

# Desain Interior *Wellness Center* untuk Masyarakat Urban dengan Konsep *Multisensory Design* di Surakarta

PUTRI ALIFAH MUSTARIFAH<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia.

putrialifah@student.uns.ac.id

## ABSTRAK

Tingginya kepadatan penduduk di Surakarta memicu risiko stres pada masyarakat usia produktif akibat paparan stimulasi indra yang berlebihan (*overstimulated*). Perancangan bertujuan untuk mendesain interior *wellness center* yang mampu berfungsi sebagai oase untuk membantu masyarakat urban mengelola stres melalui konsep *multisensory design*. Metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan *Problem Seeking* dan *The Five-Step Process* yang berfokus pada eksplorasi elemen interior yang memengaruhi indra. Hasil perancangan menunjukkan bahwa integrasi stimulus visual, auditori, taktil, olfaktori, dan gustatori dapat menciptakan sebuah *journey* meditatif. Penerapan bentuk organik, material alami, serta zonasi yang sistematis dapat efektif memulihkan kepekaan indrawi dan keseimbangan emosional pengunjung di tengah lingkungan perkotaan.

**Kata kunci:** *Wellness Center*, Masyarakat Urban, *Multisensory Design*, Surakarta

## ABSTRACT

*The high population density in Surakarta increase the risk of stress among the productive age group due to sensory overstimulation. The design aims to create a wellness center interior that functions as an oasis to help urban communities manage stress through the concept of multisensory design. The design methods used are the Problem Seeking approach and The Five-Step Process, which focus on exploring interior elements that affect the senses. The design results show that the integration of visual, auditory, tactile, olfactory, and gustatory stimulations can create a meditative journey. The application of organic forms, natural materials, and systematic zoning can effectively restore visitors' sensory sensitivity and emotional balance in the midst of an urban environment.*

**Keywords:** *Wellness Center*, *Urban Community*, *Multisensory Design*, Surakarta

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya laju urbanisasi di Indonesia menyebabkan peningkatan jumlah penduduk yang signifikan di wilayah perkotaan, dengan proyeksi mencapai 60% pada tahun 2025 dan terus meningkat hingga 66,6% di tahun 2035 (BPS, 2020). Fenomena ini menjadikan kota besar sebagai lingkungan yang sangat padat dan kompetitif, terutama bagi penduduk usia produktif (15-64 tahun) yang mendominasi populasi sebesar 70,72% pada tahun 2020 (BPS, 2021). Tingginya aktivitas urban, tuntutan pekerjaan yang berat, serta tekanan hidup menjadikan masyarakat perkotaan rentan terhadap stress, khususnya pada individu usia 20-49 tahun yang sedang berada pada puncak masa aktifnya (Awaliyah dkk., 2020).

Kerentanan tersebut diperparah dengan kondisi lingkungan perkotaan yang memiliki kualitas udara yang kurang baik serta kemacetan lalu lintas, yang jika dibiarkan akan berdampak buruk pada kesehatan mental maupun fisik (Priga, 2021). Salah satu dampaknya adalah memicu keluhan psikosomatik dan juga dapat menyebabkan psikosis atau gangguan yang memengaruhi pemikiran, persepsi, emosi, dan perilaku seseorang (Natanael, 2024). Di tengah tuntutan hidup yang serba cepat ini, kehadiran fasilitas *wellness center* yang holistik menjadi respon untuk membantu masyarakat kota mengelola stres dan memperbaiki kualitas hidup mereka secara menyeluruh (Izzati & Dewi, 2019).

Keberadaan *wellness center* akan lebih efektif jika didukung oleh lingkungan yang mampu memberikan stimulasi sesuai kebutuhan ruang (Natanael, 2024). Hal ini didasarkan pada cara kerja indra manusia yang mengubah informasi sensorik menjadi sinyal otak untuk memengaruhi kondisi emosional (Shukla, 2024). Berdasarkan teori, indra manusia bekerja pada otak dengan proporsi yang berbeda: penglihatan (70%), pendengaran (20%), penciuman (5%), sentuhan (4%), dan rasa (1%) (Spence, 2020). Hal ini didukung oleh penelitian oleh Schebella *et al.* (2020) yang membuktikan bahwa stimulasi multisensori memberikan pemulihan stres yang jauh lebih efektif dibandingkan pendekatan yang hanya mengandalkan aspek visual. Hal ini menjadikan konsep *multisensory design* sebagai aspek krusial dalam pengolahan ruang interior.

Implementasi *multisensory design* diterapkan di Surakarta sebagai lokasi strategis yang memiliki potensi budaya untuk mendukung kesejahteraan holistik (Rifani & Wea, 2024). Berdasarkan data BPS Jawa Tengah (2024), Surakarta merupakan kota dengan kepadatan penduduk tertinggi di Jawa Tengah, yaitu mencapai 11.277 jiwa per km<sup>2</sup>. Kondisi ini berdampak pada tingginya aktivitas urban yang memicu kebutuhan ruang *wellness* sebagai oase di tengah kota. Meskipun sudah terdapat fasilitas kesehatan dan kebugaran di Surakarta, saat ini belum ada wadah terpadu yang mengintegrasikan layanan tersebut dalam satu lokasi. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas baru yang dapat menaungi beragam aktivitas yang berkaitan untuk memberikan efisiensi akses bagi masyarakat urban yang memiliki rutinitas padat dalam mencapai tujuan *wellness* yang holistik.

## 2. METODE

Metode desain dalam proses perancangan *wellness center* menggunakan pendekatan *Problem Seeking* dari William Pena, yang kemudian dikembangkan dengan proses desain *The Five-Step Process* dari David K. Ballast dengan beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu penentuan tujuan, kemudian pengumpulan data, penentuan konsep, analisis kebutuhan ruang, dan pernyataan masalah. Pengumpulan dan analisis data didapatkan dari studi literatur, wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi visual. Hasil dari analisis kemudian

diterapkan pada beberapa aspek berupa *zoning*, *grouping*, sirkulasi pengguna, dan hubungan antarruang.

Pengembangan desain interior berfokus pada eksplorasi elemen-elemen yang memengaruhi persepsi indra yaitu, tata letak, pencahayaan, material, tekstur, akustik, aroma, dan warna. Konsep *multisensory design* diimplementasikan pada desain interior yang sengaja merangsang seluruh indra pengunjung. Aspek visual meliputi pemilihan palet warna yang menenangkan dan pengaturan cahaya pada ruangan. Aspek auditori dibentuk melalui integrasi *soundscape* terapeutik seperti *water fountain* yang memanjang pada *central area*, kemudian vegetasi yang mengundang burung, seperti tanaman kersen, kemangi, bougenville, melati, dan hibiscus. Aspek taktil dirangsang dengan variasi tekstur material yang dapat disentuh dan pemilihan material *pebble stone* sebagai lantai pada salah satu ruang. Aspek penciuman dihadirkan melalui aromaterapi pada beberapa titik dan vegetasi tanaman lavender pada *central area*. Sementara itu, indra pengecap didukung secara tidak langsung melalui kafetaria. Keseimbangan dari seluruh stimulus ini dirancang sebagai *sensory journey* yang mendalam dan personal.

### 3. HASIL DAN DISKUSI

#### 3.1 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang pada *wellness center* didapatkan dari observasi pada proyek sejenis dan studi literatur. Melalui analisis tersebut, didapatkan kegiatan utama yang dikelompokkan menjadi tiga kegiatan berdasarkan tujuannya, yaitu relaksasi, sosial, dan komersial.

Tabel 1. Daftar Kegiatan Utama

No	Tujuan	Ruang	Kegiatan
1.	Relaksasi	<i>Spa and Massage</i>	Pijat refleksi dan pijat aromaterapi untuk meredakan ketegangan otot dan stres
		Meditasi dan Yoga	Kelas harian meditasi dan yoga untuk membantu mencapai keadaan relaksasi yang mendalam dan keseimbangan mental.
		Sauna	Fasilitas sauna untuk membantu relaksasi dan kenyamanan tubuh.
2.	Sosial	Kafetaria	Menyajikan makanan dan minuman sehat, menjadi tempat berkumpul yang menyenangkan dan menyehatkan.
		<i>Workshop</i> melukis batik, wedang, dan jamu	Pelaksanaan <i>workshop</i> sebagai terapi seni kreatif dalam mengurangi stres serta mengangkat budaya lokal dari Surakarta.
		Taman	Area hijau untuk bersantai, berkumpul, maupun refleksi diri
		Area Komunal	Area terbuka pada <i>central area</i> untuk beristirahat setelah kegiatan dan berkumpul dengan pengunjung lain.






3.	Komersial	Kafetaria	Jual beli makanan sehat.
		Area Merch	Jual beli <i>merchandise</i> .

### 3.2 Penerapan Konsep *Multisensory Design*

Penerapan konsep dimulai dari pemetaan dan zonasi sensorik yang berbeda di setiap fungsi ruang. *Wellness center* didesain sebagai pelarian dari kehidupan perkotaan yang serba cepat untuk mengembalikan keseimbangan emosional pengunjung. Hal ini diimplementasikan melalui bentuk-bentuk organik yang menghindari garis kaku pada furniture dan elemen interiornya. Sebagai contoh adalah pola lantai yang meniru aliran sungai dinamis, pengaplikasian tirai kain linen yang lembut pada beberapa area dan *ceiling*. Konsep multisensori diperkuat dengan dominasi material alami seperti kayu bertekstur, batu andesit, pencahayaan alami, serta stimulasi akustik dari elemen air dan vegetasi. Selain itu, pengalaman olfaktori didapatkan dari aromaterapi yang terzonasi: aroma *peppermint* di area masuk, aroma *chamomile* atau *lavender* di area utama, dan aroma dari *decking* kayu cendana. Seluruh pengalaman sensorik diintegrasikan secara holistik ke dalam elemen interior sebagai alat terapi aktif. Dengan hal tersebut, *wellness center* dapat berfungsi sebagai ruang yang dapat memulihkan kepekaan indrawi pengunjung.

**Tabel 2. Penerapan Konsep *Multisensory Design***

No	Visualisasi	Penerapan Desain
1.	<b>Area Resepsionis dan Ruang Tunggu</b> 	<b>Visual:</b> Palet warna netral, material kayu, desain dengan bentuk organik seperti pada pola lantai, furnitur, dan dinding untuk menetralkan suasana. <b>Auditori:</b> Suara musik lembut dari <i>speaker</i> . <b>Taktil:</b> Lantai <i>limestone</i> , tekstur kain linen pada sofa yang lembut. <b>Olfaktori:</b> instalasi aromaterapi.
2.	<b>Area Yoga dan Meditasi</b> 	<b>Visual:</b> Plafon <i>bamboo false</i> , dinding terbuka, pencahayaan alami dengan tirai linen sebagai filter cahaya. <b>Auditori:</b> <i>Buffer</i> dengan tanaman di sekitar area yoga. <b>Taktil:</b> Lantai dengan <i>finishing polished</i> memberi sensasi dingin alami. <b>Olfaktori:</b> Aroma <i>eucalyptus</i> untuk melegakan pernapasan. <b>Thermal:</b> <i>Cross ventilation</i> dengan material granit yang mampu menyimpan udara sejuk dan menjaga kenyamanan termal.
3.	<b>Ruang Spa dan Sauna</b>	<b>Visual:</b> Pencahayaan temaram dan dominasi material berwarna gelap dan batu alam yang memberi rasa aman dan privasi.

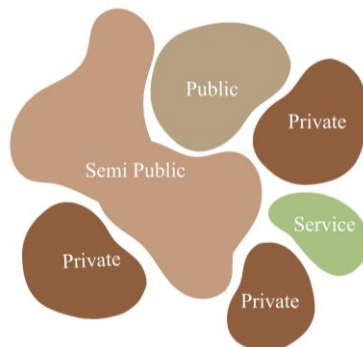
		<p><b>Auditori:</b> Penerapan alunan musik jawa yang lembut untuk memberi ketenangan.</p> <p><b>Taktil:</b> Tekstur material yang lembut pada kain, dan suhu dingin dari lantai <i>limestone</i>.</p> <p><b>Olfaktori:</b> Aromaterapi kayu cendana yang bersifat <i>grounding</i>.</p>
<p>4.</p>	<p><b>Area Workshop Melukis Batik</b></p> 	<p><b>Visual:</b> Pencahayaan alami melalui area semi-<i>outdoomya</i>, palet warna netral (coklat kayu, abu-abu), bersebelahan dengan taman sebagai penyegar pandangan.</p> <p><b>Auditori:</b> Suara gemericik air dari <i>water fountain</i> dan kicau burung, serta hembusan angin yang mengenai dekorasi gasing.</p> <p><b>Taktil:</b> Tekstur material kolom batu kasar, lantai kayu yang hangat, dan kain batik.</p> <p><b>Olfaktori:</b> Aroma kayu cendana dengan aroma lilin batik</p>
<p>5.</p>	<p><b>Ruang Foot Massage</b></p> 	<p><b>Visual:</b> Palet warna netral dominasi warna coklat kayu, <i>beige</i> pada furniture, dan abu-abu dari batu; Bentuk organik; Vegetasi pada <i>planter box</i>, <i>Skylight</i>.</p> <p><b>Taktil:</b> <i>Pebble path</i>, material <i>decking</i>, tekstur batu andesit pada dinding, kain pada kursi, <i>foot basin</i>.</p> <p><b>Olfaktori:</b> Aromaterapi dengan aroma <i>chamomile</i>.</p> <p><b>Auditori:</b> Suara gemericik air dari <i>foot basin</i>.</p>
<p>6.</p>	<p><b>Koridor</b></p> 	<p><b>Visual:</b> Desain <i>water fountain</i> yang linear sebagai <i>wayfinding</i> dan permainan bayangan dari elemen vertikal.</p> <p><b>Olfaktori:</b> Aromaterapi dengan aroma <i>chamomile</i>.</p> <p><b>Auditori:</b> Suara gemericik air sepanjang koridor dari <i>water fountain</i>.</p> <p><b>Thermal:</b> Jalur sirkulasi udara alami dari sisi terbuka bangunan</p>
<p>7.</p>	<p><b>Area Komunal dan Workshop Jamu</b></p> 	<p><b>Visual:</b> Konsep <i>open plan</i> dengan material alami dan pola pada lantai.</p> <p><b>Olfaktori:</b> Dominasi aroma rempah alami yang kuat memberi efek relaksasi dan hangat.</p> <p><b>Auditori:</b> Suara gemericik air sepanjang koridor dari <i>water fountain</i>, plafon material alami yang mendukung interaksi sosial sehingga tidak bergema, suara tumbuk bahan jamu.</p> <p><b>Taktil:</b> Tekstur bahan herbal, sofa komunal, <i>workshop stool</i>.</p> <p><b>Gustatori:</b> Mencicipi hasil racikan jamu sebagai</p>

		stimulasi indra perasa.
8.	<p><b>Kafetaria</b></p> 	<p><b>Gustatori:</b> Penyajian menu sehat dan organik memberi stimulasi pada indra perasa sebagai pendukung pemulihan.</p>

### 3.3 Zoning dan Grouping

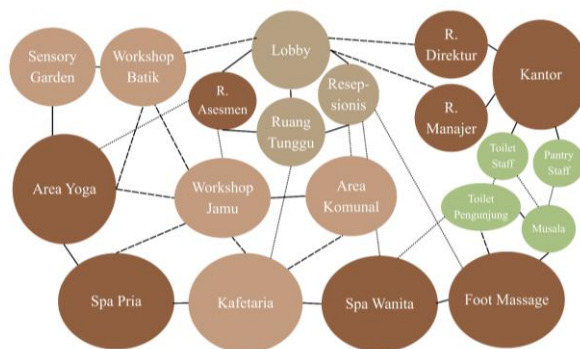
Ruang dibagi menjadi tiga zona utama:

- Zona Publik : Lobi (resepsionis dan ruang tunggu).
- Zona Semi-Publik : *Workshop* melukis batik, *sensory garden*, *workshop* jamu, area komunal, dan kafetaria.
- Zona Privat : Ruang asesmen, area yoga, ruang spa dan sauna pria dan wanita, *foot massage*, kantor, ruang direktur dan manajer.



**Gambar 1. Zoning Area Wellness Center**

Dari beberapa jenis konfigurasi jalur yang ada, sirkulasi linear dipilih karena paling sesuai dengan organisasi ruang dan alur kegiatan dalam *wellness center*. Pola ini memisahkan area publik di bagian depan bangunan, area layanan di tengah bangunan, dan area privat yang memerlukan ketenangan maksimal di bagian paling belakang.



Sangat  
Dekat Dekat Jauh

● Private ● Semi Public ● Public ● Service

**Gambar 2. Grouping Area Wellness Center**

Konfigurasi ini dirancang untuk menciptakan perjalanan pengalaman ruang (*spatial journey*) berupa transisi bertahap dari keramaian kota menuju ketenangan yang mendalam sesuai dengan tujuan utama desain.

### 3.4 Keterkaitan Konsep, Ruang, dan Konteks

Perancangan *wellness center* ini berawal dari realita bahwa stres yang dialami masyarakat urban saat ini mayoritas dipicu oleh lingkungan yang *overstimulated*. Permasalahan utama yang perlu diatasi mencakup berbagai gangguan di ruang publik maupun area kerja, mulai dari polusi udara dan suara, hingga *visual clutter* yang memicu kelelahan mental. Oleh karena itu, *wellness center* dirancang sebagai lingkungan buatan di tengah kota yang berfungsi menyaring dan mengatur ulang stimulan pada kelima indra. Ruang publik didesain dengan suasana yang tenang dan minim gangguan visual. Penggunaan material dengan warna netral seperti coklat dan pencahayaan lembut bertujuan untuk mengistirahatkan indra pengunjung. Selanjutnya untuk ruang semi-publik, indra mulai distimulasi secara perlahan melalui elemen-elemen alami, seperti aromaterapi, suara air, serta tekstur material yang nyaman disentuh. Sementara itu, pada ruang privat seperti spa, sauna, dan yoga, suasana didesain untuk mendorong refleksi yang mendalam. Pencahayaan dibuat seminimal mungkin dan ruang berada di area belakang bangunan agar terlepas dari kebisingan luar. Secara bentuk, bangunan ini tertutup dari luar dan terbuka di dalam untuk memberikan rasa aman dari kebisingan luar dan menyesuaikan alur perjalanan pengunjung. *Zoning* ruang diatur secara linear berurutan mulai dari area penerimaan, ruang sosial, ruang privat, hingga taman terbuka.



**Gambar 3. Hasil Desain (Aksonometri)**

## 4. KESIMPULAN

Perancangan desain interior *wellness center* dengan konsep *multisensory design* di Surakarta merupakan respons dari lingkungan perkotaan yang *overstimulated*. Melalui konsep multisensori, *wellness center* tidak hanya sebagai fasilitas untuk relaksasi fisik, tetapi juga membangun pengalaman ruang untuk mengembalikan keseimbangan emosional dan kesehatan mental secara holistik. Konsep multisensori diwujudkan melalui pemetaan zonasi, mulai dari detoksifikasi visual di area publik hingga stimulasi restoratif di area privat. Fasilitas ini berperan sebagai oase di tengah kota untuk memulihkan indra pengguna. Implementasi

konsep diterapkan dengan penggunaan material alami dan tekstur organik, pencahayaan alami dan temaram, serta stimulasi olfaktori dan akustik yang dipilih secara spesifik sesuai dengan fungsi ruang untuk mendukung kenyamanan pengguna. Diharapkan, rancangan ini dapat menjadi wadah pemulihan yang efektif di tengah kota Surakarta, sekaligus menjadi contoh penerapan desain interior yang tidak hanya mengutamakan estetika, namun juga memiliki dampak positif bagi kesejahteraan dan kualitas hidup penggunanya.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- Awaliyah, R., Aini, F., & Wakhid, A. (2020). Hubungan antara tingkat stres dengan kejadian hipertensi pada usia produktif di Klinik Gracia Ungaran Kabupaten Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Ngudi Waluyo).
- Badan Pusat Statistik. (2020). Persentase penduduk daerah perkotaan hasil proyeksi penduduk menurut provinsi, 2015-2035.
- Badan Pusat Statistik. (2020). Hasil Sensus Penduduk 2020. <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk--sp2020--pada-september-2020-mencatat-jumlah-penduduk-sebesar-270-20-juta-jiwa-.html>.
- Badan Pusat Statistik. (2024). Kepadatan penduduk menurut kabupaten/kota (per km<sup>2</sup>), 2020-2022. <https://jateng.bps.go.id/indicator/12/985/1/>.
- Izzati, H., & Dewi, P. A. (2019). Penerapan Arsitektur Bioklimatik pada Bandung Beauty & Wellness Center. *Jurnal Arsitektur Archicentre*, 2(1), 6-14.
- Natanael, Y. (2024). Perancangan wellness center bagi dewasa muda dengan pendekatan multi-sensori di yogyakarta. (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA).
- Pena, W. M., & Parshall, S. A. (2012). *Problem Seeking: An Architectural Programming Primer*. Wiley.
- Priga, R. A. (2022). TA: Perancangan komik sebagai media self-management intermittent explosive disorder terhadap masyarakat kota surabaya usia 18-25 tahun. Doctoral dissertation, Universitas Dinamika.
- Rifani, B. Y., & Wea, N. R. I. (2024). Wisata wellness berbasis budaya: kampung baluwarti. *Jurnal Kepariwisata dan Hospitalitas*, 8(2).
- Schebella, M. F., Weber, D., Schultz, L., & Weinstein, P. (2020). The Nature of Reality: Human Stress Recovery during Exposure to Biodiverse, Multisensory Virtual Environments. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 56. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010056>
- Shukla, S. (2024). A Multisensory Design Approach to Help Relieve Stress in A Healthcare Workplace (Doctoral dissertation).
- Spence, C. (2020). Senses of place: Architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 5(1), 1-26. <https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4>