

**Naskah Publikasi**

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

**Publication Manuscript**

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

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Magister  
Program Pascasarjana, Jurusan Penciptaan Seni  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Disusun Oleh:  
**Noor Fatih Ario Wicaksono**  
**1921209411**

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

# 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*

## PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan aspek penting yang juga harus diperhatikan selayaknya kesehatan fisik. 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 stres seseorang juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. 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 karena dapat mempengaruhi produktivitas karyawan. Produktivitas kerja karyawan menjadi tolak ukur bagi setiap perusahaan dalam menjalankan kegiatan usahanya baik dari segi kualitas maupun kuantitas produk. Perusahaan tidak cukup dengan hanya memiliki modal besar saja untuk mencapai tujuannya tetapi perusahaan perlu memperhatikan faktor produksi lain, yaitu alam, tenaga kerja, dan keahlian. Faktor-faktor 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. 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 dimana gejala-gejala tersebut termasuk dalam gejala stres seperti yang disebutkan oleh Beehr dan Newman (dalam Waluyo, 2009).

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 stres) 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 menggunakan pendekatan gabungan dari pendekatan konsep biofilik yang dibalut dengan pendekatan kubisme yang bertujuan untuk dapat mengurangi stress kerja pada karyawan. Pemilihan konsep biofilik dikarenakan koneksi dengan alam dapat mengurangi stres. Menciptakan hubungan dengan elemen alam luar menjadi pendekatan yang sering digunakan untuk mencari bantuan dari kehidupan perkotaan yang penuh tekanan (Hartig dan Kahn, 2016). Sedangkan kubisme dipilih untuk mewakili kehadiran karya seni di dalam ruang. 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). 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.

Pemilihan pendekatan kubisme dikarenakan aliran seni ini memiliki konsep menyederhanakan objek dan memecahnya menjadi bentuk geometris. 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 stres 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.

## METODE PENCIPTAAN

Penulis menggunakan metode *design thinking* dalam penelitian ini. Metode ini melibatkan serangkaian tahapan yang akan membantu dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada. Proses tahapan-tahapan tersebut merupakan hasil pemikiran *divergent* (berlainan, berbeda, bebas, liar) dan *convergent* (memusat, penyempitan, menuju pada satu titik yang sama). Tahapan-tahapan tersebut di antaranya; *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Tahap *empathize* dilewati penulis dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap pengguna ruang, dalam hal ini karyawan kantor Jendela.id. Observasi dan wawancara mengacu pada pengumpulan data fisik ruangan dan kepuasan para karyawan terhadap desain kantor yang ada.

Selanjutnya merupakan tahap *define*, dimana pada tahap ini penulis melakukan penetapan atau pemfokusan terhadap tujuan yang akan dicapai. Data-data seperti data lapangan dan data literatur dianalisis hingga pada akhirnya memunculkan beberapa rumusan masalah.

Tahap ketiga adalah *ideate*. Pada tahap ini, akan banyak bermunculan ide-ide dasar yang terus dikembangkan dengan cara membuat sketsa-sketsa awal dan alternatifnya kemudian muncul apa saja yang dibutuhkan untuk perancangan ini. Setelah brainstorming munculah ide-ide terciptanya desain dan pemecahan masalah yang dihadapi, kemudian ini akan menghasilkan aplikasi dan berlanjut pada pengembangan-pengembangan desain.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan *prototype*. Tahap membuat desain 3d yang akan diuji kesesuaiannya berdasarkan konsep, tujuan, dan solusi agar dapat diketahui apakah desain perancangan ini sudah berhasil menjawab atau memecahkan permasalahan.

Tahap terakhir adalah *test*, tahap yang dilakukan sebagai bentuk kritik desain, masukan-masukan dari pengguna ruang atau pemimpin kantor, serta evaluasi dari perancangan desain yang telah dibuat. Dalam tahap ini perancang meninjau kembali

apakah desain yang dirancang telah mampu memecahkan permasalahan ataukah belum.

Instrumen ukur dalam pengukuran pengaruh desain biofilik dengan pendekatan kubisme terhadap stress karyawan menggunakan angket. Hasil pengukuran pengaruh perubahan dari desain kantor *existing* kepada desain kantor biofilik inilah yang nantinya diharap dapat memperkuat hipotesa bahwa perancangan ini mampu mengurangi stres karyawan.

Prosedur *test* menggunakan teknologi VR (*virtual reality*). Hal ini dimaksudkan untuk memberikan simulasi kepada *user* tentang desain yang telah dirancang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil dan Pembahasan Desain

#### a. Ruang Kerja Staff

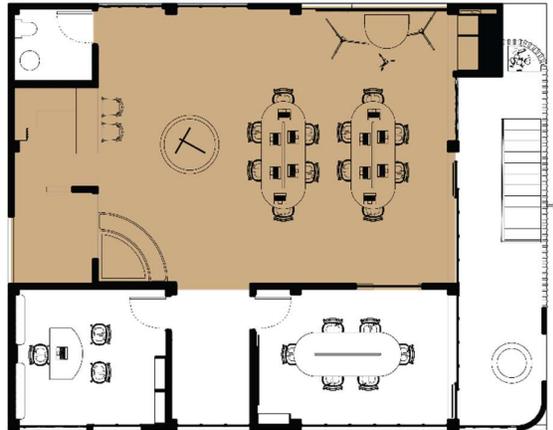
Pada desain ruang kerja staf eksisting, terlihat kurangnya koneksi alam dengan ruangan, dimana tidak adanya akses yang baik terhadap alam luar. Penataan ruang juga terlihat tidak tertata dan dapat merangsang stress pada pengguna ruang.



Gambar 1. Ruang kerja staf eksisting.

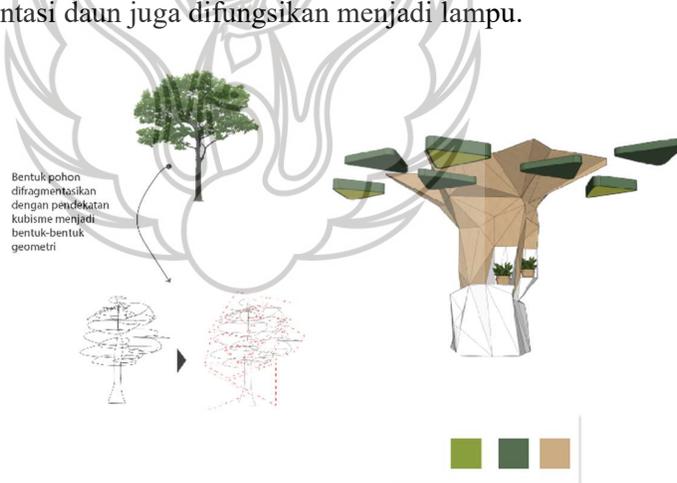
Sumber: Penulis, 2022.

Layout yang digunakan pada desain ruang kerja staf merupakan layout yang telah melalui proses pemilihan alternatif desain sebelumnya. Layout tersebut selanjutnya diisi dengan elemen pengisi ruang juga yang telah terpilih pada proses pemilihan alternatif desain.



Gambar 2. Layout Ruang kerja staf.  
Sumber: Penulis, 2022.

Hasil dari pendekatan kubisme pada penerapan *natural analogues* yang berupa penganalogian bentuk pohon difragmentasi menjadi elemen ruang dan elemen estetis dominan pada ruang. Daun dari pohon pun difragmentasi dan menjadi elemen dekoratif pada *ceiling*. Selain itu, fragmentasi daun juga difungsikan menjadi lampu.



Gambar 3. Fragmentasi bentuk pohon ke dalam elemen ruang.  
Sumber: Penulis, 2022.



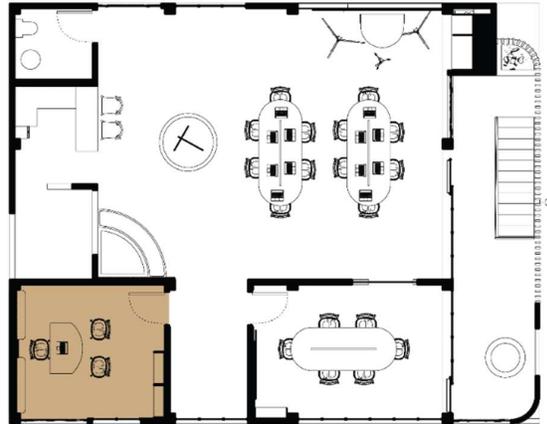
Gambar 4. Hasil desain ruang staf dan penerapan fragmentasi pohon ke dalam ruang.  
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 5. Hasil desain ruang staf dan penambahan bukaan.  
Sumber: Penulis, 2022.

#### **b. Ruang CEO**

Layout yang digunakan pada desain ruang kerja CEO merupakan layout yang telah melalui proses pemilihan alternatif desain sebelumnya. Layout tersebut selanjutnya diisi dengan elemen pengisi ruang juga yang telah terpilih pada proses pemilihan alternatif desain.



Gambar 6. Layout ruang CEO.  
 Sumber: Penulis, 2022.

Bukan pada desain ruang CEO menggunakan bukan dari alternatif rencana dinding yang telah dipilih pada proses pemilihan alternatif desain. Pengisi ruang yang merupakan analogi dari bentuk alam melalui pendekatan kubisme diterapkan pada ruang mengikuti layout yang telah ditetapkan.



Gambar 7. Hasil desain ruang CEO dan penerapan *backdrop* analogi bentuk pohon  
 Sumber: Penulis, 2022



Gambar 8. Penerapan desain meja kerja analogi daun pada ruang CEO.  
 Sumber: Penulis, 2022.

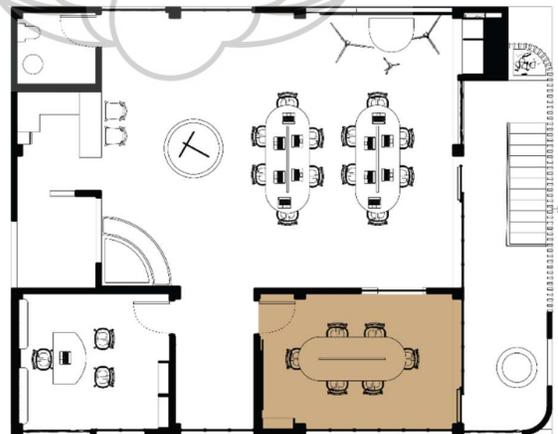
**c. Ruang Meeting**

Pada desain ruang kerja rapat eksisting, terlihat tidak adanya koneksi alam dengan ruangan, dimana tidak adanya akses yang baik terhadap alam luar. Jendela merupakan satu-satunya akses yang memungkinkan masuknya pencayahaan alami tertutup oleh lemari.



Gambar 9. Tidak adanya akses untuk pencayahaan dan penghawaan alami pada ruang rapat eksisting.  
Sumber: Penulis, 2022.

Layout yang digunakan pada desain ruang rapat merupakan layout yang telah melalui proses pemilihan alternatif desain sebelumnya. Layout tersebut selanjutnya diisi dengan elemen pengisi ruang juga yang telah terpilih pada proses pemilihan alternatif desain.

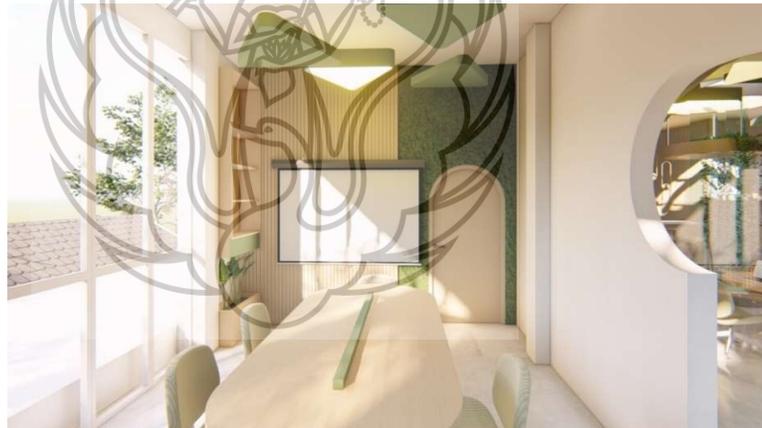


Gambar 10. Layout ruang rapat.  
Sumber: Penulis, 2022.

Penambahan bukaan pada ruang mengikuti rencana dinding yang telah dipilih melalui pemilihan alternatif desain. Pengisi ruang berupa furniture dan elemen estetis hasil analogi bentuk alam melalui pendekatan kubisme diterapkan mengikuti layout yang telah ditetapkan.



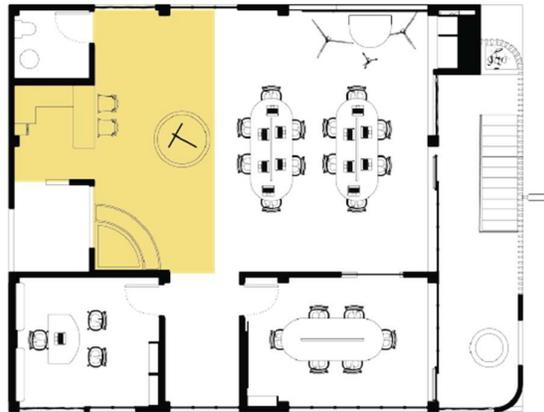
Gambar 11. Hasil desain ruang rapat dan penerapan elemen pengisi ruang  
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 12. Hasil desain ruang rapat dan penambahan bukaan.  
Sumber: Penulis, 2022

#### d. *Pantry dan Lounge*

*Pantry dan Lounge* merupakan area yang digunakan untuk melakukan kegiatan relaksasi oleh para karyawan. letak area ini berdekatan dan berhubungan langsung dengan area kerja staf.



Gambar 13. Letak area *pantry* dan *lounge*.  
Sumber: Penulis, 2022.

Pada bagian *pantry* terdapat meja bar untuk keperluan makan dan minum karyawan. *Pantry* juga bersebalahan langsung dengan toilet. Pada lantai di depan toilet, penulis menggunakan pasir dan pijakan kaki sebagai akses masuk menuju toilet. Hal tersebut dilakukan untuk menambah koneksi dengan alam melalui kehadiran material alami.



Gambar 14. Meja bar *pantry* dan penggunaan material pasir pada akses masuk toilet.  
Sumber: Penulis, 2022.

Pada bagian *lounge*, terdapat *bench* untuk dapat digunakan oleh karyawan bersantai. *Bench* tersebut juga dilengkapi dengan penambahan vegetasi yang menjadi *center*.



Gambar 15. *Bench* pada area *lounge*.  
Sumber: Penulis, 2022.

Selain itu, pada area *pantry* dan *lounge* juga diberi sebuah instalasi berupa kaca yang disusun sedemikian rupa menyerupai bentuk dari air terjun. Pada bagian bagian bawah instalasi terdapat air sebagai unsur dari alam yang coba dihadirkan penulis. Instalasi tersebut diharapkan dapat memberi efek relaksasi pada karyawan.



Gambar 16. Desain Instalasi pada area *pantry* dan *lounge*.  
Sumber: Penulis, 2022.



Gambar 17. Penyedehanaan bentuk air terjun ke dalam desain instalasi.  
Sumber: Penulis, 2022.

Pada desain ruang kerja staf eksisting, terlihat kurangnya koneksi alam dengan ruangan, dimana tidak adanya akses yang baik terhadap alam luar. Penataan ruang juga terlihat tidak tertata dan dapat merangsang stres pada pengguna ruang.

## 2. Hasil Tes

Data dalam *test* desain ini diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa angket yang ditujukan kepada 12 karyawan Jendela.id sebagai responden. Terdapat 2 aspek yang hendak divalidasi yaitu; validasi penerapan konsep biofilik dan validasi penerapan pendekatan kubisme. Aspek tersebut digunakan untuk mengetahui respon pengguna ruang terhadap hasil perancangan ruang kerja biofilik dengan pendekatan kubisme dalam upaya mengurangi stres pada karyawan. Dua aspek yang dinilai tersebut selanjutnya dijabarkan menjadi beberapa indikator dan kemudian diwakili oleh 22 pernyataan yang nantinya direspon oleh responden dengan penilaian sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Berdasarkan hasil tes, aspek validasi penerapan konsep biofilik pada desain ruang kerja dapat dikatakan telah tervalidasi. Adapun persentasenya rata-ratanya sebagai berikut; 59,4% karyawan setuju, 36,6 sangat setuju, 3% kurang setuju, 1% tidak setuju.

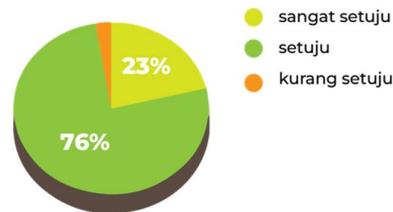
Validasi Penerapan Konsep Biofilik



Gambar 18. Hasil rata-rata penilaian validasi penerapan konsep biofilik.  
Sumber: Penulis, 2022.

Begitu juga untuk aspek validasi penerapan pendekatan kubisme pada desain ruang kerja ini juga dapat dikatakan telah tervalidasi. Adapun persentasenya rata-ratanya sebagai berikut; 23% karyawan setuju, 76 sangat setuju, 1% kurang setuju, 0% tidak setuju.

Validasi Penerapan Pendekatan Kubisme



Gambar 19. Hasil rata-rata penilaian validasi penerapan pendekatan kubisme.  
Sumber: Penulis, 2022.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Sebagai upaya untuk menciptakan ruang kerja yang dapat mengurangi stres, penulis merancang ruang kerja dengan konsep biofilik dan dengan pendekatan kubisme. Biofilik merupakan konsep desain penyembuhan yang mengintegrasikan alam ke dalam ruang. Menciptakan hubungan dengan elemen alam luar menjadi pendekatan yang sering digunakan untuk mencari bantuan dari kehidupan perkotaan yang penuh tekanan. Sedangkan pendekatan kubisme dipilih untuk memfragmentasikan unsur alam ke dalam ruang dalam upaya penerapan konsep biofilik yang telah ditetapkan. Diharapkan dengan melalui pendekatan kubisme pada penerapan konsep biofilik dapat menciptakan estetika serupa karya seni yang diterapkan pada elemen ruang.

Dari hasil *test* desain yang telah dilakukan, melalui persepsi visual oleh para responden, penerapan konsep biofilik dengan pendekatan dinilai berhasil diterapkan dan berpotensi mengurangi stres karyawan. Mayoritas responden menyatakan setuju terhadap hipotesa mengenai penerapan konsep biofilik dengan pendekatan kubisme dapat menciptakan ruang kerja yang mampu mengurangi stres karyawan. Meskipun demikian, karena keterbatasan waktu dan biaya, metode tes desain yang digunakan masih dalam tes melalui persepsi visual. Hal tersebut mungkin belum mampu dengan maksimal mengukur efek menurunnya stres pada desain yang telah dirancang. Tes desain yang ideal untuk mengukur stres pada ruang semestinya dengan menghadirkan responden ke dalam ruang secara langsung dan dengan mengukur tingkat stres melalui pengukuran variabilitas denyut jantung, denyut jantung, tingkat konduktansi kulit, dan tekanan darah.

## Saran

Pada perancangan ini banyak sekali aspek yang harus diperhatikan oleh penulis, dalam hal pengumpulan data hingga proses *prototyping* dan *test*, memerlukan waktu yang tidak sedikit dalam pelaksanaannya. Sempitnya waktu menjadi sebuah halangan dalam merancang proyek ini. Oleh sebab itu diperlukan manajemen yang baik dalam melakukan perancangan.

Metode *test* melalui persepsi visual mungkin mempunyai kelemahan, di antaranya; terciptanya pengalaman yang tidak maksimal dari pengguna terhadap ruang yang telah dirancang. Perlu adanya metode *test* yang dapat menciptakan pengalaman yang maksimal terhadap hasil rancangan sehingga penilaian dapat dinilai dengan lebih konkret.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bodin-Danielsson & Bodin. (2008). *Office Type in Relation to Health, Well-Being, and Job Satisfaction Among Employees*. Swedia: Sage Publications.
- Danielsson, M., Heimerson, I., Lundberg, U., Perski, A., Stefansson, C.-G., Akerstedt, T. (2012). *Psychosocial stress and health problems: Health in Sweden: The National Public Health Report 2012*. Bab 6. Skandinavia J. Kesehatan Masyarakat 40 (9 Suppl), 121–134.
- Goleman, Daniel. (2002). *Emotional Intelligence* (terjemahan). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hartig, T. & Kahn, P.H. (2016). *Living in cities, naturally*. Science (New York, NY) 352, 938.
- Rachel Smith. (2016). *Expert Insights, Art in The Workplace: Why You Need It and How to Choose It*. Diakses Maret 24, 2022, dari <https://www.workdesign.com/2016/10/art-workplace-need-choose>.
- Stansfeld, S. & Candy, B. (2006). *Psychosocial work environment and mental health—a metaanalytic review*. Scand. J. Work Environ. Health 32, 443–462
- Waluyo, Minto. (2009). *Psikologi Teknik Industri*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wirawan, P. J., Haris, I. A., & Suwena, K. R. (2019). *Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Bagian Produksi Pada Pt. Tirta Mumbul Jaya Abadi Tahun 2016*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 10(1), 305. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v10i1.20149>