

BAB III

DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN PROYEK INTERIOR WELLNESS FOR MINOR PSYCHOLOGICAL DISORDER UNTUK PENDERITA GANGGUAN PSIKIS RINGAN (HIERAKI IV)

3.1. Deskripsi Proyek

Gedung *Wellness Center for Minor Psychological Disorders and Relaxation* adalah sebuah gedung yang berfungsi sebagai fasilitas untuk siapa saja dengan kategori dewasa dan remaja, yang membutuhkan tempat untuk meringankan atau menyembuhkan gangguan psikis ringan dengan berkomunikasi dengan psikiater atau relaksasi di tempat terbuka yang dekat dengan alam, yang jauh dari keramaian kota dengan melihat alam dan terhindar dari polusi udara, untuk mempercepat proses penyembuhan dengan media warna atau “*earth tone*”..

3.2. Deskripsi Site dan Bangunan

Site bangunan yang akan digunakan untuk proyek gedung *Wellness Center for Minor Psychological Disorders and Relaxation* adalah Bandung Bandhawa, dengan mempertimbangkan alam sebagai media penyembuhan, berikut adalah deskripsi proyek:

Juduk Proyek	: <i>Wellness Center for Minor Psychological Disorders and Relaxation</i> untuk penderita gangguan psikis ringan
Status Proyek	: Fiktif
Nama Lokasi	: Bandung Bandhawa
Alamat	: Jalan Konstusi I/16, Bandung, Indonesia
Luas Area keseluruhan	: 6000 meter persegi
Luas Bangunan	: 1800 meter persegi

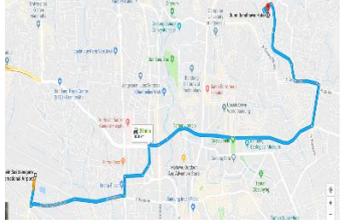
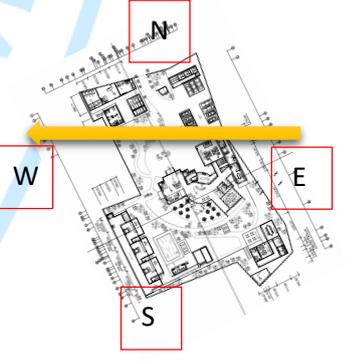


Gambar 3.1 Bumi Bandhawa
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

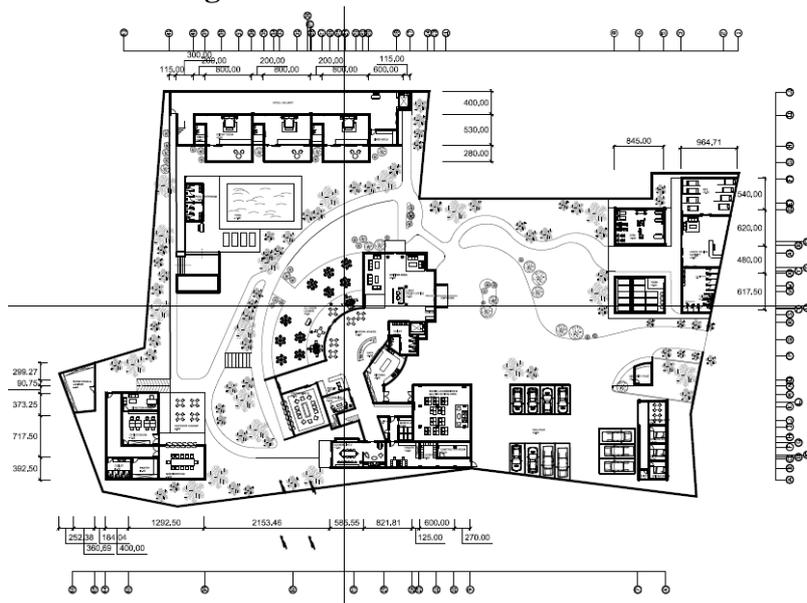
3.2.1. Analisa Tapak

Tabel 3.1 Analisa Tapak
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Kriteria	Potensi	Gambar
Lokasi	<p>Lokasi Wellness Center Bumi Bandhawa berada di sebuah kompleks perumahan yang jauh dari jalan utama yang berada disekitar alam yaitu pepohonan yang rindang dan terletak di dataran tinggi, membuat lokasi ini terhindar dari bisingnya kendaraan, polusi udara.</p> <p>Bumi Bandhawa sendiri terbagi menjadi beberapa bagian bangunan terpisah, dengan tampilan alam hutan pinus dan pohon rindang</p> <p>Bumi Bandhawa memiliki posisi yang strategis untuk Fasilitas <i>recovery</i> ini, karena site yang digunakan berada di daerah yang tidak bising dan jauh dari keramaian kota, dengan pemandangan yang alami dan menenangkan.</p>	

<p>Akses menuju lokasi</p>	<p>Akses untuk menuju lokasi tergolong mudah di capai dengan memperhatikan petunjuk jalan yang sudah tersedia, dengan akses estimasi waktu 25 menit dari bandara Husein, dan lokasi strategis yaitu dari jalan utama Jalan Ir. H. Djuanda menuju jalan Tubagus Ismail, dan menuju kompleks perumahan UNPAD</p>	
<p>Kondisi geografis</p>	<p>Letak geografis Bumi Bandhawa adalah 6°53'02.9"S 107°37'32.1"E, dengan ketinggian setara dataran tinggi, karena berada di daerah sejuk, sehingga memberikan pemandangan yang megah, dan dengan keadaan alam sekitar yang ditanami pepohonan yang rindang dan dapat digunakan sebagai tempat untuk melakukan aktivitas dan penyembuhan.</p>	
<p>Iklim</p>	<p>Iklim yang ada adalah iklim di daerah dataran tinggi yang sejuk, antara 18-22 derajat celcius.</p>	
<p>Arah mata angin</p>	<p>Bumi bandhawa, memiliki <i>entrance</i> yang menghadap keutara, sehingga area terbuka di timur dan barat terkena cahaya matahari secara baik</p>	

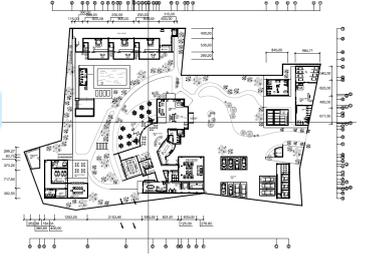
3.2.2. Analisa Bangunan

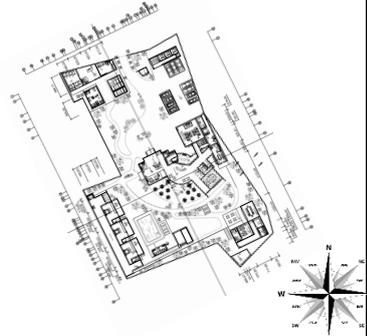


Gambar 3.2 Denah Wellness Center Bumi Bandhawa
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Tabel 3.2 Analisa Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Kriteria	Potensi	Gambar
Kondisi Bangunan	<p>Bumi Bandhawa dibangun sebagai bangunan bertingkat rendah. Kamar dan area Wellness Center, memiliki suasana yang mengundang. mencerminkan perasaan kontemporer art deco yang diperkuat oleh nada hangat dan kaya akan hutan. Kamar terhubung dengan teknologi komunikasi terkini, akses broadband dan internet nirkabel di semua area hotel - termasuk di kolam renang. Berbagai pilihan rekreasi untuk rekreasi dan relaksasi mencakup kolam renang seluas 75 m², jalur jogging dengan taman lanskap, pusat kebugaran modern dan Spa.</p>	

Akses Masuk	Memiliki area parkir yang cukup luas dan memuat untuk banyak kendaraan merupakan salah satu fasilitas yang diberikan Conrad untuk memberikan kenyamanan kepada pengunjung, sehingga pengunjung tidak susah untuk mencari lahan parkir.	
Sirkulasi Vertikal	Tersedia jalan setapak bagi pengunjung untuk menghubungkan setiap bangunan yang ada, sirkulasi jelas sehingga memudahkan mobilitas pengunjung ke area area yang dituju, dan tidak akan membuat pengunjung bingung atau tersesat. Material yang digunakan adalah material yang tidak licin dan aman untuk berpijak.	
Kolom Balok	Kolom balok tidak mengganggu fungsi dan aktifitas ruangan. Ditambah kolom dan balok di desain sesuai dengan gaya desain ruangan, untuk menabahnya nilai estetis interior ruangan..	
Layout Bangunan	Bangunan yang ada terpisah-pisah penempatannya dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, peletakannya pun dibuat sedemikian rupa sehingga tidak sulit untuk mencari bangunan yang dituju, terdapat 16 kamar yang dapat digunakan pada Wellness Center ini, dengan kelengkapan fasilitas yang lengkap yang ditawarkan oleh Bumi Bandhawa ini.	

Bukaan	Terdapat banyak bukaan sehingga matahari dapat langsung masuk ke berbagai tempat didalam bangunan, ditambah matahari pagi yang melewati bagian bangunan, karena arahnya yang menghadap ke arah timur.	
Akustik	Karena letaknya yang sedikit jauh dari jalan raya, sehingga tingkat kebisingan dapat diredam dan kebisingan dari kendaraan tidak terdengar. Hanya beberapa kendaraan warga .	
Pemandangan Dan Vegetasi	Pemandangan yang disajikan oleh Bumi Bandhawa adalah pemandangan alam, yaitu pepohonan rindang, yang membuat pengunjung dapat merasakan alam sekitar secara langsung. Vegetasi yang diberikan adalah tanaman asli yang dibiarkan tumbuh di halaman, ataupun di setiap jalan yang dilewati, sehingga perasaan tenang yang didapat dari vegetasi dapat secara nyata diberikan kepada pengunjung.	
Arah mata angin	Arah mata angin dari <i>entrance</i> Bumi Bandhawa adalah ke arah utara, dengan bukaan yang banyak, tetap mendapatkan cahaya matahari pagi yg baik, bahkan kamar dengan bangunan tersendiri mengarah ke timur, sehingga mendapatkan cahaya matahari yang cukup untuk penyembuhan.	

Pencahaya-an Alami	Pencahaya-an alami dapat dirasakan karena banyak bukaan yang diberikan di bangunan ini, sehingga dapat menghemat energi saat siang hari dan membuat ruangan begitu natural dengan melihat cahaya alami yang dapat masuk lewat bukaan bukaan yang tersedia maupun ruangan yang memang banyak menggunakan material kaca.	
Keamanan	Tidak begitu banyak pos keamanan di bumi bandhawa, namun area area yang dilalui cukup jelas sehingga tidak perlu khawatir mengenai keamanan	

3.3. Analisa Pengguna

3.3.1. Identifikasi User

Target User pengunjung pada *Wellness Center* ini adalah remaja sampai dewasa dengan usia berkisar 15-50 tahun dengan gangguan psikis ringan untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi, dengan kategori penderita psikis Hierarki 4, sesuai dengan PPDGJ-III, dimana klien masih bisa menyadari tentang dirinya sendiri, tidak mengganggu dan menyakiti diri sendiri dan orang lain. Dengan terapi penderita gangguan psikis ringan dengan kelas ekonomi menengah keatas.

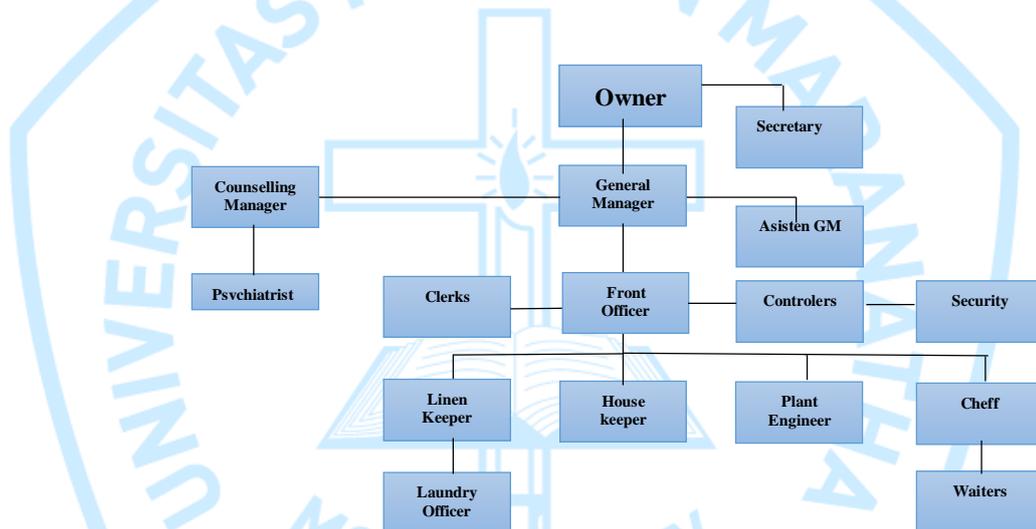
Contoh dari pada target User Hierarki 4 bisa dibilang sebagai berikut:

1. Depresi setelah melahirkan (Postpartum)
2. Depresi akibat kekerasan
3. Serangan kecemasan yang berlebihan
4. Depresi akibat pelecehan
5. Depresi akibat rasa duka dan kehilangan
6. Tidak bisanya mengendalikan amarah
7. Traumatic karena suatu kejadian

8. Remaja yang terkena pelecehan, kekerasan, atau *bullying*.
9. Dan penyebab stress ringan lainnya

Fasilitas yang diberikan memfasilitasi *user* baik untuk perorangan, kelompok, maupun keluarga. Berbagai macam fasilitas juga disediakan untuk para pengunjung dewasa dan remaja, dengan konsep *alterable* desain yang menambahkan vegetasi sebagai perantara membuat kesan kontemporer yang dimiliki Conrad semakin relax untuk diberikan kepada pengunjung.

3.3.2. Struktur Organisasi



Tabel 3.3 Struktur Organisasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.3.3. Job Desk

Berikut adalah penjelasan mengenai deskripsi pekerjaan dari masing-masing bagian dalam struktur organisasi.

1. Corporate Owner

Komisaris atau pemilik dari perusahaan. Bertugas sebagai pengelola operasional sehari-hari dalam manajemen hotel.

2. *Secretary*

Bertanggung jawab untuk mendukung eksekutif tingkat tinggi dan manajemen atau seluruh departemen. Memberikan dukungan administratif dan melakukan berbagai tugas, termasuk penjadwalan, penulisan korespondensi, email, penanganan pengunjung, penelepon routing, dan menjawab pertanyaan dan permintaan.

3. *Controller*

Pegawai yang bertanggung jawab sebagai akuntan internal Wellness Center. Bertanggung jawab juga dalam penyusunan dan penyajian data keuangan yang disusun setiap hari.

4. *Clerks*

Bertanggung jawab untuk mencatat dan memproses barang, dan jasa. Mengambil pesanan melalui telepon atau secara langsung dan memastikan semua data akurat, termasuk informasi kartu kredit. Memproses pesanan dan mengirimkan tanda terima

5. *General Manager*

Memiliki tugas sebagai pemimpin tertinggi pada organisasi. Memiliki tanggung jawab penuh terhadap segala hal yang berhubungan dengan penyelenggaraan fasilitas. General manager dapat membuat kebijakan yang berhubungan dengan pegawai dan sistem di dalam organisasi.

6. *Asistance GM*

Membantu General Manager dalam menjalankan tugas, berhubungan dengan penyelenggaraan fasilitas.

7. *Counceling Manager*

Bertugas dalam merencanakan dan memberikan arahan kepada psikiater yang bertugas untuk memberikan konseling maupun psikologi kepada pasien. Mengembangkan metode yang inovatif dalam menjalankan jasa psikiater yang diberikan. Mengatur anggaran dan administrasi.

8. *Psychology*

Dokter ahli kejiwaan yang memberikan jasa konseling dan psikologi bagi pasien dan pengunjung dengan gangguan psikis ringan.

9. *Recreation for psychology Director*

Seorang direktur rekreasi yang mengawasi program rekreasi yang diselenggarakan, mengatur, merencanakan, dan mengarahkan program tersebut.

10. *Room Division Manager*

Memiliki tanggung jawab atas seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pelayanan menginap.

11. *House Keeper*

Pegawai yang bertanggung jawab atas kebersihan kamar pengunjung maupun area yang sering digunakan oleh pengunjung.

12. *Linen Keeper*

Pegawai yang bertanggung jawab terhadap inventaris linen dan mengirimkan linen kotor ke laundry.

13. *Laundry*

Bertanggung jawab untuk membersihkan dan mencuci linen maupun pakaian yang ditiptkan oleh pengunjung hotel.

14. *Front Office*

Pegawai pertama yang menerima dan bertanggung jawab untuk memberikan informasi yang diminta pengunjung mengenai hotel dan jasa konsultasi.

15. *F&B Division Manager*

Memiliki tanggung jawab untuk mengatur kebutuhan dan kegiatan dapur, seperti pembelian bahan makanan. Bertanggung jawab atas kegiatan pelayanan makanan dan minuman yang disediakan kepada pengunjung.

16. *Chef*

Berperan untuk mengolah makanan dan minuman yang disediakan untuk pengunjung.

17. *Waiter*

Bertanggung jawab untuk menyajikan makanan dan minuman untuk pengunjung dan menjaga kebersihan area makan.

18. *Sales and Marketing*

Pegawai yang bertanggung jawab atas pemasaran dan promosi dan konseling yang efektif dan efisien kepada konsumen umum.

19. *Plant Engineer*

Tanaman sebagai material yang penting dalam perancangan, membutuhkan plant engineer untuk mengatur, meletakkan, merawat tanaman di dalam Wellness Center, agar terus hidup dan dapat memberikan kesan hidup pada ruangan dan memberikan suasana yang menyeimbangkan alam dan manusia.

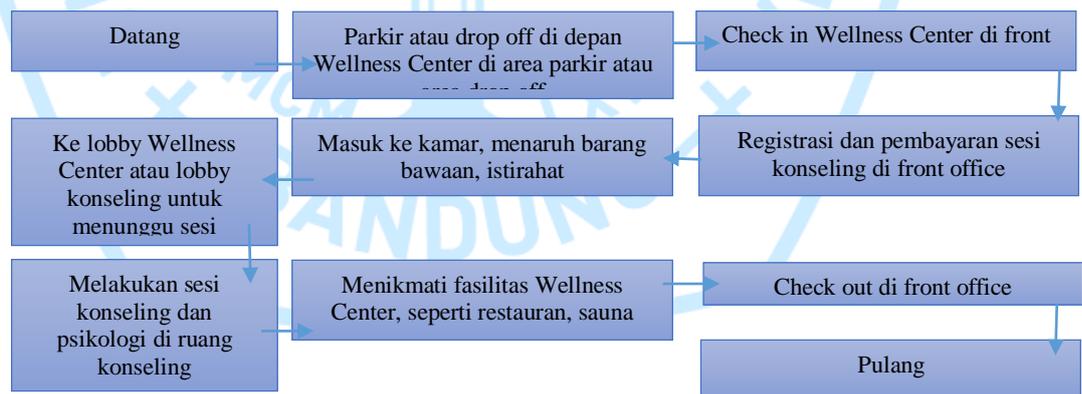
20. *Security*

Bertanggung jawab atas keamanan di setiap bagian Wellness Center.

3.4. Flow Activity

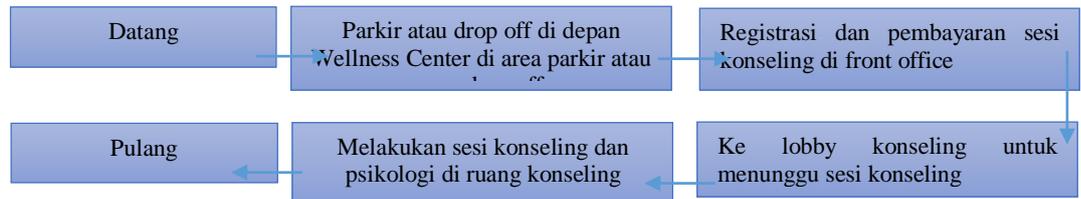
Konseling Area

A. Klien yang menjalani sesi konseling dan menginap



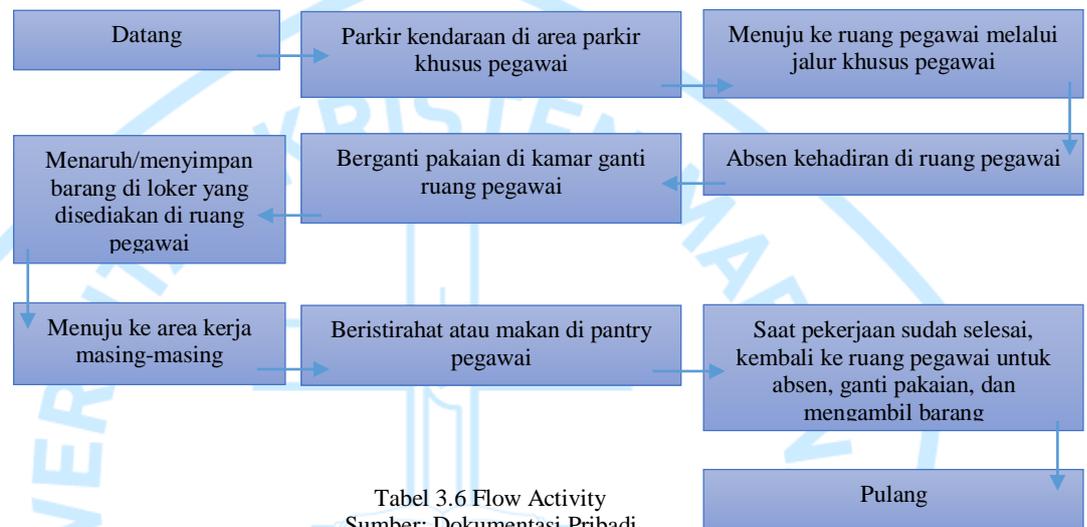
Tabel 3.4 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Klien yang tidak menginap, datang untuk konseling saja



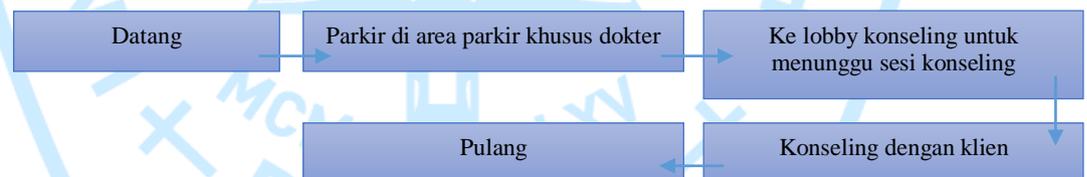
Tabel 3.5 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. Pegawai, Manajer, dan Direktur Wellness Center



Tabel 3.6 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

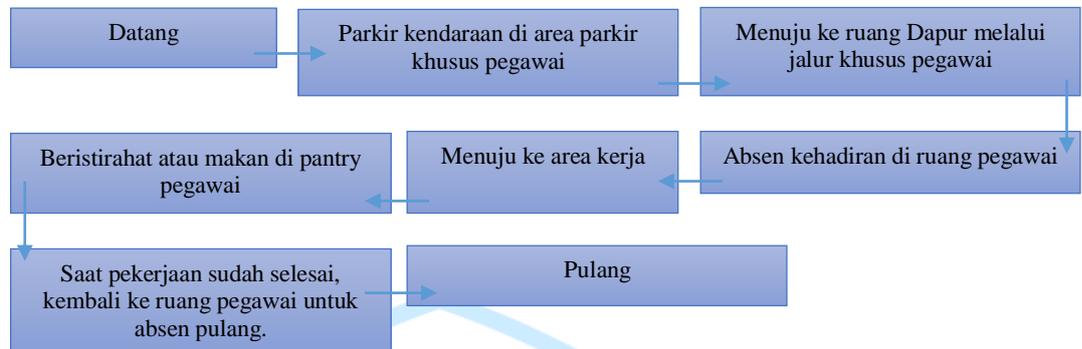
D. Psikiater



Tabel 3.7 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

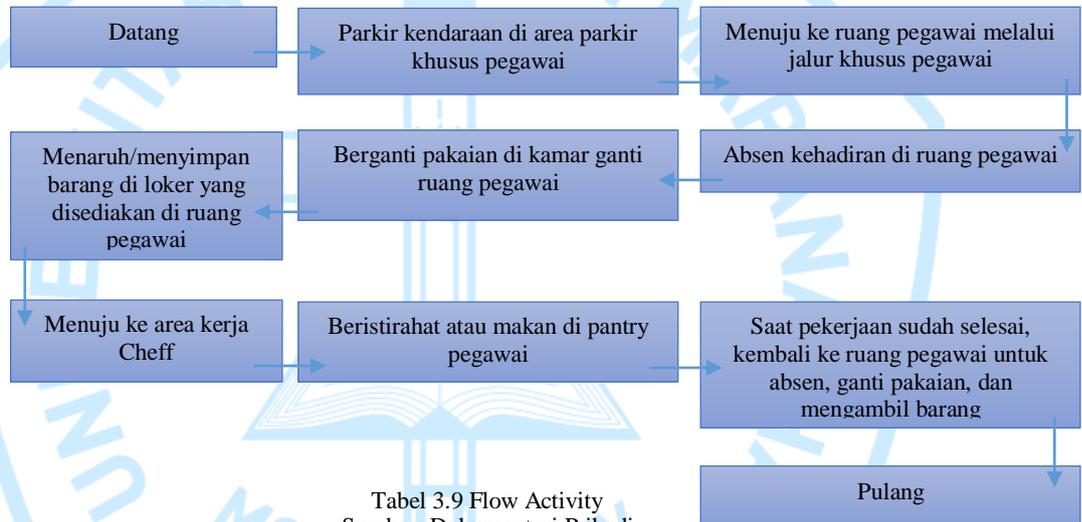
Restaurant & Cafe

A. F&B Director



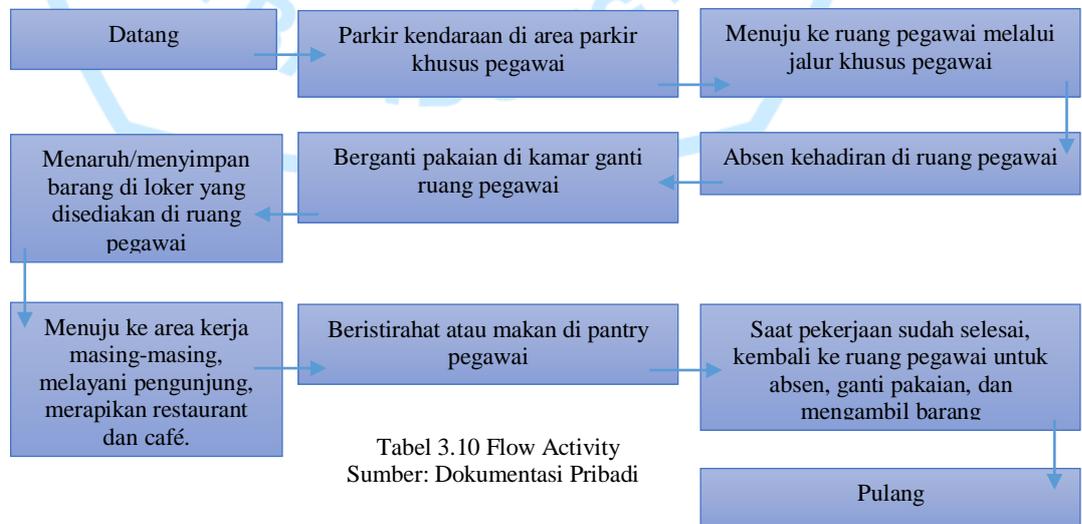
Tabel 3.8 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Cheff



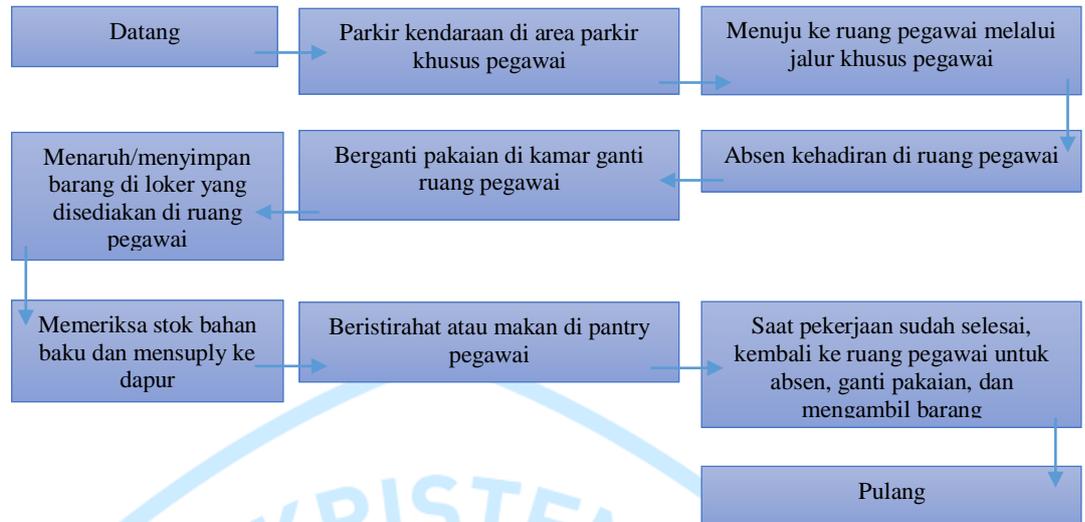
Tabel 3.9 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. Waiters



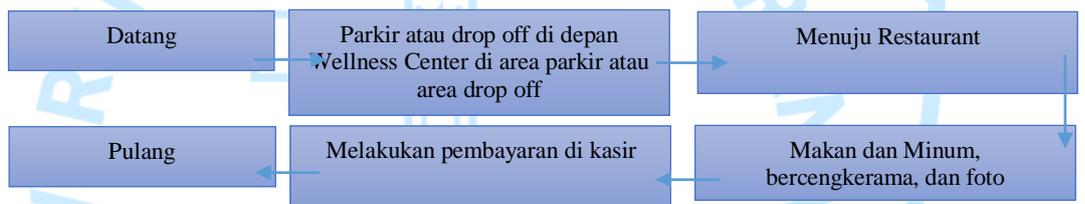
Tabel 3.10 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

D. Staff Gudang



Tabel 3.11 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

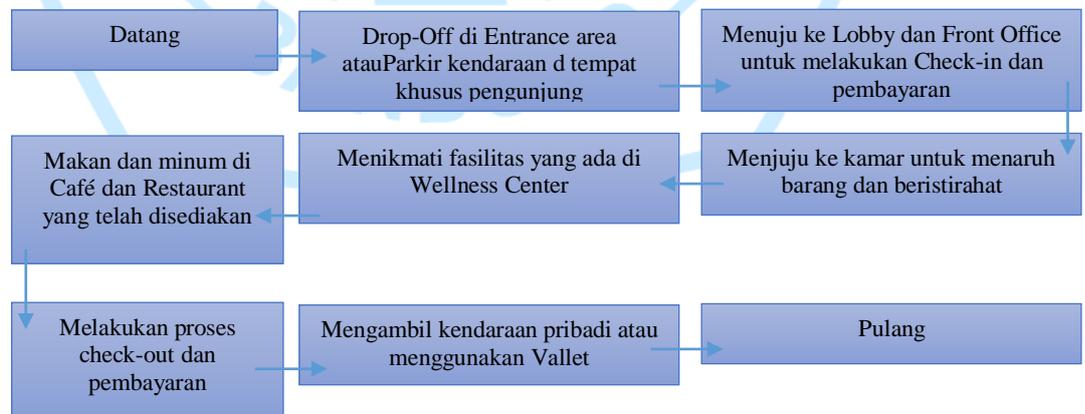
E. Pengunjung Restaurant dan Cafe



Tabel 3.12 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

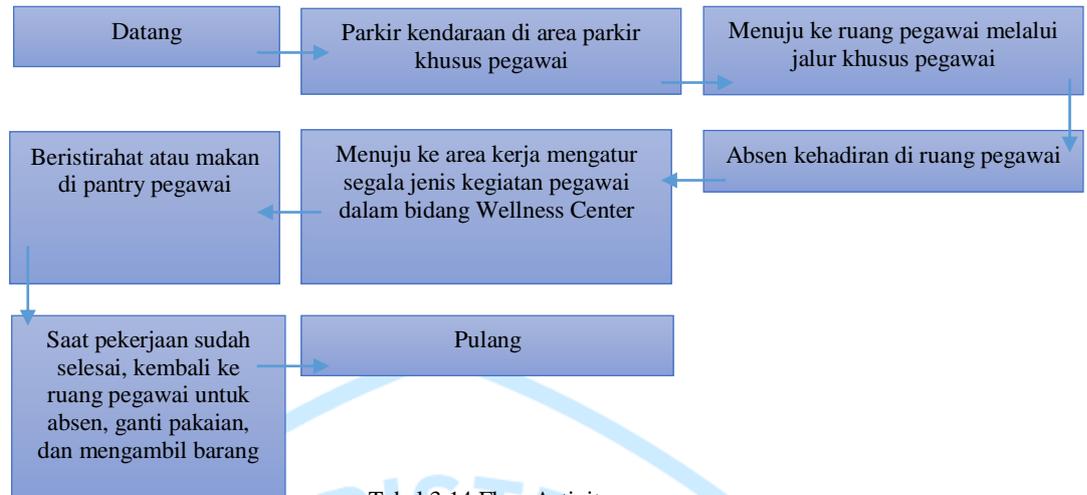
Hotel Area

A. Pengunjung Hotel



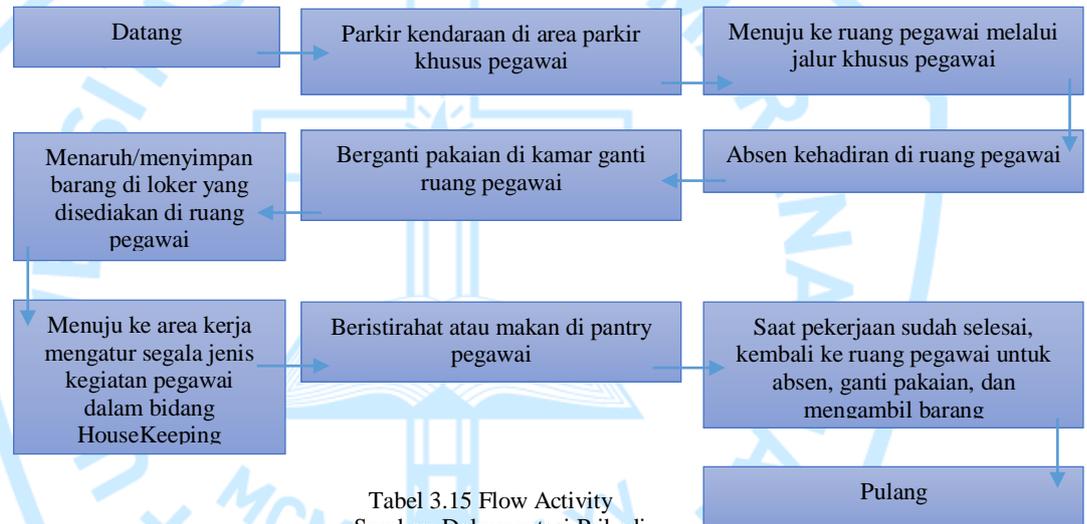
Tabel 3.13 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Hotel Manager



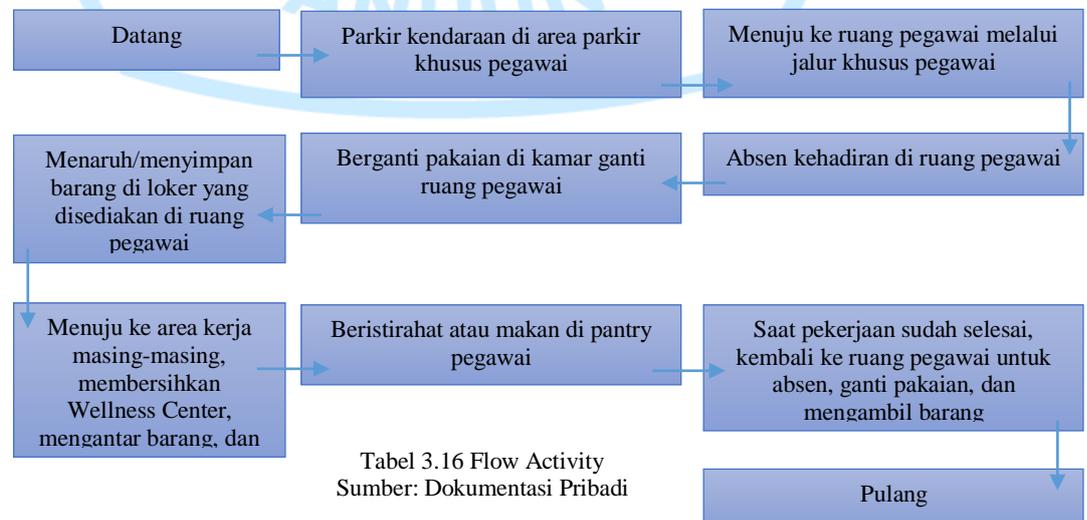
Tabel 3.14 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. House Keeper



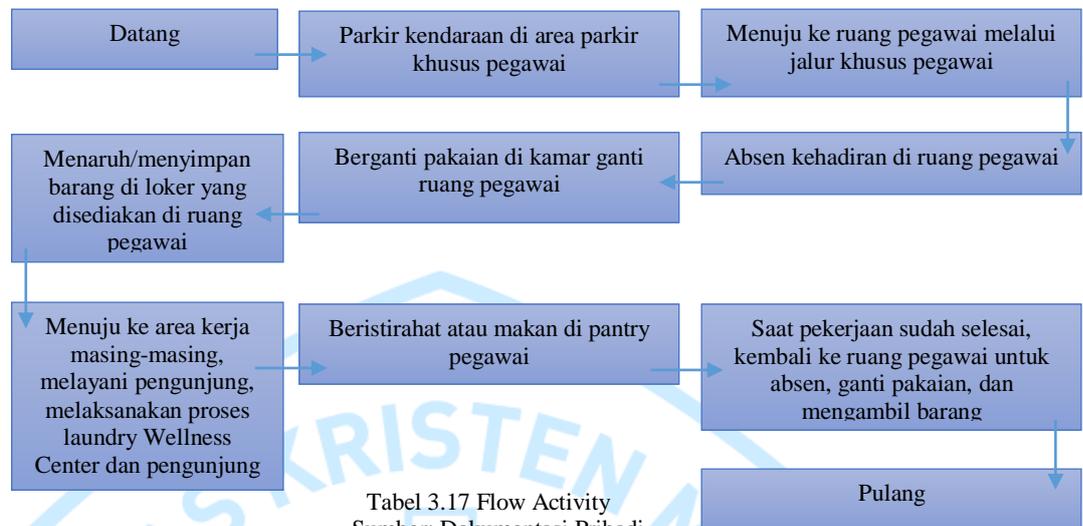
Tabel 3.15 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

D. Houseman



Tabel 3.16 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

E. Maid and Laundry



Tabel 3.17 Flow Activity
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5. Fasilitas / Fungsi dari Tabel Kebutuhan Ruang

3.5.1. Fasilitas / Fungsi Ruang

Dalam perancangan ini, penulis akan merancang beberapa fasilitas yang akan disediakan, yaitu:

1. Area Parkir

Sebagai salah satu fasilitas pendukung yang harus dimiliki untuk transportasi yang dimiliki oleh klien dan pegawai, mengingat target adalah kalangan dengan kelas sosial menengah ke atas dan akan menginap, maka klien akan membawa kendaraan pribadi, oleh karena itu dibutuhkan fasilitas area lahan parkir yang cukup luas.

2. Security

Merupakan fasilitas keamanan yang diperlukan untuk menjaga keamanan dan memantau aktifitas yang ada di seluruh gedung, lokasi ini berdekatan dengan area parkir sehingga dapat menjaga keamanan kendaraan klien.

3. *Front Office dan Lobby*

Front Office dan lobby adalah tempat dimana klien pertama kali masuk ke dalam bangunan, sehingga pada 2 bagian tempat ini harus memiliki kesan menyambut dan menerima klien, menjelaskan konsep, dan memberikan kenyamanan dan *dirst Impression* yang menarik kepada pengunjung.

4. *Lounge dan Ruang Tunggu*

Tempat untuk bercengkerama para pengunjung sambil menikmati suasana dan pemandangan yang disuguhkan. Di sini pengunjung bisa duduk-duduk santai sambil menikmati makanan ringan yang disediakan *Banquet Kitchen*.

5. *Cafe dan Restaurant*

Area makan dengan pemandangan yang mengagumkan, dikelilingi dengan vegetasi alam buatan yang didesain untuk memberikan sensasi relax saat makan dan memberikan suasana yang tenang kepada pengunjung, dengan menu breakfast , lunch, dan dinner sesuai dengan kelas bintang 5 yang dimiliki Conrad.

6. Area Service / Toilet/WC

Fasilitas umum yang disediakan secara umum baik untuk pengunjung, atau klien, ataupun staff.

7. Dapur

Fasilitas dapur diletakan dengan area Café untuk memudahkan penyajian makanan dan minuman. dibagi menjadi 3 fungsi dapur, appetaizer dan desert, primary food, and beverages.

8. Kamar Tidur

Kamar tidur merupakan sarana untuk beristirahat dan menginap bagi pengunjung, baik dengan tujuan bertemu psikiater.

9. Kamar Mandi

Pada setiap kamar untuk menginap, disediakan kamar mandi dalam. Yang membedakan kamar mandi pada tiap jenis kamar tidur adalah besar luasan dan jenis furniture di dalamnya.

10. Ruang Konseling

Ruangan ini ditujukan bagi pengunjung atau pasien yang ingin berkonsultasi dan melakukan psikologi dengan psikiater secara lebih privat.

11. Front office Ruang Konseling

Tempat untuk klien menunggu, karena praktik psikiater untuk satu klien cukup memakan waktu, maka dari itu ruangan harus dibuat nyaman mungkin, dengan sentuhan tanaman sebagai pelengkap untuk menambah nuansa tenang.

12. Ruang Serbaguna

Ruangan serbaguna ini dapat digunakan sebagai tempat seminar dan rapat mengenai psikiatri, maupun untuk acara-acara yang sifatnya berkumpul, seperti gathering dan tempat/ mengadakan acara.

13. Ruang Gym dan Fitness Center

Ruangan untuk berolahraga dengan alat-alat fitnes yang memadai. Fasilitas yang dapat digunakan untuk menjaga kebugaran tubuh, dengan instruktur yang berpengalaman.

14. Spa dan Sauna

Ruangan untuk pengunjung sauna, relaksasi. Untuk memberikan layanan pendukung dan fasilitas tambahan bagi pengunjung untuk merasakan kenyamanan serta memulihkan diri atau media penyembuhan.

15. Ruang ganti

Sebagai fasilitas pengguna fitness atau Yoga untuk dapat bersiap-siap, menyimpan barang, dan membasuh diri setelah selesai melakukan kegiatan olahraga.

16. Loker dan Pantry Pegawai

Temat yang disediakan sebagai fasilitas untuk para pegawai untuk menyimpan barang bawaan mereka, karena para pegawai akan menggunakan pakaian khusus pegawai dan tidak diperkenankan mengenakan atau membawa barang saat bekerja, serta pantry sebagai tempat beristirahat dan makan

17. Laundry Area

Ruangan ini difungsikan sebagai ruangan untuk pegawai mencuci barang-barang Wellness Center seperti selimut dan kain sarung bantal atau guling, serta *me-laundry* pakaian milik pengunjung.

18. Office

Difungsikan sebagai ruangan kantor, di mana beberapa bagian seperti sales and managemen dan controller bekerja di dalam ruangan ini, serta untuk menyimpan berbagai dokumen.

19. Gudang

Difungsikan sebagai tempat penyimpanan barang dan peralatan baik Wellness Center, maupun klinik yang ada.

3.5.2. Jam Operasional

- A. Jam operasional *Wellness Center* ini adalah 24 Jam setiap hari, dimulai dari security, front office, dan para pegawai. Untuk jam operasional ini para staff dan pegawai dibagi menjadi 3 shift, - pagi (05.00 – 13.00), Siang (13.00 – 21.00), dan malam (21.00-05.00).
- B. Fitness & Yoga Center
Dibuka pada pukul 06.00 setiap harinya dan tutup pada pukul 21.00, area fitness dibuka umum kepada para pengunjung, dengan trainer yang datang pada pukul 07.00 dan bekerja sampai pukul 21.00 dengan 2 kali shift untuk trainer. Area yoga dibuka untuk umum, namun kelas hanya tersedia 3x setiap harinya, pagi pada pukul 06.00, pagi pada pukul 08.00, dan sore pada pukul 17.00.
- C. Untuk jam praktik psikiater, dimulai setelah jam sarapan, yaitu jam 10.00 sampai jam 16.00
- D. Untuk jam check-in dimulai dari pukul 1 siang dan check-out pukul 12 siang.
- E. Sarapan akan dimulai pada pukul 6 pagi sampai dengan pukul 10 pagi, dilanjutkan makan siang dimulai pukul 11 siang sampai 3 sore, dan makan malam pada pukul 5 sore sampai pukul 9 malam. Selain pada waktu yang disebutkan dapat menikmati tea-time untuk sekedar makan atau minum ringan.

3.5.3. Tabel Kebutuhan Ruang

Tabel 3.18 Kebutuhan

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE							RUANGAN				
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
COUNSELLING OFFICE													
1	OFFICE	1	2	DESK	2	120	60	75	1,44	3,195	250%	7,9875	11,1825
				CHAIR	2	45	45	45	0,405				
				BOOKSHELF	2	150	45	180	1,35				
2	BATHROOM	1	1	SHOWROOM	1	100	100	200	1	1,7575	150%	2,63625	4,39375
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASTHAFEL	1	80	50	100	0,4				
3	DRUGS ROOM	1	1	CABINET	4	240	45	240	4,32	5,2425	300%	15,7275	20,97
				DESK	1	120	60	75	0,72				
				CHAIR	1	45	45	45	0,2025				

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE							RUANGAN				
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
MAIN BUILDING 1ST FLOOR													
1	FRONT OFFICE	1	6	RECEPTIONIST TABLE	1	350	250	110	8,75	12,38	300%	37,14	49,52
				CHAIR	4	45	45	45	0,81				
				CREDENZA	2	100	45	90	0,9				
				SINGLE SOFA	4	80	60	45	1,92				
				DOUBLE SOFA	3	240	100	95	7,2				
2	WAITING AREA	1	12	SINGLE SOFA	2	105	80	95	1,68	17,2575	300%	51,7725	69,03
				COFFE TABLE	3	100	55	40	1,65				
				MIINI COFFE TABLE	2	45	45	45	0,405				
				BENCH	2	160	160	45	5,12				
				MINI SOFA	4	50	50	45	1				
				BARSTOOL	1	45	45	90	0,2025				
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
3	TOILET	2	1	WASHTAFEL	1	80	50	100	0,4	0,7575	150%	1,13625	3,7875
				SAJADAH	6	120	60	1	4,32				
4	MUSHOLLA	1	6	CHILIR	2	2000	80	210	32	4,32	150%	6,48	10,8
5	KITCHEN	1	4	STOVE	2	72	80	90	1,152	37,952	300%	113,856	151,808
				REFRIGERATOR	2	100	60	180	1,2				
				SINK	2	60	60	90	0,72				
				PREPARATION TABLE	1	160	60	75	0,96				
				TABLE	2	160	60	75	1,92				
6	DINNING AREA	1	30	DINING TABLE FOR 2	10	90	90	80	8,1	48,695	250%	121,7375	170,4325
				DINING TABLE FOR 4	8	100	100	80	8				
				DINING CHAIR	30	45	45	45	6,075				
				SINGLE SOFA	3	105	80	95	2,52				
				LARGE DINING TABLE	1	600	400	80	24				
7	PANTRY	1	12	DINING TABLE	2	160	90	80	2,88	8,001	200%	16,002	24,003
				DINING CHAIR	12	45	45	45	2,43				
				STOVE	1	72	80	90	0,576				
				REFRIGERATOR	1	100	60	180	0,6				
				SINK	1	60	60	90	0,36				
				PANTRY TABLE	1	80	60	90	0,48				
				CABINET	1	150	45	180	0,675				
8	STAFF TOILET	4	1	SHOWERBOX	1	100	100	200	1	1,3575	150%	2,03625	13,575
				TOILET DUDUK	1	55	65	45	0,3575				
9	OUTDOOR LOUNGE	2	30	CHAIR	20	45	45	45	4,05	7,65	300%	22,95	61,2
				TABLE	10	60	60	75	3,6				
10	CONTROLLER ROOM	1	3	DESK	3	120	60	75	2,16	3,4425	200%	6,885	10,3275
				CHAIR	3	45	45	45	0,6075				
				BOOKSHELF	1	150	45	180	0,675				

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE							RUANGAN				
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
SUITE BUILDING													
1	FAMILY BEDROOM	10	2	BED	1	200	200	60	4	8,5075	200%	17,015	255,225
				BED BENCH	1	120	50	45	0,6				
				BEDSIDE	2	45	45	45	0,405				
				SINGLE SOFA	2	105	80	95	1,68				
				MINI CPFFEE TABLE	1	45	45	45	0,2025				
				TABLE	1	120	60	75	0,72				
				WARDROBE	1	180	50	240	0,9				
2	BATHROOM	10	1	SHOWERBOX	1	120	100	200	1,2	3,2375	100%	3,2375	64,75
				BATHTUB	1	160	80	60	1,28				
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASHTAFEL TABLE	1	80	50	1000	0,4				
3	LINEN ROOM	1	1	LEMARI PENYIMPANAN	3	240	50	45	3,6	100%	3,6	7,2	
4	LOUNGE	1	15	SINGLE SOFA	8	105	80	95	6,72	24,72	250%	61,8	86,52
				DOUBLE SOFA	5	240	100	95	12				
				COFFE TABLE	6	100	100	45	6				
2ND FLOOR													
1	FAMILY BEDROOM	10	2	BED	1	200	200	60	4	8,5075	200%	17,015	255,225
				BED BENCH	1	120	50	45	0,6				
				BEDSIDE	2	45	45	45	0,405				
				SINGLE SOFA	2	105	80	95	1,68				
				MINI CPFFEE TABLE	1	45	45	45	0,2025				
				TABLE	1	120	60	75	0,72				
				WARDROBE	1	180	50	240	0,9				
2	BATHROOM	10	1	SHOWERBOX	1	120	100	200	1,2	3,2375	100%	3,2375	64,75
				BATHTUB	1	160	80	60	1,28				
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASHTAFEL TABLE	1	80	50	1000	0,4				
3	LINEN ROOM	1	1	LEMARI PENYIMPANAN	3	240	50	45	3,6	100%	3,6	7,2	
4	LOUNGE	1	15	SINGLE SOFA	8	105	80	95	6,72	24,72	250%	61,8	86,52
				DOUBLE SOFA	5	240	100	95	12				
				COFFE TABLE	6	100	100	45	6				

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE							RUANGAN				
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
COUNSELLING AREA													
1	LOBBY & WAITING AREA	1	14	RECEPTIONIST TABLE	1	340	130	110	4,42	12,385	300%	37,155	49,54
				CHAIR	2	45	45	45	0,405				
				SINGLE SOFA	12	80	60	45	5,76				
				COFFE TABLE	3	100	60	45	1,8				
2	COUNSELLING ROOM (FORMAL)	4	3	DESK	1	120	60	75	0,72	5,205	200%	10,41	62,46
				CHAIR	1	45	45	45	0,2025				
				SINGLE SOFA	2	105	80	95	1,68				
				DOUBLE SOFA	1	240	100	95	2,4				
				MINI COFFEE TABLE	1	45	45	45	0,2025				
3	COUNSELLING ROOM (RELAX)	4	2	BED SOFA	1	180	80	45	1,44	3,2025	200%	6,405	38,43
				SINGLE SOFA	1	80	60	45	0,48				
				MINI COFFEE TABLE	1	45	45	5	0,2025				
				BOOKSHELF	1	240	45	240	1,08				
4	Toilet	2	1	TOILET	1	55	65	45	0,3575	0,8475	150%	1,27125	4,2375
				URINOIR	1	45	20	60	0,09				
				WASHTAFEL	1	80	50	100	0,4				

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE								RUANGAN			
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
FITNESS AREA													
1	FITNESS AREA	1	30	BENCH	4	160	100	50	6,4	45,6265	300%	136,8795	182,506
				RAK BARBEL	2	190	60	60	2,28				
				RAK PULL-PLATE	1	150	30	100	0,45				
				STORAGE CABINET	1	275	45	50	1,2375				
				PULL UP	1	105	45	205	0,4725				
				SIT UP BENCH	4	130	40	50	2,08				
				KINESIS MACHINE	1	200	175	205	3,5				
				HAMMER STRENGTHPLATE	1	180	140	205	2,52				
				SELECTORIZED UPPER BODY	2	120	145	180	3,48				
				LEG EXTENSION	2	100	140	90	2,8				
				BENCH PRESS	2	165	135	135	4,455				
				EXCERSISE BIKE	3	135	53	135	2,1465				
				TREADMILL	6	190	5	150	0,57				
				FREESTYLE GIDER	3	110	35	85	1,155				
				BAR TABLE	1	295	320	90	9,44				
KURSI BAR	8	55	60	105	2,64								
2	PERSONAL TRAINER AREA	1	4	MEJA	1	200	80	110	1,6	5,36	200%	10,72	16,08
				KURSI	4	45	45	80	0,81				
				DOUBLE SOFA	1	240	100	95	2,4				
				COFFEE TABLE	1	100	55	40	0,55				
3	LOCKER ROOM	2	20	MEJA FOYER	4	180	65	90	4,68	58,24	200%	116,48	349,44
				DOUBLE SOFA	8	240	100	95	19,2				
				LOCKER CABINET	8	120	70	250	6,72				
				WASHTAFEL	4	40	40	30	0,64				
				SAUNA AREA	2	350	300	300	21				
				SHOWER BOX ROOM	6	100	100	300	6				

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE								RUANGAN			
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
YOGA, SPA, & SAUNA													
1	YOGA ROOM	1	8	LOCKER	3	90	45	185	1,215	12,315	300%	36,945	49,26
				YOGA MATTRESS	10	185	60	1	11,1				
2	CHANGING ROOM	2	1	CHAIR BOX	1	45	45	45	0,2025	0,2025	150%	0,30375	1,0125
3	BATHROOM	2	1	SHOWER BOX	1	100	100	200	1	1,7575	150%	2,63625	8,7875
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASHTAFEL	1	80	50	100	0,4				
4	SAUNA ROOM	2	3	BENCH	2	200	50	45	2	2,15	300%	6,45	17,2
				TUNGKU	1	50	30	60	0,15				
5	SPA ROOM	2	2	BED	1	90	180	90	1,62	1,8225	300%	5,4675	14,58
				BEADSIDE	1	45	45	45	0,2025				
6	TOWEL ROOM	1	1	LEMARI PENYIMPANAN	3	180	50	200	2,7	2,7	150%	4,05	6,75
7	SPA BATHROOM	2	1	BATHROOM	1	160	120	60	1,92	3,0775	200%	6,155	18,465
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASHTAFEL TABLE	2	80	50	100	0,8				
8	LOBBY	1	6	RECEPTIONIST TABLE	1	160	60	110	0,96	3,69	300%	11,07	14,76
				CHAIR	2	45	45	45	0,405				
				SIINGLE SOFA	4	80	60	45	1,92				
				MINI COFFEE TABLE	2	45	45	45	0,405				

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE								RUANGAN			
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
LAUNDRY													
1	LAUNDRY ROOM	1	2	WASHING MACHINE	4	60	60	95	1,44	6,12	200%	12,24	18,36
				DRYER MACHINE	4	60	60	95	1,44				
				BASKET	4	60	60	100	1,44				
				CABINET	2	180	50	180	1,8				
2	TOILET	2	1	TOILET	1	55	65	45	0,3575	0,3575	150%	0,53625	1,7875

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE							RUANGAN				
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
MAIN BUILDING 2ST FLOOR													
1	LOUNGE	1	15	SINGLE SOFA	8	105	80	95	6,72	24,72	300%	74,16	98,88
				DOUBLE SOFA	5	240	100	95	12				
				COFFE TABLE	6	100	100	45	6				
2	LINEN ROOM	1	1	LEMARI PENYIMPANAN	3	240	50	200	3,6	1,2	150%	1,8	3
3	FAMILY BEDROOM	6	2	BED	1	200	200	60	4	8,5075	300%	25,5225	204,18
				BED BENCH	1	120	50	45	0,6				
				BEDSIDE	2	45	45	45	0,405				
				SINGLE SOFA	2	105	80	95	1,68				
				MINI COFFEE TABLE	1	45	45	45	0,2025				
				TABLE	1	120	60	75	0,72				
				WARDROBE	1	180	50	240	0,9				
4	FAMILY BEDROOM BATHROOM	6	1	SHOWERBOX	1	120	100	200	1,2	3,2375	200%	6,475	58,275
				BATHTUB	1	160	80	60	1,28				
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASHTAFEL TABLE	1	80	50	1000	0,4				
5	OFFICE	1	14	DESK	14	120	60	75	10,08	19,305	250%	48,2625	67,5675
				CHAIR	16	45	45	45	3,24				
				BOOKSHELF	2	120	45	200	1,08				
				TRIPLE SOFA	1	180	80	45	1,44				
				ROUND TABLE	1	150	150	80	2,25				
				ROUND TABLE	6	45	45	45	1,215				
				DOUBLE SOFA	2	240	100	95	4,8				
6	CAFÉ AND LOUNGE	1	20	COFFEE TABLE	4	100	55	40	2,2	36,07	200%	72,14	108,21
				SINGLE SOFA	8	105	80	95	6,72				
				KITCHEN TABLE	2	570	115	90	13,11				
				MEJA ISLAND	4	220	60	90	5,28				
				KURSI BAR	12	55	60	105	3,96				
				LONG BENCH	4	240	50	50	4,8				
				COFFEE TABLE	8	100	55	40	4,4				
7	BALCONY LOUNGE	1	20	STOOL CHAIR	16	50	50	50	4	13,2	150%	19,8	33

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

NO	NAMA RUANGAN	FURNITURE							RUANGAN				
		JUMLAH RUANGAN	KAPASITAS RUANGAN (ORANG)	NAMA FURNITURE	JUMLAH	P (cm)	L (cm)	t(cm)	LUAS (m ²)	TOTAL(m2)	SIRKULASI	LUASAN SIRKULASI (m2)	TOTAL LUAS (m2)
SECURITY & DRIVER ROOM													
1	SECURITY POST	1	2	DESK	1	120	60	75	0,72	1,125	200%	2,25	3,375
				CHAIR	2	45	45	45	0,405				
2	RESTROOM	2	5	DOUBLE SOFA	1	240	100	95	2,4	5,04	200%	10,08	30,24
				TRIPLE SOFA	1	180	80	45	1,44				
				COFFEE TABLE	1	100	60	45	0,6				
				TV TABLE	1	120	50	70	0,6				
3	BATHROOM	2	1	SHWOWERBOX	1	100	100	70	1	1,6075	150%	2,41125	8,0375
				TOILET	1	55	65	45	0,3575				
				WASHTAFEL	1	50	50	100	0,25				
4	BEDROOM	3	1	BED	1	90	200	60	1,8	2,0025	200%	4,005	18,0225
				BEDSIDE	1	45	45	45	0,2025				



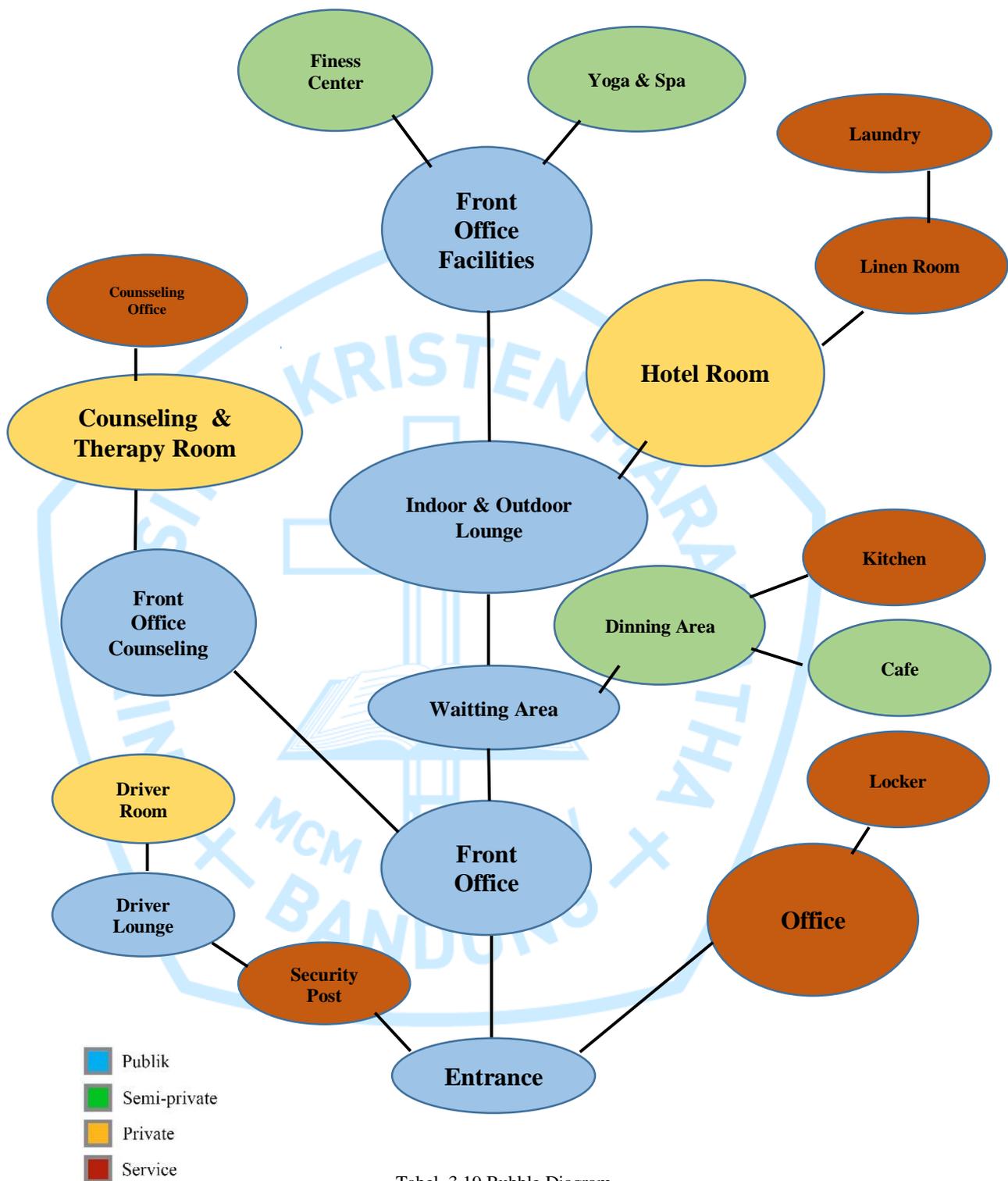
Nama Ruangan	Luas Min. Ruang (m ²)
Main Building 1 st Floor	564.48
Main Building 2 nd Floor	234.37
Suite Building	104.22
Counselling Area	36.55
Councelling Office	130.82
Yoga, Spa, & Sauna	548.03
Fitness area	20.15
Laundry	59.68
Security & Driver	564.48
TOTAL	1698.28

Tabel 3.18 Kebutuhan Ruang

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017

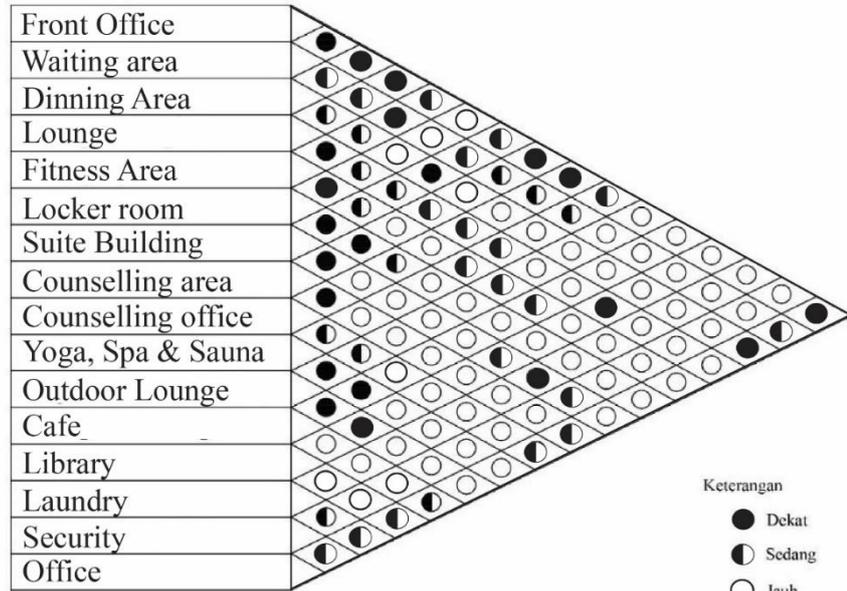
Total luas minimum yang harus dipenuhi adalah 1698,28 m², maka bangunan dengan luas 6000 m² ini dapat dibangun untuk Wellness Center, dengan banyak bukaan dan lahan kosong yang diperuntukan untuk media tanaman dan ruang terbuka yang dapat membantu proses penyembuhan, memberikan ketenangan dan relax.

3.5.4. Bubble dan Matriks Diagram

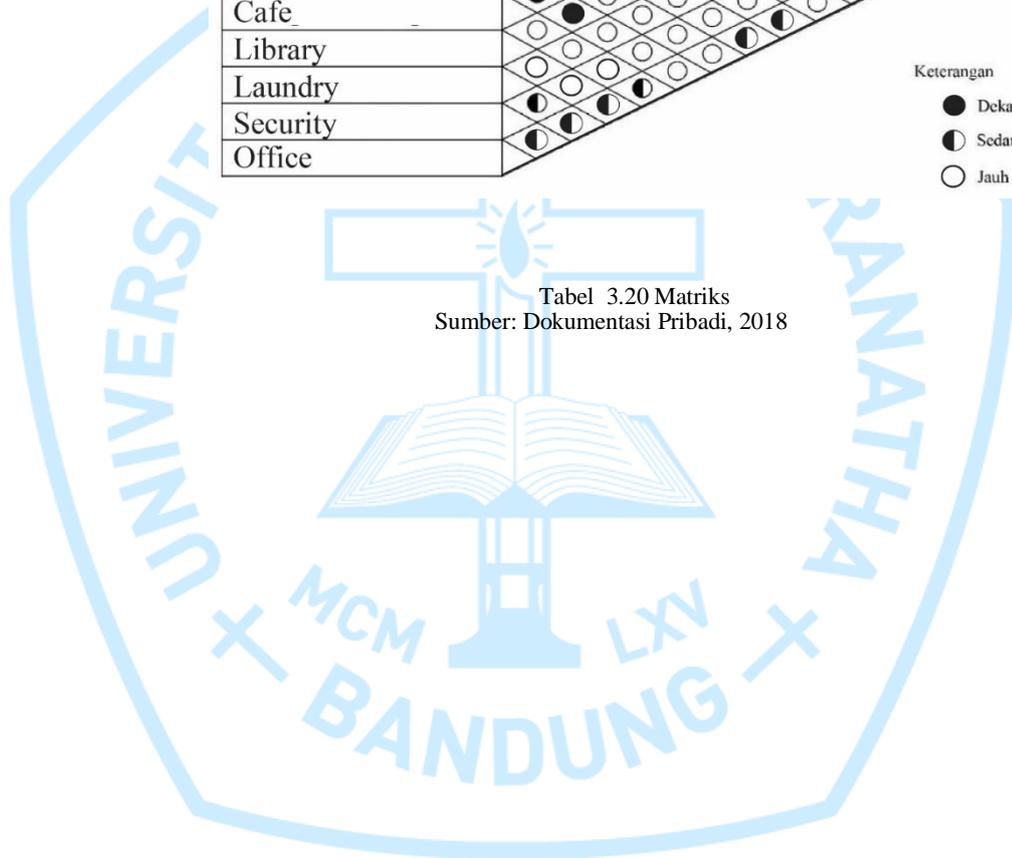


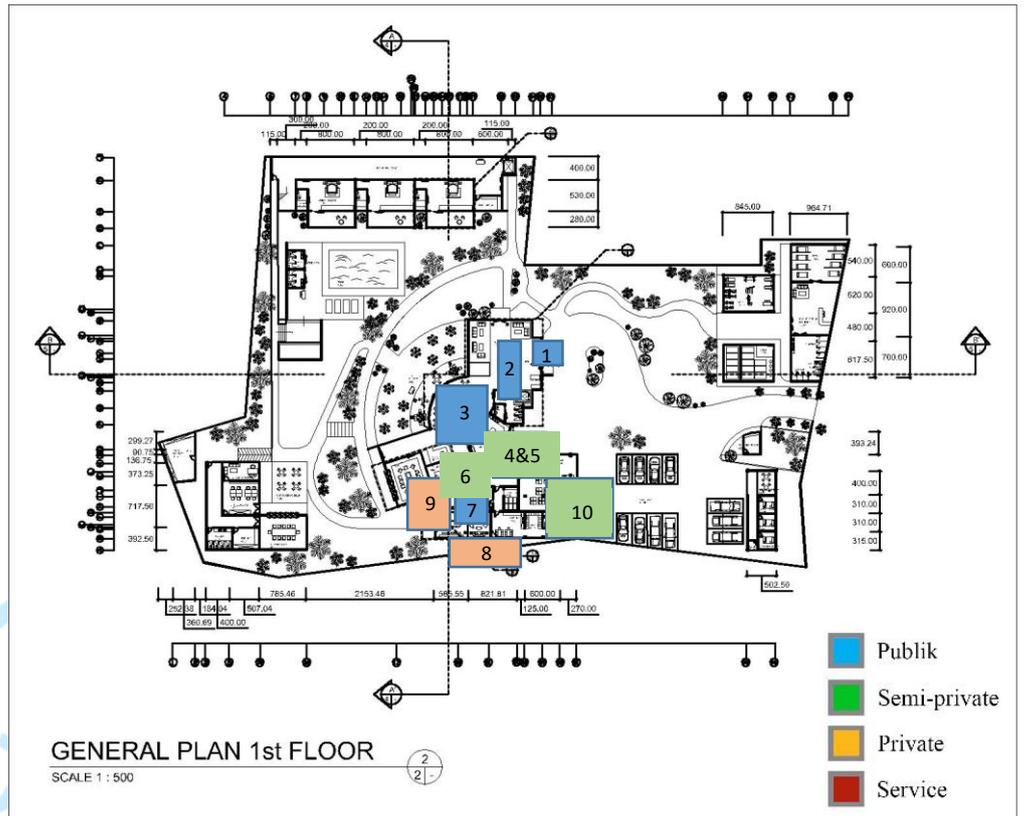
Tabel 3.19 Bubble Diagram

3.5.6. Analisis Zoning Blocking Site



Tabel 3.20 Matriks
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

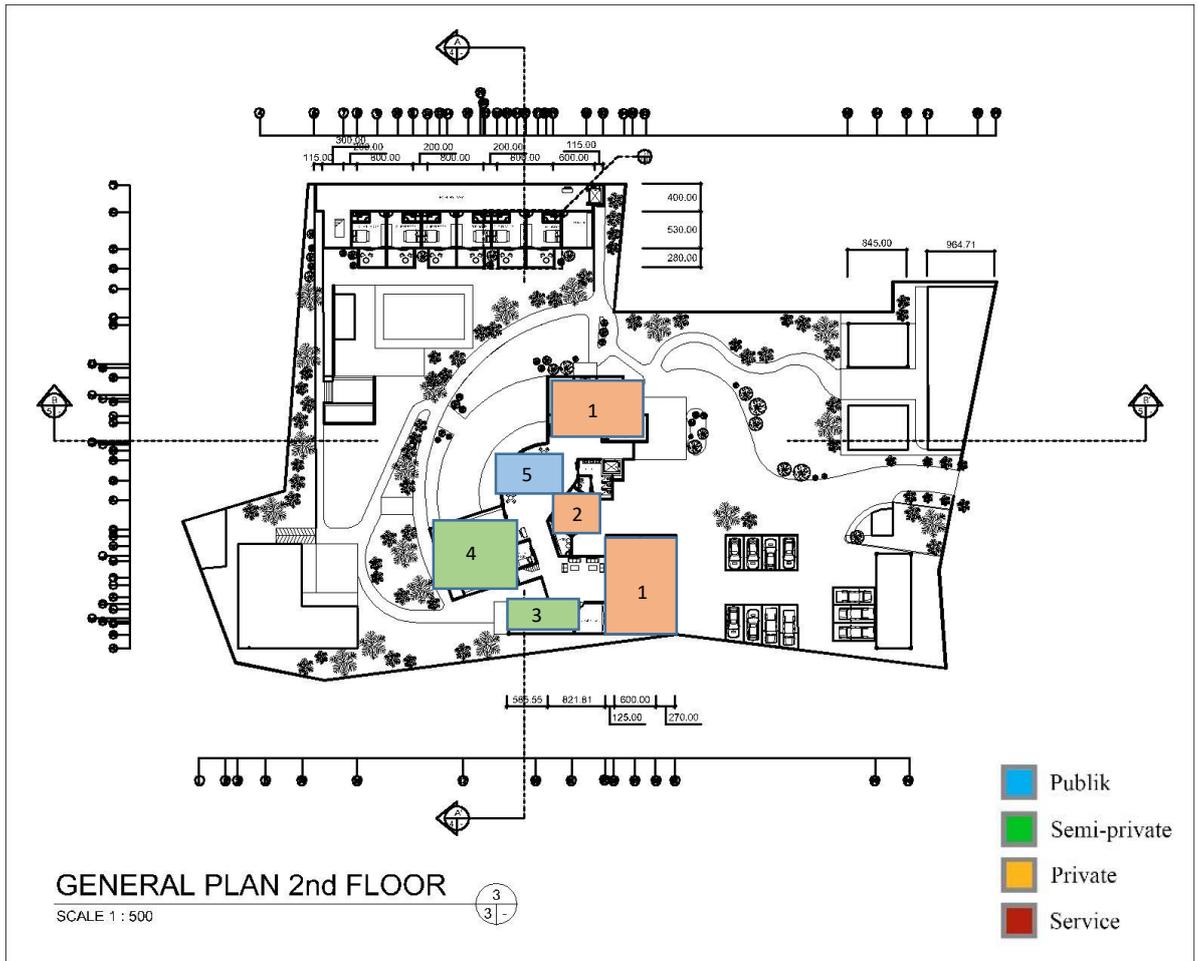




Gambar 3.3 Denah Wellness Center Lt. 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Keterangan Gambar:

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 1. Front Office | 7. Counseling 1 |
| 2. Waiting area | 8. Counseling 2 |
| 3. Outdoor Lounge | 9. Counseling 3 |
| 4. Kitchen | 10. Multifunction room |
| 5. Cafe | |
| 6. Front office Counseling | |



Gambar 3.4 Denah Wellness Center Lt. 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Keterangan Gambar:

1. Kamar
2. Religious Room
3. Multimedia room
4. Library
5. Lounge

3.6. Konsep Perancangan

3.6.1. Konsep Utama dan Pola Pikir

Konsep dari perancangan interior *Wellness Center* ini adalah *Alterable Design* dengan penambahan warna sebagai tambahan konsep yaitu warna “*earth tone*”, dengan kata lain adalah perubahan yang diterima dari lingkungan untuk membentuk energy positif, dengan arti luasnya, berarti pembuatan lokasi atau lingkungan yang mendukung untuk pengguna agar merasakan ketenangan dan rasa *relax* untuk mengembalikan kesehatan dan memberikan energy positif kepada penderita gangguan psikis ringan. Maka dari itu penulis mengangkat konsep “*Alterable Design*” sebagai konsep dimana alam yang sehat dan nyaman akan memberikan pemulihan bagi klien yang membutuhkan ketenangan, kenyamanan, dan keseimbangan baik psikis maupun fisik.

3.6.2. Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan adalah dengan bentuk-bentuk sederhana, dengan bentukan geometris dan organis yang simple tanpa adanya ornament yang berlebihan, memberikan bentuk-bentuk sederhana namun tertata dengan rapi dan memberikan nuansa tenang dan sederhana, merupakan salah satu cara untuk pemulihan klien yang datang, sehingga klien dapat merasakan ketenangan dan kesegaran.



Gambar 3.5 Ruang dengan Bentuk Geometris dan sederhana, dengan sentuhan alam

Sumber: www.Pinterest.com 2019



Gambar 3.6 Ruang dinamis dan organis dengan sentuhan alam

Sumber: www.pinterest.com 2019



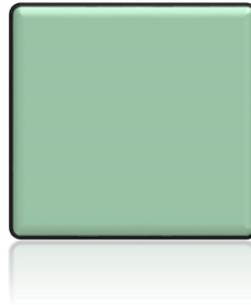
3.6.3. Konsep Warna

Berikut adalah contoh psikologis untuk warna, dari tabel berikut dapat disimpulkan setiap warna memiliki efek khusus terhadap siapapun yang melihat warna.

Warna	Efek Psikologi
 Biru	Warna biru dipercaya dapat mengeluarkan zat-zat menyenangkan dalam tubuh. warna biru juga dapat lebih meningkatkan produktifitas.
 Coklat	Penggunaan warna oranye bisa direpresentasikan sebagai kestabilan, ketahanan, makhluk hidup dan keteraturan. Namun juga bisa diartikan sebagai sayu dan muram karena bisa diartikan sebagai dekil.
 Kuning	Warna kuning mampu menstimulasi otak kita untuk berfikir, mengaktifkan memori-memori kita, menstimulasi sistem nervous, mengaktifkan komunikasi, membawa kita untuk berangan-angan.
 Hijau	Warna hijau dipercaya oleh peneliti memiliki kekuatan menyembuhkan. warna hijau juga mampu me-relax tubuh yang melihatnya.
 Oranye	Warna oranye dapat meningkatkan energi, kinerja paru-paru yang berarti meningkatkan supply oksigen ke otak sehingga otak semakin baik dalam bekerja dan menghasilkan ide-ide, menstimulasi aktifitas, meningkatna sosialisasi. penggunaan warna oranye juga dapat direpresentasikan dengan "benar-benar suka" atau "benar-benar benci".
 Merah	Warna merah mampu memacu detak jantung, meningkatkan tekanan darah, menstimulasi energi, menstimulasi orang untuk cepat mengambil keputusan, meningkatkan harapan, percaya diri, sentuhan perlindungan dari ketakutan.
 Ungu	Warna ungu dipercaya dapat memberikan ketenangan. Leonardo Da Vinci percaya bahwa kekuatan meditasi akan jauh bertambah di bawah pancaran cahaya warna ungu.

Tabel 3.21 Psikologi Warna

Penggunaan warna dalam perancangan ini adalah warna-warna pastel atau dalam teori pencampuran, adalah warna yang dicampur dengan warna putih. Karena warna-warna setiap warna dapat membantu pemulihan bagi pengunjung, namun penggunaan warna berlebihan juga mampu membuat bingung dan cemas bagi efek psikologis, maka warna yang digunakan berupa pastel, karena warna pastel dapat memberikan efek menyeimbangkan untuk psikologis pengunjung.



Gambar 3.7 Warna Utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Warna utama yang akan digunakan adalah warna Earth tones, karena warna toska memberikan 2 kesan berbeda antara hijau yang menyatu dengan alam dan biru yang memberikan ketenangan



Gambar 3.8 Warna Primer

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Warna primer yang akan digunakan dalam perancangan adalah dengan warna-warna diatas, masih dengan konsep yang sama ya itu warna pastel, karena pastel adalah warna yang menenangkan dan dapat membantu proses penyembuhan pengunjung.

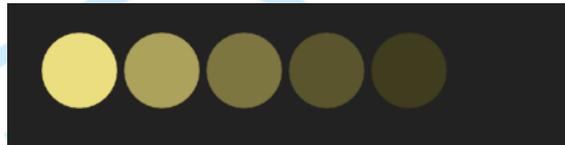


Gambar 3.9 Warna Sekunder

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Warna sekunder, digunakan untuk memberikan aksen, warna yang dipilih adalah warna hitam, abu-abu, biru, biru langit, dan coklat. Pemilihan warna ini berdasarkan psikologi warna yang dapat menegaskan dan mudah ditangkap mata namun tetap dalam kategori menenangkan, serta warna warna ini adalah warna untuk menyeimbangkan warna pastel yang walaupun menenangkan namun juga terlalu monoton akan memberikan efek dingin, sehingga warna sekunder untuk percangan ini adalah warna-warna hangat.

Pembentukan warna yang hangat dapat diciptakan dari warna pastel dengan penggabungan dengan warna yang bersifat coklat dalam kategori penggabungan ini, warna tersebut dapat dinamakan warna “Earth Tones”, yang dapat dianggap ramah, kontemporer, dan nyaman. Sehingga nuansa kecoklat-coklatan, seperti oranye, merah, hijau, kuning, ungu, dan biru akan cenderung lebih tenang dan datar. “Earth Tones” juga dianggap mendekatkan bangunan fisik arsitektural dengan alam.



Campuran “Earth Tones” secara tepat memiliki kekuatan untuk menciptakan lingkungan utopis. ini sendiri sangat bervariasi, untuk menemukan kombinasi yang tepat untuk mendapatkan ketenangan tersebut tidaklah sulit namun tetap harus sesuai dengan kebutuhan dan fungsi ruang interior serta kebutuhan psikologis pengguna. Berikut adalah contoh gambar penggabungan warna dengan warna kecoklatan yang menghasilkan warna “Earth Tones”.

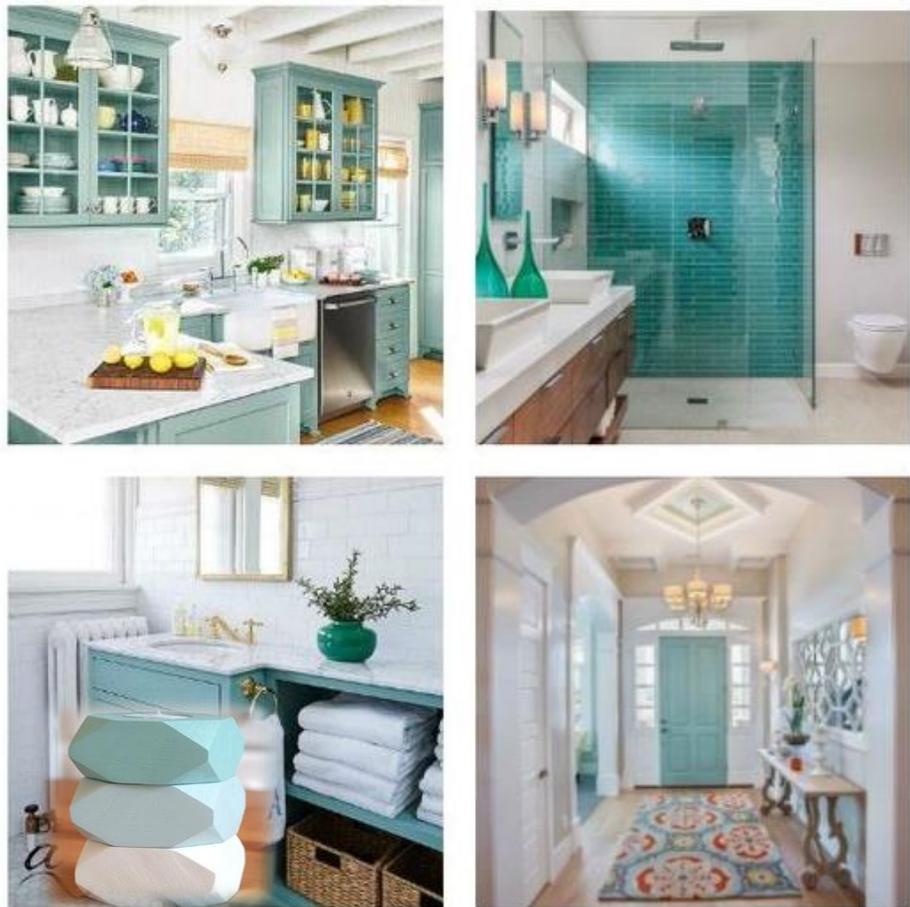
Penggabungan warna primer dan sekunder dengan *earth tones*:

Shades of brown									
Auburn	Almond	Beaver	Bistre	Bole	Bronze	Brown	Brown sugar	Buff	Burgundy
Burnt sienna	Burnt umber	Camel	Caramel	Chamoisee	Chestnut	Chocolate	Cibon	Cocoa Brown	Coffee
Copper	Cordovan	Coyote	Desert sand	Drab dark brown	Earth yellow	Eccu	Fallow	Fawn	Field drab
Fulvous	Golden brown	Goldenrod	Harvest gold	Khaki	Lion	Liver	Mahogany	Maroon	Ochre
Olive	Raw umber	Redwood	Rufous	Russet	Rust	Sand	Sandy brown	Satin sheen gold	Seal brown
Sepia	Sienna	Sinopia	Tan	Taupe	Tawny	Umber	Walnut brown	Wenge	Wheat

Earth tones color adalah skema warna dengan banyak makna. Dalam arti tersempit, warna ini mengacu pada warna apa pun yang mengandung coklat, warna tanah atau bumi. Itu juga bisa merujuk ke "warna alami" (warna yang ditemukan di alam) seperti tanah coklat, daun hijau, langit berawan, serta matahari merah. Jenis warna ini dapat menciptakan suasana yang hangat dan ramah lingkungan. secara umum, ini mengacu pada "warna netral", yang diredam dan datar.

3.6.4. Konsep Material

Konsep Material yang digunakan adalah dengan material-material yang dekat dengan alam, sebagai material untuk mewujudkan “*Earth Tones*” dengan memanfaatkan alam yang ada, material yang paling utama adalah kayu, karena kayu memiliki banyak karakteristik dan salah satunya adalah kehangatan yang bisa memberikan kesan menyambut bagi para pengunjung, kayu juga akan digunakan dibagian furniture dengan namun dengan kesan yang lebih *simple*.



Gambar 3.10 Konsep Material

Sumber: Pinterest.com

Selain itu material yang digunakan adalah air, vinyl, kaca, karpet, dan cermin juga digunakan dalam perancangan interior Wellness Center. karpet digunakna untuk meredam kebisingan dan memberikan kesan nyaman dan relax, kaca dan cermin digunakan untuk memberikan kesan terbuka dan tidak merasa tertekan selain itu, penggunaan kaca

dengan tujuan agar pengunjung dapat melihat dengan terbuka ke pemandangan alam.



Gambar 3.11 Material Board

Sumber: Pinterest.com

3.6.5. Konsep Pola dan Tekstur

Tekstur yang digunakan adalah tekstur yang dapat memberikan cara pandang lewat sentuhan dan memberikan pemikiran mengeksplorasi dan mengkonfirmasi apa yang dilihat, dirasa, didengar, dan dicium. Mengembangkan reseptor sensoris dari pengunjung untuk aktif sebagai awal dari proses untuk “*Alterable Design*”. Memberikan 2 tekstur berbeda diwaktu yang bersamaan.

Pertama halus, dengan ekspresi menyenangkan dan tidak mempengaruhi ruang, contohnya adalah penggunaan kaca dengan tekstur halus namun memberikan padangan keluar ruangan yaitu alam.

Kedua adalah tekstur kasar, yang ekspresinya keras dengan penampilan bentuknya, contohnya adalah dengan tekstur batu, kerikil, dan kayu. Yang dapat dirasakan langsung.



Gambar 3.12 Pola dan Tekstur

Sumber: Pinterest.com

3.6.6. Konsep Penghawaan

Penghawaan pada perancangan ini menggunakan banak bukaan alami yang didukung juga dengan penghawaan buatan seperti *Air Conditioner (AC)* pada area-area privat dan area fungsi, namun bukaan alami dan penghawaan alami merupakan penghawaan utama pada perancangan kali ini, dengan konsep *Alterable Design* yang menyatukan diri dengan alam.



Gambar 3.13 Penghawaan

Sumber: Pinterest.com

3.6.7. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan alami sangat diutamakan dalam perancangan ini, dimana cahaya alami dibutuhkan dalam penyembuhan pasien dan mengatur mood, dimana matahari pagi dibutuhkan kurang lebih 3 jam untuk merevitalisasi energy, mengembalikan nafsu makan dan memperbaiki mood.

Pencahayaan buatan diusahakan menyamai intensitas seperti pencahayaan alami, karena kesenjangan cahaya dapat mengakibatkan depresi, bad mood, dan naiknya tekanan darah.

Pemilihan cahaya mengurangi penggunaan lampu dengan intensitas cahaya berwarna putih, karena dapat menimbulkan stress, dan segala jenis lampu yang ada sebisa mungkin dipantulkan ke dinding, lantai atau plafon, agar tidak langsung ke mata pengunjung yang dapat mengakibatkan tekanan psikologis.



Gambar 3.14 Pencahayaan tidak langsung

Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com)

3.6.8. Konsep Aroma

Aroma akan memberikan kesan tersendiri pada suatu tempat, seperti aroma rumah sakit, aroma toko roti atau aroma toko kopi, akan lebih baik bila aroma yang dihidup pengunjung adalah aroma yang baik dan menyenangkan, yang dapat memberikan energy positif. Aroma terapi salah satu aroma yang dapat diberikan dalam perancangan Wellness Center ini, karena aroma terapi dapat melepaskan aroma endorphin, salah satu hormone yang kuat yang ada di tubuh untuk mengurangi rasa sakit dan meningkatkan konsentrasi.

3.6.9. Konsep Suara

Waktu penyembuhan akan lebih lama bila pasien selalu mendapat gangguan berupa suara, kebisingan akan berpengaruh kepada keseimbangan hormone yang mengakibatkan stress. Suara yang sebaiknya digunakan adalah suara seperti musik dan bunyi gemericik air karena dapat mengurangi tekanan darah dan detak jantung. Selain itu gemericik air juga merupakan salah satu upaya dalam konsep *Alterable Design*