

TINGKAT PERILAKU *PANDEMIC FATIGUE* PEKERJA DALAM MEMPENGARUHI OKULARSENTRISME DESAIN RUANG KANTOR PADA SUDUT PANDANG NEURO-ARSITEKTUR

*The Level Of Pandemic Fatigue Behavior In Workers Affects The Ocularcentrism
Of Office Space Design From A Neuro-Architectural Point Of View*

| Received May 1st 2023 | Accepted July 25th 2023 | Available online July 31st 2023 |

| DOI 10.56444/sarga.v17i2.811 | Page 94 - 105 |

Rizka Tri Arinta¹, Prasasto Satwiko², Robert Rianto Wijaya³

rizka-tri-arinta@untagsmg.ac.id; Universitas 17 Agustus 1945 Semarang ; Semarang, Indonesia¹

prasasto.satwiko@uajy.ac.id; Universitas Atmajaya Yogyakarta ; Yogyakarta, Indonesia²

robert@unika.ac.id; Universitas Katholik Soegijapranata Semarang; Semarang, Indonesia³

ABSTRAK

Okularsentrisme menjadi sebuah kepercayaan yang didasarkan hanya pada yang dilihat. Kepercayaan ini membentuk persepsi-persepsi pada otak manusia pada setiap objek yang ada di sekitarnya. Pandemic fatigue di Indonesia adalah hal yang berdampak besar pada pembentukan mental dalam menghadapi pandemi. Gejala mental ini menjadi awal mula tingginya kasus burnout dan depresi yang terjadi saat bekerja. Sehingga dalam penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan tingkatan perilaku yang terjadi pada seseorang dengan gejala pandemic fatigue dalam mempengaruhi pemikiran okularsentrisme pada satu desain ruang kantor yang akan digagas dalam sudut pandang neuro arsitektur. Penelitian ini dilakukan dalam koridor penelitian eksperimental dengan pengolahan data kuantitatif dengan menggunakan SEM (Structural Equation Modelling) menggunakan software SEM – PLS. Kondisi pandemic fatigue saat bekerja terdapat 4 variabel internal yaitu : workload, workflow, work-conflict, dan work climate. Keempat variabel dipengaruhi ruang aktivitas, waktu dan proses yang dipengaruhi secara eksternal. Hasil Analisis Struktural Equation modelling menunjukkan adanya hubungan pada faktor eksternal pada internalnya. Okularsentrisme diukur melalui nilai antara perilaku akibat kelelahan yang berdasarkan hasil kuesioner, durasi fiksasi pembentukan atensi persepsi visual pada desain-desain kantor yang ada di Indonesia, dan fungsi-fungsi ruang dalam gedung perkantoran. Fungsi Ruang akan berbanding lurus dengan penciptaan perilaku pengguna ruang, namun tidak dengan atensi terhadap ruang.

Kata kunci: Pandemic Fatigue, Desain Ruang Kantor, Okularsentrisme, Neuro Arsitektur.

ABSTRACT

Ocularcentrism is a belief formed solely based on what is seen, shaping the perceptions of surrounding objects in the human brain. In Indonesia, pandemic fatigue has a significant impact on mental well-being when dealing with a pandemic, leading to increased cases of burnout and depression in the workplace. Thus, this study aims to explore the relationship between individual behavior levels influenced by pandemic fatigue and ocularcentric thinking in office space design, approached from a neuro architectural standpoint. The research was conducted in an experimental research corridor, employing quantitative data processing through SEM (Structural Equation Modeling) using SEM – PLS software. The study identified four internal variables contributing to pandemic fatigue at work: workload, workflow, work-conflict, and work climate. These variables are influenced externally by activity space, time, and processes. The findings from the Structural Equation Modeling Analysis revealed a relationship between external and internal factors. Ocularcentrism was measured through the value derived from fatigue-induced behavior, questionnaire results, the duration of fixation on visual perceptual attention in existing office designs in Indonesia, and the functional aspects of office spaces. The study indicates that space functionality has a direct impact on space user behavior, but it does not necessarily correlate with attention to space.

Keywords: Pandemic Fatigue, Office Space Design, Ocularcentrism, Neuroarchitecture.

PENDAHULUAN

Pandemic fatigue di Indonesia adalah hal yang berdampak besar pada pembentukan mental saat menghadapi pandemi. Tidak sedikit permasalahan mental ini terjadi pada seseorang yang kemudian mengakibatkan adanya perubahan perilaku. Selama pandemi kita harus menjalankan protokol kesehatan, upaya ini demi memutuskan rantai penyebaran virus yang dapat terjadi melalui interaksi antar individu.

Kondisi bekerja di masa pandemi pun berubah seiring dengan peraturan protokol kesehatan yang harus diterapkan di setiap bangunan perkantoran. Hal ini melibatkan penataan ruang yang juga banyak beradaptasi dengan ketentuan tersebut. Ditambah dengan beban kerja meningkat, dengan banyaknya kasus perusahaan yang melakukan pengurangan pegawai. Performa kerja tidak maksimal dengan banyaknya permasalahan yang terjadi di masa pandemi. Pada akhirnya banyak perubahan perilaku yang membuat seseorang tidak lagi merasa nyaman dan aman saat bekerja. Proses adaptasi antara manusia dengan ruang pada kondisi pandemi mengubah persepsi / sudut pandang seseorang tentang kenyamanan dalam ruang yang biasa digunakannya.

Pandemic fatigue kemudian menjadi respons alami terhadap krisis kesehatan yang berkepanjangan. Kondisi kelelahan di era pandemi merupakan keadaan tidak bersemangat yang melibatkan perasaan dan emosi (Uclahealth, 2020), termasuk ketakutan, kecemasan, kesepian, dan keputusan yang meningkat setiap hari, menguras energi dan akhirnya menyebabkan kelelahan. Gejala mental ini menjadi awal mula tingginya kasus burnout dan depresi yang terjadi saat bekerja. Fenomena pandemic fatigue ini tentu telah mengubah sudut pandang orang tentang ruang kerjanya. Beban pekerjaan juga semakin berat. Pengalaman–pengalaman ini kemudian mampu merubah persepsi hingga perilaku seseorang terhadap ruang (Arinta et al., 2022).

Ocularcentrisme menjadi sebuah kepercayaan yang didasarkan hanya pada yang dilihat (Chmielecki, 2021). Kepercayaan ini membentuk persepsi – persepsi pada otak manusia pada setiap objek yang ada di sekitarnya. pemaknaan yang dihasilkan melalui okularsentrisme sendiri merupakan hasil pemikiran yang berdasarkan pada apa yang dilihat pada satu tempat (Bullock, 2018). Tentunya ini membutuhkan satu stimulus–stimulus visual untuk menghasilkan persepsi dalam pemikiran seseorang. Dalam arsitektur pemikiran yang tercipta melalui indera penglihatan ini telah digagas oleh Pallasma dalam bukunya *The Eyes of the skin* tahun 1997. Segala pemikiran – pemikiran yang membentuk pengalaman seseorang terhadap satu objek arsitektur didominasi oleh mata, sehingga pallasmaa menyebut bahwa mata merupakan prototipe dari pemikiran (Pallasmaa, 2012).

Desain ruang kerja tentunya sangat dipengaruhi oleh bentuk, dimensi, dan tata letak (yaitu penempatan dan orientasi) dari unsur-unsur material yang berbeda yang mengelilingi satu atau lebih pekerja. Contoh elemen tersebut adalah tempat duduk, permukaan kerja, meja, peralatan, perkakas, kontrol dan tampilan yang digunakan selama pekerjaan, tetapi juga lorong, jendela, peralatan pemanas/pendingin, dll. Tuntutan dari desain tempat kerja saat era pandemi ini tidak lagi terkait dengan kondisi fisik ruangnya, namun juga menjawab tantangan desain yang lebih komprehensif sehingga mampu meningkatkan performa kerja (baik secara kuantitas dan kualitas) meski beban pekerjaan yang semakin banyak. Adapun upaya–upaya yang pernah dilakukan dalam penelitian melalui: 1) meminimalkan ketegangan fisik dan beban kerja, 2) memfasilitasi pelaksanaan tugas, yaitu memastikan pertukaran informasi yang mudah dengan

lingkungan, meminimalkan kendala fisik, dll., 3) memastikan kesehatan dan keselamatan kerja, 4) mencapai kemudahan penggunaan berbagai elemen tempat kerja (Lušeti & Trstenjak, n.d.). Keempat hal ini kemudian akan coba dibahas secara arsitektural dalam penelitian ini, tingkat pandemic fatigue menjadi permasalahan yang meningkatkan ketegangan fisik seseorang dengan beban pekerjaan yang dialaminya selama pandemi. Penelitian ini bertujuan untuk menghubungkan tingkatan perilaku yang terjadi pada seseorang dengan gejala pandemic fatigue dalam mempengaruhi pemikiran okularsentrisme pada satu desain ruang kantor yang akan digagas dalam sudut pandang neuro arsitektur. Banyak penelitian dari neuro arsitektur yang berkembang saat ini berupaya untuk menciptakan pengalaman ruang agar dapat dirasakan oleh panca Indera manusia. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru penciptaan desain arsitektur yang lebih ramah pengguna terutama dalam mengatasi desain-desain di era dan paska pandemi.

PERSEPSI YANG DIHASILKAN MELALUI OKULARSENTRISME PADA SATU OBJEK ARSITEKTUR RUANG KERJA

Persepsi yang tercipta pada arsitektur diawali oleh kerja otak saat melihat lingkungannya secara visual. persepsi dapat tercipta melalui stimulus–stimulus yang menarik perhatian seseorang di dalam ruang. Proses penerimaan stimulus sampai menjadi persepsi tentunya melibatkan panca indera lainnya yang menciptakan pengalaman ruang (Pallasmaa, 2012). terciptanya persepsi ini menghubungkan beberapa saraf yang terhubung secara bersamaan untuk mengirimkan informasi-informasi yang beragam mengenai lingkungannya (ruang) (Gazzaniga et al., 2019). Respon biologis tubuh inilah yang kini meyakinkan neurosains bisa berkontribusi secara langsung pada pembentukan pengalaman ruang melalui persepsi.

Pengalaman ruang yang tercipta antara satu ruang dan ruang lain tentunya berbeda, keterlibatan fungsi tentunya mempengaruhi atensi pada objek-objek yang ada di dalam ruang. Pembentukan pengalaman pengguna ruang ini mampu memprovokasi seseorang untuk menunjukkan perilaku-perilaku tertentu di dalam ruang. Komposisi stimulan yang pas diharapkan dapat memberikan wawasan bagi arsitek untuk menciptakan desain yang nyaman bagi pengguna. Sebagaimana tertuang dalam ketentuan tipologi ruang kantor pada Buku Data Arsitek, terdapat empat jenis bangunan tempat kerja. Pertama adalah kantor terbuka/bersama dan ruang pribadi yang tertutup (Neufert et al., 2012). Berdasarkan beberapa tipenya, terdapat banyak desain seperti ruang penerima tamu (lobi), ruang kerja (pribadi dan kelompok), ruang pertemuan, dan ruang layanan, termasuk pintu masuk.

Saat ini banyak desain yang berbentuk ruang perkantoran dengan kegiatan di dalam ruangan yang didasari oleh peningkatan sick building syndrome, yaitu penambahan ruang olah raga (motion enhancer). Pandemi Covid-19 memicu perkembangan teknologi yang diterapkan di ruang kerja, dan banyak kebijakan yang berubah dengan cepat. Para pekerja dihadapkan pada sistem kerja bergilir, ada yang bekerja dari rumah, ada pula yang menjalankan tugasnya secara bergantian di kantor. Namun, data yang diperoleh menunjukkan bahwa mereka yang melakukan WFH (work-from-home) selama pandemi menunjukkan tingkat kesejahteraan fisik dan mental yang lebih rendah (Xiao et al., 2021). Stres dan kelelahan yang dirasakan cenderung lebih tinggi dibandingkan sebelum Covid-19 (Hayes et al., 2021).

Penyesuaian ruang kerja diperlukan untuk mengurangi kelelahan, dan penyebaran penyakit pada faktor kesehatan lingkungan dan pekerja. Oleh karena itu, manajer perlu menanggapi peningkatan stres secara maksimal dengan menyediakan lingkungan kerja yang fleksibel dan mendukung, beradaptasi dengan metode komunikasi, dan menggunakan berbagai strategi untuk mengkoordinasikan dan memelihara hubungan mereka dengan pekerja secara efektif (Axe et al., 2022).

Dampak kelelahan kerja di masa pandemi berimbas tidak hanya pada mentalitasnya saat bekerja, melainkan juga kondisi fisik yang membuat seseorang harus beristirahat saat mengalaminya. Kebutuhan untuk berkoordinasi dan berkomunikasi efektif antara para pekerja menjadi prioritas kebutuhan ruang bekerja di masa pandemi. Menciptakan desain ruang kerja yang kondusif diharapkan dapat mengurangi kemungkinan terjadinya burnout saat bekerja. Penting untuk diperhatikan ketika seseorang harus bekerja dalam kondisi sakit untuk tetap mendapatkan pengalaman ruang yang menciptakan rasa aman bagi keberlangsungan kehidupan pekerjaan dan kesejahteraan suasana bekerja (Waddell & Burton, 2007). Banyak tempat kerja yang tidak mendukung kesejahteraan atau produktivitas yang optimal sebelum pandemi, terutama bagi kaum muda (Parry et al., 2022). Oleh karena itu, ide untuk menyelesaikan masalah ini secara arsitektural digagas dalam penelitian ini. Meningkatkan standar kualitas mental dalam bekerja perlu ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

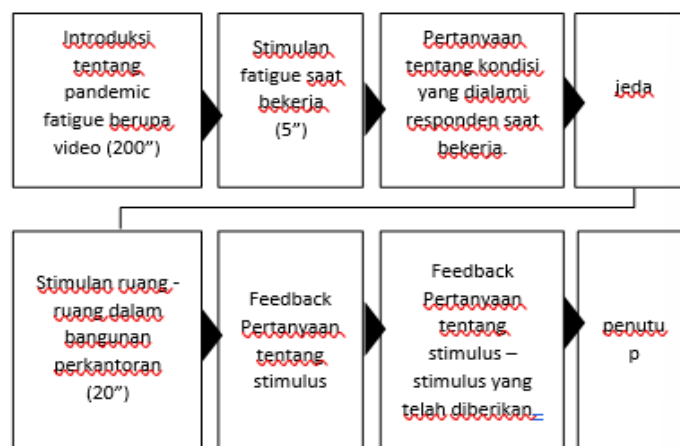
Penelitian ini dilakukan dalam koridor penelitian eksperimental dengan menggunakan eye tracker berbasis website Bernama realeye.io. aplikasi ini merupakan aplikasi untuk melihat pergerakan mata dan tatapan mata. Dalam mereka data. Aplikasi ini mencatat setiap pergerakan dan durasi tatapan mata pada satu area tertentu pada stimulus desain yang dapat dilihat seperti gambar di bawah ini :



Gambar 1. Rekam Data Eyetracker

Sumber : analisa peneliti, 2021

Proses pengambilan data dilakukan dengan memberikan stimulus selama 20 detik kemudian setelah itu responden akan diberikan pertanyaan berdasarkan desain yang dilihatnya. Adapun format pengambilan data adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Tahapan Pemberian Stimulus Eyetracker

Sumber : analisa peneliti, 2021

Tahapan pengambilan data dijelaskan pada gambar 2 di atas. Skema diatas menjelaskan alur pemberian stimulus dan waktu pemberian kuesioner survey. 2 jenis stimulus yang diberikan yaitu stimulus yang berupa penggambaran kondisi fatigue saat bekerja di masa pandemi. Kemudian stimulus desain ruang-ruang yang ada pada bangunan perkantoran. Pemilihan objek stimulus ini dipilih berdasarkan kasus yang mengakibatkan perubahan dalam ruang kerja di masa pandemi. Kuesioner awal sebagai pre test–stimulus dan kuesioner– kuesioner akhir sebagai post test. Dalam Jawaban yang diberikan responden akan diolah sebagai dasar pembentukan okularsentrisme terhadap satu desain arsitektur ruang kerja di Indonesia.

Raw data yang dihasilkan adalah berupa numerik yang kemudian diolah dengan statistika menggunakan SEM (Structural Equation Modelling) melalui software SEM – PLS. Set Variabel diuji terdapat pandemic fatigue yang terdiri dari 4 variabel internal, dan 4 variabel (workload, workflow, work-conflict, dan work climate) dengan 4 sub variabel itu ruang aktivitas, waktu dan proses yang dipengaruhi secara eksternal. Analisis statistik dengan menggunakan SEM digunakan untuk mencari korelasi antara pengaruh eksternal terhadap internalnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil eksperimen yang sudah diolah dalam hasil statistik. Penelitian ini dilakukan kepada 50 responden. Kelimpuluh responden ini telah mengkonfirmasi masih beberapa kondisi diantaranya : 1) merasakan kelelahan saat bekerja di masa pandemi, 2) merasakan tidak semangat saat bekerja di masa pandemi, dan 3) tubuh sering merasa sakit saat bekerja di masa pandemi. Ketiga kondisi ini mengkonfirmasi kelelahan yang dirasakan tidak hanya melalui pikiran namun juga dirasakan secara fisik. Adapun kriteria responden tersebut diantaranya.

Responden di dominasi oleh Wanita dan kelompok usia 20–30 tahun, dengan jenis pekerjaannya merupakan pegawai swasta. Variabel yang diukur untuk mengidentifikasi tingkatan pandemic fatigue secara internal diuji berdasarkan teori WHO, dan eksternal berdasarkan teori-teori sebelumnya yang mempengaruhi saat kondisi bekerja. Terdapat 16 variabel yang diuji dalam perumusan pertanyaan kuesioner survey kepada responden.

Tabel 1. Karakter responden

Tipologi	Definisi	Jumlah
Usia	20 – 30 tahun	20
	31 – 40 tahun	19
	di atas 40 tahun	11
Gender	Perempuan	29
	Laki - laki	21
Jenis Pekerjaan	Pegawai negeri	10
	Pegawai swasta	34

Uji Reliabilitas dalam SEM dapat dilihat melalui nilai RMR dan SRMR adalah satu nilai yang didapatkan dari akar kuadrat dari perbedaan antara residual dari matriks kovarians sampel dan model kovarians hipotesa. Nilai untuk rentang SRMR berkisar dari 0 – 1, dengan model fit yang memiliki nilai kurang dari 0,05 (Byrne,1998;Diamantopoulos dan Siguaw, 2000), namun nilai setinggi 0,08 dianggap dapat diterima (Muhson, 2022). dengan demikian dengan nilai SRMR saturated model 0.085, nilai d_ULS saturated model 7,427 uji ini mengatakan bahwa semua hipotesa.

Tabel 2. Uji Validitas dan reliabilitas

	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.085	0.085
d_ULS	7.427	7.427
d_G	n/a	n/a
Chi-Square	infinite	infinite
NFI	n/a	n/a

Tahap pertama analisa yang dilakukan adalah melihat nilai loading factor pada kolom original sampel tabel 4 di bawah dan nilai P values. 16 faktor yang diuji memiliki kekuatan masing - masing variabel dengan indikator nilai $O > 0,5$ (Arinta et al., 2018). Nilai ini telah mampu dijadikan sebagai variabel konstruk dalam penelitian atau dapat diartikan variabel- variabel tersebut memiliki kekuatan yang cukup besar untuk masuk dalam Analisa selanjutnya (Muhson, 2022).Uji validitas dilihat dari nilai loading factor (original sampel (o)) pada 16 variabel yang diuji. Dan uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai p values dalam tabel 2 di bawah dengan pengaruhnya terhadap sudut pandang desain ruang kantor yang dibentuk melalui 10 jenis stimuli.

Faktor yang paling mempengaruhi pertama dalam kondisi bekerja adalah work- conflict. Bekerja di masa pandemi memang menyebabkan banyak konflik yang terjadi baik secara internal maupun eksternal dalam diri seseorang. Secara internal, kebijakan di masa pandemi mengharuskan adanya WFH (work from home). Hal ini kemudian membuat si pekerja harus menjalankan 2 peran dan tugas pada saat yang sama. Di rumah dengan perannya dirumah, tugas pekerjaan dan tugas rumah menjadi satu bagian yang saling tumpang tindih. Sehingga konflik-konflik yang terjadi menyebabkan beban pekerjaan sebagai faktor kedua itu pun juga bertambah.

Faktor ketiga yaitu, workflow atau disebut sebagai alur bekerja. Bekerja di masa pandemi membuat orang harus menyesuaikan protokol kesehatan yang berlaku. Dengan demikian banyak aturan yang dibuat di luar dari alur pekerjaan yang biasa dilakukan. Rupanya hal ini menjadi satu permasalahan serius yang memerlukan pertimbangan dalam desain ruang kerja. Pada hasil yang ditunjukkan oleh responden menyatakan bahwa perubahan alur juga terjadi, hal ini kemudian menjadi bagian dari proses adaptasi seseorang bekerja di masa pandemi.

Faktor yang keempat adalah work-climate atau yang disebut sebagai iklim penghawaan ruang bekerja. Permasalahan ini setidaknya menjadi upaya pertama yang dilakukan di setiap tempat kerja untuk mengurangi penyebaran virus dalam ruangan yang dapat dilakukan pertama adalah melancarkan sirkulasi udara. Sehingga meminimalisir penggunaan AC pun harus dibatasi. Dan 12 faktor lainnya berasal dari internal diri seseorang yang dikembangkan melalui 4 faktor utama yaitu motivasi, kemampuan diri, peluang dari lingkungan dan perasaan (Lilleholt et al.,2020). Dengan total 16 faktor yang diuji hasilnya dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 3. Analisis Deskriptif dari faktor internal dan eksternal yang diuji

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
MOTIVASI	0.925	0.927	0.018	52.111	0
CAPABILITY	0.916	0.914	0.029	31.317	0
WORK CONFLICT - AKTIFITAS	0.902	0.9	0.033	27.084	0
OPPORTUNITY	0.899	0.9	0.025	35.961	0
WORK CONFLICT - WAKTU	0.886	0.885	0.038	23.308	0
WORK CONFLICT -PERAN PEKERJAAN	0.879	0.879	0.036	24.334	0
SENSE	0.878	0.877	0.044	19.864	0
WORK FLOW - RUANG	0.872	0.871	0.035	25.016	0
WORK FLOW JADWAL	0.85	0.846	0.044	19.204	0
WORK FLOW - WAKTU	0.848	0.848	0.037	22.904	0
WORK CONFLICT - PROKES	0.847	0.844	0.049	17.28	0
WORK LOAD - AKTIFITAS	0.77	0.775	0.073	10.564	0
WORK LOAD - ADMINISTRASI	0.769	0.776	0.046	16.872	0
WORK LOAD - SCREENING COVID	0.747	0.758	0.069	10.868	0
WORK FLOW - AKTIFITAS	0.73	0.729	0.066	11.026	0
WORK CLIMATE	0.687	0.696	0.086	8.028	0

Berdasarkan hasil di atas, indikator nilai original sample menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai di atas 0,5. Hal ini membuktikan validitas data dari setiap variabel memiliki kekuatan untuk diuji. Kemudian melihat nilai dari p values yang didominasi di bawah 0,0001. Dan jika nilai loading factor ini diurutkan, dan disusun dalam sebuah tingkatan, maka ilustrasi tingkatan pandemic fatigue dapat digambarkan melalui piramida di bawah ini :



Gambar 3. Tingkatan Pandemic Fatigue saat bekerja
Sumber : Analisa Peneliti, 2021

Menerjemahkan tingkatan diatas yang dimulai dari tingkat paling bawah yaitu adaptasi fisik terhadap kondisi lingkungan dimasa pandemi. hal ini tentunya membutuhkan upaya – upaya yang tidak sebentar, kendala yang umumnya dirasakan adalah terkait dengan himbauan untuk memaksimalkan penghawaan alami sehingga sirkulasi udara didalam ruang lebih lancar. Namun kedalam ruang juga menyebabkan masuknya panas ke dalam bangunan.

Tingkatan ini kemudian diuji dengan stimulus – stimulus ruang kantor di masa pandemi. perubahan – perubahan desain yang harus diterapkan untuk beradaptasi dengan pandemi. 12 jenis stimulus ruang yang berikan berdasarkan kriteria tipologi bangunan perkantoran yaitu : 1) area drop off, 2) pintu masuk, 3) ruang penerima / lobby, 4)ruang pertemuan, 5) ruang kerja kolaborasi (tanpa sekat), 6) ruang kerja privat dengan sekat, 7) ruang pelayanan / administrasi, 8) tempat olahraga, 9) ruang kerja masa kini (full decor), 10) penggunaan teknologi, 11) atribut tanpa sentuh, 12) Ruang yang aman dan nyaman untuk bekerja di masa pandemi. Setelah pemberian stimulus gambar tersebut responden diberikan pertanyaan yang dirangkum dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil kompilasi data eye tracker dan kuesioner pertanyaan

VAR	NILAI FACTOR	LOADING	KETERANGAN	Identifikasi Objek	Jumlah Responden	Total fiksasi	Durasi
PVRTS4	0.96		Ruang Pertemuan	Kursi-Meja	10	12854	
PVRTS6	0.96		Ruang Kerja Privat	Bentuk Sekat	11	10177	
PVRTS5	0.953		Ruang kerja kolaboratif	Meja-kursi	13	9620	
PVRTS1	0.933		Sirkulasi	Jalur Sirkulasi	13	8155	
PVRTS7	0.932		Ruang Pelayanan	Aktivitas Dalam Ruangan	3	2785	
PVRTS8	0.926		Ruang olahraga	Area Lapangan	10	9051	
PVRTS2	0.917		Entrance	Pembatas Ruang	15	11338	
PVRTS3	0.913		Lobby	Meja Pelayanan	14	12854	
PVRTS9	0.894		Ruang Kerja Masa kini	Ornamen Lantai	10	8974	
PVRTS10	0.781		Penerapan Teknologi dalam Ruang	Robot	18	13623	

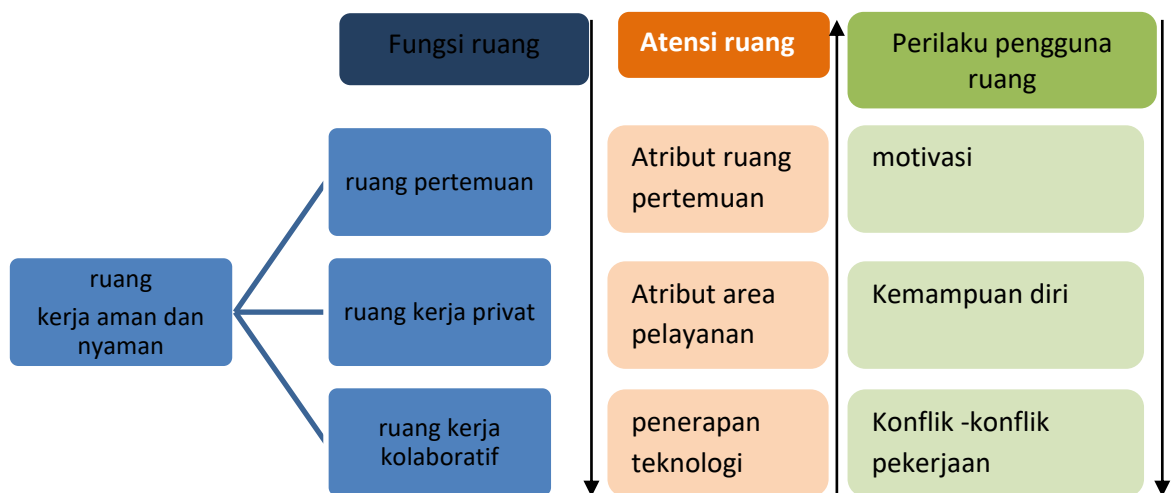
Hasil eye tracker yang diperoleh pada Raw data dari Realeye.io. pada tabel 4 dapat dilihat pada kolom fiksasi yang dapat diterjemahkan dalam satuan m/s. Kolom Keterangan merupakan

identitas stimulus ruang dan identifikasi objek dominan yang diperoleh dengan menggunakan Adobe Photoshop dari titik point fiksasi yang ada pada durasi tertinggi. Durasi fiksasi terlama yang diamati oleh para subjek penelitian pertama ada pada gambar robot yang mengimplementasikan penerapan teknologi dalam ruang, kedua pada gambar area lobby yang dilihat pada meja pelayanan, dan ketiga ada pada gambar area ruang pertemuan yang dilihat pada atribut meja kursi. Hasil jawaban tersebut kemudian di tabulasi untuk mengukur persepsi yang tidak sadar. Tabel diatas kemudian yang akan menjadi tolak ukur persepsi yang menghasilkan okular-sentrisme dari narasi jawaban responden. Terkait dengan rumusan desain ruang kantor yang dibentuk adalah :

1. Desain drop off sebaiknya dibuat dengan area luas, jalur masuk pendek, ada taman yang membantu sirkulasi ini tidak saling bertabrakan,
2. Desain akses masuk. Permasalahan akses ini menjadi berbeda kebutuhan ketika pandemi. Pada area pintu ini pada penerapannya banyak perubahan yang memicu pertumbuhan atribut ruang. Adapun kebutuhan yang harus diakomodir pada ruangan ini adalah kebutuhan screening data tracking covid-19 dan juga cek suhu. Sehingga berdasarkan stimulus yang diberikan kepada responden, desain area ini membutuhkan pintu masuk yang lebih lebar,
3. Desain ruang penerima atau ruang administrasi Perlu dimodifikasi sesuai dengan fungsi dan kebutuhan proses di masa pandemi yang mayoritas membutuhkan pembatasan jarak. Sehingga penggunaan kursi– kursi tunggu memerlukan perantara antar seat nya.
4. Desain ruang pertemuan, dalam kategori jawaban yang mendominasi adalah desain yang dibuat sebagian terbuka dengan kapasitas maksimal 10 orang atau jika tertutup dibatasi jumlah personal di dalam ruangan, maksimal hanya 5 orang.
5. Desain ruang kerja kolaboratif tanpa sekat. Berdasarkan memori yang dihasilkan responden, persepsi mengenai desain tanpa sekat ini justru tidak cocok untuk desain ruang kerja dimasa pandemi.
6. Desain ruang kerja privat dengan sekat. Kebalikan dari pembahasan sebelumnya bahwa desain inilah yang cocok untuk digunakan di masa pandemi.
7. Ruang pelayanan/administrasi. Pelayanan pada perkantoran selama pandemi telah memicu perubahan sistem online terutama dalam sistem pendaftaran. Hal ini terbukti mampu mengurangi kerumunan di bangunan perkantoran. Permasalahan desain yang menjadi acuan responden adalah pada pemberian solusi ruang pelayanan dibuat dengan jarak pemisah dengan menggunakan sekat transparan.
8. Desain tempat olah raga. Tempat ini menjadi tempat baru pada bangunan perkantoran. Permasalahan–permasalahan terkait dengan Kesehatan pengguna didalam ruang ini memicu kebutuhan ruang untuk meningkatkan aktifitas penggunanya. Penelitian ini juga mengkonfirmasi kebutuhan ruang olah raga ini pada bangunan perkantoran.
9. Ruang kerja masa kini. Pengukuran ruang ini meliputi beberapa kondisi yang dibutuhkan pada ruang kerja masa kini. Adapun beberapa kriteria diantaranya adalah: internet, penghawaan, warna cat warna, dan suasana pencahayaan. Berdasarkan keempatnya, secara arsitektural kebutuhan terbesar ada pada suasana pencahayaan.
10. Penggunaan teknologi terbaru dalam ruang kerja. Teknologi yang berkembang menjadi bagian dari merespon pandemi demi upaya memutus rantai penyebaran virus. Inovasi robot UV – air refresher telah diterapkan di beberapa bangunan perkantoran. Meski

- demikian bangunan perkantoran di Indonesia belum banyak mengaplikasikan penggunaan teknologi terbaru ini sehingga dominasi jawaban dari responden cenderung tidak setuju.
11. Atribut tanpa sentuh. Pengembangan– pengembangan teknologi banyak dilakukan dimasa pandemi ini, bahaya kontak langsung memicu inovasi produk atribut yang meminimalkan sentuhan. Atribut ruang seperti gagang pintu (Marco et al., 2020), permukaan meja menjadi faktor yang mendominasi penularan pada ruang kerja (Kampf et al., 2020),. Meski banyak dari responden yang menyatakan kondisi di kantornya belum menggunakan penerapan atribut tanpa sentuh, namun responden tetap menginginkan atribut tersebut dapat aplikasikan pada ruang kerja mereka, terutama dimasa pandemi.
 12. Ruang yang aman dan nyaman. Menurutnya ruang yang aman dan nyaman saat harus bekerja dikantor adalah ruang kerja pribadinya. Ruang ini menjadi titik fokus penelitian selanjutnya dalam merespon permasalahan pandemic fatigue pada bangunan perkantoran.

Keduabelas hasil diskusi diatas menjadi penting untuk pertimbangan dalam mendesain ruang kerja yang mampu merespon permasalahan pandemic fatigue yang terjadi dimasa pandemi. Hasil persepsi terhadap gambaran ruang kerja yang ada pada gedung-gedung perkantoran dapat diterjemahkan pada model pada gambar 4.



Gambar 4. Hubungan antara fungsi, atensi dan perilaku dalam pengaruhnya terhadap penciptaan pengalaman ruang

Sumber : Analisa Peneliti, 2021

Proses pembentukan okularsentrisme yang tercipta pada persepsi tentang ruang kerja yang aman dan nyaman tercipta diawali dengan pemahaman terkait kondisi fisik lingkungan sekitar. Hal ini kemudian akan memunculkan persepsi persepsi tentang kegiatan yang ada didalam ruang juga peruntukan ruang tersebut. Dalam penelitian ini nilai loading factor dapat menunjukkan pengaruh dari fungsi ruang terhadap persepsi yang dihasilkan. Fungsi Ruang-ruang utama yang harus dihindari saat masa pandemi justru berbanding terbalik terhadap atensi pada objek-objek yang ada didalam ruang. Namun semakin tinggi kerentanan fungsi ruang dalam menyebabkan resiko penularan penyakit akan saling mendukung dengan motivasi pengguna saat berada didalam ruang.

KESIMPULAN

Tingkatan pandemic fatigue pada kondisi bekerja terjadi pada 7 tingkatan mulai dari yang paling dasar yaitu: penghawaan dalam ruang kerja, beban pekerjaan, alur bekerja, perasaan, konflik pekerjaan, dan motivasi dan kemampuan diri dalam menuntaskan kelelahan yang dialaminya. Ketujuh hal tersebut meningkatkan kondisi bekerja yang berpengaruh pula terhadap kondisi fisiknya. Dalam kondisi tersebut beberapa anjuran desain yang dihasilkan melalui Okular-sentrisme yang tercipta melalui stimulus desain ruang kerja terdapat 12 elemen yaitu mulai dari desain drop off hingga penerapan teknologi terbaru dalam ruang kerja yang dijabarkan pada kolom pembahasan.

Keduabelas elemen tersebut dapat menjadi dasar penelitian selanjutnya dalam mengkolaborasikan beberapa kondisi fisik saat bekerja dalam mempersepsikan ruang kerjanya. Fungsi Ruang akan berbanding lurus dengan penciptaan perilaku pengguna ruang, namun tidak dengan atensi terhadap ruang. Hubungan antara Fungsi, atensi dan perilaku dapat ditunjang dengan penelitian – penelitian neuro arsitektur lain yang dapat berkembang luas di masa mendatang. Meski pandemi ini akan segera berakhir, namun rekomendasi desain yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar kehidupan bekerja yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arinta, R. T., Satwiko, P., & Widjaja, R. R. (2022). Workplace Perception Based on Virtual Office Design Using Eye Tracker. *Seybold Report*, 18(2), 116–130.
- Arinta, R. T., Setioko, B., & Murtini, T. W. (2018). *Reforms in the city identity of Cilacap*. 040024. <https://doi.org/10.1063/1.5042994>
- Axe, J., Wilson-Mah, R., & Dahlquist-Axe, H. (2022). COVID-19 workplace adaptation and recovery in the resort municipality of Whistler, BC, Canada. *International Journal of Workplace Health Management*, 15(3), 375–392. <https://doi.org/10.1108/IJWHM-03-2021-0066>
- Bullock, N. (2018). Ocularcentrism in Singapore: A Preliminary Analysis of Architecture. *ETropic: Electronic Journal of Studies in the Tropics*, 17(1). <https://doi.org/10.25120/etropic.17.1.2018.3640>
- Chmielecki, K. (2021). The Concept of Ocularcentrism & Photographic Models of Vision From the Perspectives of Software Studies and Cultural Analytics Methods of Social Media Images and the Consumer Society Theory. *Studia Medioznawcze*, 22(3), 962–994. <https://doi.org/10.33077/uw.24511617.s.m.2021.3.347>
- Gazzaniga, M. S., Ivry, R. B., & Mangun, G. R. (2019). *Cognitive neuroscience: The biology of the mind* (Fifth edition). W.W. Norton & Company.
- Hayes, S. W., Priestley, J. L., Moore, B. A., & Ray, H.E. (2021). Perceived Stress, Work-Related Burnout, and Working From Home Before and During COVID-19: An Examination of Workers in the United States. *SAGE Open*, 11(4), 215824402110581. <https://doi.org/10.1177/21582440211058193>
- Kampf, G., Todt, D., Pfaender, S., & Steinmann, E. (2020). Persistence of coronaviruses on inanimate surfaces and their inactivation with biocidal agents. *Journal of Hospital Infection*, 104(3), 246–251. <https://doi.org/10.1016/j.jhin.2020.01.022>
- Lilleholt, L., Zettler, I., Betsch, C., & Böhm, R. (2020). Pandemic Fatigue: Measurement, Correlates, and Consequences [Preprint]. PsyArXiv. <https://doi.org/10.31234/osf.io/2xvbr>
- Lušeti, T., & Trstenjak, M. (n.d.). ERGONOMIC DESIGN OF WORKPLACE.
- Marco, E., Williams, K., & Oliveira, S. (2020). Too Much 'Stuff' and the Wrong Space: A Conceptual Framework of Material Possessions. *Interiority*, 3(2), 219–242. <https://doi.org/10.7454/in.v3i2.78>

- Muhson, A. (2022). Analisis Statistik dengan SmartPLS: Neufert, E., Neufert, P., & Kister, J. (2012). Architects' data (4th ed). Wiley-Blackwell.
- Pallasmaa, J. (2012). The Eyes of the Skin (Third Edition). John Wiley & Sons Ltd.
- Waddell, G., & Burton, A. K. (2007). Is work good for your health and well-being? TSO.
- Xiao, Y., Becerik-Gerber, B., Lucas, G., & Roll, S. C. (2021). Impacts of Working From Home During COVID-19 Pandemic on Physical and Mental Well-Being of Office Workstation Users. Journal of Occupational & Environmental Medicine, 63(3),181–190.<https://doi.org/10.1097/JOM.0000000000002097>

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih ditujukan kepada seluruh masyarakat yang terlibat dalam studi eye tracker dan juga kepada kementerian riset dan teknologi yang telah mendanai kelancaran penelitian ini.