

Penerapan Konsep Panca Indra pada Perancangan Ruang Spa di Beauty and Wellness Centre Jakarta

Keryn Natasha¹, Dwi Sulistyawati*², Silvia Meliana³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

keryn.615190026@stu.untar.ac.id, dwis@fsrd.untar.ac.id, silviameliana@fsrd.binus.ac.id

Pen.Korespondensi

Abstrak — *Panca indera merupakan salah satu bagian yang harus diperhatikan dalam sebuah desain. Melalui panca indera, kita dapat merasakan pengalaman pada suatu ruang desain. Perancangan ruang yang baik dapat memberikan stimulasi terhadap indera penciuman, pendengaran, penglihatan, perabaan dan perasa, sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi penggunanya. Hal ini dapat membantu mencapai fungsi dari pembuatan ruang spa yaitu Menghilangkan stress dan memberikan efek relaksasi. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membentuk ruang spa di beauty and wellness di Jakarta yang menggunakan material dan dekorasi yang dapat memberikan rangsangan terhadap kelima panca indera sehingga memberikan pengalaman menyenangkan pada penggunanya. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif. Metode ini menggunakan 8 proses design yaitu commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate. Hasil dari perancangan ini adalah ruang spa di beauty and wellness di Jakarta yang menggunakan material dan dekorasi yang dapat memberikan rangsangan terhadap kelima panca indera sehingga memberikan pengalaman menyenangkan pada penggunanya.*

Kata kunci: *Desain interior; Healing environment; Panca Indra; Spa.*

I. PENDAHULUAN

Era digital yang semakin maju, membuat hidup manusia jauh lebih mudah. Semua informasi dan teknologi sebagian besar dapat dengan mudah diakses melalui ponsel pintar sehingga penglihatan merupakan panca indera yang paling sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan panca indera lainnya.

Panca indera merupakan salah satu bagian yang harus diperhatikan dalam sebuah desain. Melalui panca indera, kita dapat merasakan pengalaman pada suatu ruang desain. Perancangan ruang yang baik dapat memberikan stimulasi terhadap indera penciuman, pendengaran, penglihatan, perabaan dan perasa, sehingga dapat memberikan pengalaman yang

bermakna bagi penggunanya. Salah satu contohnya adalah dengan penggunaan suara air, suara hutan yang tenang, maupun pemilihan lagu dapat menstimulasi indera pendengaran sehingga pengguna bisa lebih merasa nyaman dan rileks dalam ruangan tersebut. Hal ini dapat membantu mencapai fungsi dari pembuatan ruang spa yaitu Menghilangkan stress dan memberikan efek relaksasi.

SPA berasal dari bahasa latin yaitu *Sante Par Aqua* atau *Solus Per Aqua*, yang memiliki arti sehat melalui air. Namun kata spa sering dikaitkan dengan kata *Spau* yang merupakan nama sebuah desa di dekat Liege, Belgia. Disana terdapat sumber air mineral yang dapat menyembuhkan berbagai masalah kulit. Dari sejarah

tersebut, kini manfaat air dikembangkan sebagai sarana terapi di setiap spa di seluruh dunia. (Jumarani, 2009)

SPA adalah “pelayanan kesehatan yang dilakukan secara holistik dengan memadukan berbagai jenis perawatan kesehatan tradisional dan modern yang menggunakan air beserta pendukung perawatan lainnya berupa pijat penggunaan ramuan, terapi aroma, latihan fisik, terapi warna, terapi musik, dan makanan untuk memberikan efek terapi melalui panca indera guna mencapai keseimbangan antara tubuh (body), pikiran (mind), dan jiwa (spirit), sehingga terwujud kondisi kesehatan yang optimal.” (Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2014)

Beberapa fungsi SPA antara lain :

- Memperbaiki sirkulasi darah serta vitalitas dan fungsi organ tubuh
- Sarana kebugaran dan kesegaran.
- Perawatan kulit tubuh
- Menghilangkan stress dan memberikan efek relaksasi
- Meningkatkan derajat kesehatan, jiwa, dan sukma. (Balai Kesehatan Tradisional Masyarakat Makassar, 2022)

Menurut Kurniawati (2007) proses penyembuhan pada manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan

yaitu sebesar 40 %, sedangkan medis hanya 10 %, faktor genetik 20 %, dan faktor lain 30%. Ada 3 faktor lingkungan yang memberikan stimulus terhadap kesehatan seseorang yaitu bentuk arsitektural, bentuk design interior, dan suasana lingkungan. Bentuk arsitektural bersifat permanen seperti luas bangunan, letak jendela, ataupun layout dari bangunan. Sementara design interior tidak bersifat permanen, mencakup warna, perabotan, dan karya seni. Sedangkan suasana lingkungan meliputi pencahayaan, aroma, suhu, dan suara. Hal-hal ini memberikan stimulus langsung dan berpengaruh terhadap kesehatan seseorang. (Dijkstra, 2009) (Harris, 2002)

Murphy (2008) mengemukakan konsep *Healing Environment* adalah konsep yang di dalamnya memuat tiga aspek penting, yaitu:

1. Aspek alam. Lingkungan alam dinilai mampu memberikan energi restorative untuk psikologi manusia, yang memberikan kenyamanan dan rileksasi untuk manusia.
2. Aspek psikologi dapat memberikan sugesti positif terhadap kesehatan psikis pada pasien. Sehingga mampu membangkitkan rasa optimisme dan harapan sehat bagi pasien.

3. Aspek panca indra manusia. Konsep *Healing Environment* harus mampu memberikan rangsangan terhadap kelima panca indera yang diwujudkan dalam elemen-elemen alam.

Inti dari konsep ini adalah membangun suasana positif melalui elemen-elemen desain agar dapat memberikan rangsangan positif bagi semua panca indera yang dimiliki oleh manusia. (Hafidz & Nugrahaini, 2019) (Wasista, 2021)

Indra meliputi pendengaran, penciuman, perabaan, perasa, dan penglihatan. Dengan terlibatnya semua panca indra, dapat mempengaruhi pandangan dan perasaan kita dalam ruangan tersebut.

1. Indra peraba

Indra peraba dalam interior berkaitan dengan sentuhan terhadap tekstur dari suatu material. Tekstur alami dan kaya dapat membuat pengguna secara sadar menghargai apa yang disentuh.

2. Indra pendengaran

Suara yang digunakan dalam ruangan mencerminkan karakteristik dari ruang tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa paparan terhadap suara alam dapat

mengurangi stress dan meningkatkan konsentrasi. Suara alam berupa aliran air, kicauan burung, dan hembusan angin.

3. Indra Perasa

Indra perasa sangat berhubungan dengan indra penciuman dan penglihatan. Indera perasa digunakan untuk mencicipi makanan dan minuman, makanan dan minuman yang segar memberikan perasaan senang bagi konsumennya.

4. Indera penciuman

indera penciuman memiliki kekuatan membawa ingatan seseorang ke masa lalu. Mereka dapat memotivasi atau memberi kenyamanan, dan pada beberapa studi, mereka dapat membantu proses penyembuhan

5. Indera Penglihatan

Penglihatan dapat mempengaruhi emosi. Pemandangan alam, sinar matahari, karya seni, dan bahkan warna-warna tertentu dapat membuat mata relaks. (Ceria, 2022)

Faktor Pembentuk Suasana Ruang

1. Garis

Tabel 1. Jenis-Jenis Garis

Tipe Garis	Kesan
Garis lurus (<i>straight</i>)	
Vertikal	stabil, kuat, megah dan menciptakan atmosfer yang agung.
Horisontal	luas, relaksasi dan menunjukkan tampak yang lebar pada ruangan.
Diagonal	tidak stabil dan sesuatu yang bergerak atau dinamika.
Garis lengkung	
Lingkaran	energi kegembiraan dan juga keceriaan. Jika terlalu banyak dapat menghasilkan kegelisahan/ keresahan.
Garis melengkung penuh dan kompleks lebih tegas	garis melengkung besar bernuansa santai dan lembut, sementara berliku-liku memberi kesan keindahan, kemewahan dan sandiwara.
Garis melengkung yang lebih lembut	kurva yang lembut dikombinasikan dengan proporsi yang baik akan memberikan kesan pada ruangan yang anggun dan kemurnian.

Sumber: (Lawson, 1987)

2. Warna

Penggunaan warna pada desain interior dapat memberikan efek psikologis bagi penggunanya. Selain itu, warna juga berperan penting dalam menciptakan suasana di dalam ruangan. Umumnya ada 2 kategori kelompok warna, yaitu

warna hangat dan warna sejuk. Warna dingin (biru, hijau dan ungu) memberikan kesan tenang dan damai secara psikologis. Di sisi lain, warna-warna hangat (merah, jingga, dan kuning) menyampaikan kesan psikologis tentang kehangatan, kegembiraan, kegembiraan, dan rangsangan. (Widyartamti, 2010).

3. Tekstur

Tekstur adalah kualitas khusus dari awal yang diciptakan oleh struktur tiga dimensi. Tekstur sering digunakan untuk menggambarkan kehalusan atau kekasaran relatif suatu permukaan. Tekstur batu, serat kayu, dan kain tenun di dalam ruangan memberikan kesan alami. Tekstur ringan, tipis, dan halus menciptakan kesan ruang yang lebih luas. Tekstur berat memberikan kesan ruang sempit. (Ching, 1996).

4. Material

Penggunaan material mempengaruhi pembentukan suasana pada ruang, dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Jenis Material

Material	Kesan pada ruang
lantai	
Marmer	Permanen dan kaku, suasana sejuk, indah.
Kayu	Suasana alami, indah, dan hangat.
Keramik	Indah, sejuk, luas
Dinding	

Batu	Alami, dekat dengan alam
Cat	Bersih, luas, rapih
<i>Fiberglass</i>	Luas, bersih, modern, rapih
Kaca	Indah, modern, terang, luas
Plafon	
Triplek	Rapih, bersih, sederhana
Gypsum	Rapih, bersih, sederhana
Kayu	Suasana alami, indah, dan hangat.
Kaca	Indah, modern, terang, luas

Sumber: (Suptandar, 1999)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membentuk ruang spa di beauty and wellness di Jakarta yang menggunakan material yang dapat memberikan rangsangan terhadap kelima panca indera sehingga memberikan pengalaman menyenangkan pada penggunaanya.

II. METODE

Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang menjelaskan objek penelitian apa adanya. Metode ini dilakukan dengan mendeskripsikan atau menggambarkan informasi yang telah dikumpulkan. Lalu untuk metode perancangan yang digunakan oleh penulis merupakan proses desain yang terdiri dari 8 tahapan.

Tahap pertama adalah tahap *commit* yaitu mengenali dan menerima masalah. Masalah pada objek perancangan ini adalah implementasi penggunaan material dan dekorasi dengan pengalaman panca indera

pada perancangan ruang spa di beauty and wellness di Jakarta.

Tahap kedua adalah tahap *state* dimana penulis menentukan masalah yang terdapat pada perancangan ruang spa.

Tahap ketiga yaitu *collect*. Pada tahap ini perancang mengumpulkan data-data lapangan yang ada. Melakukan kunjungan ke spa yang ada di Jakarta sebagai konsumen. Perancang melakukan wawancara terhadap narasumber yang berkompeten menjelaskan tentang spa yang dikunjungi perancang. dilakukan studi literatur. Hasil yang didapatkan digunakan untuk pembuatan *programming concept*.

Tahap keempat yaitu *Analyze*. Di tahap ini, penulis menganalisa permasalahan dari data dan fakta yang telah dicari. Penulis membuat peta konsep, grafik, diagram, dan bagan. Tahap ini menghasilkan perkembangan *programming concept*.

Tahap kelima adalah *Ideate*. Penulis melakukan *brainstorming* dan diskusi ide dari analisis yang sudah dilakukan untuk dapat lebih memahami dan Menghasilkan ide dan alternatif untuk perancangan ruang spa pada *Beauty and Wellness Centre* di Jakarta menggunakan material dan dekorasi yang dapat merangsang kelima panca indera.

Tahap keenam adalah *choose*. Pada tahap ini, penulis memilih opsi yang paling

sesuai menurut penulis untuk dapat memperbaiki masalah-masalah yang ada.

Tahap ketujuh adalah *implement*. Penulis di tahap ini membuat visualisasi ruang spa pada Beauty and Wellness Centre secara 3D manual maupun digital dan juga presentasi pada *power point*.

Tahap terakhir adalah *Evaluate*. Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi dimana penulis meninjau apakah proses tersebut menyelesaikan masalah aslinya atau tidak. Pada tahap ini perancang membuat revisi desain, kemudian membuat gambar kerja .

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lantai



Gambar 1: Lantai Ruang Spa (Sumber: Natasha, 2022)

Material lantai yang digunakan dalam perancangan ruang spa pada *beauty and wellness Jakarta* adalah kayu dan marmer. Penggunaan material kayu dapat memberikan kesan alami pada indera penglihatan serta rasa hangat terhadap indera peraba. Material marmer di sekitar bathtub memberikan kesan bersih, elegan dan indah pada indera penglihatan. saat dipijak, sensasi sejuk dapat dirasakan oleh

pengguna. Perbedaan kedua material untuk membentuk lantai ditujukan untuk membatasi area *bathtub*. Garis vertical yang dibentuk oleh batas marmer dan kayu menunjukkan keagungan dan kenyamanan fasilitas *bathtub*.

B. Dinding



Gambar 2: Gambar Tampak A-A' (Sumber : Penulis, 2022)



Gambar 3: Gambar Tampak B-B' (Sumber: Natasha, 2022)

Material yang digunakan pada perancangan dinding ruang spa adalah cat warna hijau untuk memberikan kesan alam, serta luas dan bersih pada indera penglihatan. cat tekstur bewarna krem serta dinding batu alam bewarna krem digunakan untuk memperkaya tekstur ruangan. Kedua material ini memberikan penampilan segar, natural dan alami. Melalui indera peraba, penggunaan kedua tekstur ini memberikan perasaan dekat dengan alam dan membuat penggunaanya menghargai apa yang disentuh (alam).

C. Plafon



Gambar 4: Gambar Perspektif ruang spa (Sumber: Natasha, 2022)

Material yang digunakan untuk membuat plafon adalah gypsum dengan warna cat krem dan menggunakan konsep *drop ceiling*. Plafon dibentuk melengkung sehingga memberikan kesan santai dan lembut, serta indah dan mewah. Penulis menggunakan lampu *warm white* sehingga memberikan kesan relaks, hangat, dan tenang.

D. Dekorasi



Gambar 5: Isometri Ruang Spa (Sumber: Natasha, 2022)

Beberapa dekorasi yang digunakan dalam ruang spa ini adalah daun yang diletakan disebelah jendela. Perpaduan pemandangan melalui jendela, dan dedaunan di sekitarnya menambah kesan alam, serta memberikan ketenangan pada saat pengguna berendam di *bathtub*.

Bunyi daun saat bergesekan serta adanya fitur air terjun buatan menstimulasi indera pendengaran sehingga pengguna dapat merasa lebih tenang dan semakin dekat dengan alam. Ruang spa ini menggunakan *background music* yang menyenangkan dan menenangkan sehingga dapat membuat pengunjung betah beraktivitas dalam ruangan. Pemilihan pengharum ruangan dengan menggunakan alat *aromatherapy* memberikan efek relaksasi dan dapat meredakan stress. Aroma ini juga dapat meredakan kegelisahan serta memperbaiki mood.

Furniture meja dan kursi yang diterapkan pada usulan desain ini berwarna biru navy. Fasilitas ini dapat digunakan pengguna ruang untuk sejenak beristirahat atau menyantap minuman yang dapat disediakan. Pilihan aneka jus buah asli yang segar dan sehat dan dikombinasikan dengan warna minuman yang cerah memberi kesan segar dan menggoda.

IV. SIMPULAN

Pengalaman panca indera sangat berperan untuk manusia mengalami ruang. Untuk dapat memberikan pengalaman panca indera yang optimal, diperlukan perancangan dengan menggunakan

material serta dekorasi yang sesuai. Pemilihan material dan dekorasi harus dipertimbangkan sebaik mungkin agar dapat memberikan pelayanan yang optimal dan sesuai dengan tema ruangan yang digunakan.

Pada perancangan ruang spa pada *Beauty and Wellness Centre* di Jakarta, penggunaan material kayu dan marmer sebagai lantai, cat tekstur dan batu alam sebagai dinding, gypsum dengan cat putih, serta dekorasi seperti air terjun, aromatherapy, dan jus buah dapat memberikan pengalaman panca indera yang optimal terhadap pengguna ruangan. Semua perancangan ini juga memenuhi konsep healing environment sehingga dapat memberikan efek menyembuhkan bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

Balai Kesehatan Tradisional Masyarakat Makassar. (2022). *Pelayanan Wellness SPA*. Retrieved from BKTMM Makassar: https://bktm-makassar.org/service/wellness_spa.html

Ceria, S. (2022). *A Biophilic Year: 365 Thoughts on the Essence and Practice of Biophilic Design*. LULU.

Ching, F. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.

Dijkstra, K. (2009). *Understanding healing environments : effects of physical environmental stimuli on patients' health and well-being*. Twente: University of Twente.

Hafidz, I. Y., & Nugrahaini, F. T. (2019). KONSEP HEALING ENVIRONMENT UNTUK Mendukung Proses Penyembuhan Pasien Rumah Sakit Fadhillah Tri Nugrahaini. *Sinektika*, 16(2). Retrieved from <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>

Harris, P. M. (2002). A place to heal: Environmental sources of satisfaction among hospital patients. *Journal of Applied Social Psychology*, 1276-1299.

Jumarani, L. (2009). *The Essence of Indonesia Spa, Spa Indonesia Gaya Jawa dan Bali*. (I. Hardiman, Ed.) Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Klimmer, R., & Klimmer, W. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

- kurniawati, F. (2007). Peran Healing Environment terhadap Proses Kesembuhan.
- Lawson, F. R. (1987). Restaurants, Clubs & Bars. 11.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2014). *PMK Nomor 8 tahun 2014 tentang Pelayanan Kesehatan SPA*. Jakarta: Menteri Kesehatan Republik Indonesia.
- Murphy, J. (2008). The Healing Environment. *college of architecture*. Retrieved from arch.ttu.edu
- Novanda, K., Sulistyawati, D., & Nugraha, N. E. (2022). Penerapan Material pada Unsur Pembentuk Ruang, Pusat kecantikan dan Kesehatan Larissa di Serpong. *Mezanin*, 4(22), 24.
- Pomerantz, A. (2014). *Psikologi Klinis* (3rd ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suptandar, J. P. (1999). *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Wasista, I. P. (2021). *MEMBANGUN RUANG DENGAN PENDEKATAN HEALING ENVIRONMENT*. Denpasar: Institute Seni Indonesia.
- Widyartamti, J. E. (2010). *Colour Harmonies*. Jakarta: PT. Gramedia Printing.

