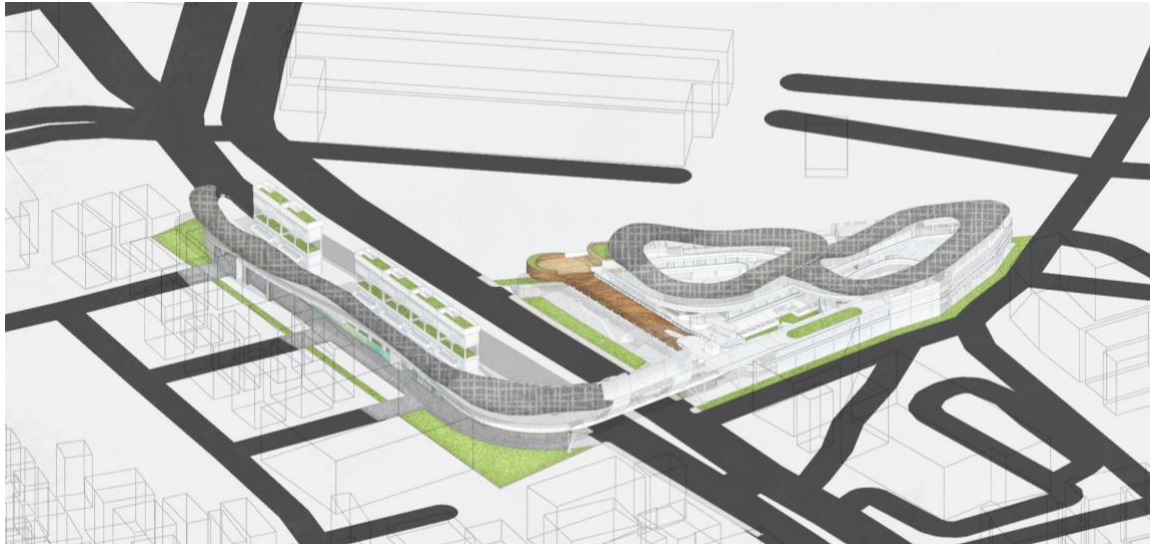


Plaza Urban Kreatif di Surabaya

Ellen Effendy dan Altrerosje Asri
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
ellen.effendy@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Plaza Urban Kreatif di Surabaya

ABSTRAK

Plaza Urban Kreatif di Surabaya merupakan ruang terbuka publik yang berada di daerah Surabaya Barat. Plaza urban ini ditujukan pada masyarakat terutama pekerja kantoran pada daerah Surabaya Barat untuk berhenti sejenak dan menjadi fasilitas yang dapat menjadi alternatif tempat kerja. Dengan pendekatan *Salutogenesis* yang digunakan, diharapkan ruang yang tercipta dapat mempengaruhi psikologis penggunaannya untuk menjaga kesehatan mental dan kesejahteraan pengguna secara langsung maupun tidak langsung. *Salutogenesis*, yang menjadi dasar dari perancangan plaza urban ini, biasa digunakan dalam perancangan fasilitas kesehatan yang dimana berfokus pada asal mula kesehatan itu sendiri. *Salutogenesis* merupakan pendekatan medis yang berfokus pada faktor pendukung kesehatan dan kesejahteraan manusia (Angela Mazzi TEDx Talks, 2017). Fasilitas plaza urban dengan menerapkan aspek-aspek *Salutogenesis* ini diharapkan dapat mengurangi tingkat gangguan kesehatan mental akibat lingkungan kerja yang tidak sehat yang sekaligus meningkatkan produktivitas pengguna dengan mengakomodasi sebagian besar kegiatan tambahan pekerja dan pengguna perkantoran.

Kata Kunci: Plaza Urban, Salutogenesis, Karakter Ruang, Arsitektur dan Psikologi, Kesehatan Mental

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan urbanisasi yang mempengaruhi kepadatan kesibukan memberi tekanan pada ruang terbuka publik yang menyediakan ruang untuk berinteraksi sosial. Hal ini berhubungan dengan kebahagiaan dan kesejahteraan penduduk di kota-kota dengan kepadatan tinggi, salah satunya Surabaya. Menurut World Health Organization (WHO) dan Institute for Health Metrics and Evaluation (IHME), lebih dari 792 juta jiwa mengalami gangguan kesehatan kejiwaan dan di Indonesia sendiri, pada tahun 2013, terdapat sekitar 3,7% atau sekitar 9 juta orang dari penduduk Indonesia mengalami depresi dan angka tersebut terus meningkat pertahunnya. Salah satu penyebab gangguan kesehatan mental dapat diakibatkan oleh banyak hal, salah satunya adalah ruang kerja yang tidak sehat.

Sejalan dengan keputusan menteri kesehatan Indonesia dalam SGD (*Sustainable Development Goals*), menciptakan sebuah tempat kerja yang sehat sangatlah penting untuk mendukung upaya pencegahan dan promosi kesehatan mental. Salah satu cara untuk

membuat desain lingkungan kerja yang sehat adalah melalui pendekatan melalui teori *Salutogenesis*. Dengan menerapkan desain dengan pendekatan *Salutogenesis* pada lingkungan kerja, diharapkan dapat membangun kesehatan yang memacu orang untuk menjadi diri terbaik mereka dan mengembangkan diri mereka secara maksimal, secara sadar maupun tidak sadar. Pengembangan diri yang baik dapat berdampak pada penurunan angka gangguan kesehatan mental terutama pada lingkungan kerja sekaligus meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental dimana akan berdampak pada upaya penyembuhan dan pencegahan.

Fenomena ini menyebabkan keperluan untuk menghadirkan fasilitas yang dapat digunakan secara umum yang memedulikan dan dapat mendukung kesehatan dan kesejahteraan penggunanya. Dengan adanya fasilitas yang menyediakan ruang publik dan yang memacu penggunanya untuk menjadi lebih sehat, baik secara fisik dan mental, dan produktif maka dapat berdampak pada peningkatan kesejahteraan penggunanya. Dengan meningkatnya penggunaan akan ruang-ruang publik yang didesain dengan baik melalui konsep pendekatan *Salutogenesis*, maka kesehatan dan kesejahteraan pengguna akan terjaga secara langsung maupun tidak langsung, secara sadar maupun tidak sadar. Dengan adanya plaza urban, yang merupakan salah satu jenis ruang publik terbuka, yang bersifat rekreatif dan yang dirancang dengan konsep *Salutogenesis*, diharapkan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan pengguna dan membuat Surabaya menjadi kota yang bahagia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain Plaza Urban ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu mempengaruhi kesehatan mental dan kesejahteraan penggunanya dengan pendekatan *Salutogenesis*. Bagaimana desain ruang secara spasial harus sesuai dengan aspek-aspek *Salutogenesis* yang mempengaruhi pengguna secara psikologis untuk menciptakan suasana yang nyaman.

1.3 Tujuan Perancangan

Plaza Urban dirancang bagi pekerja kantoran dengan tujuan untuk menjadi tempat bagi pekerja atau pengguna area perkantoran dan area sekitarnya untuk menjaga kesehatan fisik

maupun mentalnya. Fasilitas ini juga ditujukan untuk mendukung upaya pencegahan dan promosi kesehatan mental yang dilakukan oleh menteri kesehatan Indonesia.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak proyek berada di Jl. Mayjend HR Muhammad, kelurahan Pradahkalikendal, kecamatan Dukuh Pakis, Surabaya, Jawa Timur. Lokasi site ini ada pada 2 sisi jalan yang akan dihubungkan melalui *overpass*.



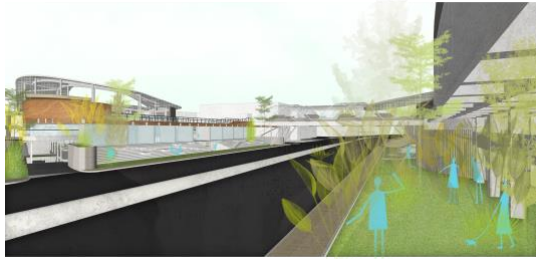
Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Mayjend HR Muhammad
Status lahan	: Tanah kosong +
Kompleks Ruko	
Luas lahan	: 8.700m ²
Tata guna lahan	: Pusat Perbelanjaan / Mall
Garis sepadan bangunan	: 3 meter
Koef. dasar bangunan	: 50%
Koef. dasar hijau	: 10%
Koef. luas bangunan	: 2 poin
Tinggi Bangunan	: 50 meter

(Sumber: Cmap - petaperuntukan.cktr.web.id)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Analisa Program



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas ditujukan untuk menyediakan tempat bagi pengguna yang target utamanya merupakan pekerja kantor untuk keluar dari lingkungan kantor yang kurang sehat dan dapat melepas penat namun sambil bekerja. Pengguna dapat melakukan aktivitas untuk bekerja dan aktivitas lainnya untuk melepas penat seperti makan, istirahat, dan mencari udara segar. Fasilitas juga menyediakan tempat bagi pengguna bangunan di sekitar site untuk berkumpul dan melakukan aktivitas bersama, makan, atau melakukan kegiatan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, beberapa ruang yang ada dalam fasilitas, yaitu:

- Area kerja berupa ruang *co-working* sebanyak 17 unit dengan luasan 16m² dan ruang *meeting* sebanyak 3 unit dengan luasan 32m² yang dapat disewakan dan menjadi tempat kerja alternatif.
- Area *Community Space* yang dapat difasilitasi melalui taman terbuka dan ruang untuk melakukan kegiatan bersama.
- Area perdagangan / retail berupa 3 tipe toko yang dapat disewakan dengan luasan 24m², stand 9m², dan stand 6,25m² dan tempat makan berupa café, restoran, dan area makan terbuka atau *foodcourt*.
- Area transisi berupa galeri dan instalasi yang bersifat temporer untuk mendukung sekuens ruang dan menjadi salah satu aspek *Salutogenesis* yaitu *relaxation response* melalui *positive distractions*.

Ada juga beberapa fasilitas pendukung lainnya, yaitu:

- Ruang pengelola
- Ruang *servis*
- Ruang utilitas
- *Shared parking*
- *Transport Hub*

2.2 Analisa Tapak dan Zoning

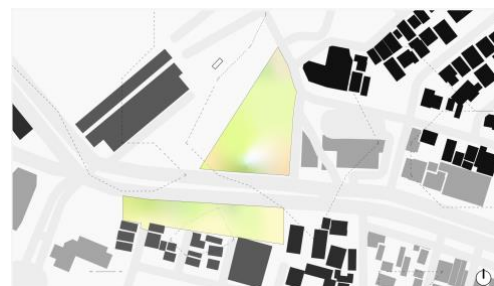


Gambar 2. 2. Analisa Figure Ground

Tapak memiliki akses yang mudah karena berada di 2 sisi jalan dan *site* terletak di jalan raya utama dan menjadi pusat aktivitas di daerah Surabaya Barat. Area sekitar *site* belum ada taman atau ruang terbuka dan sekitarnya dipadati dengan bangunan dengan fungsi perdagangan dan jasa. *Site* sisi atas memiliki kepadatan bangunan yang lebih renggang bila dibandingkan dengan *site* sisi bawah yang dikelilingi oleh bangunan fungsi publik. Maka dari itu, untuk menyeimbangkan kepadatan bangunan, *site* sisi atas dapat lebih dipadatkan dan *site* sisi bawah dapat menjadi pemecah dari kepadatan tersebut.

Kepadatan kendaraan yang relatif macet terutama pada *peak hours* menjadi alasan untuk meletakkan *site* pada dua sisi jalan agar mempermudah akses bila terjebak dalam kemacetan dan menjadi alasan untuk menyediakan fasilitas yang dapat mempermudah mobilitas pengguna dalam bangunan.

Lokasi *site* menghadap ke arah utara dan dibatasi oleh jalan utama. Site sisi bawah yang merupakan kompleks ruko harus didesain agar dapat menjadi satu kesatuan dengan ruko dan tidak boleh mengganggu kegiatan yang berada di ruko itu sendiri.



Gambar 2. 3. Zoning pada tapak

Penataan massa plaza urban didesain agar menjadi tempat untuk berhenti sejenak dan untuk bekerja dengan suasana yang berbeda. Dengan penataan pembagian zoning pada site yang lebih kearah publik dan area privat dibatasi melalui perbedaan lantai atau zoning vertikal.

2.3 Pendekatan Perancangan

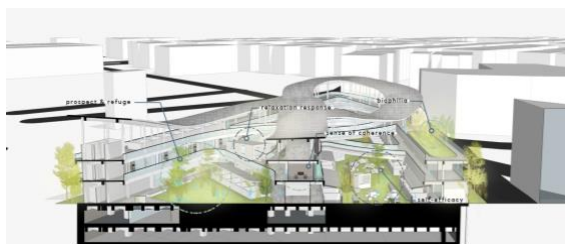
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan *environmental behaviour* untuk menciptakan *place* melalui kebiasaan pengguna dan pendekatan spasial dengan teori *Salutogenesis*.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 4. Site plan

Bangunan ini sendiri ditujukan untuk menjadi *positive distraction* dari lingkungan sekitar yang menghasilkan *relaxation response*, dibantu dengan elemen alam yang mengacu pada *biofilia* yang akan menjadikan bangunan sebagai *eutopia* dan pemecah dari lingkungan sekitarnya. Sekuens dan flow dalam massa pun berpengaruh dalam penerapan *Salutogenesis* dalam beberapa aspek seperti bagaimana arsitektur dapat mempengaruhi psikologis pengguna melalui desain suasana dan karakter ruang, *positive distractions*, dan bagaimana menjaga batasan publik dan privat namun tetap menjadi satu kesatuan.



Gambar 2. 5. Potongan perspektif

Penataan area retail, *co-work*, dan fasilitas lainnya dibuat terbuka agar pengguna dapat melihat sekelilingnya dengan jelas untuk memberi *prospect and refuge* pada pengguna, yaitu menciptakan rasa aman dan nyaman karena dapat mengetahui apa yang ada disekelilingnya. Area *co-working* diletakkan di tengah agar menciptakan area yang lebih privat ditambah dengan elemen-elemen *Salutogenesis* lainnya yang menjadi keseluruhan desain bangunan. Begitu pula pada *site* bawah, area ruko dinaikkan untuk menciptakan rasa privasi dan aman.

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang untuk menerapkan aspek *Salutogenesis* yang ditujukan untuk mempengaruhi psikologis pengguna saat berada dalam bangunan.

3.1 Salutogenesis

Salutogenesis adalah teori yang mulanya dikembangkan oleh Aaron Antonovsky, seorang sosiologis yang ingin mengembangkan teori holistic untuk menemukan dan mengarahkan fasilitas kesehatan yang baru. *Salutogenesis* ini sendiri berasal dari 2 kata yaitu *saluto* yang berarti kesehatan dan *genesis* yang berarti asal mula. Secara singkat *Salutogenesis* berarti asal mula dari kesehatan. Menurutnya, asal mula dari kesehatan dapat ditemukan pada rasa koherensi (*sense of coherence*) (Vinje, Langeland, & Bull, 2017). Rasa koherensi (*sense of coherence*) merupakan proses pemahaman yang mengungkapkan sejauh mana seseorang memiliki perasaan yang dalam (*pervasive*) dan dinamis, namun bertahan lama, yang mengakibatkan stimuli internal dan eksternal dan *stressor* seseorang dikelilinginya menjadi dapat dipahami, bermakna, dan dapat diatur (Kaplan, 2005). Rasa koherensi yang kuat ini dapat membantu seseorang mengatur sumber daya untuk mengatasi penyebab stress (*stressor*) dan mengatur rasa tegang.

Menurut Angela Mazzi melalui pembicaraannya mengenai *Building Wellness* pada TEDxXavierUniversity (Angela Mazzi TEDx Talks, 2017), ia menyatakan bahwa terdapat 5 komponen dalam *Salutogenesis*, yaitu sebagai berikut:

1. Biofilia (*Biophilia*)

Biophilia adalah sebuah istilah yang diciptakan oleh Edward O. Wilson (1984) yang menjelaskan bahwa manusia itu sendiri adalah bagian dari alam. Menurut *biophilia hypothesis*, manusia memiliki kedekatan bawaan dengan alam (Byrne, 2010). Pendekatan desain biofilik berarti pendekatan arsitektur yang berusaha menghubungkan penggunanya lebih dekat dengan alam. Elemen biofilik dapat berupa cahaya alami, ventilasi yang baik, dan elemen lansekap alami.

2. Rasa Koherensi (*Sense of Coherence*)

Sense of Coherence adalah sebuah fenomena yang ditemukan oleh Aaron

Antonovsky (1979) dimana mencerminkan kapasitas manusia untuk menghadapi *stressor* kehidupan sehari-hari yang terdiri dari tiga elemen: komprehensibilitas, pengelolaan dan kebermaknaan (Vinje, Langeland, & Bull, 2017). Pada dasarnya manusia akan terus memahami lingkungan sekitarnya dengan cara membuat analogi dengan ruang dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Elemen yang dapat mempengaruhi dapat berupa tata ruang yang baik, penggunaan pencahayaan alami, warna *warm* pada area untuk beristirahat untuk memberi kesan nyaman (*homey*).

3. Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

Self-efficacy adalah sebuah teori yang diusulkan oleh seorang psikolog bernama Albert Bandura. *Self-efficacy* adalah seperangkat keyakinan khusus seseorang yang menentukan seberapa baik seseorang dapat melakukan rencana tindakan pada situasi prospektif. Keyakinan orang dalam keberhasilan mereka dikembangkan oleh empat pengaruh utama yaitu: pengalaman penguasaan, pengalaman perwakilan, persuasi sosial, dan keadaan emosional (Maddux, 2012). Dalam desain arsitektur, *self-efficacy* dapat dicapai melalui kejelasan sirkulasi dan orientasi melalui pencahayaan, kejelasan pola sirkulasi, dan kejelasan *entrance*. Selain itu, kemampuan seorang untuk mengatur dan menyesuaikan ruang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya juga mempengaruhi dalam *self-efficacy* ini.

4. Respon Relaksasi (*Relaxation Response*)

Relaxation response adalah suatu istilah yang diciptakan oleh Dr. Herbert Benson. Respon ini didefinisikan sebagai kemampuan pribadi seseorang untuk mendorong tubuh untuk melepaskan bahan kimia dan signal pada otak yang membuat otot dan organ tubuh memelan dan meningkatkan aliran darah pada otak. *Relaxation response* ini adalah salah satu cara yang dikembangkan agar seseorang dapat secara sadar untuk memilih untuk memikirkan dan menenangkan diri sendiri. Secara arsitektural, *relaxation response* dapat dicapai dengan cara memberikan "*positive distractions*" yang dapat diletakkan pada ruang. Dengan adanya gangguan positif ini, pengguna akan secara

tidak langsung memaksa dirinya untuk mengalihkan fokus pada hal lain yang menarik perhatiannya dan mengarahkan pengguna untuk menenangkan diri secara sendiri. *Positive distractions* ini dapat berupa bentukan yang menarik, permainan cahaya, kontras material, dan hal lain yang dapat menjadi aksen untuk mengalihkan fokus.

5. Prospek dan Perlindungan (*Prospect and Refuge*)

Teori *prospect and refuge* merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Jay Appleton (1975). Teori ini berusaha untuk menggambarkan mengapa lingkungan tertentu terasa aman yang dengan demikian memenuhi kebutuhan dasar psikologis manusia (Stamps, 2014). Hildebrand mengidentifikasi bahwa prospek dan perlindungan dapat dihasilkan secara intuitif dalam karya seorang arsitek yang berupaya mengontrol bagaimana ruang yang terbuka dan terang terbingkai secara spasial. *Prospect and refuge* secara singkat adalah rasa aman yang membiarkan otak manusia tenang dan dapat fokus ke hal-hal yang diperlukan. Ini dapat dicapai dengan cara menganalisa dan menentukan ruang batasan-batasan ruang. Selain itu, juga dapat memberi vista terbuka agar pengguna mendapatkan *field of view* yang luas untuk melihat sekelilingnya secara keseluruhan.

3.2 Elemen Salutogenesis pada ruang



Gambar 3.1 Denah Lt. 1 dan skema elemen *Salutogenesis*

Penataan ruang *ground floor* area ruko dibuat terbuka yang menjadi break dari kesibukan dan memaksimalkan peletakkan elemen alam sebagai taman, dan pada bangunan menggunakan material raw. Area *site* atas memasukkan 2 plaza utama sebagai penerapan *prospect and refuge*, dan meletakkan *positive distractions* pada area-area akses menuju lantai 2 sebagai transisi area yang publik ke area yang lebih privat. Selain itu, kedua plaza utama juga

difungsikan untuk memasukkan elemen alam yang mendukung aspek biofilik dalam keseluruhan desain bangunan.



Gambar 3.2 Denah Lt. 2 dan skema elemen *Salutogenesis*

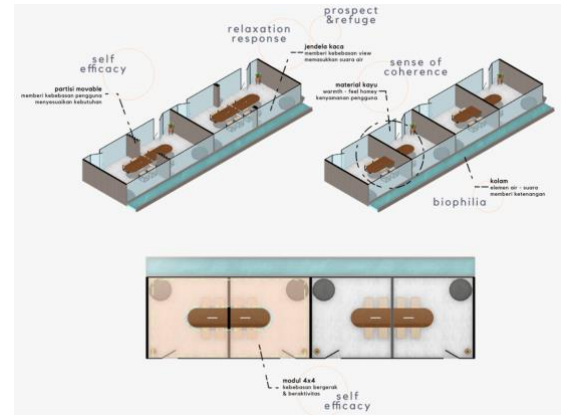
Lantai 2 *site* atas merupakan area yang cenderung lebih privat dan diisi dengan area kerja *co-working* dan beberapa ruang *meeting*, baik ruang tertutup maupun area terbuka. Area kerja ini juga dirancang dengan memasukkan elemen-elemen *Salutogenesis* agar menciptakan suasana yang nyaman dan meningkatkan *well-being* pengguna terutama saat bekerja. Hal ini ditujukan untuk menciptakan tempat kerja yang lebih sehat.



Gambar 3.3 Denah Lt. 3 dan skema elemen *Salutogenesis*

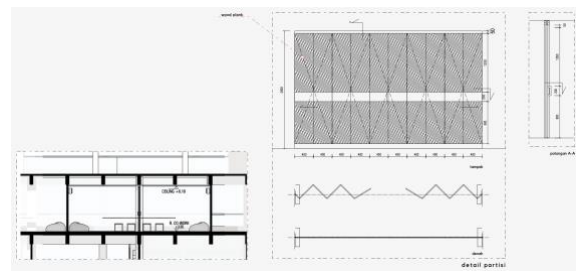
Open area pada lantai 3 merupakan ruang terbuka dengan stand toko dan ruang baca yang juga diisi dengan pot-pot tanaman. Tanaman yang ada di keseluruhan bangunan menjadi elemen biofilik. Void-void yang ada pada massa juga menjadi bagian dari *Salutogenesis approach* yaitu *prospect and refuge* dengan memaksimalkan *field of view* dan memudahkan *wayfinding*. *Overpass* yang ada memiliki fungsi umum sebagai jembatan penyebrangan orang (JPO) yang dapat digunakan secara umum dan dapat diisi dengan kegiatan komersil seperti stand kecil dan juga tempat duduk-duduk.

3.3 Ruang Co-Working



Gambar 3.4 Skema ruang *co-work*

Desain ruang kerja juga mengacu pada *Salutogenesis design approach*. Ukuran ruang kerja 4x4m menciptakan ruang gerak yang bebas untuk bekerja. Ada pula partisi *movable* sebagai pembatas antar ruang yang ditujukan agar pengguna dapat menyesuaikan dengan kebutuhannya untuk menciptakan *self-efficacy*. Material keseluruhan ruang menggunakan material dengan *warm tone* seperti kayu ditambah dengan tatanan ruang yang luas untuk memberi kenyamanan pengguna dan rasa *homey* dilakukan sebagai penerapan *sense of coherence*.



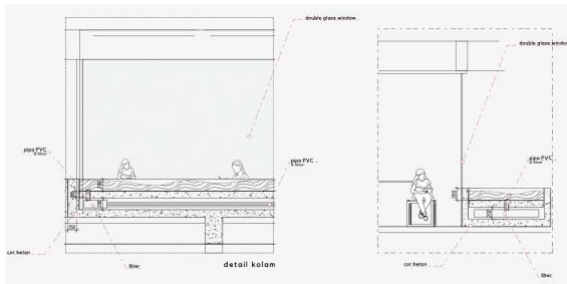
Gambar 3.5 Detail Partisi



Gambar 3.6 Detail ruang *co-working*

Jendela kaca yang dapat memungkinkan pengguna untuk melihat keluar sebagai *positive distractions* dan aspek *prospect and refuge*. Selain itu, ada juga kolam kecil dengan air yang mengalir pada luar ruangan untuk menciptakan ketenangan melalui suara, salah satu elemen

biofilik yang juga dapat menjadi *positive distractions* pada ruang kerja.



Gambar 3.7 Detail Kolam

3.4 Relaxation response pada massa

Relaxation response melalui *positive distractions* merupakan salah satu aspek penting yang berperan dalam menentukan batasan-batasan zoning pada bangunan. Ada beberapa titik, tertuma yang akan menjadi sirkulasi ke area kerja yang lebih privat, yang dimasukkan elemen-elemen yang dapat menjadi *positive distractions* seperti memainkan bidang-bidang untuk menghasilkan bayangan dan memasukkan cahaya. Material yang digunakan pada keseluruhan bangunan juga menggunakan material *raw* yang dikontraskan dengan elemen alam sehingga dapat juga menjadi elemen lain dalam *relaxation response*.



Gambar 3.8. Perspektif interior area *foodcourt*

Terdapat *positive distractions* yang diletakkan pada area *entrance* yang difungsikan sebagai galeri temporer yang dapat disewakan dan juga menjadi suatu batasan area publik yang ramai ke area yang lebih privat. Galeri temporer yang ada dapat berubah-ubah dan juga menjadi elem yang dapat mengarahkan penggunaanya sekaligus menjadi batasan area yang lebih privat dan area yang publik.



Gambar 3.9. Perspektif area galeri temporer

Selain itu, ada juga *positive distractions* lain yang diletakkan pada akses dari *ground floor* dan lantai 3 menuju lantai 2 untuk menciptakan *relaxation response* dan mengalihkan fokus pengguna. *Positive distractions* ini diciptakan melalui void-void yang memasukkan cahaya dan permainan bidang-bidang dan kontras material yang digunakan dan elem alam.



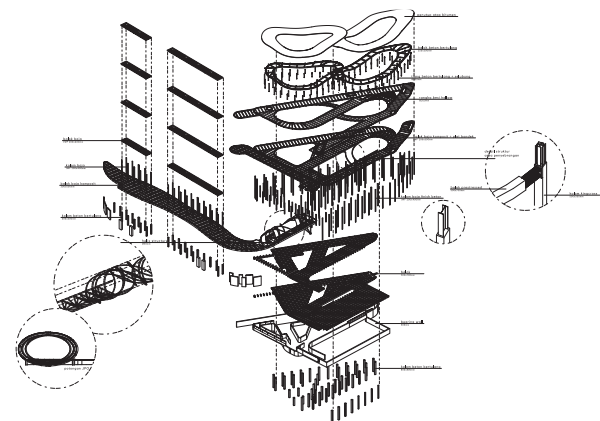
Gambar 3.10. Perspektif sirkulasi lantai ground ke lantai 2

Begitu pula dengan taman kecil yang diletakkan pada sirkulasi dari lantai 3 ke lantai 2 yang menjadi *relaxation response* melalui elemen biofilik.



Gambar 3.11. Perspektif area pot tanaman lantai 2

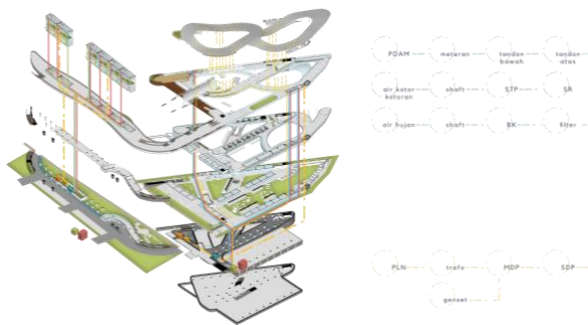
4. Sistem Struktur



Gambar 4.1 Axonometri sistem struktur

Secara keseluruhan, struktur bangunan menggunakan struktur kolom balok. Kolom yang digunakan berupa kolom baja IWF 200x400 dengan finish beton dan balok baja komposit IWF 200x500. Ada juga beberapa penebalan kolom pada titik-titik pertemuan struktur jembatan sirkulasi yang menggunakan kolom king-cross dengan dimensi 500x500mm. Struktur balok yang digunakan pada jembatan sirkulasi dalam bangunan menggunakan balok *pre-stressed* dengan dimensi 500x700mm. Untuk struktur atapnya sendiri menggunakan tiang beton bertulang dengan diameter 200mm dan dilapisi dengan selubung untuk meletakkan pipa talang air hujan. Penutup atap menggunakan material bitumen. Struktur jembatan penyebrangan orang menggunakan struktur helix.

5. Sistem Utilitas



Gambar 5.1. Isometri utilitas

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* untuk mendistribusikan air bersih. Tiap sisi *site* memiliki tandon bawah dan pompa diletakkan pada ruang utilitas di *basement* pada *site* atas, dan diletakkan pada lantai dasar pada area ruko. Jalur pipa air kotor dan kotoran menerus dan diletakkan menyesuaikan posisi toilet dengan septic tank dan sumur resapan pada *basement*. Sedangkan *gutter* diletakkan disekeliling perimeter taman. Untuk air hujan, diteruskan dengan shaft untuk nantinya dikumpulkan dan difilter kembali untuk didistribusikan kembali. Sedangkan ruang servis sistem utilitas listrik diletakkan pada area *basement* dan terdapat SDP yang diletakkan pada ruang servis tiap lantai.

6. KESIMPULAN

Perancangan Plaza Urban Kreatif di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi suatu pendekatan baru pada lingkungan kerja agar dapat menciptakan ruang kerja yang sehat dan

dapat tetap menjaga kesehatan mental dan kesejahteraan penggunanya. Pengolahan ruang dengan pendekatan teori Salutogenesis ini memungkinkan pengguna untuk secara sadar maupun tidak sadar untuk terus menjaga kesehatan dan kesejahteraannya sambil melakukan kegiatan sehari-hari. Melalui hal yang sebenarnya sederhana, rancangan yang memikirkan aspek-aspek yang mempengaruhi penggunaannya secara psikologis dapat meningkatkan kesejahteraan penggunanya yang akan menciptakan suatu lingkungan dengan tingkat stress yang rendah dan kemudiannya dapat menciptakan kota yang bahagia. Oleh karena itu, proyek rancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, terutama pada kota dengan kepadatan penduduk tinggi. Diharapkan juga bagaimana arsitektur dan pengaruhnya terhadap psikologis manusia dapat terus dikembangkan dan digunakan untuk berbagai macam jenis bangunan agar dapat terus menjadi suatu pendekatan desain fasilitas yang terus dapat menciptakan lingkungan yang sehat bagi penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Vinje, H. F., Langeland, E., & Bull, T. (2017, January). *Aaron Antonovsky's Development of Salutogenesis, 1979 to 1994*. Diambil kembali dari Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/311995398_Aaron_Antonovsky's_Development_of_Salutogenesis_1979_to_1994
- Kaplan, G. (2005). *Sense of Coherence*. Diambil kembali dari ScienceDirect: [https://www.sciencedirect.com/topics/medicine-and-dentistry/sense-of-coherence#:~:text=Sense%20of%20coherence%20\(SOC\)%20is,of%20a%20situation%20or%20disease.](https://www.sciencedirect.com/topics/medicine-and-dentistry/sense-of-coherence#:~:text=Sense%20of%20coherence%20(SOC)%20is,of%20a%20situation%20or%20disease.)
- Byrne, J. A. (2010, January). *Biophilia*. Diambil kembali dari ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/229090791_Biophilia
- Maddux, J. E. (2012, January). *Self-Efficacy: The Power of Believing You Can*. Diambil kembali dari ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/285193896_Self-Efficacy_The_Power_of_Believing_You_Can
- Stamps, A. (2014, July). *Literature Review of Prospect and Refuge Theory: the first 214 references*. Diambil kembali dari ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/264347167_Literature_Review_of_Prospect_and_Refuge_Theory_the_first_214_references
- Angela Mazzi TEDx Talks. (2017, May 11). *Building Wellness | Angela Mazzi | TEDxXavierUniversity*. Diambil kembali dari Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=74d2Mxra6IU&list=TLPQMDYwOTwMjDFQCcDtpjVA&index=1>