

**PERANCANGAN INTERIOR WELLNESS CENTER DI
JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIORAL*
*DESIGN***



SKRIPSI

Oleh:

Nasibah Hasna Nurazizah

NIM 2212504023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Jakarta merupakan kota metropolitan yang dikenal dengan mobilitas tinggi, tekanan pekerjaan, serta padatnya aktivitas sehari-hari. Kondisi tersebut dapat menyebabkan meningkatnya tingkat stres pada masyarakatnya. Kehidupan modern juga tidak terlepas dari ketergantungan terhadap teknologi dan sistem berbasis kemudahan, yang mendorong terbentuknya gaya hidup *sedentary* dan berdampak negatif terhadap kesehatan fisik maupun mental. Oleh karena itu, diperlukan perancangan fasilitas *wellness* yang holistik untuk mawadahi pemulihan fisik dan psikologis serta mendorong penerapan gaya hidup yang lebih sehat. Perancangan interior *wellness center* dengan pendekatan *behavioral design* bertujuan untuk menciptakan ruang yang secara strategis dapat memengaruhi pola aktivitas dan interaksi sosial pengguna di Jakarta. Proses perancangan menggunakan metode Kilmer yang terdiri atas tahapan *commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate*. Pendekatan *behavioral design* diterapkan pada perencanaan ruang, *zoning*, desain sirkulasi, serta pemilihan elemen interior seperti material, warna, dan pencahayaan guna mendorong aktivitas fisik, menciptakan kenyamanan psikologis, dan menghadirkan pengalaman ruang yang menyeluruh. Hasil perancangan ini diharapkan mampu menghasilkan lingkungan yang fungsional, menarik, dan responsif terhadap perilaku pengguna, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat perkotaan.

Kata kunci: *desain interior, wellness center, behavioral design, Jakarta, gaya hidup sehat.*

ABSTRACT

Jakarta is a metropolitan city that is known for its high mobility, work pressure and dense daily activities. This may lead to the higher stress level of its inhabitants. Modern living is inevitably characterized by reliance on technology and convenience-based systems, which encourages sedentary lifestyle that is negative to physical and mental health. Therefore, a holistic wellness facility design is needed to facilitate physical and psychological recovery, and promote a healthier lifestyle. The interior design of a wellness center with a behavioral design approach aims to create a space that strategically affects the activity patterns and social interactions of the users in Jakarta. The design process is based on the Kilmer method which consists of the steps commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement and evaluate. The behavioral design approach is implemented in spatial planning, zoning, circulation design and the selection of interior elements (such as materials, colors and lighting) in order to foster physical activity, psychological comfort and a total spatial experience. The design outcome is expected to lead to a functional, attractive and behaviour-responsive environment that contributes to the improvement of urban community well-being.

Keywords: *interior design, wellness center, behavioral design, Jakarta, Healthy Lifestyle*

Skripsi berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR WELLNESS CENTER DI JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIORAL DESIGN* diajukan oleh Nasibah Hasna Nurazizah NIM 2212504023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 10 Juni dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NUPTK 7541765666130222

Pembimbing II/Anggota



Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars.

NUPTK 8656773674230242

Cognate/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 6461751652130042

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Desain
Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nasibah Hasna Nurazizah
NIM : 2212504023
Tahun lulus : 2026
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Juni 2026



Nasibah Hasna Nurazizah

NIM 2212504023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Perancangan Interior Wellness Center di Jakarta dengan Pendekatan *Behavioral Design***”. Penyusunan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Interior.

Selama proses penyusunan Skripsi ini tentu saja penulis tidak luput dari berbagai kendala dan tantangan yang menghadang. Namun berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral, doa, dan motivasi.
3. Pak Danang Febriyantoko, S.Sn., M. Des., selaku dosen pembimbing utama, atas arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti selama proses perancangan dan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Bu Mira Fitriana, S.Ars., M. Ars., selaku dosen pembimbing pendamping, atas saran dan motivasi yang diberikan.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Teman-teman Trah Mitro Suwignyo dan Filza, yang saling menyemangati dan meyakinkan satu sama lain selama proses penyusunan Skripsi ini.
7. Juga Viranti, Novia, dan Fara yang memberi dukungan dan motivasi untuk penulis.
8. Mas Atin dan Mas Tori yang banyak membantu selama proses penyusunan Tugas Akhir

Penulis menyadari bahwa Skripsi perancangan Wellness Center ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya. Akhir kata, rasa syukur penulis ungkapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Skripsi ini. penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat, pengetahuan, dan referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 1 Juni 2026

Penulis,

Nasibah Hasna Nurazizah

2212504023



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	6
BAB II.....	8
PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang Akan Didesain.....	8
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang Akan Digunakan sebagai Pendekatan.....	9
B. Program Desain (Programming).....	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Fokus Desain / Sasaran Desain.....	17
3. Data.....	18
a. Deskripsi Umum Proyek.....	18
b. Data Non Fisik.....	19
c. Data Fisik.....	23

d. Data Literatur.....	26
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	38
BAB III.....	45
PERMASALAHAN DESAIN.....	45
A. Pernyataan Masalah.....	45
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	45
BAB IV.....	50
PENGEMBANGAN DESAIN.....	50
A. Alternatif Desain.....	50
1. Alternatif Estetika Ruang.....	50
2. Alternatif Penataan Ruang.....	60
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	69
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	76
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	81
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	87
C. Hasil Desain.....	87
BAB V.....	101
PENUTUP.....	101
A. Kesimpulan.....	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	107
A. Surat Izin Penggunaan Proyek.....	107
B. Poster Ideasi.....	108
C. Gambar Perspektif Manual.....	109
D. Presentasi Desain / Publikasi / Pameran.....	111
E. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Interior.....	114
F. Gambar Kerja.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Desain Killmer.....	3
Gambar 2.1 Lokasi Perancangan.....	19
Gambar 2.2 Data Site.....	23
Gambar 2.3 Data Tata Letak Ruang.....	25
Gambar 2.4 Data Tata Letak Ruang 2.....	25
Gambar 2.5 Ergonomi Receptionist.....	26
Gambar 2.6 Ergonomi Retail.....	26
Gambar 2.7 Ergonomi Bar Counter.....	27
Gambar 2.8 Ergonomi Cafe Seating.....	28
Gambar 2.9 Ergonomi Lavatory.....	28
Gambar 2.10 Ergonomi Toilet.....	29
Gambar 2.11 Ergonomi Urinoir.....	29
Gambar 2.12 Ergonomi Shower Room.....	29
Gambar 2.13 Ergonomi Jacuzzi.....	30
Gambar 2.14 Ergonomi Sauna.....	30
Gambar 2.15 Ergonomi Spa.....	30
Gambar 2.16 Ergonomi Reflexology.....	31
Gambar 2.17 Ergonomi Gym.....	31
Gambar 2.18 Ergonomi Office.....	32
Gambar 2.18 Ergonomi Office.....	33
Gambar 3.1 Diagram permasalahan desain.....	45
Gambar 3.2 Konsep desain.....	46
Gambar 3.3 Gaya dan Tema desain.....	47
Gambar 3.4 Behavioral Design Theory.....	48
Gambar 3.5 Sketsa Ideasi.....	49
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang.....	50

Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	51
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	52
Gambar 4.3 Elemen Dekoratif Lantai.....	53
Gambar 4.4 Elemen Dekoratif Dinding.....	55
Gambar 4.5 Material Dekoratif Dinding.....	56
Gambar 4.5 Elemen Dekoratif Plafon.....	57
Gambar 4.5 Elemen Dekoratif Plafon.....	58
Gambar 4.6 Komposisi Warna.....	59
Gambar 4.7 Komposisi Material.....	60
Gambar 4.8 Diagram Matrix Lantai 1.....	61
Gambar 4.9 Diagram Matrix Lantai 2.....	62
Gambar 4.10 Bubble Diagram Lantai 1.....	62
Gambar 4.11 Bubble Diagram.....	63
Gambar 4.12 Bubble Plan Lantai 1.....	64
Gambar 4.13 Alternatif 1 Bubble Plan Lantai 2.....	64
Gambar 4.13 Alternatif 2 Bubble Plan Lantai 2.....	65
Gambar 4.14 Alternatif Block Plan dan Sirkulasi Lantai 1.....	65
Gambar 4.15 Alternatif 1 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2.....	66
Gambar 4.16 Alternatif 2 Block Plan dan Sirkulasi Lantai 2.....	66
Gambar 4.17 Layout Lantai 1 Alternatif 1 (terpilih).....	67
Gambar 4.18 Layout Lantai 1 Alternatif 2.....	67
Gambar 4.19 Layout Lantai 2 Alternatif 1.....	68
Gambar 4.20 Layout Lantai 2 Alternatif 2 (terpilih).....	68
Gambar 4.21 Rencana Lantai 1.....	69
Gambar 4.22 Rencana Lantai 2.....	69

Gambar 4.28 Rencana Dinding 6.....	73
Gambar 4.29 Rencana Dinding 7.....	73
Gambar 4.30 Rencana Dinding 8.....	73
Gambar 4.31 Rencana Dinding 9.....	74
Gambar 4.32 Rencana Plafon 1.....	75
Gambar 4.33 Rencana Plafon 2.....	75
Gambar 4.34 Furniture.....	76
Gambar 4.35 Reflexology Room.....	87
Gambar 4.36 Staff Office Room.....	88
Gambar 4.37 Spa Room.....	88
Gambar 4.38 Gym 1.....	89
Gambar 4.39 Gym 2.....	89
Gambar 4.40 Gym 3.....	90
Gambar 4.41 Pilates Room 1.....	90
Gambar 4.42 Pilates Room 2.....	91
Gambar 4.43 Pilates Room 3.....	91
Gambar 4.44 Pilates Room 4.....	92
Gambar 4.45 Sauna Room.....	92
Gambar 4.46 Jacuzzi.....	93
Gambar 4.47 Lavatory.....	93
Gambar 4.48 Mushola 1.....	94
Gambar 4.49 Mushola 2.....	94
Gambar 4.50 Retail Area.....	95
Gambar 4.51 Cafe Area.....	95
Gambar 4.52 Lounge 1.....	96
Gambar 4.53 Lounge 2.....	96
Gambar 4.54 Layout Keseluruhan 1.....	97
Gambar 4.55 LAyout Keseluruhan 2.....	97

Gambar 4.56 gym rack.....	98
Gambar 4.57 locker.....	98
Gambar 4.58 pilates rack.....	99
Gambar 4.59 backdrop lounge.....	99
Gambar 4.60 Entrace Backdrop.....	100



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktivitas Pengguna Ruang.....	21
Tabel 2.2 Standar dan Kebutuhan Ruang Wellness Center.....	34
Tabel 2.3 Healing Environment.....	37
Tabel 2.4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	39
Tabel 3.1 Organisasi ruang.....	57
Tabel 3.2 Perhitungan Ruang.....	75
Tabel 3.3 Evaluasi Pemilihan Desain.....	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan kota metropolitan yang semakin terdigitalisasi telah mengubah pola hidup masyarakat secara signifikan. Aktivitas kerja, komunikasi, hiburan, hingga transaksi ekonomi kini didominasi oleh sistem berbasis teknologi yang meminimalkan pergerakan fisik. Kondisi ini memperkuat kecenderungan gaya hidup *sedentary* yang oleh *World Health Organization* (WHO, 2021) dikategorikan sebagai salah satu faktor risiko utama penyakit tidak menular secara global. Kurangnya aktivitas fisik tidak hanya berdampak pada peningkatan risiko penyakit kardiovaskular dan metabolik, tetapi juga berkontribusi terhadap stres kronis, kelelahan mental, serta penurunan kesejahteraan psikologis. Dalam konteks kota seperti Jakarta yang memiliki tingkat mobilitas tinggi, tekanan kerja intens, dan kepadatan aktivitas harian, pola hidup pasif semakin sulit dihindari. Fenomena ini menunjukkan bahwa permasalahan kesehatan perkotaan tidak lagi semata persoalan medis, tetapi juga persoalan spasial dan perilaku.

Wellness center sebagai fasilitas yang mengintegrasikan kebugaran fisik, relaksasi, dan pemulihan mental seharusnya mampu menjadi respons terhadap kondisi tersebut. Namun, sebagian besar fasilitas *wellness* yang ada masih berorientasi pada penyediaan fungsi dan citra estetis tanpa strategi desain yang secara sadar diarahkan untuk membentuk kebiasaan sehat pengguna. Ruang seringkali hanya menjadi wadah aktivitas, bukan instrumen perubahan perilaku. Padahal, tata ruang, sirkulasi, hierarki visual, pencahayaan, serta atmosfer interior memiliki kemampuan untuk mengarahkan keputusan, membangun rutinitas, dan mempengaruhi pola gerak secara tidak langsung. Ketiadaan pendekatan berbasis perilaku dalam perancangan fasilitas *wellness* mengindikasikan adanya kesenjangan antara

kebutuhan masyarakat akan perubahan gaya hidup dan cara ruang dirancang untuk mewadahi kebutuhan tersebut.

Berdasarkan urgensi tersebut, perancangan Interior *Wellness Center* di Jakarta dengan pendekatan *Behavioral Design* menjadi relevan dan strategis. Pendekatan ini menempatkan desain sebagai alat intervensi perilaku melalui pengolahan *zoning*, alur sirkulasi, stimulus visual, serta elemen sensoris yang dirancang untuk mendorong aktivitas fisik dan interaksi sosial secara alami. Dengan demikian, *wellness center* tidak hanya berfungsi sebagai tempat olahraga atau relaksasi, tetapi sebagai lingkungan terkontrol yang mampu membentuk kebiasaan sehat secara berkelanjutan. Proyek ini menjadi penting untuk dijadikan tugas akhir karena menawarkan kontribusi konseptual dalam pengembangan desain interior berbasis perilaku sekaligus memberikan solusi spasial terhadap permasalahan gaya hidup *sedentary* di lingkungan metropolitan.

B. Metode Desain

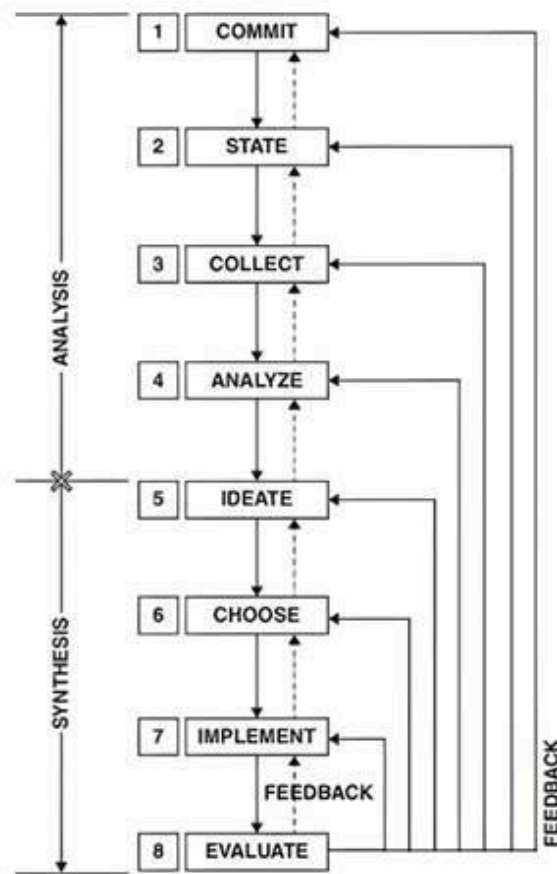
1. Proses Desain

Proses perancangan *Wellness Centre* ini menggunakan metode desain yang dikembangkan oleh Rosemary Killmer dan W. Otie Killmer dalam buku *Designing Interiors* (Killmer & Killmer, 2014). Metode ini menekankan proses pemecahan masalah secara sistematis dan terstruktur berdasarkan kondisi ruang serta kebutuhan pengguna. Dalam perancangan, metode ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada analisis yang jelas, logis, dan relevan dengan tujuan proyek.

Metode Killmer dan Killmer terdiri atas dua tahapan utama, yaitu tahap analisis (*analysis*) dan tahap sintesis (*synthesis*), yang dijabarkan ke dalam delapan langkah desain. Tahap analisis meliputi proses memahami konteks proyek, merumuskan permasalahan, mengumpulkan data terkait kondisi eksisting dan pengguna, serta melakukan analisis terhadap

permasalahan yang ditemukan. Selanjutnya, tahap sintesis mencakup pengembangan ide desain, pemilihan alternatif desain yang paling sesuai, implementasi konsep ke dalam rancangan, serta evaluasi terhadap hasil desain yang dihasilkan.

Berikut merupakan tahapan dan langkah-langkah desain yang dikembangkan oleh Rosemary Killmer dan W. Otie Killmer:



Gambar 1.1 Metode Desain Killmer
(sumber: Killmer & Killmer, 2014)

1) Tahapan Analisis

a) *Commit* (menerima & memahami proyek)

Commit adalah langkah awal pada tahap analisis, di mana desainer menerima, mengenali, dan berkomitmen terhadap proyek dan

masalah perancangan yang akan diselesaikan. Diawali dengan menetapkan lingkup proyek yang meliputi jenis bangunan, luas area, pengguna utama, dan tujuan umum perancangan. Selanjutnya mengidentifikasi batasan awal mengenai waktu, anggaran, regulasi, dan kondisi *existing*.

b) *State* (Merumuskan masalah)

Langkah kedua adalah *state*, yaitu merumuskan masalah umum pada perancangan menjadi lebih spesifik dan terukur. Desainer menyusun tujuan dan sasaran desain dengan jelas untuk mendefinisikan arah perancangan dan dapat dievaluasi pencapaiannya.

c) *Collect* (Mengumpulkan data)

Selanjutnya langkah pengumpulan data *existing* dan informasi yang berkaitan dengan sasaran dan tujuan perancangan yang meliputi data bangunan *existing* (ukuran, bentuk, orientasi, bukaan, struktur, sirkulasi bangunan), data pengguna (aktivitas, karakter, preferensi), dan data pendukung dari studi literatur mengenai teori perancangan, panduan ergonomi, peraturan teknis, dan preferensi desain.

d) *Analyze* (Menganalisis data)

Langkah terakhir dari tahap analisis adalah mengolah dan menafsirkan data fisik dan nonfisik yang sudah diperoleh sebelumnya. Mulai dari klarifikasi masalah, mengkaji kondisi fisik ruang, menentukan hubungan dan prioritas ruang, analisis aktivitas dan kebutuhan ruang pengguna, mengidentifikasi peluang dan potensi masalah dalam segi teknis maupun biaya. Hasil analisis data dapat berupa program ruang, *zoning* dan sirkulasi, *bubble diagram*, *diagram matrix*, kondisi lingkungan, dan analisis peluang dan masalah dengan SWOT.

2) Tahapan sintesis

a) *Ideate* (brainstorming)

Selanjutnya masuk tahap awal sintesis, yaitu ideasi dengan mengembangkan berbagai konsep perancangan yang meliputi skema material dan warna, suasana yang ingin diciptakan, sketsa ideasi, gaya perancangan, dan *layout*. Langkah ini menekankan kuantitas ide yang beragam yang nantinya akan diseleksi konsep yang terbaik.

b) *Choose* (Seleksi solusi terbaik)

Setelah menghasilkan berbagai alternatif konsep perancangan, desainer memilih solusi yang paling mendekati kriteria dengan membandingkan tiap alternatif berdasarkan fungsi, sirkulasi, kenyamanan, teknis, anggaran, fasilitas, dan keindahan. Alternatif konsep perancangan diseleksi hingga terpilih konsep utama yang nantinya akan dikembangkan lebih detail.

c) *Implement* (Pengembangan & penerapan desain)

Untuk memastikan konsep desain dapat divisualisasikan dengan akurat, konsep terpilih diimplementasikan melalui *prototype* terlebih dahulu dalam bentuk perspektif ruang desain 3D, penentuan material dan warna yang akan dipakai, pembuatan gambar kerja, serta spesifikasi teknis sebagai panduan pengerjaan di lapangan.

d) *Evaluate* (Evaluasi hasil desain).

Langkah terakhir adalah evaluasi pencapaian, yaitu menilai apakah implementasi desain benar-benar menjawab permasalahan ruang dan memenuhi tujuan di awal. Evaluasi dilakukan melalui peninjauan permasalahan-permasalahan sebelumnya agar memastikan bahwa solusi desain yang diciptakan bersifat solutif, efektif, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan. Jika proyek sudah dibangun, dapat dilanjutkan dengan meminta umpan balik kepada pengguna untuk mendapatkan respons pengguna dan kinerja ruang sebagai masukan untuk proyek selanjutnya.

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Tahapan ini merupakan fase awal dalam proses desain Kilmer yang mencakup *commit*, *state*, *collect*, dan *analyze*. Pada tahap *commit*, perancang menetapkan komitmen terhadap isu utama yang diangkat, yaitu meningkatnya gaya hidup *sedentary* dan tekanan kehidupan metropolitan yang berdampak pada kesehatan fisik serta mental masyarakat perkotaan. Komitmen ini sekaligus menentukan bahwa pendekatan yang digunakan adalah *Behavioral Design* sebagai strategi pembentukan perilaku sehat melalui ruang.

Tahap *state* dilakukan dengan merumuskan permasalahan desain secara spesifik, seperti bagaimana merancang *wellness center* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mampu mempengaruhi pola aktivitas dan interaksi pengguna. Permasalahan ini kemudian diperdalam melalui tahap *collect*, yaitu pengumpulan data berupa studi literatur mengenai konsep *wellness* dan *sedentary lifestyle*, kajian teori *Behavioral Design*, studi preseden proyek sejenis, serta analisis tapak dan karakteristik pengguna di Jakarta.

Data yang terkumpul selanjutnya diolah pada tahap *analyze* untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang, hubungan antar fungsi, pola sirkulasi, *zoning*, serta potensi penerapan elemen interior sebagai stimulus perilaku. Hasil analisis ini menjadi dasar konseptual dalam penyusunan strategi desain.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Tahapan ini mencakup fase *ideate* dan *choose* dalam proses Kilmer. Pada tahap *ideate*, berbagai alternatif gagasan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Ide-ide tersebut meliputi perancangan tata ruang yang mendorong pergerakan aktif, pengolahan sirkulasi yang mengarahkan pengguna melewati zona aktivitas fisik

sebelum menuju area relaksasi, serta penciptaan atmosfer ruang melalui pemilihan material, warna, dan pencahayaan yang mendukung kenyamanan psikologis.

Konsep *Behavioral Design* diterjemahkan ke dalam strategi spasial, seperti penggunaan *visual cue*, hierarki ruang, dan transisi antar zona untuk membentuk pengalaman ruang yang terstruktur. Dari beberapa alternatif konsep yang dihasilkan, tahap *choose* dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap tujuan perancangan, karakter lokasi, kebutuhan pengguna, serta kelayakan teknis dan estetika. Tahap ini menghasilkan konsep desain final yang akan dikembangkan lebih lanjut.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahapan ini mencakup fase *implement* dan *evaluate*. Pada tahap *implement*, konsep terpilih diwujudkan ke dalam bentuk desain yang lebih detail, meliputi perencanaan *layout* final, pengembangan gambar kerja, perancangan detail interior, serta pemilihan sistem material dan pencahayaan. Seluruh elemen dirancang secara terintegrasi agar mampu berfungsi sebagai pemicu perilaku sehat sesuai prinsip *Behavioral Design*.

Tahap *evaluate* dilakukan untuk menilai kesesuaian desain terhadap tujuan awal perancangan. Evaluasi mencakup efektivitas tata ruang dalam mendorong aktivitas fisik, kualitas pengalaman ruang yang dihasilkan, serta konsistensi penerapan pendekatan *Behavioral Design*. Melalui proses evaluasi ini, desain dipastikan tidak hanya memenuhi aspek estetika dan fungsional, tetapi juga memiliki dampak perilaku yang sesuai dengan isu yang diangkat.