JURNAL STUPA Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur
Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

RETHINKING TYPOLOGY DESAIN RUANG KERJA DENGAN PENDEKATAN PANCA INDERA

Jason Brilliando[1)], James Erich D. Rilatupa[2*)]

[1)]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jasonbrilliando.architecture@gmail.com
[2)*]Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jedrilatupa@gmail.com
**Penulis Korespondensi: jedrilatupa@gmail.com*

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Seiring berjalannya waktu, tren bekerja jarak jauh atau yang biasa dikenal dengan *remote working* semakin meningkat. Bekerja adalah usaha yang dilakukan untuk menyambung kehidupan dari sisi finansial. Saat bekerja, pekerja sering kali mengalami stres. Survei yang dilakukan oleh SIRCLO pada bulan Oktober 2020 menunjukkan bahwa sekitar 50% pekerja di Indonesia mengalami stres selama kegiatan WFH. Tingginya angka stres kerja yang terjadi membuat isu stres kerja tidak dapat diabaikan. Tipologi desain ruang kerja terkini, teknologi dan internet yang berkembang menyebabkan opsi bekerja jarak jauh sehingga perlunya ruang kerja yang fleksibel bagi pekerja dan kondisi kesejahteraan pekerja menjadi pertimbangan utama pada era ini. Namun, fakta bahwa 50% pekerja mengalami stres kerja menunjukkan bahwa desain ruang kerja belum optimal. Tujuan penulisan ini adalah membuat desain ruang kerja yang dapat meredakan stres kerja dan meningkatkan produktivitas kerja dengan pendekatan panca indera. Manusia dapat merasakan ruang di sekitarnya karena panca indera yang menerima informasi, misalnya warna, suara, tekstur, suhu, gelap dan terang suatu ruang. Informasi-informasi tersebut akan diterima oleh otak dan memberikan pengaruh terhadap emosi. Metode desain yang digunakan adalah metode *multisensory design* dan *rethinking typology* untuk membantu penulis dalam menghasilkan desain. *Penelitian* dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dengan harapan menemukan elemen perancangan kantor untuk memperbaharui standar yang ada.

Kata kunci: panca indera; pekerja jarak jauh; ruang kerja; stres; tipologi

Abstract

Over time, the trend of working remotely, or what is commonly known as remote working is increasing. Work is an effort made to make a living from a financial standpoint. When working, workers often experience stress. A survey conducted by SIRCLO in October 2020 showed that around 50% of workers in Indonesia experience stress during WFH activities. The high number of work stress that occurs makes the issue of work stress cannot be ignored. The latest workspace design typologies, developing technology, and the internet have led to the option of working remotely so the need for flexible workspaces for workers and workers' welfare conditions are the main considerations in this era. However, the fact that 50% of workers experience work stress indicates that the workspace design is not optimal. The purpose of this writing is to create a workspace design that can relieve work stress and increase work productivity with a five-sensory approach. Humans can feel the space around them because of the five senses that receive information, such as color, sound, texture, temperature, darkness, and light space. This information will be received by the brain and affect emotions. The design method used is the multisensory design method and rethinking typology to assist the authors in producing designs. The research was conducted using qualitative research methods with the hope of finding office design elements to update existing standards.

Keywords: multi-sensory; remote workers; stress; typology; work space

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bekerja adalah aktivitas yang dilakukan untuk menyambung kehidupan dari sisi finansial. Seiring berjalannya waktu, tren bekerja jarak jauh atau yang biasa dikenal dengan *remote working* semakin meningkat. Berdasarkan survey dari Owl Lab, pada tahun 2021, pekerja memilih untuk bekerja secara remote (34%), *hybrid* (31%), dan *Work From Office* / WFO (29%). Sedangkan pada tahun 2022, pekerja memilih bekerja secara remote (42%), *hybrid* (36%), dan WFO (22%). Melihat data perbandingan ini, keinginan pekerja untuk bekerja lebih fleksibel secara *remote* atau *hybrid* lebih diminati dibandingkan dengan 100% bekerja dari kantor. Dalam dunia kerja, setiap orang dituntut untuk menjadi seorang profesional yang bertanggung jawab dan bekerja keras. Persaingan yang kompetitif menjadi suasana yang sering dijumpai di lingkungan kerja. Suasana itu menyebabkan pekerja umumnya mengalami stres kerja. Survei yang dilakukan oleh SIRCLO pada bulan Oktober 2020 menunjukkan bahwa sekitar 50% pekerja di Indonesia mengalami stres selama kegiatan WFH. Menurut *The Least and Most Stressful Cities Index* 2021, Jakarta menempati posisi 10 kota dengan tingkat stres tertinggi di dunia pada tahun 2021. Tingginya angka stres kerja yang terjadi membuat isu stres kerja tidak dapat diabaikan.

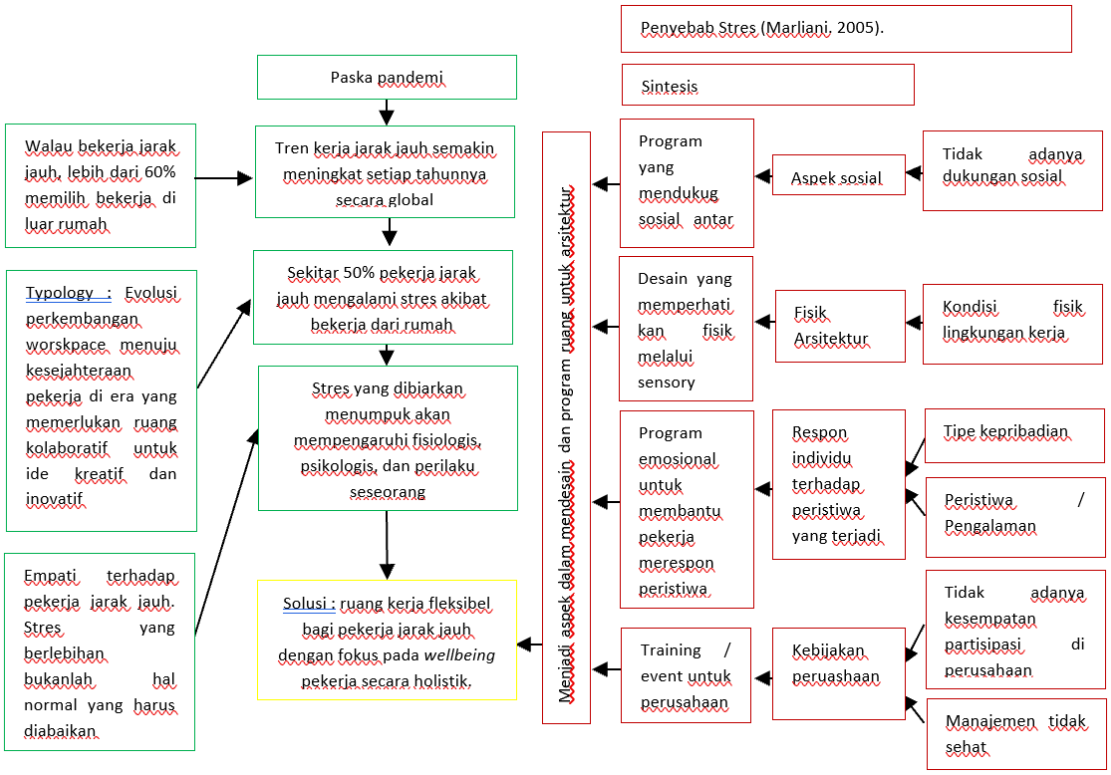
Stres kerja merupakan perasaan tertekan akibat pekerjaan yang dialami oleh karyawan atau pekerja (Mangkunegara, 1993). Stres kerja merupakan respon secara psikis maupun fisik terhadap lingkungan yang menyebabkan seseorang merasa terganggu dan terancam (Anoraga, 2001). Stres memiliki dampak positif dan negatif. Dalam dampak positif, stres membuat kita melakukan reaksi yang dibutuhkan terhadap suatu bahaya atau fenomena yang terjadi, sedangkan dari sisi dampak negatifnya, stres akan menjadi penghalang yang dapat mengurangi produktivitas yang memiliki peranan penting dalam mencapai target saat bekerja. Dalam suatu organisasi, stres membuat perubahan sikap yang dapat menyebabkan kesulitan dalam berkoordinasi antarpekerja atau rekan dalam organisasi. Stres kerja mengakibatkan ketidaknyamanan sehingga akan mengganggu efektivitas kerja dan bahkan mempengaruhi kesehatan pekerja baik secara psikis maupun fisik.

Mengutip dari *Journal of Environmental Psychology*, vol. 75, 2021, Penelitian dalam 5 tahun terakhir menunjukkan bahwa arsitektur memiliki pengaruh besar terhadap psikologi pengguna ruangnya. Desain ruang kerja yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas pengguna. Pada sisi lain, desain ruang yang kurang baik dapat menyebabkan pengguna merasa terganggu, lelah, dan stres. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian lebih pada desain ruang kerja yang mendukung kesehatan mental pengguna dan meningkatkan produktivitas dan kreativitas mereka.

Desain ruang kerja mengalami perubahan dari masa ke masa. Hal ini dapat terlihat dari adanya evolusi tipologi desain ruang kerja yang dilakukan oleh arsitek dan pencetus teori pada waktu itu, dimulai dari era *taylorist's office, burolandschaft, cubicle office, cellular office*, hingga era *office and technology.* Pada era *office and technology*, teknologi dan internet yang berkembang menyebabkan opsi bekerja jarak jauh sehingga perlunya ruang kerja fleksibilitas bagi pekerja. Kondisi kesejahteraan pekerja menjadi pertimbangan utama pada era ini, tetapi melalui data yang dipaparkan sebelumnya, ternyata terdapat lebih dari 50% pekerja mengalami stres kerja. Merespon hal tersebut, perlunya mempertanyakan dan menganalisis kembali tipologi yang sudah ada untuk menghasilkan tipologi baru yang dapat mendukung kesejahteraan pekerja secara maksimal dengan desain ruang kerja yang dapat meredakan stres saat kerja. Manusia dapat merasakan ruang di sekitarnya karena panca indera yang menerima informasi, misalnya warna, suara, tekstur, suhu, gelap dan terang suatu ruang. Informasi-informasi tersebut akan diterima oleh otak dan memberikan pengaruh terhadap emosi. Emosi yang dirasakan pekerja akan mempengaruhi pekerjanya secara fisik, psikis, dan tingkah laku. Oleh karena itu, mendesain

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

suatu ruang arsitektur yang mementingkan aspek psikologi pekerjanya sangatlah penting. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis ingin meneliti lebih lanjut mengenai perancangan ruang kerja pada kantor dengan mempertimbangkan aspek kesehatan mental dan stres kerja melalui pendekatan panca indera (pengelihatan, peraba, pendengaran, penciuman, perasa) di ruang kerja.



Gambar 1. Diagram Kerangka Berpikir
Sumber: Analisis Penulis, 2023

Rumusan Permasalahan

Tingginya tingkat stres kerja walaupun desain ruang kerja sudah diutamakan untuk kesejahteraan pekerjanya merupakan suatu masalah. Penulis mengangkat masalah ini sebagai pembahasan utama untuk menghasilkan tipologi desain ruang kerja baru yang dapat meredakan stres pekerjanya.

Tujuan

Tujuan penulisan ini adalah membuat desain ruang kerja yang dapat meredakan stres kerja dan meningkatkan produktivitas kerja dengan pendekatan panca indera.

2. KAJIAN LITERATUR

Empati

Empati adalah kemampuan untuk membaca emosi melalui sudut pandang orang lain dan turut merasakan perasaan orang lain (Goleman & Daniel, 2016). Empati adalah fundamental dari rasa kepedulian kepada kebutuhan dan perasaan orang lain (Borba, 2008). Berempati dapat dilakukan setiap orang walaupun tidak mudah, tetapi merupakan kemampuan yang diperlukan untuk lebih memahami lawan bicara atau orang lain. Dengan berempati, kita dapat membayangkan keadaan sekitar dengan menggunakan sudut pandang orang lain, sehingga membuat kita dapat melihat lingkungan secara objektif, memiliki pandangan yang lain, dan dapat memahami perasaan orang lain.

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Arsitektur Empati

Saat merumuskan tahap empati, seseorang harus dapat melihat aktivitas apa yang dilakukan penghuninya, pakaian apa yang mereka kenakan untuk menentukan iklim dalam ruangan, dan melihat data iklim luar ruangan (Sugini, 2022). Empati merupakan kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain. Arsitektur empati berarti arsitektur yang secara empati ingin memenuhi kebutuhan penggunanya dan merancang berdasarkan apa yang dibutuhkan, diinginkan, atau yang dapat membantu sang *user* memiliki hidup yang lebih baik atau lebih mudah. Arsitektur empati dibuat untuk membangun hubungan antar *user* dengan arsitektur dengan memahami kebutuhan *user* lebih mendalam. Oleh karena itu, desain empati harus mengenali *user*-nya dengan baik dan secara mendalam.

Stres

Stres secara umum dirasakan oleh semua orang. Stres yang dibiarkan terjadi terlalu lama atau berkepanjangan tanpa penanganan akan memberikan dampak negatif, berlaku juga terhadap stres kerja. Secara umum orang yang mengalami stres kerja akan menunjukkan gejala pada 3 aspek (Robbins & Judge, 2003), yaitu *physiological* meliputi perubahan metabolisme tubuh, peningkatan denyut jantung dan pernapasan, peningkatan tekanan darah, sakit kepala, dan serangan jantung. Kedua, yaitu *psychological*, misalnya mereka tidak puas dengan hubungan kerja, ketegangan, kecemasan, kegelisahan, lekas marah, kebosanan, dan sering menunda pekerjaan. Gejala yang ketiga adalah *behavior*, misalnya tingkat produktivitas yang berubah-ubah, jadwal kerja yang kurang, nafsu makan yang berubah, konsumsi tembakau dan alkohol yang meningkat, intonasi bicara yang cepat, sedikit gelisah, dan gangguan tidur.

Dalam teori *General Adaptation Syndrome* (GAS), fase respon fisiologis tubuh saat mengalami stres (Rice, 2012) terdapat 3 fase, yang pertama adalah alarm, yaitu fase stres membuat tubuh merespon dengan denyut jantung meningkat, mempersiapkan diri melawan atau lari dari bahaya. Fase kedua yaitu resistensi, yaitu fase setelah alarm. Apabila stres dapat teratasi, tubuh akan kembali normal. Jika tidak teratasi, tubuh beradaptasi dan membuat sifat lebih mudah marah, frustrasi dan mengacaukan konsentrasi. Fase terakhir yaitu kelelahan, merupakan fase yang terjadi ketika stres berkepanjangan yang menghasilkan depresi, kegelisahan, penurunan sistem kekebalan tubuh, energi habis dan toleransi terhadap stres semakin menurun. Terdapat beberapa faktor penyebab stres kerja (Marliani, 2015), di antaranya tidak adanya dukungan sosial, kondisi fisik lingkungan kerja, tipe kepribadian, tidak adanya kesempatan untuk berpartisipasi di perusahaan, manajemen yang tidak sehat, dan peristiwa / pengalaman. Stres membuat tubuh lebih mudah terserang suatu penyakit. Kumulatif dari stres seringkali memiliki dampak terhadap kesehatan seseorang. Ketika seseorang dalam kondisi stres, virus atau bakteri cenderung berkembang lebih banyak. Selain itu, kumulatif stres kerja dapat menyebabkan *burnout.*

Burnout (kelelahan) merupakan perasaan dari keletihan akibat stres yang berlebihan dan berkepanjangan tetapi hanya mendapat sedikit sumber kepuasan. Orang yang mengalami burnout akan merasa kehabisan motivasi dan aspirasi. Hal ini juga menyebabkan keraguan untuk tiba untuk bekerja tepat waktu, pengerjaan pekerjaan lebih lama, tetapi pekerjaan yang terselesaikan lebih sedikit, dan cenderung menampilkan kelelahan mental dan fisik. (Griffin & Gregory, 2013). Gejala *burnout* antara lain (Ivancevich, Konopaske, & Matteson, 2006), kelelahan emosi, yaitu merasa lelah sejak memulai hari, frustrasi, dan tidak ingin bekerja dengan orang lain. Gejala *burnout* yang kedua adalah perubahan kepribadian, seperti menjadi tidak sensitif dan memperlakukan orang seperti objek dan menjadi lebih tidak peduli terhadap orang lain. Gejala lainnya adalah pencapaian yang rendah, hal ini diakibatkan karena tidak memiliki dampak baik terhadap orang sekitarnya, tidak dapat memahami masalah, dan tidak ada semangat kerja.

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Produktivitas dan Lingkungan Kerja

"Desain kantor memiliki hubungan langsung dengan performa kerja yang optimal, belum lagi keunggulan dari rasa kompetitif dalam perusahaan. Bisnis yang mengabaikan desain dan penataan ruang dari ruang kerjanya merupakan kegagalan dalam mengoptimalisasi nilai sesungguhnya dari sumber daya manusianya" (Beautyman, 2006). Desain ruang kerja yang baik dapat memberikan dampak besar terhadap kepuasan pekerja, kesenangan, dan motivasi. Hal tersebut bahkan juga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan kemampuan pekerja, bagaimana mereka sangat inovatif dan bagaimana mereka merespon terhadap bisnis dan perkembangan teknologi. Berkebalikan dengan desain ruang kerja yang buruk, yang berhubungan dengan performa bisnis yang kurang memuaskan dan tingkat stres yang lebih tinggi dialami oleh pekerjanya (Amble, 2005).

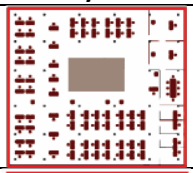
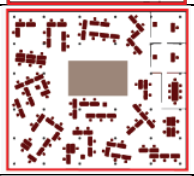
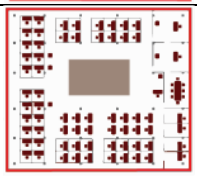
Multi-sensory Design

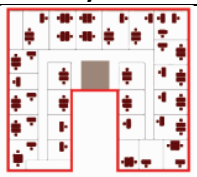
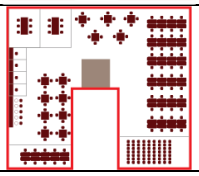
Metode desain yang digunakan adalah dengan pendekatan *multi-sensory design. Sensory design* merupakan pendekatan desain yang berkaitan dengan menciptakan produk dan pengalaman yang melibatkan keseluruhan indera manusia, yaitu penglihatan (*sight*), pendengaran (*hearing*), peraba (*touch*), penciuman (*smell*), dan perasa (*taste*). Kenyamanan saat bekerja di lingkungan ruang kerja dirasakan dengan menggunakan panca indera. Oleh karena itu, diperlukan desain ruang yang mempertimbangkan kelima indera yang dimiliki manusia untuk meningkatkan kenyamanan dan mengurangi stres kerja di lingkungan kantor.

Rethinking Typology

Rethinking berasal dari bahasa Inggris *Re-* yang berarti melakukan kembali dan *thinking* yaitu berpikir, yang berarti memikirkan kembali suatu hal. *Typology* merupakan ilmu yang mempelajari klasifikasi dari suatu objek yang akhirnya memunculkan karakteristik dari suatu tipe bangunan. *Rethinking Typology* berarti memikirkan kembali tipologi suatu tipe bangunan. Metode ini diambil untuk melihat sejarah perkembangan desain ruang kerja dari waktu ke waktu, lalu mengetahui penyebab atau pemicu dari evolusi desain ruang kerja tersebut, dan mempelajari kelebihan dan kekurangannya masing-masing untuk memikirkan kembali terobosan apa yang dapat dihasilkan untuk menciptakan tipe desain ruang kerja yang baru.

Tabel 1. Evolusi Tipologi Ruang Kerja dari Masa ke Masa

Tipologi	Konteks	Layout
Taylorist Office (1880s)	Teori **Frederick Winslow Taylor** : Fokus terhadap EFISIENSI pekerja tanpa mempertimbangkan kenyamanan pekerjanya.	
Burolandschaft (1950s)	**Eberhard & Wolfgang Schnelle.** Fokus : meningkatkan efisiensi komunikasi di dalam kantor	
Cubicle Office (1967)	**Robert Propst**. Fokus : memberikan kebebasan terhadap pekerja dan ruang kerja fungsional yang dapat ditata sendiri.	

Tipologi	Konteks	Layout
Cellular Office (1970s)	Layout dari celullar office membuat karyawan diatur dalam grup kecil atau sel yang menghadap satu sama lain.	
Office & Technology (1991+)	Fleksibilitas, kolaborasi kreativitas, dan kesejahteraan pekerja menjadi utama karena berada di era ekonomi serba kreatif.	

Sumber: Analisis penulis, 2023

Tabel 2. Evolusi Tipologi Ruang Kerja dari Masa ke Masa

Tipologi	Kelebihan	Kekurangan	Penyebab Perubahan
Taylorist Office (1880s)	• Meningkatkan pengawasan • Murah	• Hirarkis • Kebisingan yang tinggi • Kurang privasi	Perubahan cara kerja repetitif menjadi cara kerja yang memerlukan komunikasi antar rekan kerja.
Burolandschaft (1950s)	• Non-hirarkis • Meningkatkan komunikasi dan kolaborasi	• Peningkatan kebisingan • Kurang privasi	Tidak semua pekerjaan membutuhkan komunikasi sebagai poros utamanya.
Cubicle Office (1967)	• Privasi yang tercukupi • Minimalisir kebisingan	• Menghalangi cahaya matahari • Mengurangi keinginan untuk kolaborasi dan interaksi antarpekerja.	Kubikel menyebabkan kurangnya interaksi sosial
Cellular Office (1970s)	• Meningkatnya privasi • Konsentrasi yang tinggi.	• Hirarki yang rigid • Fleksibilitas rendah • Kurangnya kolaborasi.	Cara bekerja mulai membutuhkan fleksibilitas ruang dan kreativitas sebagai poin utamanya.
Office & Technology (1991+)	• Ruang kerja fleksibel • Banyak pilihan cara bekerja	• Sulit mengontrol pekerja	Desain ruang kerja yang mengutamakan kesejahteraan pekerjanya masih terdapat angka stres yang cukup tinggi.

Sumber: Analisis penulis, 2023

Wellbeing

Berdasarkan rangkuman beberapa penelitian, *wellbeing* seseorang terdiri dari beberapa aspek, di antaranya adalah fisik, psikologi, sosial, ruang kerja, dan emosional. Kesejahteraan fisik merupakan aspek kesejahteraan dari sisi kesehatan tubuh melalui hidup sehat dan olahraga yang baik. Kesejahteraan psikologi merupakan aspek kesejahteraan yang termasuk bagaimana manusia berpikir, merasakan, berperilaku sebagai hasil dari proses berpikir dan respon terhadap emosi/perasaan. Kesejahteraan sosial merupakan aspek sosial manusia untuk membantu mengatasi rasa kesepian. Kesejahteraan ruang kerja merupakan aspek kesejahteraan pada sisi pekerjaan, seperti mengejar minat, nilai, dan tujuan hidup dalam mendapatkan makna, kebahagiaan dan pencapaian secara profesional. Kesejahteraan emosional artian cara individu berpikir mengenai emosi atau perasaan. Orang yang sehat secara emosional sangat percaya segala perasaan (positif, negatif, senang, sedih) sebaiknya diekspresikan daripada ditutupi,

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

sehingga dapat membantu individu lebih nyaman secara mental dan fisik dengan meredakan level stres dengan mendorong pikiran dan perilaku yang positif.

Hubungan Arsitektur dengan Panca Indera

Manusia memiliki indera sebagai penerima informasi lingkungan sekitar dimana manusia itu ada. Manusia memiliki panca indera (5 indera), yaitu penglihatan (*sight)*, pendengaran *(hearing)*, peraba *(touch)*, penciuman *(smell)*, dan perasa *(taste)*. Arsitektur merupakan ruang yang terbentuk untuk menaungi aktivitas penggunanya. Arsitektur seharusnya dapat dinikmati manusia melalui kelima indera agar dapat dirasakan secara maksimal, seperti:

Pengelihatan (sight)

Kita menerima informasi dari indera pengelihatan seperti bentuk, jarak, warna, kedalaman, dan cahaya. Pengelihatan manusia menerjemahkan gambar ke dalam otak untuk menerima informasi dari lingkungan fisik disekitar kita.

Pendengaran (hearing)

Indera ini merupakan indera yang menangkap informasi suara. Informasi suara yang bisa didapatkan misalnya musik. Musik meruapakan seni menyatukan melodi yang menghasilkan harmonisasi suara. Ketenangan kebisingan *(silence)* merupakan ketidakhadiran dari suara atau ketiadaan kebisingan. Saraf yang menangkap suara musik dengan ketenangan akibat ketiadaan kebisingan akan menghasilkan suasana dan reaksi yang berbeda terhadap tubuh.

Peraba (touch)

Peraba merupakan indera manusia yang menerima informasi dari sentuhan dari kulit manusia. Perasaan saat menyentuh sesuatu tekstur, panas atau dingin, tajam atau tumpul, basah atau kering, keras atau empuk, menghasilkan pengalaman yang berbeda-beda.

Penciuman (smell)

Suatu tempat dapat diidentifikasi melalui indera penciuman. Misalnya mencium aroma cat air memberikan gambaran sedang berada di studio lukis, aroma kopi dan roti memberikan gambaran sedang berada di area kafe. Informasi bau yang didapatkan dari penciuman akan memberikan pengalaman arsitekturnya tersendiri.

Perasa (taste)

Indera perasa atau pengecap menerima informasi melalui mulut, khususnya lidah. Indera perasa dapat menerima informasi berupa rasa manis, asin, pahit dan asam. Pada konteks arsitektur, perasa bukan berarti merasakan material dinding ataupun kayu, tetapi bagaimana indera perasa dapat mempengaruhi manusianya untuk menikmati rasa tersebut dan bagaimana rasa dapat memberikan memori khusus pada suatu tempat. Secara keseluruhan, kelima indera merupakan sarana bagaimana kita mengalami lingkungan sekitar. Setiap indera akan menghasilkan pengalaman dan memori uniknya masing-masing.

3. METODE

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian kualitatif. Pertama-tama, peneliti melakukan kajian literatur sebagai landasan teori dalam melakukan penelitian mengenai stres, hubungan stres dengan lingkungan kerja, hubungan arsitektur dengan kondisi psikologis, dan hubungan arsitektur dengan panca indera. Penelitian ini melakukan studi preseden melalui proyek yang sudah terbangun untuk mendapatkan data dengan menganalisis bangunan yang dipelajari. Preseden yang sudah dianalisis akan dikomparasi untuk mengambil kelebihan setiap proyeknya yang dapat diterapkan kembali dalam elemen perancangan kantor untuk memperbaharui standar yang ada.

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer pada penelitian ini menggunakan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap narasumber sebagai data utama. Data yang diperoleh berkaitan dengan kondisi kesehatan mental pekerja dan bagaimana ruang kerja yang diinginkan para pekerja dengan pendekatan panca indera, seperti penglihatan, perasa, peraba, penciuman, dan pendengaran. Data yang diperoleh berfungsi untuk mengetahui kondisi kesehatan mental, ruang kerja yang dimilikinya di lapangan, dan seperti apa ruang kerja yang diinginkan pekerja dari sudut pandang mereka.Sedangkan data sekunder penelitian ini menggunakan berita *online* dan literatur yang didapat dari jurnal atau buku sebagai informasi atas stres kerja dan ruang kerja.

Penentuan Lokasi

Penelitian berlokasi pada kantor di Jakarta. Kota Jakarta merupakan kota yang terbukti memiliki tingkat stres kerja yang tinggi dan merupakan ibukota negara. Statusnya Jakarta sebagai ibukota negara membuat banyak orang datang ke Jakarta untuk bekerja, sehingga memiliki persaingan kerja yang tinggi yang mengakibatkan tingkat stres akibat kerja yang tinggi. Menurut coworker.com, Jakarta Utara merupakan bagian kota Jakarta yang paling sedikit memiliki ruang kerja fleksibel seperti *coworking space* dibandingkan bagian kota Jakarta lainnya. Setelah menentukan daerahnya, pertimbangan selanjutnya dalam menentukan tapak rancangan adalah aksesibilitas, ketersediaan lahan, dekat dengan residensial, tenang dan asri. Dari faktor aksesibilitas, tapak dapat dijangkau menggunakan transportasi umum seperti Transjakarta, MRT, LRT, atau angkot dan berjarak maksimal 1 kilometer dari tempat pemberhentian terakhir transportasi umum. Pertimbangan faktor ketersediaan lahan adalah lahan yang dipilih merupakan tapak kosong dan mengikuti peraturan pembangunan yang berlaku. Pertimbangan lainnya adalah dekat dengan residensial, karena usernya merupakan pekerja jarak jauh, *hybrid,* dan WFH, maka akan mempermudah user untuk bekerja dekat dengan tempat tinggalnya. Pertimbangan lainnya adalah tenang dan asri, untuk mendukung ruang kerja yang mempertimbangkan *wellbeing*, ketenangan dan unsur alam menjadi faktor penting dalam menentukan tapak.

Metode Perancangan

Multi-sensory Design

Metode desain yang digunakan adalah dengan pendekatan *multi-sensory design*. *Sensory design* merupakan pendekatan desain yang berkaitan dengan menciptakan produk dan pengalaman yang melibatkan keseluruhan indera manusia, yaitu penglihatan (*sight*), pendengaran (*hearing*), peraba (*touch*), penciuman (*smell*), dan perasa (*taste*). Kenyamanan saat bekerja di lingkungan ruang kerja dirasakan dengan menggunakan panca indera. Oleh karena itu, diperlukan desain ruang yang mempertimbangkan kelima indera yang dimiliki manusia untuk meningkatkan kenyamanan dan mengurangi stres kerja di lingkungan kantor.

Rethinking Typology

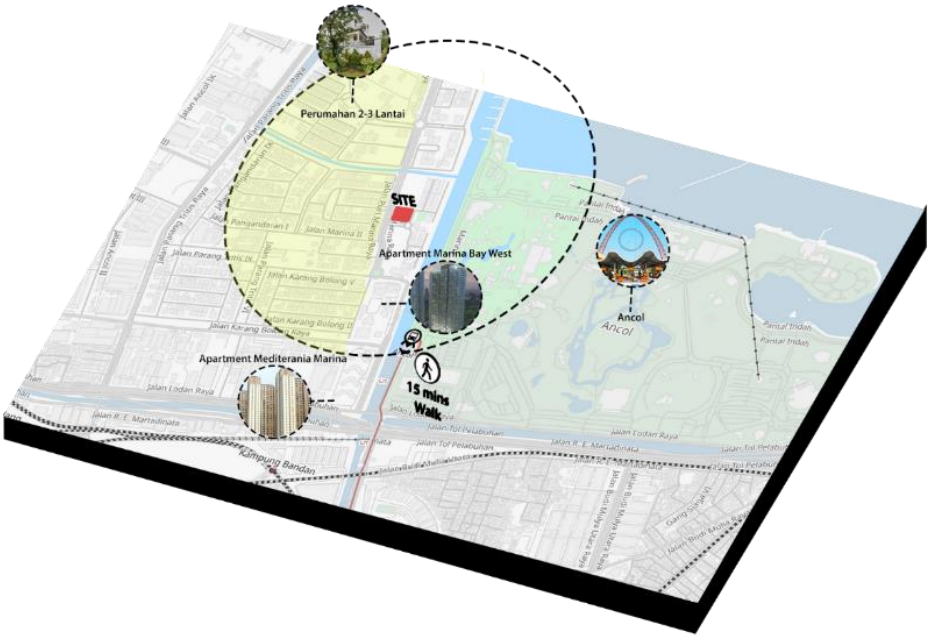
Rethinking berasal dari bahasa Inggris *Re-* yang berarti melakukan kembali dan *thinking* yaitu berpikir, yang berarti memikirkan kembali suatu hal. *Typology* merupakan ilmu yang mempelajari klasifikasi dari suatu objek yang akhirnya memunculkan karakteristik dari suatu tipe bangunan. *Rethinking Typology* berarti memikirkan kembali tipologi suatu tipe bangunan. Metode ini diambil untuk melihat sejarah perkembangan desain ruang kerja dari waktu ke waktu, lalu mengetahui penyebab atau pemicu dari evolusi desain ruang kerja tersebut, dan mempelajari kelebihan dan kekurangannya masing-masing untuk memikirkan kembali terobosan apa yang dapat dihasilkan untuk menciptakan tipe desain ruang kerja yang baru.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

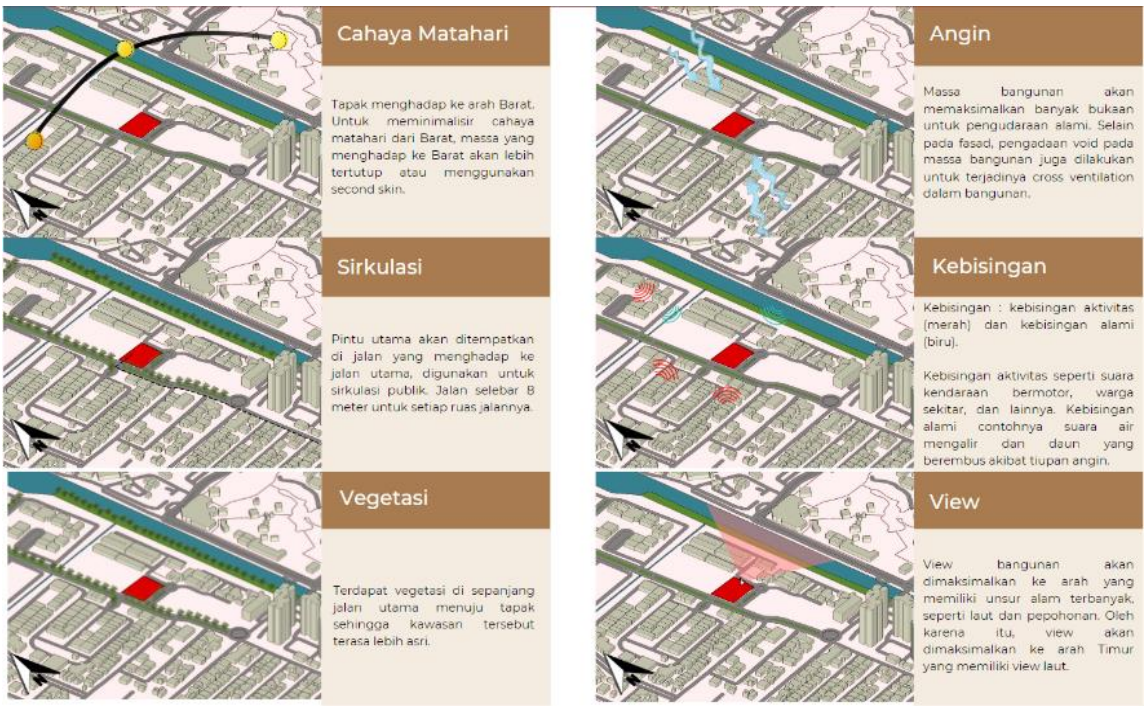
4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Tapak

Perumahan Puri Marina Ancol menjadi kawasan tapak terpilih pada perancangan ini karena lokasinya yang berada di kawasan hunian dan berada di dekat laut. Pemilihan tapak yang dekat laut dimanfaatkan untuk *view* alam yang dapat menjadi sarana untuk meredakan stres pekerja dan akan dimanfaatkan sebagai program meditasi. Selain itu, tapak merupakan kawasan perumahan yang terawat, tenang dan banyak pepohonan sepanjang jalan. Transportasi umum seperti Transjakarta juga dekat dengan tapak ini.



Gambar 2. Pemetaan Kondisi Sekeliling Tapak Terpilih
Sumber: Analisis Penulis, 2023



Gambar 3. Analisis Tapak
Sumber: Analisis Penulis, 2023

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Konsep

Melalui pendekatan *rethinking-typology,* penulis menyadari bahwa fokus desain kerja semakin berfokus kepada kesejahteraan pekerja. Konsep yang digunakan untuk perancangan ini adalah *Well-work*, yang merupakan singkatan dari kata *wellbeing*, yang berarti "kesejahteraan", dan *work*, yaitu "kerja". Kata well sendiri berarti "baik". *Well-work* berarti bekerja dengan baik dengan kesejahteraan pekerja yang terjaga. Kesejahteraan manusia terdiri dari 5 aspek, yaitu : fisik, psikologi, sosial, ruang kerja, dan emosional.

Penerapan konsep untuk mencapai kesejahteraan pekerja secara holistik pada perancangan dibagi dari 2 pendekatan, yaitu arsitektural dan sistem. Dari sisi arsitektural diterapkan pada program, *zoning* dan *layout,* dan material. Pada program, selain ruang kerja, terdapat program yang diajukan untuk mengutamakan kesejahteraan pada pekerja dalam 5 aspek *wellbeing*, seperti area meditasi, fitness, dan lainnya. Pada *zoning and layout*, pembagian ruang kerja yang berdasarkan preferensi bekerja masing-masing, seperti ruang kerja tenang, ruang kerja individual, ruang sosial, ruang istirahat. Pada aspek material, menggunakan material yang dapat memberikan kenyamanan panca indera (seperti akustik, peraba) dan berunsur alam, seperti kayu dan batu. Dari sisi sistem, terdapat sistem untuk memfasilitasi kenyamanan bekerja dalam ruang kerja maupun kebutuhan lainnya. Acara pendukung seperti seminar untuk menambah pengetahuan pekerja, acara gathering untuk memperluas koneksi pekerja, dan fasilitas penunjang seperti tempat print atau fotokopi, minuman gratis, dan lain-lain. Selain itu, akan ada acara edukasi seperti *self-development* untuk *soft skill, mindset*, ataupun tentang kehidupan secara general untuk membantu pekerja mencapai kesejahteraannya.

Konten

Sebelum melakukan perancangan, kriteria desain ditentukan terlebih dahulu untuk mencapai target dan tujuan desain. Kriteria desain dapat dirangkum dalam beberapa aspek, yaitu warna, suara, unsur suara, temperatur, aroma, material, *zoning* massa, spasial ruang. Dalam menentukan warna, pilihan warna yang digunakan adalah warna-warni, biru, putih, hijau, dan *cool colors*. Warna-warni dapat meningkatkan performa pekerja dibandingkan warna akromatik. Warna biru dapat meningkatkan performa pekerjaan kreatif, sedangkan putih merupakan warna netral. Warna hijau dapat memicu emosional positif yang memberikan relaksasi dan kesenangan. *Cool colors* juga meningkatkan kreativitas dan membantu dalam menghasilkan ide. Pertimbangan pada suara yaitu rentang suara berada pada 45-55 Db merupakan desibel suara teroptimal saat bekerja. Unsur suara sebagai pertimbangan perancangan seperti adanya suara alam, contohnya angin yang berhembus, air mengalir, dan daun yang berjatuhan dapat memberikan ketenangan dan meningkatkan kesan alami.

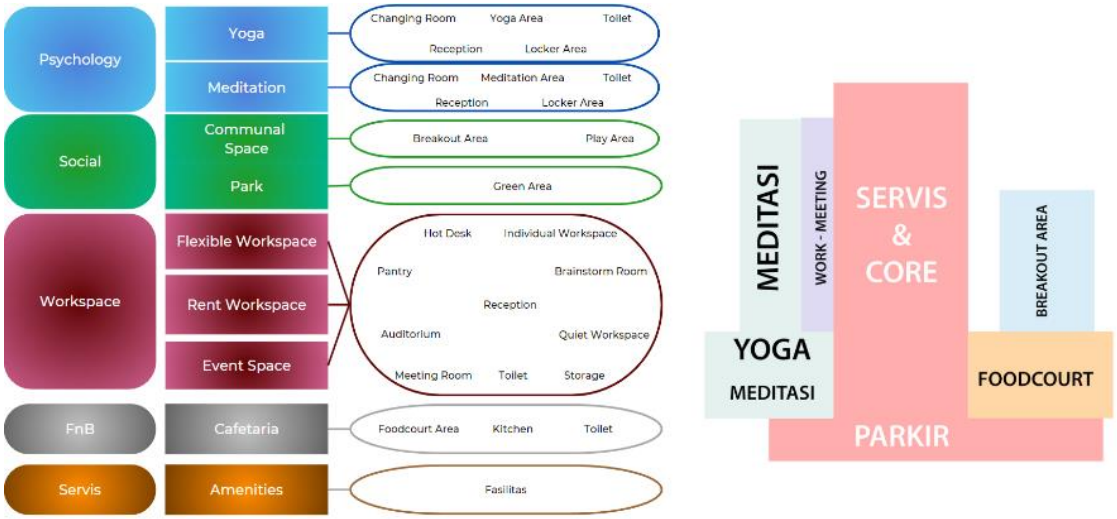
Temperatur pada bangunan yang disarankan adalah temperatur yang terjaga pada 21-25 derajat celcius. Apabila temeperatur di atas 25 derajat celcius, maka akan menyebabkan penurunan performa pekerja. Pada sisi aroma, aromaterapi meningkatkan performa kerja, meredakan stres kerja, tetap fokus saat bekerja dan memicu mood yang baik. Pertimbangan penggunaan material yang digunakan pada perancangan adalah dengan *carpet tiles*, kayu, pandel dinding akustik, *non-slip ceramic tiles*, batu kerikil untuk *outdoor*. Pertimbangan *zoning* massa pada perancangan adalah program ruang publik akan ditempatkan di level lantai paling dasar dan semakin tinggi level lantai akan semakin digunakan untuk program ruang privat. Spasial Ruang pada perancangan menggunakan *grid* 1,5 meter kali 1,5 meter, akan menjadi dasar spasial ruang dan berlaku kelipatannya. Selain itu, terdapat juga kriteria ruang kerja yang perlu dihadirkan dalam program, yaitu:

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

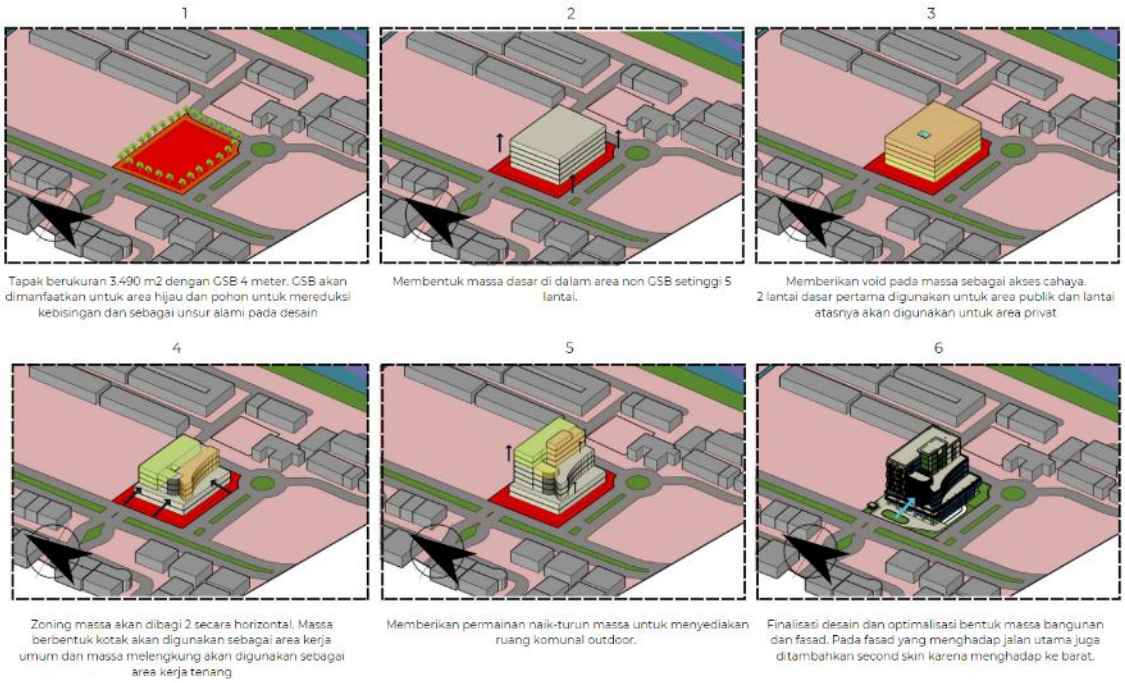
Tabel 3. Kategori Ruang Kerja

Kategori Ruang Kerja	Penjelasan
Team Home Zone	Bekerja berbasis di meja dan aktivitas sehari-hari dan untuk kerja dalam waktu lama.
Collaboration Zone	Pengaturan ruang kerja yang fleksibel, ideal untuk pekerjaan grup, dan dapat diakses siapapun
Do Not Disturb	Ruang yang membuat individu dapat berkonsentrasi dan bekerja tanpa terdistraksi atau terganggu.
Business Event Centre	Ruang ini merupakan ruang multipurpose untuk berbagai acara dan dapat digunakan untuk meeting, training, atau konferens.
Amenities	Fasilitas untuk mendukung aktivitas dan kemudahan pekerja.

Sumber: Analisis penulis, 2023



Gambar 4. Potongan Program pada Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2023



Gambar 5. Transformasi Gubahan Massa
Sumber: Analisis Penulis, 2023

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, tipologi desain ruang kerja saat ini sudah memfokuskan pada kesejahteraan pekerja, tetapi faktanya lebih dari 50% pekerja tetap mengalami stres. Hal ini menunjukkan perlunya desain ruang kerja yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek kesejahteraan manusia. Untuk merespon fakta tersebut, penulis menemukan bahwa aspek emosional dan aspek kesejahteraan lainnya perlu dipertimbangkan dalam mendesain ruang kerja sebagai inovasi dan terobosan baru untuk menurunkan laju stres sehingga pekerja dapat mencapai kesejahteraannya secara holistik. Oleh karena itu, peneliti ingin menekankan pentingnya fasilitas untuk menunjang aspek emosional yang juga menjadi bagian dari kesejahteraan manusia pada desain ruang kerja. Selain itu, pendekatan panca indera juga diterapkan pada perancangan agar pekerja dapat merasakan kenyamanan saat bekerja untuk meredakan stres dan meningkatkan produktivitasnya. Elemen-elemen desain dari panca indera yang dapat mempengaruhi adalah warna, suara, unsur suara, temperatur, aroma, material dan spasial ruang.

Saran

Seiring berjalannya waktu, konteks bekerja mungkin akan terus berubah. Dengan berkembangnya teknologi maupun internet, cara bekerja pun mungkin akan berubah. Desain ruang kerja perlu adaptif terhadap perubahan zaman, tetapi tidak boleh melupakan kesejahteraan pekerjanya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan apabila terjadi perubahan pada cara bekerja di masa yang akan datang untuk menemukan desain ruang kerja yang efektif dan di waktu yang sama, tidak melupakan pentingnya kesejahteraan pekerjanya.

REFERENSI

Amble, B. (2005). *Poor workplace design damages productivity*. Retrieved from http://www.management-issues.com/2006/8/24/research/poor-workplace-design-damages-productivity.asp

Angelyna, & F. L. (2020). *FENOMENOLOGI SEBAGAI METODE PENGEMBANGAN EMPATI DALAM ARSITEKTUR.*

Anoraga, P. (2001). *Psikologi Kerja.* Jakarta: Rineka Cipta.

Aryani, S. M. (2020). *Lighting in the Workplace as the Visual Environment That Affect the Occupant's Mood: A Literature Review.*

Beautyman, M. (2006). *Office design effects innovation, collaboration, and creativity*. Retrieved from http://www.interiordesign.net/id_newsarticle/CA6356188.html

Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Davis, T. (2019, January 2). Retrieved Maret 10, 2023, from https://www.psychologytoday.com/us/blog/click-here-happiness/201901/what-is-well-being-definition-types-and-well-being-skills

Goleman, & Daniel. (2016). *Emotional Intelligence (kecerdasan emosional) Mengapa EI Lebih Penting daripada EQ.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Griffin, R. W., & G. M. (2013). *Perilaku Organisasi: Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi.* (D. Angelica, Trans.) Jakarta: Salemba Empat.

Habtour, R. (2016). *Designing Happiness: Architecture and urban design for joy and well-being*.

Hartati, A., & Sutanto, A. (2019). *PENGALAMAN RUANG MELALUI LIMA INDERA. 497-507.*

Haworth. (2015). *Workplace Design for Well-Being*.

Ivancevich, J. M., Konopaske, R., & Matteson, M. T. (2006). *Perilaku dan Manajemen Organisasi.* (G. Gania, Trans.) Jakarta: Penerbit Erlangga.

Jonas, T. (2008). *Workplace design and productivity : are they inextricably linked?*

Jormakka, K. (2008). Basic Design Method for Architecture. Birkhäuser.

Lin. (2016). *Evolution of Office Design in and Beyond the 20th Century*.

ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)

Lupton, E. d. (2018, April 3). Retrieved November 14, 2022, from https://www.cooperhewitt.org/2018/04/03/why-sensory-design/

Lupton, Ellen & Andrea Lipps. (2018). *The Senses: Design Beyond Vision.* Princeton Architectural Press.

Mangkunegara, A. A. (1993). *Psikologi Perusahaan.* Bandung: PT Trigenda Karya.

Marliani, R. (2015). *Psikologi Industri & Organisasi.* Bandung: Pustaka Setia.

Moorhead, G., & Griffin, R. W. (2013). *Perilaku Organisasi: Manajemen Sumber Daya Manusia dan Organisasi.*

Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of The Skin : Architecture and Senses.*

Rice, V. H. (2012). Theories of Stress and Its Relationship to Health. In V. H. Rice, *Handbook of stress, coping, and health: Implications for nursing research, theory, and practice* (pp. 22-24). Sage Publications, Inc.

Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2003). *Organizational behavior.*

Savavibool, N., Gatersleben, B., & Moorapun, C. (2018). The Effects of Colour in Work Environment: A systematic review.

Septianto, D. (2010). *PENGARUH LINGKUNGAN KERJA DAN STRES KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN.*

Sugini. (2022, April 1). *Fungsi Empati Bagi Arsitek Ketika Mendesain Hunian*. Retrieved from UII: https://www.uii.ac.id/fungsi-empati-bagi-arsitek-ketika-mendesain-hunian/

Team, M. (2021, December 7). Retrieved Maret 12, 2023, from Mute Design: https://www.mute.design/2021/12/07/open-office-concept-fixed/

Williams, R. (2019, Juli 19). *5 Physical Health Benefits of Spirituality*. Retrieved Maret 13, 2023, from Chopra: https://chopra.com/articles/5-physical-health-benefits-of-spirituality#:~:text=In%20addition%20to%20providing%20meaning,able%20to%20cope%20with%20stress.

Yusuf. Anastasya Putri, D. A. (2017). Penerapan Metode Empati dalam Mendesain Terapi Anak Autis menggunakan Dolphin Assisted Therapy. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, Vol. 6, No. 2, 2337-3520

Vol. 5, No. 2,
Oktober 2023. hlm: 1155 - 1168
ISSN 2685-5631 (Versi Cetak)
ISSN 2685-6263 (Versi Elektronik)