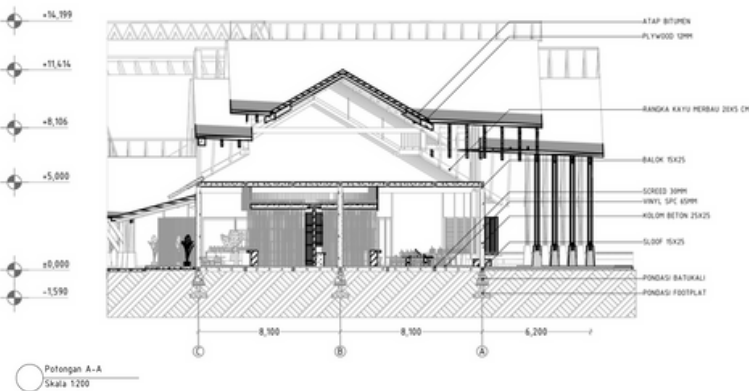


Wellness Center di desain dengan dua pintu masuk, yaitu entrance untuk kendaraan dan pedestrian. Desain pintu masuk khusus pedestrian dirancang terintegrasi dengan koridor bangunan, dan juga terhubung dengan jogging track dan taman wellness, sehingga pergerakan olahraga pelari menjadi lebih fleksibel dalam mengakses taman.

4.3.3 Cafe Komunal & UMKM



Area Kafe Komunal dirancang menjadi center bangunan Wellness Center, dengan tujuan sebagai daya tarik warga sekitar yang belum terbiasa olahraga untuk menikmati kafe dan taman dengan lingkungan olahraga. Dengan memperhatikan aktivitas olahraga yang tinggi, pengunjung akan termotivasi untuk ikut berolahraga. Selain itu, area ini juga dirancang sebagai titik akhir dari semua olahraga yang di akomodasi rancangan, dimana para pengguna dapat bersantai atau khususnya mengonsumsi protein post workout setelah olahraga.



Perancangan atap bertumpuk dengan fitur skylight digunakan untuk kebutuhan sensory pengelihatan, penciuman, dan tactile (suhu), dimana indera paling dominan saat makan dan minum adalah saat pengguna dapat melihat makanan dengan jelas, dan juga saat mencium aroma makanan yang terbawa angin dari cross ventilation

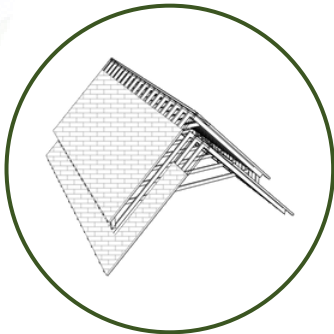
4.3.4 Gymnasium & Studio Senam

Gymnasium

Perancangan
Fabric wall panel
pada dinding gym
untuk menjaga
audio dalam ruang

Material fasad
menggunakan kaca
Low-E Coated
tempered glass 10mm
untuk memperluas
view dan mereduksi
panas matahari yang
masuk ruang

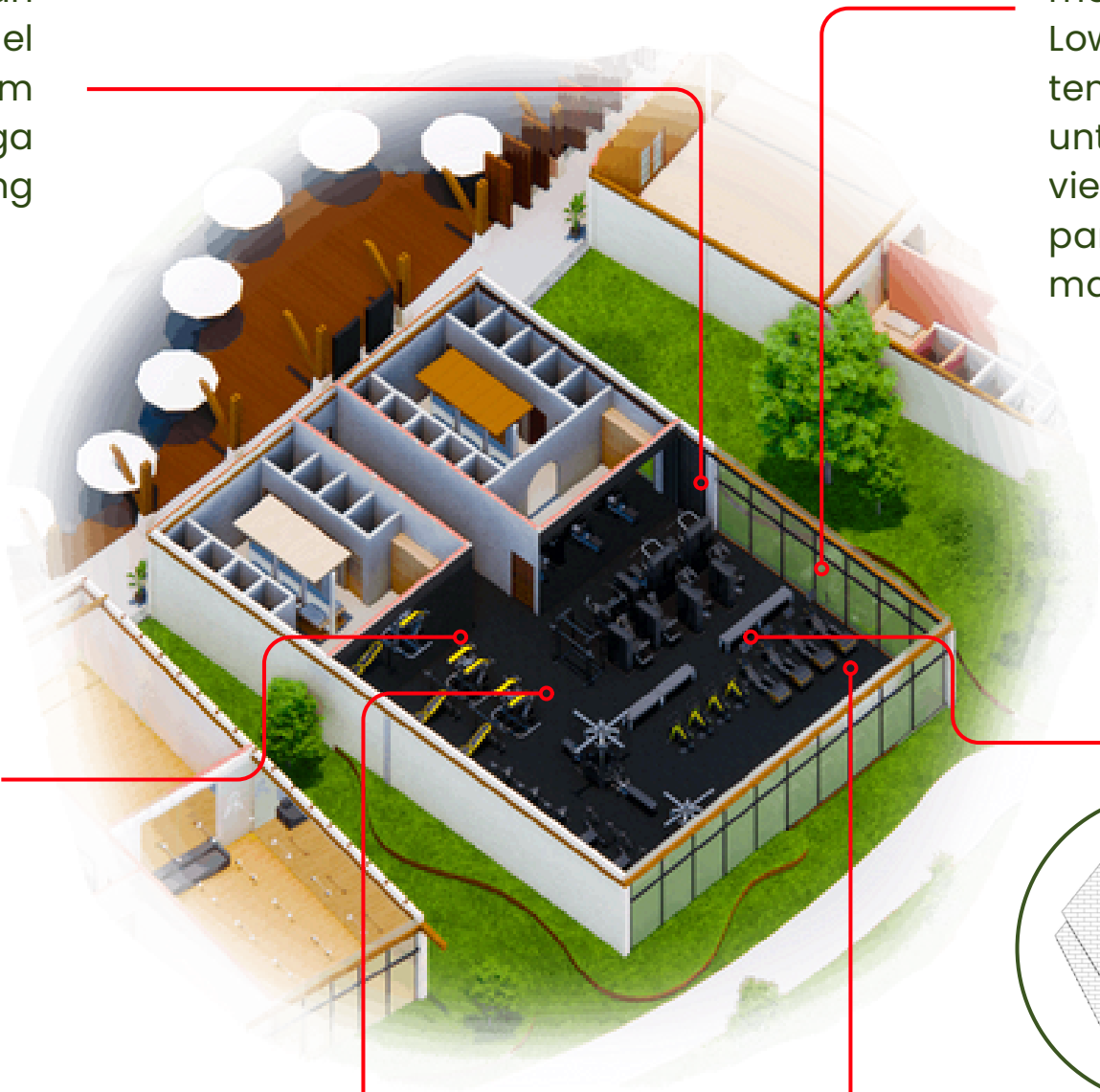
Material lantai
antislip
menggunakan
EPDM hitam
15mm



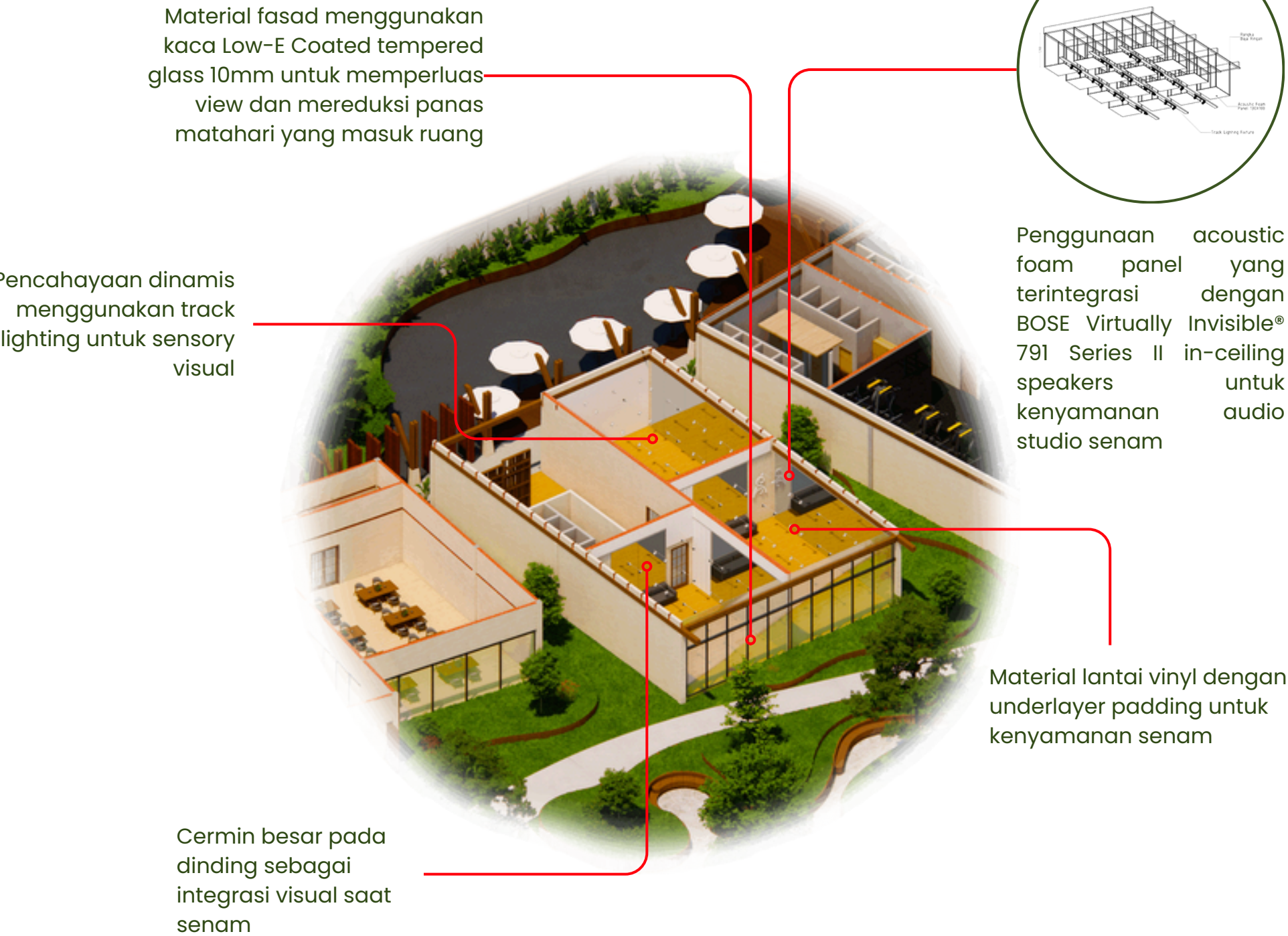
Perancangan Skylight
untuk menambah
pencahayaan gym,
dengan material **Insulated
Glass Unit** 22mm

Area weightlifting dan
functional training
berdekatan dengan dinding
kaca untuk memenuhi
sensory visual saat olahraga

Area treadmill & sepeda statis
(cardio) berada dekat dengan
jendela sehingga dapat memenuhi
kebutuhan visual saat olahraga
statis



Studio Senam



Material fasad menggunakan kaca Low-E Coated tempered glass 10mm untuk memperluas view dan mereduksi panas matahari yang masuk ruang

Pencahayaan dinamis menggunakan track lighting untuk sensory visual

Penggunaan acoustic foam panel yang terintegrasi dengan BOSE Virtually Invisible® 791 Series II in-ceiling speakers untuk kenyamanan audio studio senam

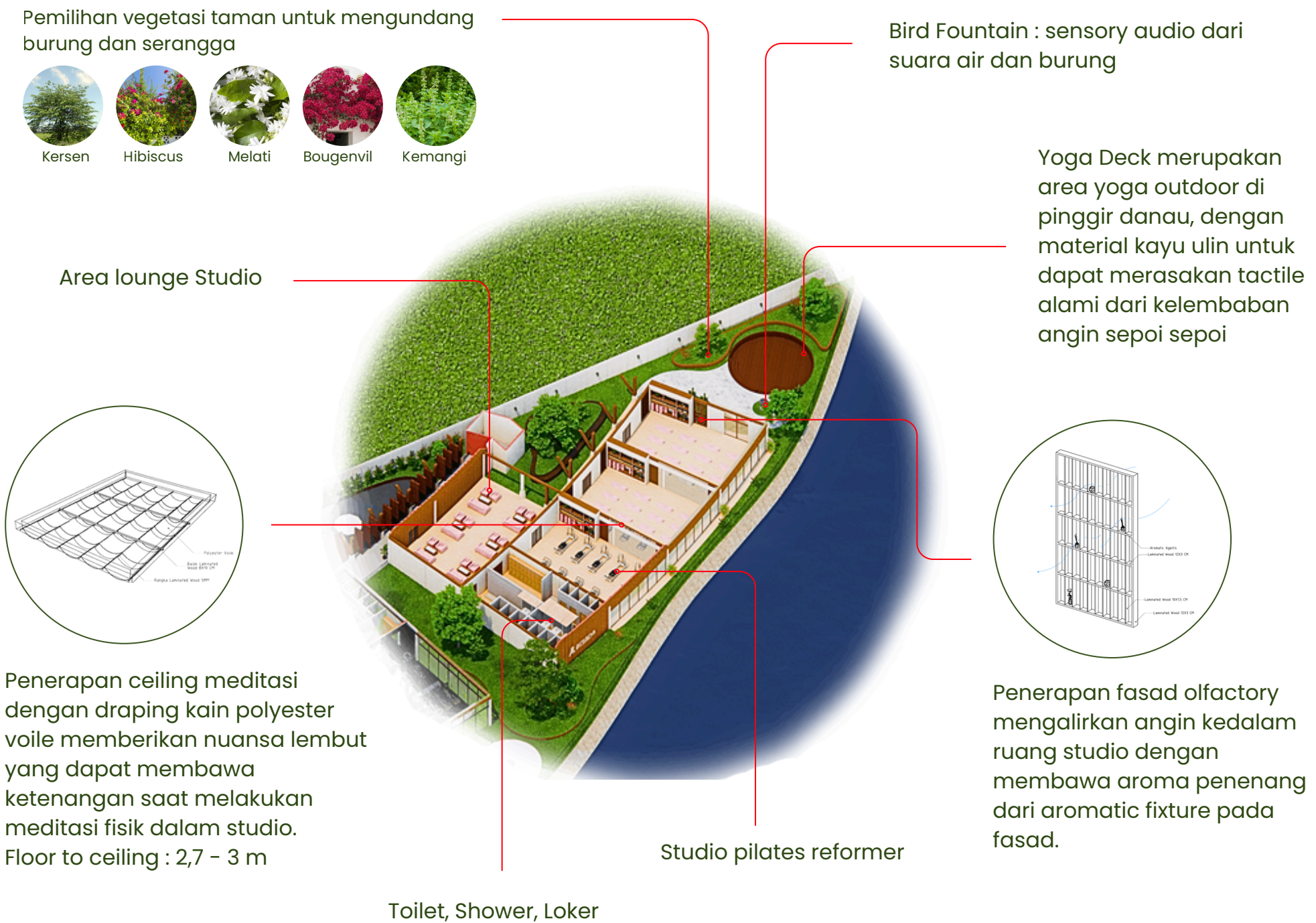
Material lantai vinyl dengan underlayer padding untuk kenyamanan senam

Cermin besar pada dinding sebagai integrasi visual saat senam

Perancangan studio senam dan ruang gymnasium membutuhkan sensory auditory dan visual yang dominan. auditory dipenuhi dengan rancangan sistem speaker terintegrasi. perancangan ruang dilengkapi dengan fabric wall panel untuk gymnasium, dan Acoustic foam panel untuk ceiling studio senam.

Pencahayaan ruangan untuk sensory visual terpenuhi dari rancangan skylight dan jendela kaca Low-E Coated tempered glass untuk filter sinar UV dan memasukan cahaya kedalam ruangan tanpa panas.

4.3.5 Studio Meditasi Fisik



Studio Meditasi Fisik yang terdiri dari ruang yoga, ruang matrass, dan ruang reformer, dirancang dengan menghighlight sensory audio dan olfactory dalam aktivitasnya. Penerapan elemen-elemen arsitektural dipilih untuk memberikan kesan ruang yang lembut namun kokoh, melambangkan gerakan yoga dan pilates sendiri.

4.3.6 Taman Wellness

Akses terhubung dengan jalur jogging diluar site memudahkan fleksibilitas joggers

Fasilitas Toilet, shower, & Loker untuk Joggers

Akses taman dari cafe dapat meningkatkan gerakan fisik pengunjung cafe



Desain urban pocket space melingkar dengan bench melingkar untuk meningkatkan interaksi sosial, juga dilengkapi bench rendah (20 cm) untuk istirahat joggers yang meluruskan kaki

Desain taman bertingkat keatas dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan alam mulai dari visual hingga tactile

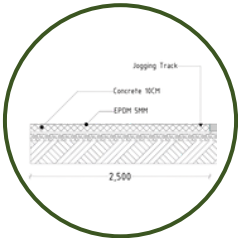


Fasilitas layar informasi track & Cuaca



Area pemanasan dilengkapi dengan balok balok setinggi 35cm untuk pemanasan dinamis

Urban pocket space untuk area bermain

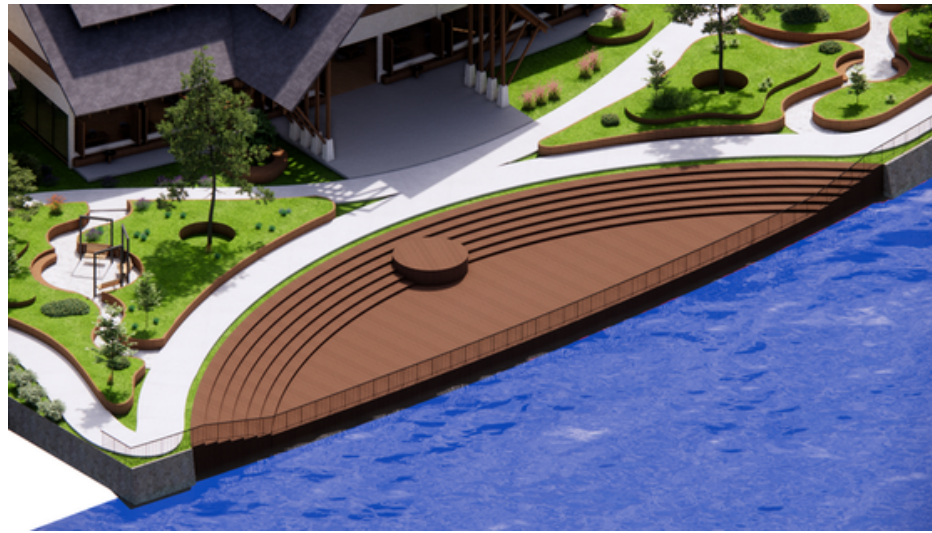


Jogging track dengan material **EPDM** berwarna abu abu untuk mengurangi serapan panas, dengan tekstur karet EPDM untuk kenyamanan jogging

Track jogging yang organik dapat mempermudah gerakan lari dengan minimnya sudut

4.3.7 Fasilitas Penunjang

Amphitheatre



Amphitheatre merupakan fasilitas penunjang wellness center dimana dapat digunakan sebagai area multifungsi seperti senam ibu ibu, area lomba saat CFD (tarik tambang, dll) atau sekedar area untuk menikmati danau pada sore hari.

Hot Spring



Hot Spring merupakan fasilitas relaksasi terutama untuk pengguna setelah berolahraga, dengan menikmati berendam kaki di air hangat, dilengkapi dengan vegetasi aromatik bunga melati yang dapat memenuhi kebutuhan olfactory saat relaksasi



dilengkapi dengan fasilitas digital menu untuk memesan minuman/makanan dari Cafe Komunal

4.3.8 Perspektif Eksterior

Aerial



Entrance



Hot Springs



Playground



Amphitheatre



Entrance



Urban Pocket Space



Taman Wellness

4.3.9 Perspektif Interior

Cafe Komunal & UMKM



Studio Senam



Gymnasium



Toilet, Loker, Shower



Studio Meditasi Fisik



Yoga Deck



Musholla



Jogging Tracker



Digital menu (Hot Springs)

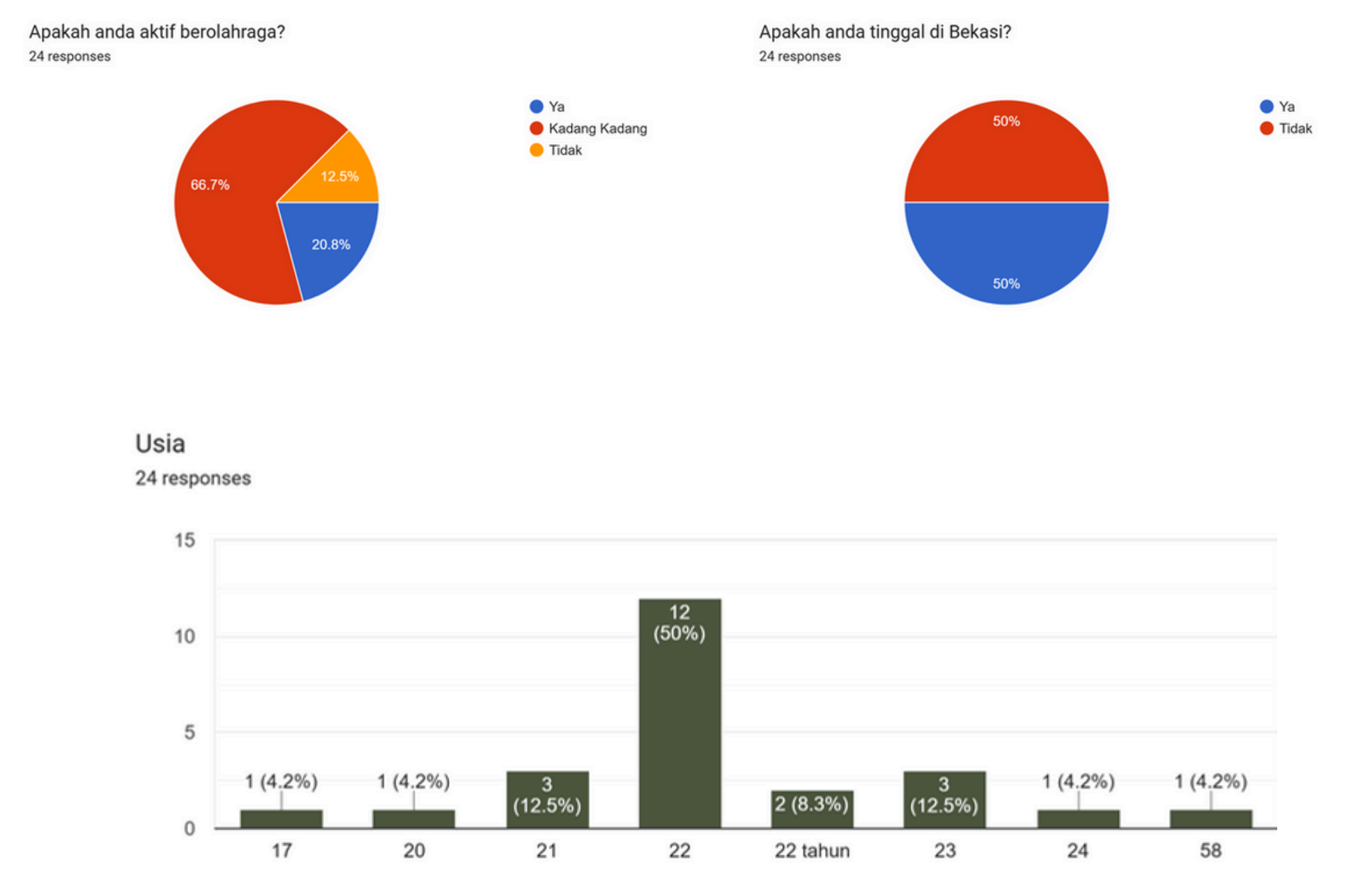


4.3.10 Uji Persepsi

Uji persepi dilakukan dengan pengisian google form oleh calon pengguna, dengan menampilkan foto & video render, serta penjelasan singkat mengenai rancangan ini, kemudian responden akan menguji dengan memberi peringkat poin 1-10 pada pertanyaan-pertanyaan dengan bahasa yang telah disederhanakan terkait 3 permasalahan khusus pada rancangan ini

Data Responden

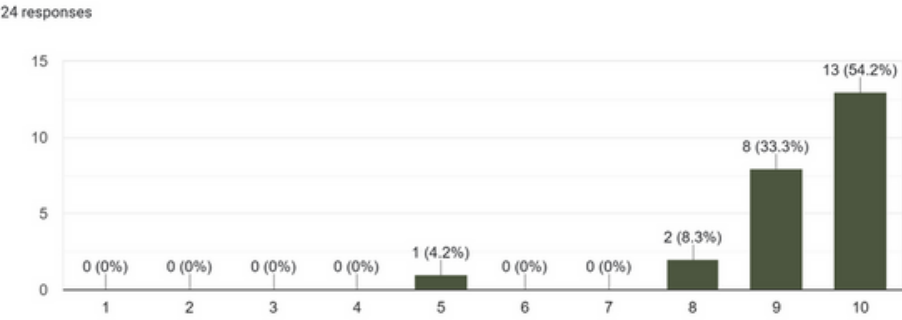
Total responden : 24 orang



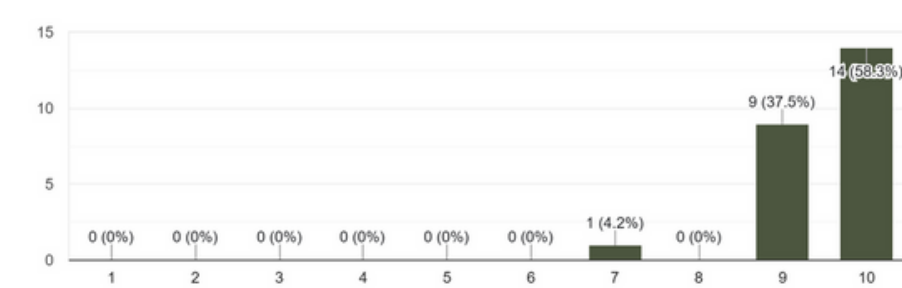
Permasalahan Khusus 1

Bagaimana perancangan program dan fasilitas yang diperlukan dalam Urban Wellness Center agar dapat berfungsi efektif mengakomodasi dan meningkatkan aktivitas fisik dan kesehatan mental bagi masyarakat Kota Bekasi?

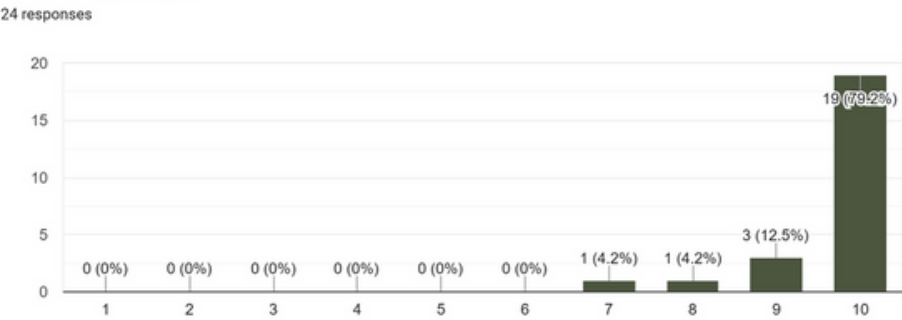
Apakah jenis olahraga & kegiatan yang tersedia sudah sesuai dengan preferensi masyarakat Bekasi?



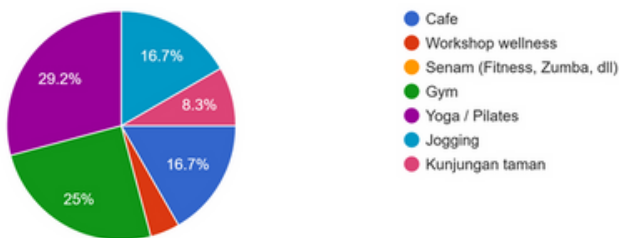
Apakah fasilitas yang tersedia dapat memenuhi kebutuhan dalam beraktivitas di wellness center?



Apakah anda merasa tertarik untuk mencoba aktivitas yang ditawarkan hanya dengan melihat desain bangunannya?



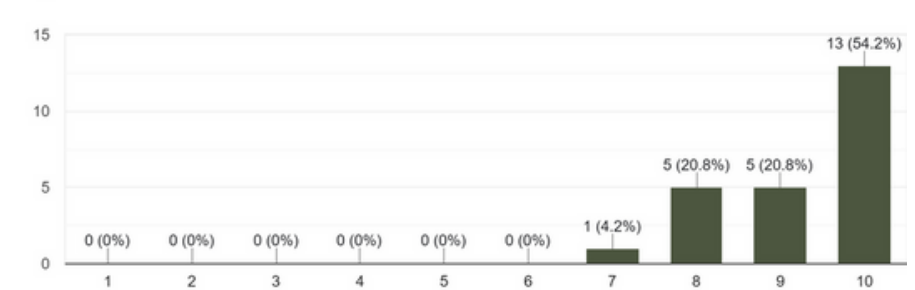
Apa kegiatan pertama yang membuat anda tertarik untuk mengunjungi Urban Wellness Center ini?



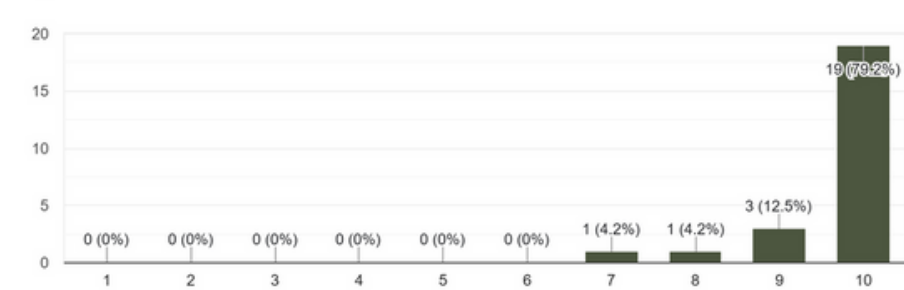
Permasalahan Khusus 2

Bagaimana merancang wellness center yang secara alami mendorong aktivitas fisik ringan hingga sedang tanpa harus memaksakan pengguna?

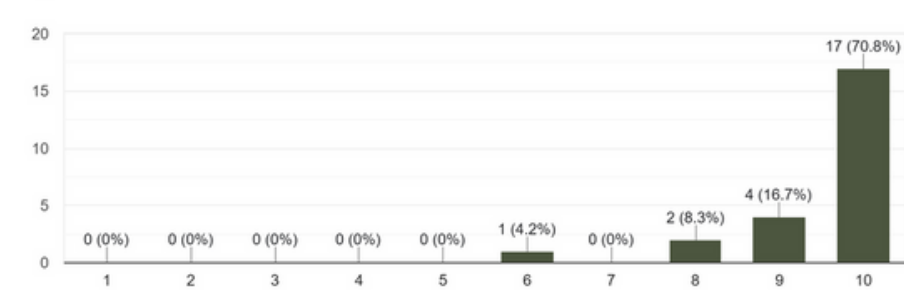
Seberapa nyaman persepsi anda saat berjalan kaki mengelilingi bangunan Wellness Center?



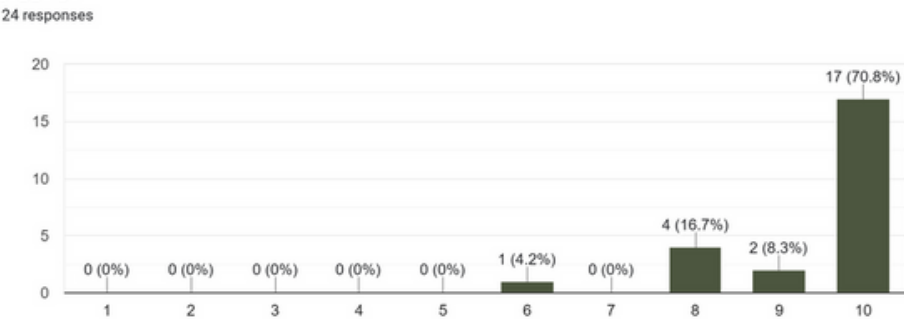
Apakah anda merasa termotivasi untuk bergerak menjelajahi bangunan ini?



Jika anda berada di cafe, apakah anda tertarik untuk melihat danau dan menjelajahi taman?



Apakah bentuk jogging track dan sirkulasi taman yang organik memudahkan anda untuk berjalan / jogging?



Permasalahan Khusus 3

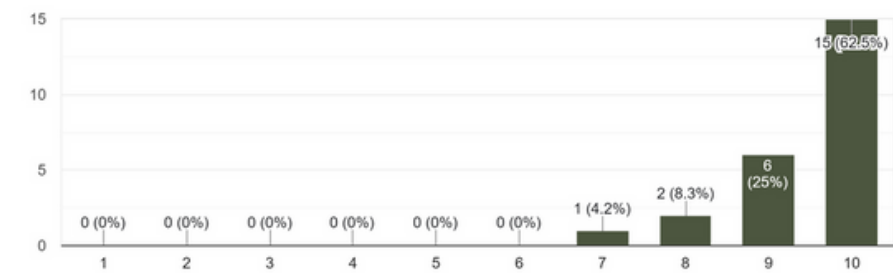
Bagaimana merancang elemen arsitektur yang mampu merangsang Sensori (Panca Indera) secara positif untuk mendukung kenyamanan dan kesejahteraan pengguna?

Cafe Komunal

Sensory Olfactory

Apakah aroma kopi, roti, dan tanaman melati di ruang ini memberikan kesan nyaman dan menyenangkan?

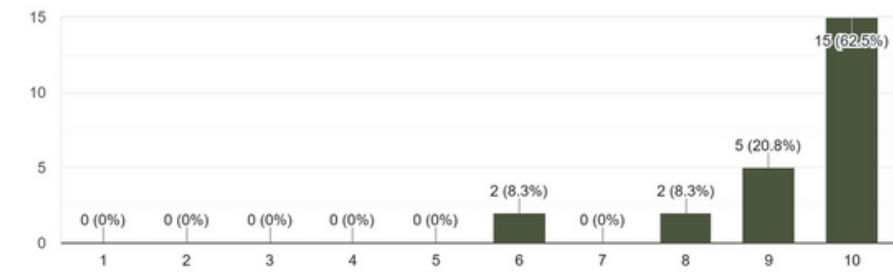
24 responses



Sensory Visual

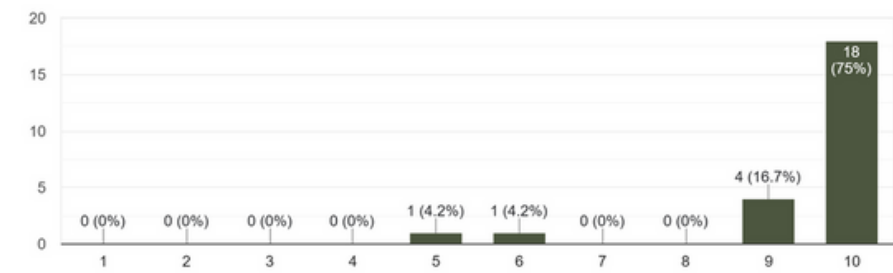
Seberapa nyaman pencahayaan pada area ini untuk kegiatan dalam cafe?

24 responses



Apakah tampilan visual interior ruang ini mendukung suasana relaks dan kreatif?

24 responses

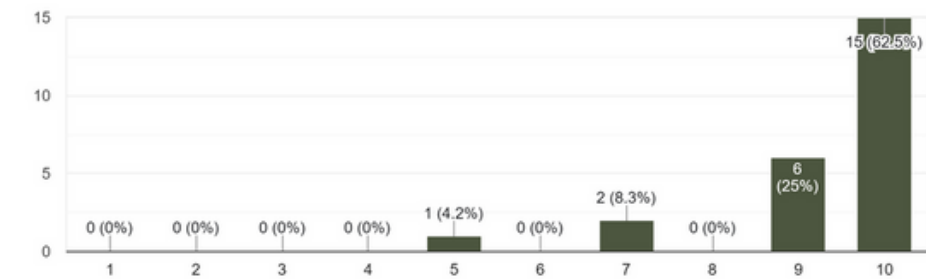


Studio Senam

Sensory Visual

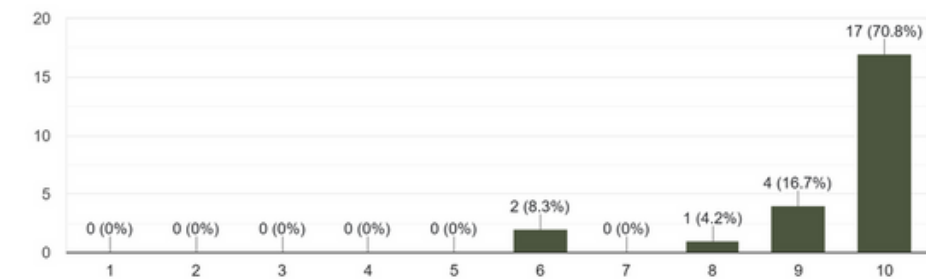
Apakah pencahayaan dan tata cermin studio ini membuat anda semangat untuk bergerak (senam)?

24 responses



Apakah desain ruangan terasa menyenangkan & tidak membuat lelah secara visual?

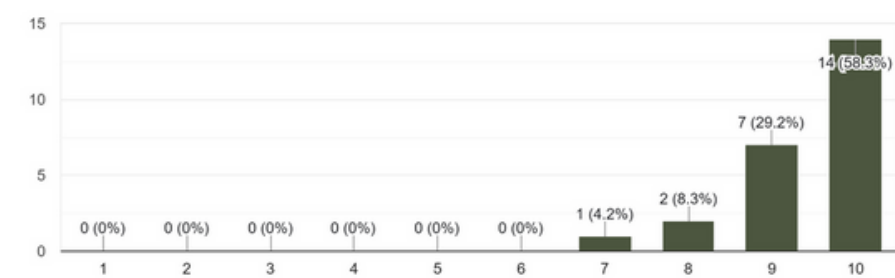
24 responses



Sensory Audio & Proprioseptif

Menurut Anda, apakah bentuk ruang, ketinggian plafon, dan panel akustik di plafon dan dinding mendukung audio yang nyaman saat beraktivitas dinamis seperti senam?

24 responses



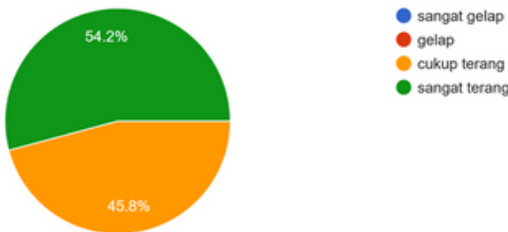
Permasalahan Khusus 3

Bagaimana merancang elemen arsitektur yang mampu merangsang Sensori (Panca Indera) secara positif untuk mendukung kenyamanan dan kesejahteraan pengguna?

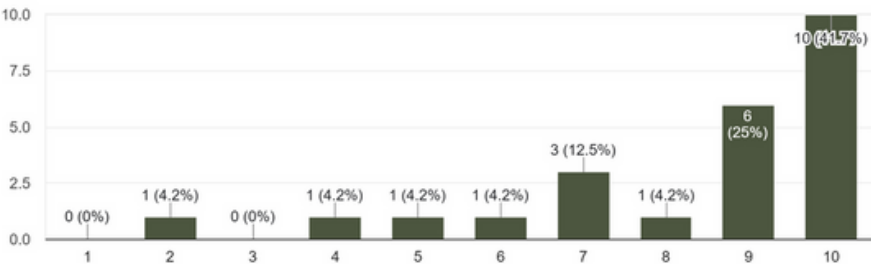
Gymnasium

Sensory Visual

Apakah pencahayaan di ruang GYM ini nyaman untuk berolahraga?
24 responses

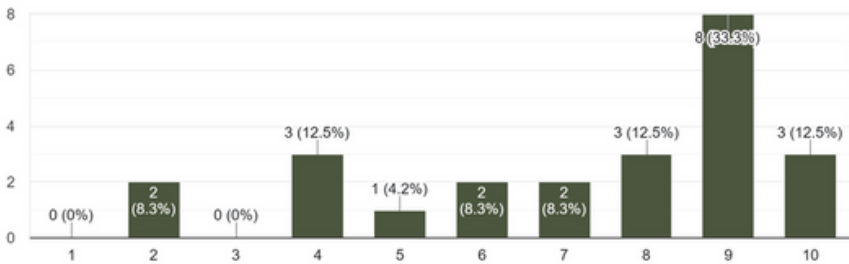


Apakah visual interior & warna ruang GYM ini membuat anda merasa kuat & fokus saat olahraga?
24 responses



Sensory tactile

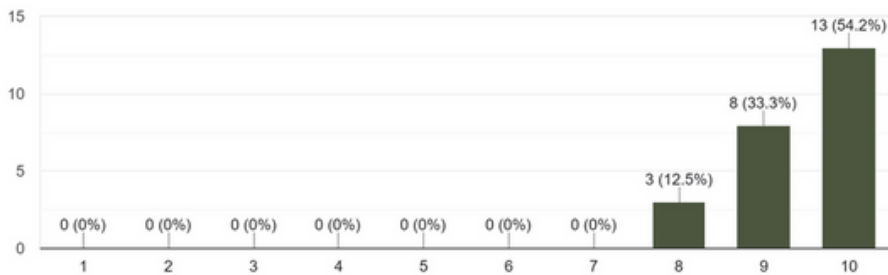
Bagaimana persepsi suhu ruang ini saat anda olahraga?
24 responses



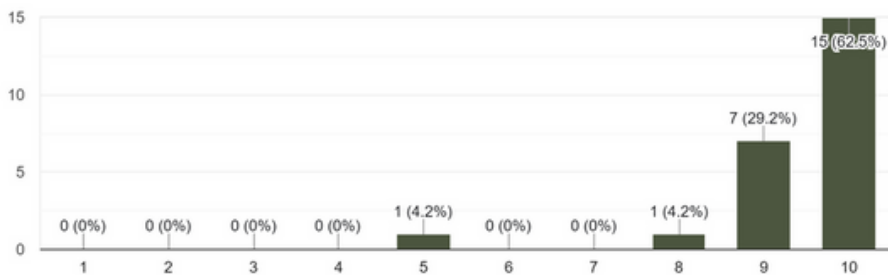
Studio Meditasi Fisik

Sensory Visual

Apakah pencahayaan di ruang ini membuat anda merasa relaks, tenang dan fokus?
24 responses

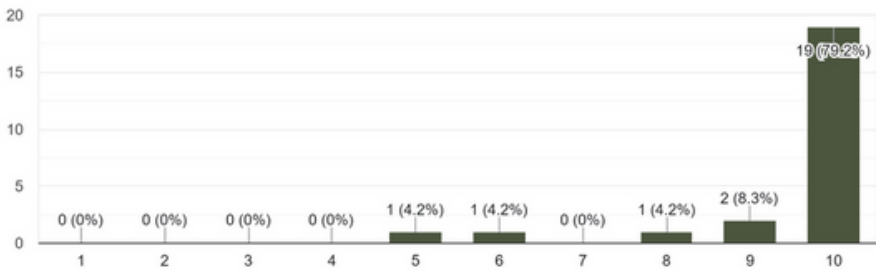


Apakah warna, tekstur, dan interior ruang interior ruang ini mendukung suasana meditatif?
24 responses



Sensory Olfactory

Apakah aroma dari tanaman aromaterapi dan diffuser membuat anda lebih rileks?
24 responses



Permasalahan Khusus 3

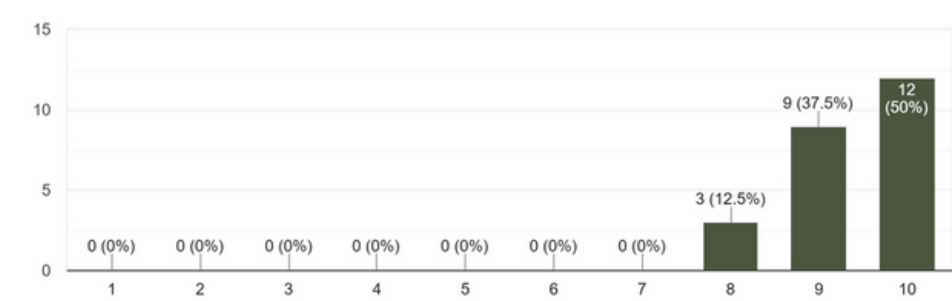
Bagaimana merancang elemen arsitektur yang mampu merangsang Sensori (Panca Indera) secara positif untuk mendukung kenyamanan dan kesejahteraan pengguna?

Taman Wellness (Jogging)

Sensory Visual & Proprioseptif

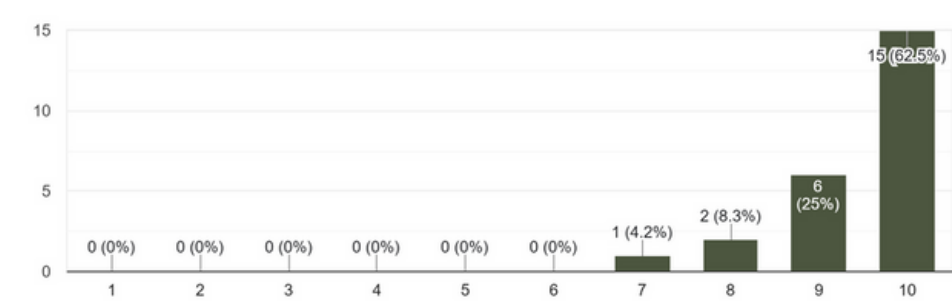
Apakah jalur jogging terasa nyaman & aman untuk digunakan jogging berulang?

24 responses



Apakah pemandangan vegetasi, danau, dan taman berundak menaikkan semangat untuk olahraga?

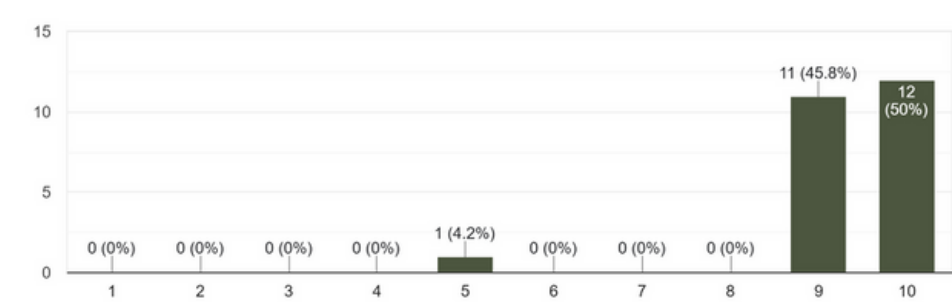
24 responses



Sensory Tactile

Apakah bench rendah pada taman memudahkan anda untuk beristirahat setelah jogging (meluruskan kaki)?

24 responses



Dari Uji yang telah di lakukan, didapatkan rata rata nilai yang diberikan responden adalah di angka 8-10, sehingga dapat disebut bahwa rancangan ini dapat menjawab 3 poin permasalahan khusus.

5

Evaluasi Rancangan

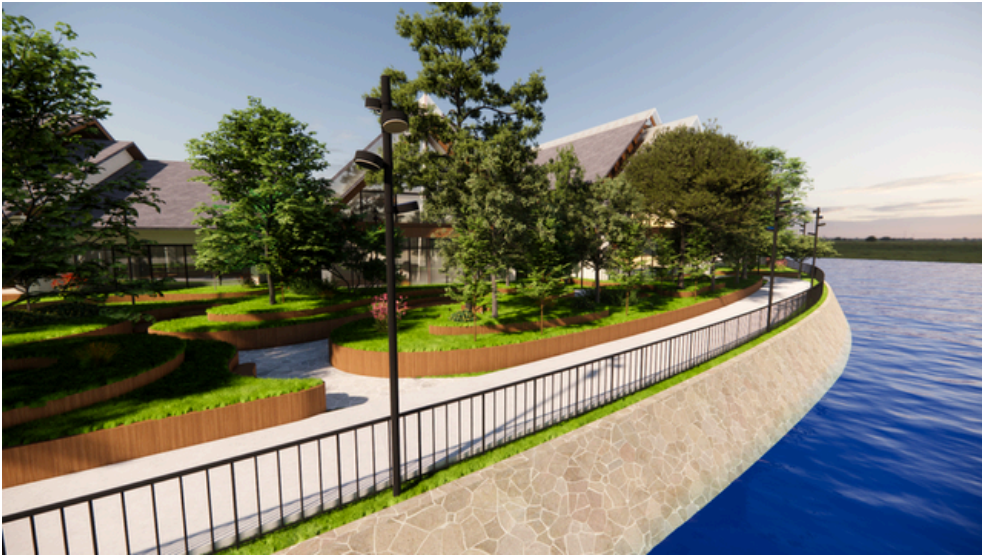
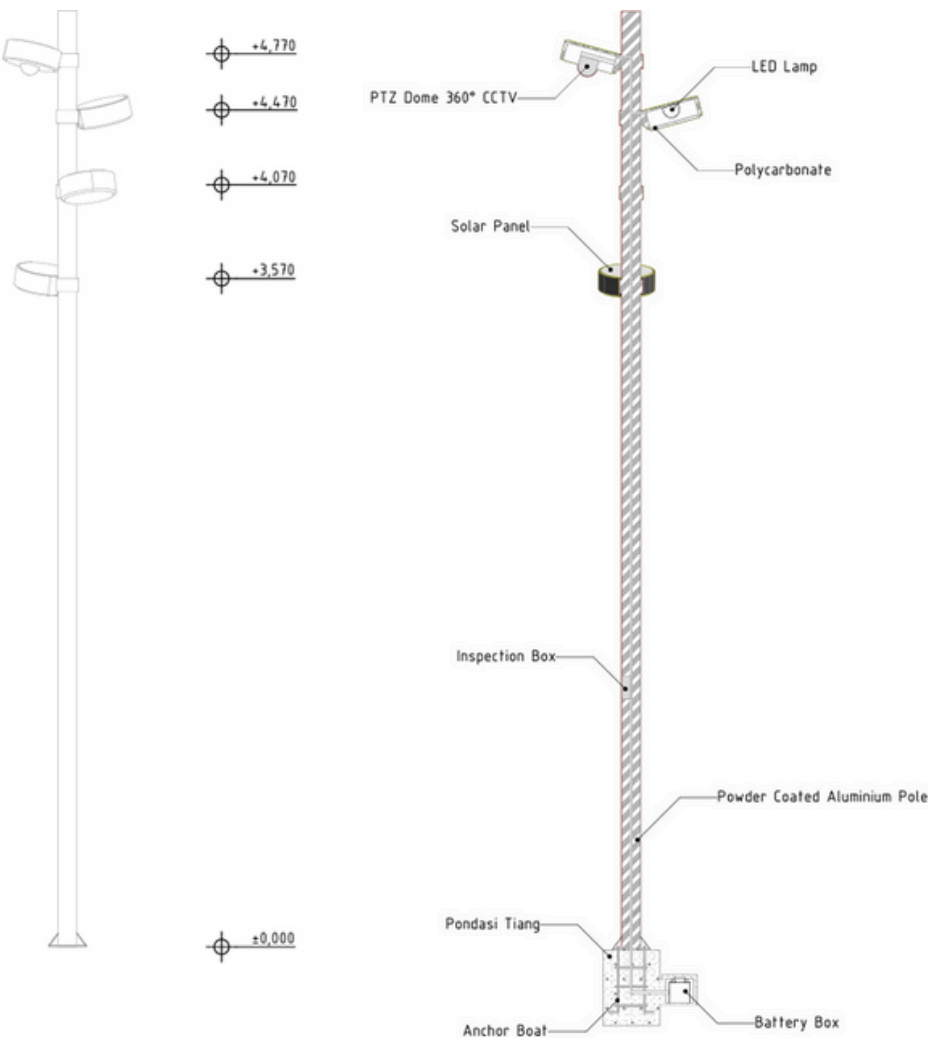
Bab ini berisi evaluasi pasca-sidang yang dilakukan berdasarkan masukan dan arahan dari dosen penguji. Evaluasi mencakup penyesuaian rancangan pada aspek infrastruktur, vegetasi, penerapan pendekatan *multi-sensory*, serta kualitas ruang sosial. Tujuan bab ini adalah untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil rancangan sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, konteks tapak, serta standar akademik yang ditetapkan. Dengan adanya evaluasi ini, rancangan akhir menjadi lebih matang dan relevan untuk diimplementasikan.



5.1 Evaluasi Infrastruktur

Berdasarkan ecaluasi desain yang telah dilakukan, penambahan lampu taman dan cctv menjadi krusial sebagai infrastruktur keamanan dikarenakan waktu operasional taman wellness 24 jam sehingga dibutuhkan kelengkapan infrastruktur pada malam hari.

Oleh karena itu, disediakan lampu taman pada titik titik yang tertera pada gambar, dengan beberapa titik lampu terintegrasi dengan cctv 360°



BRP121

Pathway Philips ini merupakan produk dengan daya tahan tinggi dan perawatan rendah yang memiliki spesifikasi tinggi agar sesuai dengan aplikasi profesional umum. Produk ini dapat diandalkan tanpa kekhawatiran.

Benefits

- Desain yang kokoh: mematuhi standar performa dan keselamatan yang relevan.
- Penghematan energi: Efikasi 140 lm/w memastikan penghematan energi yang substansial dibandingkan lampu jalan konvensional.
- Tampilan & nuansa unik: satu bagian besar rangka aluminium die-cast dengan penutup yang menyebar, tidak terlalu silau.

Features

- 3 CCT: 3000K/4000K/6500K
- Rentang penuh: 30/50/70/80/100w
- Daya penerangan tinggi: 140 lm/w
- IP65 / IK08
- Tiang Vertikal & Horizontal menggunakan mekanisme pemasangan yang sama
- Masa pakai: 30 ribu jam @Ta35
- Kepatuhan: CQC/CB/EMC

Application

- Fasilitas/Keamanan/Lanskap/Alun-alun/Parkir/Pencahayaan arsitektur



Essential SmartBright Spotlight

BGP150 LED520/WW 8W 45D GM

Essential SmartBright Spotlight, 520 lm, 8 W, 830 warm white, Safety class I, Spike

Product data	
General Information	
Light source technology	No
Other included	Yes
Light source type	LED
LED watt	8 W
Fluorescence mark	-
Light Technical	
Luminous flux	520 lm
Standard 90° angle setting	-
Compared power consumption (Watt)	3000 W
Luminous efficacy (lm/W)	65 lm/W
Color rendering index (CRI)	90
Light source color	830 warm white
Optical beam type	Spot
Beam angle	45°
Operating and Electrical	
Input Voltage	220 to 240 V
Line Frequency	50 or 60 Hz
Power Consumption	8 W
Power Factor (PF)	0.9
Connection	Plug with cable
Cable	Cable 0.3 m without plug
Temperature	
Ambient temperature range	-40 to +50 °C
Controls and Dimming	
Dimmable	No
Control method	Control switch
Constant light output	No

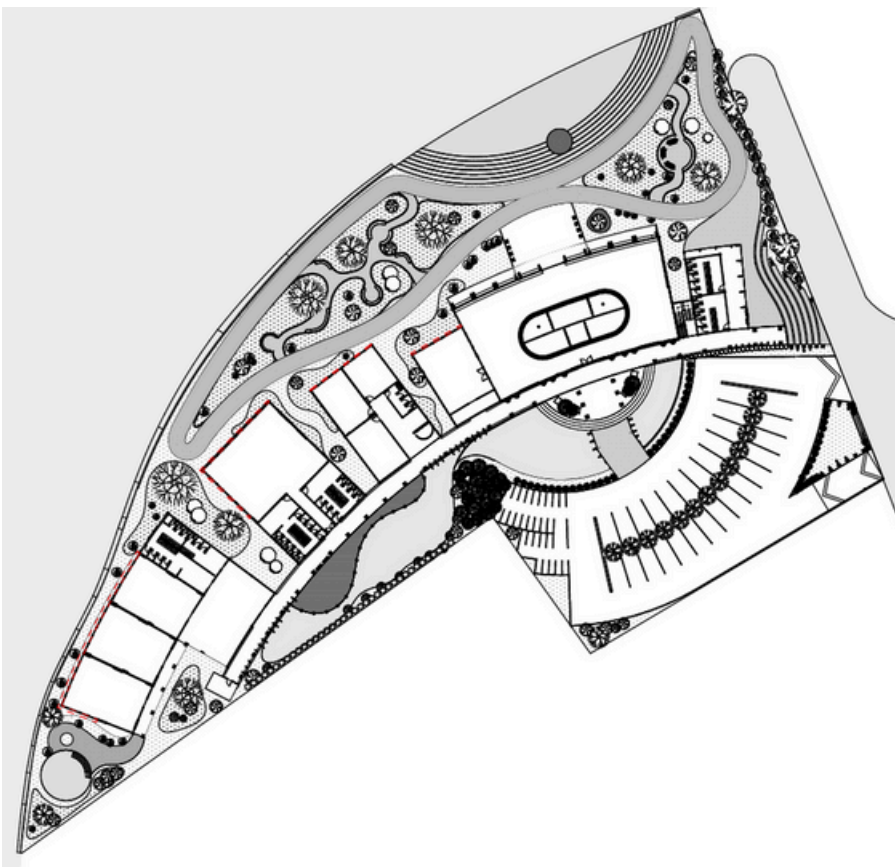


5.2 Evaluasi Vegetasi

Penambahan Planter Box

Berdasarkan evaluasi desain yang telah dilakukan, penambahan elemen planterbox pada fasad bangunan menjadi penting untuk meningkatkan kualitas kenyamanan termal ruang dalam. Hal ini dikarenakan bangunan gym, studio senam, workshop, dan yoga menggunakan fasad kaca yang berpotensi menerima paparan panas dan sinar matahari berlebih.

Oleh karena itu, ditambahkan planterbox dengan tanaman gantung pada fasad bangunan sebagai elemen shading alami yang berfungsi mengurangi intensitas panas dan cahaya matahari langsung yang masuk ke dalam ruangan, sekaligus memberikan kontribusi estetika hijau pada tampilan fasad.



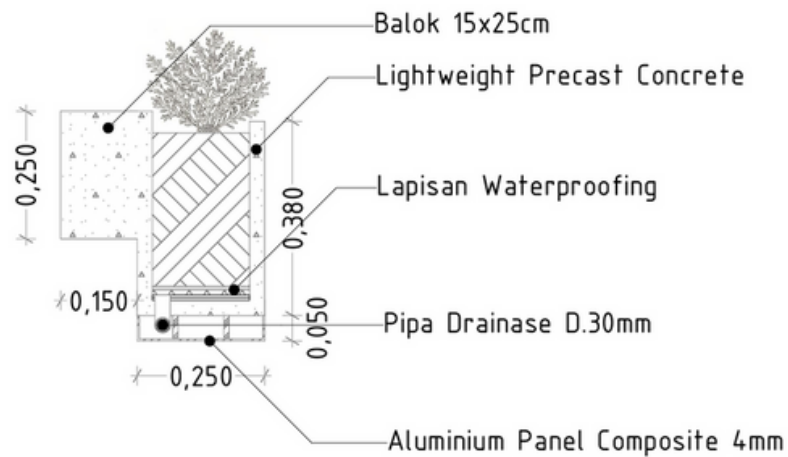
----- Rencana Planter Box



Planter Box dari luar



Planter Box dari dalam ruang



Penambahan Vegetasi

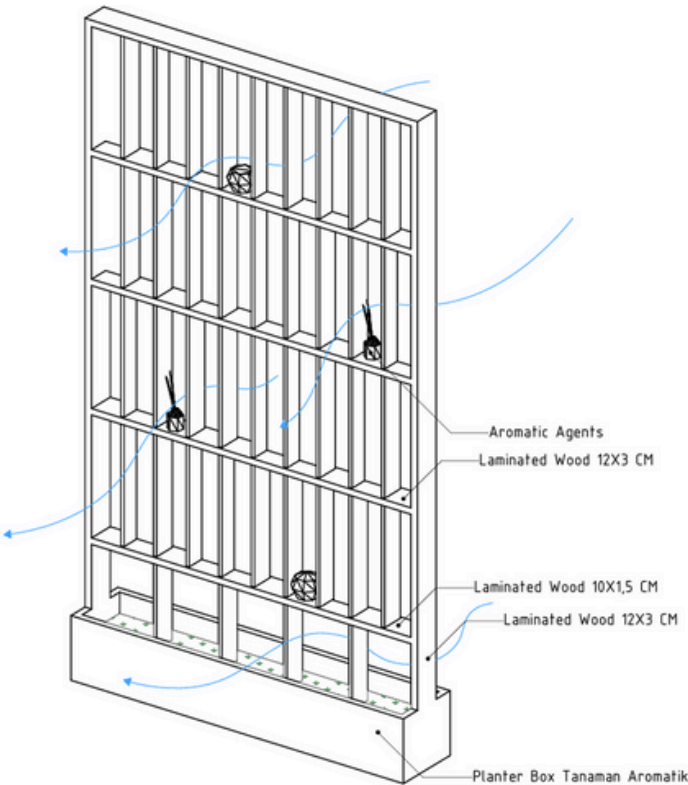
Vegetasi Aromatik

Berdasarkan evaluasi desain yang telah dilakukan, terlihat bahwa aspek multisensori, khususnya aroma alami dari vegetasi masih kurang dimana yang digunakan pada fasad olfactory adalah diffuser (teknologi pengharum ruangan).

Maka dilakukan revisi pada fasad olfactory untuk mencakup juga planter box di bagian dasar fasad untuk tanaman aromatik, dan tambahan planter box dengan tanaman aromatik di beberapa titik seluruh bangunan

Vegetasi Burung

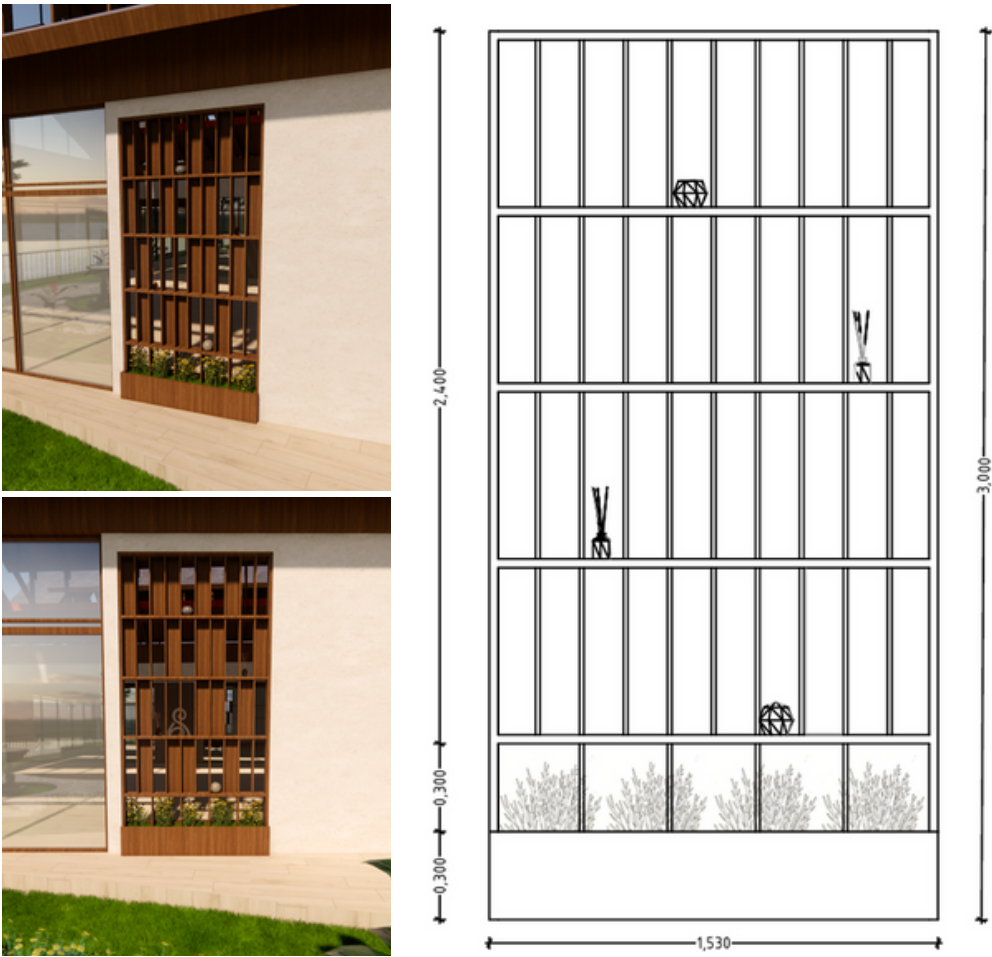
Penambahan Vegetasi yang biasa digunakan burung untuk bersangkar pada beberapa titik yaitu Pohon Kersen dan Ketapang kencana



Rencana Vegetasi



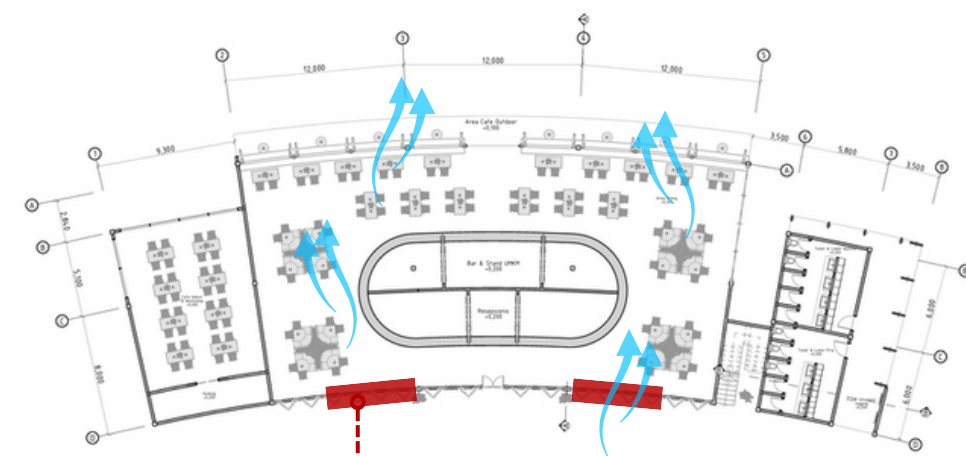
Fasad Olfactory



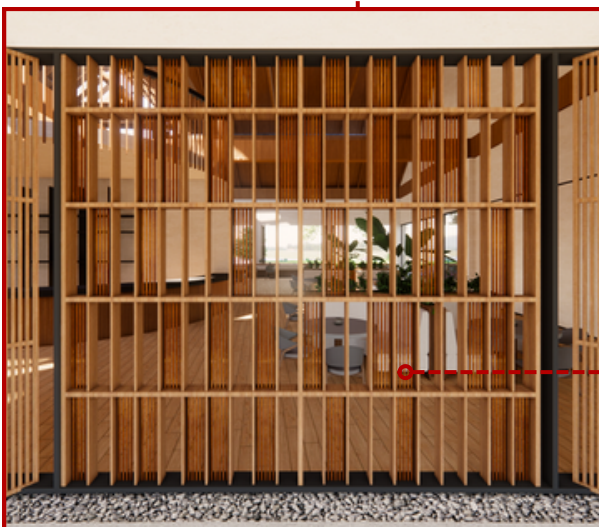
5.3 Evaluasi Multi Sensory

Penekanan Olfactory Pada Kafe Komunal

- penambahan fasad olfactory pada sisi selatan ruang yang diintegrasikan dengan elemen rempah aromatik kayu manis, sehingga angin dari arah selatan dapat membawa aroma rempah ke dalam ruang cafe. selain itu, pengunjung dapat merasakan pengalaman tactile dengan menyentuh kayu tersebut sekaligus edukasi tentang jamu.
- penekanan tanaman indoor pada modul tempat duduk cafe

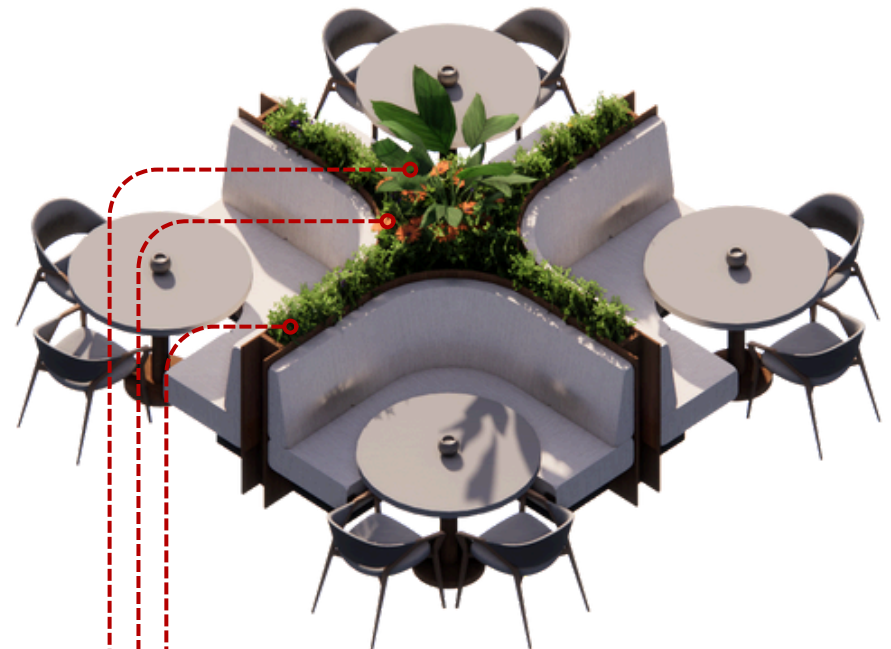


Denah Lokasi Fasad



Tampak Fasad

Kayu Manis 50 cm



Tanaman Mint

Tanaman herbal dengan aroma menyegarkan dan dapat ditanam dalam ruangan dengan pencahayaan cukup



Gerbera

Tanaman berbunga dengan wangi aromatik, biasa di rawat dalam ruang



Peace Lily

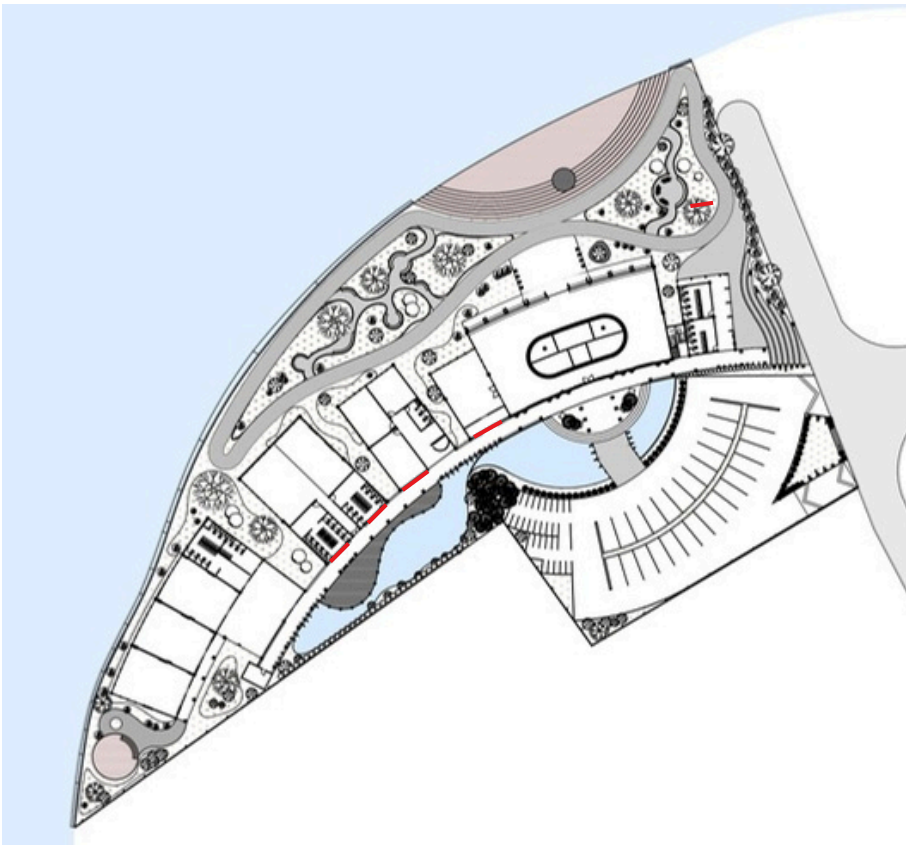
Tanaman dengan bunga putih untuk menyatukan visual komposisi planter pada modul kursi cafe



5.4 Evaluasi Ruang Sosial

Berdasarkan evaluasi desain yang telah dilakukan, area sosial telah di sediakan pada taman wellness. Namun rancangan membutuhkan area sosial yang lebih spontan untuk dapat meningkatkan interaksi sosial. Sehingga pada rancangan ditambahkan kursi/bench pada koridor dimana pengguna akan berlalu lalang dan berpotensi bertemu satu sama lain

Rencana Lokasi Area Sosial



Daftar Pustaka

- Astuti, I., & Raharjo, M. (2020). Aktivitas Fisik dan Pola Hidup Sedentary pada Masyarakat Perkotaan di Indonesia: Sebuah Kajian Sistematis. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas*, 14(2), 114-122.
- BPS Kota Bekasi. (2023). Kota Bekasi dalam Angka 2023. Badan Pusat Statistik Kota Bekasi.
- DLH Kota Bekasi. (2022). Laporan Kinerja Lingkungan Hidup Daerah Kota Bekasi 2022. Dinas Lingkungan Hidup Kota Bekasi.
- Hakim, R., & Yulianto, B. (2021). Evaluasi Ketersediaan dan Kualitas Ruang Terbuka Hijau Publik di Kota Bekasi. *Jurnal Tata Ruang*, 11(1), 15-25.
- Khan, H., Pearce, J., & Blakely, T. (2019). The Contribution of Urban Green Space in Promoting Physical Activity and Health: A Systematic Review. *Health & Place*, 58, 102108.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Maharani, D., Rachmawati, Y., & Susanto, T. (2021). Hubungan Antara Sedentary Lifestyle dan Kesehatan Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 16(1), 32-40.
- Pratama, M. A., & Nugroho, S. (2018). Peran Ruang Terbuka Publik dalam Meningkatkan Aktivitas Fisik Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 14(3), 207-218.
- Riskesdas. (2018). Laporan Nasional Riset Kesehatan Dasar 2018. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Susanto, Y., & Putri, R. (2022). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Obesitas pada Masyarakat Urban di Wilayah Peri-Urban Jakarta. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 18(2), 89-97.
- Tandjung, R. & Prameswari, F. (2020). Behavioral Architecture Sebagai Pendekatan Perancangan Fasilitas Kesehatan Publik di Perkotaan. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 8(1), 41-50.
- WHO. (2020). *Physical Activity and Sedentary Behaviour: WHO Guidelines*. World Health Organization.
- Mouratidis, K. (2018). Built Environment and Social Well-Being: How Does Urban Form Affect Social Life and Personal Relationships? *Cities*, 74, 7-20.
- Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Island Press.
- Sadeghi, A. R., & Jangjoo, S. (2022). Women's preferences and urban space: Relationship between built environment and women's presence in urban public spaces in Iran. *Cities*, 126, 103694.
- Fitriani, A., & Rahmawati, S. (2025). Pemberdayaan Komunitas dalam Pengelolaan Sarana Publik untuk Promosi Kesehatan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 11(2), 123-135.
- Pratama, R., & Kusumawardhani, D. (2023). Peran Media Sosial dalam Mempromosikan Gaya Hidup Aktif di Masyarakat Urban. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 45-58.
- Wijaya, L., & Susanti, R. (2024). Keterbatasan Ruang Terbuka Hijau dan Dampaknya terhadap Aktivitas Fisik Masyarakat Perkotaan. *Jurnal Tata Ruang*, 8(3), 210-225.
- Lee, H., & Kim, S. (2022). The Role of Urban Wellness Centers in Promoting Healthy Lifestyles. *Journal of Urban Health*, 25(4), 321-335.
- Myers, J. E., & Rosner, R. M. (2019). Wellness: The foundation of strength-based rehabilitation counseling. *Journal of counseling & development*, 87(2), 136-144.
- Smith, A., & Johnson, B. (2023). Integrating Preventive and Promotive Health Services in Wellness Centers. *Health Promotion International*, 30(1), 78-92.
- World Health Organization. (2018). Mental health: Strengthening our response. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Leaderonomics. (2023). Perbedaan antara kesehatan mental dan emosional. Retrieved from <https://www.leaderonomics.com/id/articles/kepribadian/perbedaan-mental-emotional-health>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.
- Kabat-Zinn, J. (2003). Mindfulness-Based Interventions in Context: Past, Present, and Future. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 10(2), 144-156.
- Spence, C. (2020). Multisensory experiential design. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5(1), 44. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2720262783/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Fathiyya Asrianti Supendi
Nomor Mahasiswa : 21512119
Pembimbing : Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Urban Wellness Center dengan Pendekatan Multi-Sensory di Kota Bekasi

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **3 (Tiga) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/25/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.



arsana

Urban Wellness Center

Take a break, move, and sip your coffee



