

**PERANCANGAN RUANG KERJA KANTOR JENDELA.ID  
DENGAN PENDEKATAN BIOFILIK DAN KUBISME**

**TESIS**



Diajukan kepada Program Magister Pengkajian dan Penciptaan Seni  
Pascasarjana ISI Yogyakarta  
untuk memenuhi persyaratan  
guna memperoleh gelar Magister Seni

Oleh:  
Noor Fatih Ario Wicaksono  
1921209411

**PROGRAM MAGISTER PENGAJIAN DAN PENCIPTAAN SENI  
PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS**  
**PERANCANGAN RUANG KERJA KANTOR JENDELA.ID DENGAN**  
**PENDEKATAN BIOFILIK DAN KUBISME**

Oleh:

**Noor Fatih Ario Wicaksono**  
**1921209411**

Telah dipertahankan pada tanggal 29 Juni 2022  
di Depan Dewan Penguji yang Terdiri dari;

Pembimbing Utama,

  
**Octavianus Cahyono P., Ph.D.**

Penguji Ahli,

  
**Dr. Suastiwi, M.Des.**

Ketua Tim Penguji,

  
**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.**

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai  
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister.

Yogyakarta, ... **14 JUL 2022**

Direktur,

  
  
**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.**  
NIP. 197210232002122001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Noor Fatih Ario Wicaksono  
NIM : 1921209411  
Alamat email : ariowicaks@gmail.com  
HP : 081466772761  
Judul Naskah Tesis : Perancangan Ruang Kerja Kantor Jendela.id dengan Pendekatan Biofilik dan Kubisme

Dengan ini saya menyatakan bahwa tulisan/ naskah tesis yang saya sertakan adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan jiplakan karya orang lain dan belum pernah dipublikasikan.

Apabila di kemudian hari ternyata tulisan/ naskah saya tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menganggung risiko yang ada. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 10 Juli 2022

Yang Menyatakan,

Noor Fatih Ario Wicaksono

# PERANCANGAN RUANG KERJA KANTOR JENDELA.ID DENGAN PENDEKATAN BIOFILIK DAN KUBISME

Noor Fatih Ario Wicaksono

Program Studi S-2 Magister Penciptaan Seni, Program Pascasarjana Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta

[ariowicaks@gmail.com](mailto:ariowicaks@gmail.com)

## ABSTRAK

Kehidupan perkotaan identik dengan jam kerja yang panjang, beban kerja yang berat, tenggat waktu yang ketat, dan lingkungan kerja yang tidak memuaskan. Hal tersebut membuat para pekerja rentan terkena stres dan gangguan mental. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan desain ruang kerja yang mampu menekan tingkat stres karyawan. Perancangan dilakukan dengan objek kantor Jendela.id, sebuah agensi kreatif yang berlokasi di Sleman, DIY. Perumusan masalah meliputi bagaimana mendesain ruang kerja dengan mempertimbangkan faktor penyebab stres dan bagaimana mendesain suasana ruang, pengaturan spasial, dan desain arsitektural kantor Jendela.id yang dapat menekan tingkat stres karyawan. Konsep yang digunakan penulis berupa konsep yang mengintegrasikan alam ke dalam ruang dengan dibalut oleh pendekatan kubisme. Menciptakan hubungan dengan elemen alam luar menjadi pendekatan yang sering digunakan untuk mencari bantuan dari kehidupan perkotaan yang penuh tekanan. Selain itu, untuk mendukung penerapan konsep biofilik, penulis juga menggunakan pendekatan kubisme. Hal tersebut diharapkan dapat menciptakan sebuah estetika karya seni di dalam ruang. Secara khusus, estetika seni yang membangkitkan semangat, terutama gambar dari alam, diyakini dapat mengurangi stres dan kemarahan di lingkungan kerja.

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode *design thinking*. Dalam metode ini penulis melakukan beberapa tahapan yaitu; *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *test*, penulis menggunakan instrumen *test* berupa angket yang selanjutnya direspon oleh 12 responden karyawan Jendela.id. Desain yang dihasilkan direviu oleh 12 responden yang merupakan karyawan Jendela.id melalui video *virtual reality*. Hasil tes menunjukkan bahwa usulan desain yang dihasilkan dapat mendukung aktivitas kerja dan berpotensi mengurangi stres pada karyawan Jendela.id.

**Kata kunci:** Ruang Kerja, Stres Kerja, Biofilik, Kubisme, Virtual Reality

# THE BIOPHILIC AND CUBISM DESIGN APPROACH IN JENDELA.ID'S WORKING ROOM

**Noor Fatih Ario Wicaksono**

Master Program in Arts Creation, Graduate Program of Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta

[ariowicaks@gmail.com](mailto:ariowicaks@gmail.com)

## ABSTRACT

Urban life is synonymous with long working hours, heavy workloads, tight deadlines, and an unsatisfactory work environment. This makes workers vulnerable to stress and mental disorders. This design aims to create a workspace design that is able to reduce employee stress levels. The design was carried out with the office object of Jendela.id, a creative agency located in Sleman, DIY. The formulation of the problem includes how to design a workspace by considering stress-causing factors and how to design a space atmosphere, spatial arrangement, and architectural design for Jendela.id office that can reduce employee stress levels. The concept used by the author is a concept that integrates nature into space wrapped in a cubism approach. Creating a connection with the elements of the outdoors is an approach that is often used to seek relief from the stressful urban life. In addition, to support the application of the biophilic concept, the author also uses a cubism approach. This is expected to create an aesthetic work of art in the space. In particular, uplifting artistic aesthetics, especially images from nature, are believed to reduce stress and anger in the work environment.

The design method used is the design thinking method. In this method the author performs several stages; empathize, define, ideate, prototype, and test. At the test stage, the author uses a test instrument in the form of a questionnaire which is then responded to by 12 Jendela.id employee respondents. The resulting design was reviewed by 12 respondents who are Jendela.id employees through virtual reality videos. The test results show that the resulting design proposals can support work activities and have the potential to reduce stress on Jendela.id employees

**Keywords:** *Workspace, Stress on Workspace, Biophilic, Cubism, Virtual Reality*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan tesis yang berjudul “Perancangan Ruang Kerja Biofilik dengan Pendekatan Kubisme”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mewariskan keteladanan yang baik dalam kehidupan umat manusia.

Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan kelulusan dari Prodi S-2 Penciptaan Seni, Program Magister Pascasarjana ISI Yogyakarta. Proses penelitian dan penyusunan tesis tidak lepas dari berbagai bantuan, dukungan, saran, dan kritik yang telah penulis dapatkan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Octavianus Cahyono P., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing, Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dosen Penguji Ahli, teman-teman mahasiswa Pascasarjana ISI Jogja, karyawan dan pimpinan Jendela.id, dan tentu saja Bapak, Ibu, Adik, Mertua, Istri, serta anak yang telah memberikan dukungan moril dan materiil.

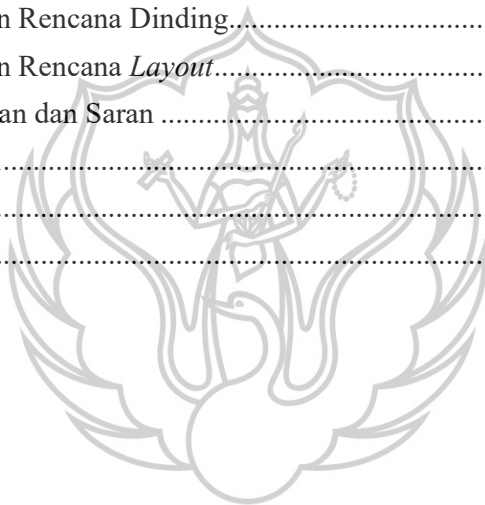
Yogyakarta, 27 Mei 2022

Noor Fatih Ario Wicaksono

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Abstrak .....	iv
Abstract .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel .....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran .....	xiii
BAB I Pendahuluan .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Hipotesis .....	6
D. Tujuan dan Manfaat.....	8
BAB II Landasan Teori.....	9
A. Kajian Sumber.....	9
1. School of the Arts by WOHA.....	9
2. Kroon Hall Yale University.....	10
B. Kajian Teori.....	11
1. <i>Biophilic Design</i> .....	11
2. Keberadaan Karya Seni dilihat dari Sisi Psikologis .....	14
3. Kubisme.....	16
4. Stres .....	20
5. Lingkungan Fisik sebagai Stresor.....	25
BAB III Metode Penciptaan.....	28
A. Metode.....	28
1. <i>Design Thinking</i> .....	28
B. Proses Penciptaan .....	31
1. Studi Data .....	31
2. Alternatif Desain.....	40

3. Metode Tes Desain .....	75
BAB IV Hasil dan Pembahasan Karya .....	81
A. Hasil Desain.....	81
1. Ruang Kerja Staf.....	81
2. Ruang CEO.....	83
3. Ruang <i>Meeting</i> .....	85
4. <i>Pantry</i> dan <i>Lounge</i> .....	87
B. Hasil Tes Desain.....	89
1. Validasi Penerapan Konsep Biofilik.....	92
2. Validasi Pendekatan Kubisme .....	96
C. Evaluasi dan Revisi Desain .....	99
1. Perubahan Rencana Dinding.....	100
2. Perubahan Rencana <i>Layout</i> .....	102
BAB V Kesimpulan dan Saran .....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105
Daftar Pustaka .....	106





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fitur desain biofilik.....	14
Tabel 2. Efek bentuk geometri secara psikologis.....	20
Tabel 3. Kuesioner dan jawaban responden terhadap kepuasan pada ruang kantor saat ini .....	38
Tabel 4. Kuesioner dan jawaban responden terhadap harapan pada ruang kantor saat ini .....	39
Tabel 5. Daftar kebutuhan.....	39
Tabel 6. Skor alternatif jawaban .....	76
Tabel 7. Uraian aspek, indikator, dan item yang menjadi instrument penilaian ...	90
Tabel 8. <i>Item</i> atau pernyataan yang menjadi instrument ukur .....	91
Tabel 9. Hasil <i>test</i> indikator asumsi tentang pentingnya koneksi dengan alam.....	92
Tabel 10. Hasil <i>test</i> indikator terbacanya penerapan konsep biofilik .....	93
Tabel 11. Hasil <i>test</i> dampak penerapan konsep biofilik terhadap stres .....	95
Tabel 12. Hasil <i>test</i> dampak keberadaan karya seni terhadap stres .....	97
Tabel 13. Hasil <i>test</i> terbacanya pendekatan kubisme pada desain ruang kerja.....	98
Tabel 14. Hasil <i>test</i> dampak pendekatan kubisme terhadap stres .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penerapan Bentuk dan Pola Biomorfik pada Bangunan School of the Arts .....	9
Gambar 2. Penerapan Bentuk dan Pola Biomorfik dan interior pada Bangunan Kroon Hall Yale University .....	10
Gambar 3. Penerapan Bentuk dan Pola Biomorfik pada Bangunan French International School of Beijing .....	11
Gambar 4. <i>Portrait of Ambroise Vollard</i> karya Picasso .....	18
Gambar 5. <i>The Clarinet (Tenora), 1913 - Georges Braque</i> .....	19
Gambar 6. Stres sebagai stimulus .....	21
Gambar 7. Stres sebagai respon .....	22
Gambar 8. Reaksi individu terhadap stresor yang sama pada waktu yang berbeda .....	24
Gambar 9. Reaksi beberapa individu terhadap stresor yang sama pada waktu yang sama .....	24
Gambar 10. Stres sebagai hubungan antara individu dengan stressor .....	25
Gambar 11. Dimensi dan sub-dimensi kenyamanan dari rumah (Burriss, 2014) ...	27
Gambar 12. Step-step dalam metode <i>design thinking</i> . Sumber: dokumen penulis .....	28
Gambar 13. Layout dan zoning kantor Jendela.id Sumber: dokumen penulis .....	32
Gambar 14. Fasad kantor Jendela.id .....	33
Gambar 15. Ruang kerja bagian desain (kanan) dan bagian <i>social media managing</i> (kiri).....	33
Gambar 16. Logo Jendela.id .....	34
Gambar 17. Kode warna logo Jendela.id .....	34
Gambar 18. Proses pengambilan foto produk bagian multimedia .....	35
Gambar 19. Proses pengisian kuesioner oleh karyawan Jendela.id .....	37
Gambar 20. Responden beserta kuesioner kepuasan dan harapan pada desain ruang kerja eksisting .....	37
Gambar 21. Penyederhanaan dan fragmentasi bentuk pohon .....	42
Gambar 22. Fasad <i>existing</i> kantor Jendela.id .....	43
Gambar 23. Desain fasad alternatif 1 .....	44
Gambar 24. Desain fasad alternatif 1 tampak depan dengan pengaturan kaca secara acak sebagai <i>double skin</i> pada fasad .....	44
Gambar 25. Desain fasad alternatif 2 .....	45

Gambar 26. Penggunaan bentuk multi-faset/beragam segi pada fasad.....	45
Gambar 27. Hasil pemilihan alternatif desain fasad yang terpilih .....	46
Gambar 28. Palet warna yang diaplikasikan pada desain .....	47
Gambar 29. Material dominan yang dipakai dalam desain.....	48
Gambar 30. Penataan material ranting kayu dan penerapannya sebagai pengganti roster.....	49
Gambar 31. Diagram kedekatan ruang pada kantor Jendela.id.....	49
Gambar 32. Alternatif zoning dan hasil zoning terpilih .....	52
Gambar 33. Layout alternatif 1 .....	54
Gambar 34. Layout alternatif 2 .....	54
Gambar 35. Hasil pemilihan alternatif layout .....	55
Gambar 36. Alternatif rencana lantai 1 .....	56
Gambar 37. Alternatif rencana lantai 2 .....	57
Gambar 38. Hasil penilaian alternatif rencana lantai .....	58
Gambar 39. Alternatif rencana dinding 1 .....	59
Gambar 40. Alternatif rencana dinding 2 .....	60
Gambar 41. Hasil penilaian alternatif rencana dinding .....	62
Gambar 42. Alternatif rencana plafon 1 .....	62
Gambar 43. Alternatif rencana plafon 2.....	63
Gambar 44. Hasil penilaian alternatif rencana plafon.....	64
Gambar 45. Proses analogi bentuk daun desain meja CEO alternatif 1.....	65
Gambar 46. Material yang digunakan pada alternatif desain 1 .....	66
Gambar 47. Proses analogi bentuk daun desain meja CEO alternatif desain 2 ....	67
Gambar 48. Material yang digunakan pada alternatif desain 2 .....	67
Gambar 49. Hasil penilaian alternatif desain meja kerja CEO .....	68
Gambar 50. Proses analogi bentuk daun ke dalam meja kerja staf alternatif 1 ....	69
Gambar 51. Pemakaian material pada alternatif desain meja staf 1 .....	70
Gambar 52. Proses analogi bentuk daun palm pada alternatif desain meja staf 2	70
Gambar 53. Pemakaian material pada alternatif desain meja staf 2 .....	71
Gambar 54. Hasil penilaian alternatif desain meja staf.....	72
Gambar 55. Proses analogi bentuk pohon pada alternatif desain <i>backdrop</i> 1 .....	73
Gambar 56. Proses analogi bentuk pohon pada alternatif desain <i>backdrop</i> 2 .....	74
Gambar 57. Hasil penilaian alternatif desain <i>backdrop</i> ruang CEO .....	74
Gambar 58. Simulasi menggunakan <i>VR Box</i> .....	79

Gambar 59. Ruang kerja staf eksisting .....	81
Gambar 60. Layout Ruang kerja staf .....	82
Gambar 61. Fragmentasi bentuk pohon ke dalam elemen ruang .....	82
Gambar 62. Hasil desain ruang staf dan penerapan fragmentasi pohon ke dalam ruang .....	83
Gambar 63. Hasil desain ruang staf dan penambahan bukaan.....	83
Gambar 64. Layout ruang CEO .....	84
Gambar 65. Hasil desain ruang CEO dan penerapan <i>backdrop</i> analogi bentuk pohon .....	84
Gambar 66. Penerapan desain meja kerja analogi daun pada ruang CEO .....	85
Gambar 67. Tidak adanya akses untuk pencayahaan dan penghawaan alami pada ruang rapat eksisting .....	85
Gambar 68. Layout ruang rapat .....	86
Gambar 69. Hasil desain ruang rapat dan penerapan elemen pengisi ruang .....	86
Gambar 70. Hasil desain ruang rapat dan penambahan bukaan.....	87
Gambar 71. Letak area <i>pantry</i> dan <i>lounge</i> .....	87
Gambar 72. Meja bar <i>pantry</i> dan penggunaan material pasir pada akses masuk toilet .....	88
Gambar 73. <i>Bench</i> pada area <i>lounge</i> .....	88
Gambar 74. Desain Instalasi pada area <i>pantry</i> dan <i>lounge</i> .....	89
Gambar 75. Penyedehanaan bentuk air terjun ke dalam desain instalasi .....	89
Gambar 76. Hasil rata-rata penilaian validasi penerapan konsep biofilik .....	95
Gambar 77. Hasil rata-rata penilaian validasi penerapan pendekatan kubisme biofilik .....	99
Gambar 78. Bagian dinding ruang rapat yang mengalami perubahan .....	100
Gambar 79. Rencana dinding pengganti bukaan pada rancangan sebelumnya.....	101
Gambar 80. Bukaan pada perancangan awal ruang rapat. ....	101
Gambar 81. Hasil revisi rencana dinding ruang rapat.....	102
Gambar 82. Layout dan penampakan instalasi kaca .....	102
Gambar 83. Penempatan instalasi kaca yang mengurangi keleluasaan pandangan pada perancangan ruang kerja staf awal.....	103
Gambar 84. Hasil revisi perancangan ruang kerja staf dengan menghilangkan instalasi kaca membuat keleluasaan pandangan bertambah.....	103

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir .....	110
Lampiran 2. Kuesioner Tes Desain .....	111
Lampiran 3. Render Desain.....	114



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Gangguan jiwa atau gangguan mental telah menjadi satu faktor terbesar dalam beban penyakit global (Whiteford, dkk., 2013). Berdasar penelitian, ditemukan bahwa satu dari empat orang menderita gangguan mental semasa hidup mereka (WHO, 2001). Menurut WHO, gangguan depresi tertinggi di dunia adalah di India dengan jumlah 4,5% dari jumlah populasi dan terendah di dunia Maldives yaitu 3,7% dari populasi. Sedangkan Indonesia sebanyak 9.162.886 kasus atau 3,7% dari populasi (WHO, 2017).

Kesehatan mental merupakan aspek penting yang juga harus diperhatikan selayaknya kesehatan fisik. Oleh karena itu, gangguan kesehatan mental tidak dapat diremehkan. Sekitar satu dari lima orang dewasa di AS (yaitu 46,6 juta) mengalami penyakit mental, termasuk kecemasan dan depresi, yang sering terkait dengan, atau dipicu oleh, tingkat stress yang tinggi (*Substance Abuse and Mental Health Services Administration*, 2018). Pemahaman yang lebih baik tentang intervensi yang memperbaiki stres dan kecemasan diperlukan mengingat konsekuensi negatifnya pada kesehatan manusia (Danielsson, dkk., 2012)

Selain dipengaruhi oleh faktor internal, tingkat stress seseorang juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Pada faktor internal berasal dari kondisi badan, hormonal, dan sebagainya. Pada faktor eksternal berasal dari lingkungan di sekitar manusia (Goleman, 2002). Hal tersebut dialami pula oleh para pekerja di daerah perkotaan. Kehidupan perkotaan biasanya identik dengan jam kerja yang panjang, beban kerja yang berat, tenggat waktu yang ketat, dan lingkungan kerja yang tidak memuaskan (Facey, dkk., 2015). Bersamaan dengan itu, risiko gangguan mental menjadi meningkat pada populasi yang menanggung stresor pekerjaan psikososial di lingkungan kerja mereka (Stansfeld dan Candy, 2006). Oleh karena itu,

adanya lingkungan yang mampu menekan stress pada pekerja atau karyawan menjadi sangat diperlukan.

Bagi pelaku usaha atau pemilik perusahaan, kesehatan mental karyawan merupakan hal yang sangat vital untuk keberlangsungan perusahaan. Selain memiliki dampak buruk bagi kesehatan karyawan, kesehatan mental juga mempengaruhi produktivitas karyawan. Produktivitas kerja karyawan menjadi tolak ukur bagi setiap perusahaan dalam menjalankan kegiatan usahanya baik dari segi kualitas maupun kuantitas produk. Seperti halnya di persaingan dagang dimana perusahaan harus mengupayakan mutu dan kesejahteraan karyawan yang menjadi daya saing perusahaan lain. Perusahaan tidak cukup dengan hanya memiliki modal besar saja untuk mencapai tujuannya tetapi perusahaan perlu memperhatikan faktor produksi lain diantaranya alam, tenaga kerja, dan keahlian dimana faktor itu tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus saling mendukung untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien (Wirawan, Haris, & Suwena, 2019).

Hal tersebut dirasakan pula oleh Jendela.id, sebuah agensi kreatif yang berbasis di Sleman Yogyakarta. Agensi kreatif yang menawarkan jasa digital marketing ini sedang berusaha memenangkan persaingan dimana mulai banyak bermunculan agensi-agensi kreatif lain khususnya di Yogyakarta. Apalagi melihat situasi pandemi sekarang ini, jasa digital marketing sedang sangat diminati oleh pelaku usaha sebagai opsi untuk menjangkau pasar yang lebih luas tanpa harus melakukan kontak fisik kepada calon klien atau pembeli. Salah satu cara agar Jendela.id mampu terus bersaing yaitu dengan meningkatkan mutu dan tingkat produktivitas sumber daya manusianya, dalam hal ini karyawan yang bekerja di kantor tersebut.

Melalui pengamatan yang penulis lakukan terhadap karyawan di Jendela.id, terdapat beberapa perilaku yang menggambarkan gejala stres kerja. Gejala tersebut antara lain; menunda pekerjaan, terjadinya komunikasi yang tidak efektif antara karyawan, menurunnya kreativitas,

sering hilangnya konsentrasi, dan kebosanan di tengah jam kerja. Gejala-gejala tersebut seperti yang disebutkan oleh Beehr dan Newman (dalam Waluyo, 2009: 164-165) mengenai gejala-gejala stres yaitu:

1. Gejala psikologis
  - a) kecemasan, ketegangan, kebingungan dan mudah tersinggung,
  - b) perasaan frustrasi, rasa marah, dan dendam (kebencian),
  - c) *sensitive* dan *hyperreactivity*,
  - d) memendam perasaan, penarikan diri, dan depresi,
  - e) komunikasi yang tidak efektif,
  - f) perasaan terkucil dan terasing,
  - g) kebosanan dan ketidakpuasan kerja,
  - h) kelelahan mental, penurunan fungsi intelektual, dan kehilangan konsentrasi,
  - i) kehilangan spontanitas dan kreativitas,
  - j) menurunnya rasa percaya diri.
2. Gejala Perilaku
  - a) menunda, menghindari pekerjaan, dan absen dari pekerjaan,
  - b) menurunnya prestasi (performance) dan produktivitas,
  - c) meningkatnya penggunaan minuman keras dan obat-obatan,
  - d) perilaku sabotase dalam pekerjaan,
  - e) perilaku makan yang tidak normal (kelebihan) sebagai pelampiasan, mengarah ke obesitas,
  - f) perilaku makan yang tidak normal (kekurangan) sebagai bentuk penarikan diri dan kehilangan berat badan secara tiba-tiba, kemungkinan berkombinasi dengan tanda-tanda depresi,
  - g) meningkatnya kecenderungan perilaku berisiko tinggi, seperti menyetir dengan tidak hati-hati dan berjudi,
  - h) meningkatnya agresivitas, vandalisme, dan kriminalitas,
  - i) menurunnya kualitas hubungan interpersonal dengan keluarga dan teman, dan
  - j) kecenderungan untuk melakukan bunuh diri.



Penulis menilai gejala-gejala stres berdasarkan pengamatan terhadap perilaku yang dilakukan oleh karyawan pada jam kerja. Perilaku menunda pekerjaan biasanya dilakukan dengan mengalihkan pekerjaan melalui bermain *game*, merokok di balkon, dan keluar kantor pada jam kerja sekedar untuk menghirup udara segar. Tidak efektifnya komunikasi antar karyawan dapat dilihat dari seringnya miskomunikasi dan hasil kerja yang tidak sesuai dengan *brief* yang diberikan. Hilangnya spontanitas dan kreativitas penulis nilai dari lamanya proses kerja yang dilakukan dan kurangnya ide-ide baru dalam hal pekerjaan. Hal tersebut biasanya dialami oleh staf desain dan fotografer. Kebosanan biasanya dialami para karyawan pada pukul 14.00 hingga pukul 17.00 (jam pulang kantor). Hal tersebut diakibatkan oleh aktivitas kerja monoton yang telah dilakukan selama berjam-jam.

Perilaku-perilaku di atas mengindikasikan adanya stressor (penyebab stress) pada lingkungan kerja kantor Jendela.id. Jika dibiarkan tentunya dapat mengakibatkan stress tingkat lanjut dan dapat mempengaruhi produktivitas karyawan. Lingkungan fisik sebagai faktor eksternal yang dapat mempengaruhi stres, dalam hal ini desain ruang kerja diharapkan dapat menjadi solusi akan hal tersebut. Penulis mencoba menghadirkan lingkungan fisik yang dapat mengurangi stress yang terjadi pada karyawan di lingkungan kerja. Faktor penting dalam lingkungan kerja fisik yang dapat berdampak pada karyawan dapat dibagi menjadi beberapa area yang luas, seperti, suasana ruang, pengaturan spasial, dan desain arsitektural. Suasana ruang mengacu pada faktor-faktor seperti kebisingan, suhu, kualitas udara, dan getaran. Pengaturan spasial mengacu pada faktor-faktor seperti tata letak kantor, tingkat ketertutupan, dan kedekatan dengan kantor (Evans, Johansson & Carrere, 1994). Desain arsitektural mengacu pada elemen seperti pencahayaan atau keberadaan jendela (Evans, Johansson & Carrere, 1994).

Pada perancangan ini, penulis menggunakan pendekatan gabungan dari pendekatan konsep biofilik yang dibalut dengan pendekatan kubisme. Biofilik merupakan pendekatan desain yang menciptakan hubungan antara

ruang dengan alam. Hubungan tersebut berupa kehadiran unsur-unsur alam, seperti pencahayaan, penghawaan, suasana, bentuk-bentuk alam, material, dan elemen alam lain. Konsensus telah dicapai bahwa pengalaman lingkungan alam dikaitkan dengan peningkatan kesejahteraan psikologis dan pengurangan faktor risiko beberapa jenis penyakit mental (Bratman, dkk., 2019). Konsep biofilik tersebut diaplikasikan dengan pendekatan kubisme. Kubisme merupakan aliran seni yang mempunyai ciri khas menyederhanakan objek ke dalam bentuk-bentuk geometris. Orang-orang yang bekerja di lingkungan yang didekorasi dengan seni yang menarik secara estetis biasanya mengalami lebih sedikit stres dan kemarahan dalam menanggapi frustrasi terkait tugas, dan dengan demikian membantu membangun tempat kerja yang lebih kolaboratif dan menyenangkan (Rachel Smith, 2016). Secara khusus, estetika seni yang membangkitkan semangat, terutama gambar dari alam, diyakini dapat mengurangi stres dan kemarahan di lingkungan kerja (Kweon, Ulrich, Walker, & Tassinary, 2008). Estetika dari pendekatan kubisme diharap mampu membantu pengaplikasian konsep biofilik ke dalam ruang secara visual.

Jendela.id dijadikan penulis sebagai objek dari perancangan ini. Pemilihan Jendela.id sebagai objek perancangan didasarkan pada kedekatan penulis dengan objek perancangan. Penulis di sini selain sebagai peneliti, juga merupakan mantan karyawan yang pernah bekerja di Jendela.id. Hal tersebut memberikan kemudahan bagi penulis untuk mendapatkan data yang maksimal dan pengalaman empiris sebagai pengguna ruang.

## **B. Rumusan Masalah**

Terdapat beberapa perumusan masalah pada perencanaan dan perancangan ini. Adapun rumusan masalah tersebut antara lain:

1. Bagaimana mendesain ruang kerja kantor Jendela.id dengan mempertimbangkan faktor-faktor penyebab stress karyawan?
2. Bagaimana mendesain suasana ruang, pengaturan spasial, dan desain arsitektural kantor Jendela.id menjadi lingkungan fisik yang dapat mengurangi stress kerja pada karyawan?

### C. Hipotesis

Menciptakan hubungan dengan elemen alam luar menjadi pendekatan yang sering digunakan untuk mencari bantuan dari kehidupan perkotaan yang penuh tekanan (Hartig dan Kahn, 2016). Hal tersebut dikarenakan manusia memiliki kedekatan bawaan dengan alam karena manusia terutama terpapar oleh alam selama proses evolusi (Ulrich, dkk., 1991; Wilson, 1984). Konsensus telah dicapai bahwa pengalaman lingkungan alam dikaitkan dengan peningkatan kesejahteraan psikologis dan pengurangan faktor risiko beberapa jenis penyakit mental (Bratman, dkk., 2019). Efek paparan lingkungan alam pada manfaat restoratif telah dieksplorasi melalui banyak jalur dengan dua teori dominan dari perspektif psikologi lingkungan (Browning dan Alvarez, 2019). Teori tersebut yaitu *attention restoration theory* (ART) (Kaplan, 1995) dan *stress reduction theory* (SRT) (Ulrich, 1991). ART mengusulkan bahwa lingkungan alam dengan "daya tarik lembut" dapat mengisi kembali kapasitas kognitif orang dan dengan demikian mengurangi kelelahan mental mereka dan meningkatkan fokus dan perhatian mereka (Kaplan, 1995). Sedangkan SRT menyarankan bahwa paparan alam mengaktifkan parasimpatis pada sistem saraf dan memfasilitasi pemulihan stres psikofisiologis karena preferensi bawaan kita untuk lingkungan alam yang dikembangkan melalui evolusi (Ulrich, 1991). Meskipun kedua teori ini memperdebatkan mekanisme bagaimana alam mempengaruhi kesehatan manusia, keduanya menekankan bahwa paparan lingkungan alam dapat meningkatkan kapasitas pemulihan, termasuk pemulihan perhatian dan pemulihan stres psikofisiologis (Markevych, dkk., 2017). Saat ini, urbanisasi membuat aksesibilitas terhadap alam biasanya terbatas.

Sebuah konsep desain yang sering menjadi rujukan untuk menyatukan ruang dengan alam adalah konsep desain biofilik. Desain biofilik menyembuhkan manusia dan memotivasi kinerja serta produktivitasnya melalui lingkungan yang terhubung dengan alam (Erbay, 2018).

Kata biofilia berasal dari dua kata Yunani "*bio*", yang berarti kehidupan, dan "*filia*", yang berarti "cinta" atau "kekasih". Psikolog Eric Fromm adalah orang pertama yang memperkenalkan konsep ini. Biofilia, dengan demikian, dapat didefinisikan sebagai "cinta untuk semua makhluk hidup" (Bayraktaroğlu, 2014). Dalam bukunya *The Secret Garden of Nature*, ahli biologi Amerika Edward O. Wilson mendefinisikan biofilia sebagai "kecenderungan lahir menuju kehidupan dan siklus hidup" (Wilson, 1996). Desain biofilik menarik perhatian ke sisi emosional manusia dan keadaan bahwa manusia beradaptasi lebih baik dalam lingkungan di mana terdapat elemen dan desain yang menjadi satu dengan, atau mencerminkan alam.

Selain dengan memberikan ruang yang terkoneksi dengan alam, beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa adanya *artwork* atau karya seni di dalam ruang dapat mengurangi stress. Orang-orang yang bekerja di lingkungan yang didekorasi dengan seni yang menarik secara estetis biasanya mengalami lebih sedikit stress dan kemarahan dalam menanggapi frustrasi terkait tugas, dan dengan demikian membantu membangun tempat kerja yang lebih kolaboratif dan menyenangkan (Rachel Smith, 2016). Secara khusus, estetika seni yang membangkitkan semangat, terutama gambar dari alam, diyakini dapat mengurangi stres dan kemarahan di lingkungan kerja (Kweon, Ulrich, Walker, & Tassinary, 2008).

Menanggapi hal di atas, penulis ingin mencoba memposisikan seni sebagai media pendukung dalam pengaplikasian konsep biofilik ke dalam ruang kerja. Penulis memilih aliran seni kubisme sebagai pendekatan dalam proses eksekusi desain. Pemilihan pendekatan kubisme dikarenakan aliran seni ini memiliki konsep menyederhanakan objek dan memecahnya menjadi bentuk geomteris. Hal tersebut diharap mampu membantu penerapan konsep biofilik ke dalam ruang kerja dengan cara menyederhanakan bentuk alam melalui pendekatan kubisme ke dalam ruang. Selain itu, berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, bentuk-bentuk geometri dapat merangsang sisi psikologis subjek yang melihatnya. Bentuk geometris

sederhana, seperti; persegi, segitiga, dan lingkaran dapat memberikan efek dan makna emosional yang berbeda.

Menarik untuk disimak penggunaan pendekatan kubisme pada penerapan biofilik ke dalam ruang. Dua gagasan yaitu biofilik dan karya seni ini memiliki persamaan manfaat dalam permasalahan mengurangi stress pengguna ruang. Kubisme mempunyai konsep besar berupa memecah, memfragmentasi, dan menyederhanakan bentuk objek ke dalam bentuk karya seni. Hal tersebut diharap dapat mendukung pengaplikasian konsep biofilik ke dalam ruang. Bentuk-bentuk dari alam nantinya melalui pendekatan kubisme dapat dirubah menjadi elemen ruang, baik elemen pembentuk maupun elemen dekoratif.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

1. Tujuan penciptaan
  - a. Menghadirkan desain ruang kerja dengan mempertimbangkan faktor-faktor penyebab stres dan dapat mengakomodir aktivitas kerja karyawan dengan baik.
  - b. Merancang suasana ruang, pengaturan spasial, dan desain arsitektural kantor yang dapat mengurangi stress kerja pada karyawan.
2. Manfaat penciptaan
  - a. Sebagai produk Tugas Akhir berupa Tesis sebagai syarat kelulusan bagi penulis pada Program Magister Penciptaan Seni Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
  - b. Bagi pelaku bisnis: Dapat menjadi solusi terhadap pendekatan desain ruang yang dapat mengurangi stress dan meningkatkan produktivitas karyawan.
  - c. Bagi peneliti lain: Dapat menambah wawasan dan informasi tentang pendekatan desain interior ruang yang mempertimbangkan stress pengguna ruang.