

Penerapan *Well-Being Design* pada Redesain Interior Gedung Keuangan Negara di Semarang

Sephia Feronika*, Hedy Constancia Indrani

Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto No. 142-144, Surabaya 60236, INDONESIA

*Penulis korespondensi

Article Info:

Submitted: 19 August 2025

Reviewed: 20 September 2025

Accepted: 22 December 2025

Corresponding Author:

Sephia Feronika

Program Studi Desain Interior,
Fakultas Humaniora dan Industri
Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 142-144,
Surabaya 60236, INDONESIA
Email: sephiafrnk17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada redesain interior kantor Gedung Keuangan Negara (GKN) Semarang untuk mewujudkan lingkungan kerja yang lebih sehat, nyaman, dan mendukung kualitas hidup penggunanya. Pendekatan *well-being design* digunakan dengan mempertimbangkan aspek kesehatan fisik, kesejahteraan psikologis, kenyamanan, keamanan, keterhubungan dengan unsur alam, serta interaksi sosial. Prinsip tersebut diterapkan melalui optimalisasi pencahayaan, peningkatan kualitas udara, dan pengendalian akustik guna membantu mengurangi tekanan serta mendukung pemulihan psikologis pengguna. Proses perancangan menggunakan metode *design thinking* yang meliputi tahap *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil perancangan diwujudkan melalui pemanfaatan cahaya alami, pengaturan sirkulasi udara yang memadai, pemilihan material berwawasan lingkungan, serta penerapan warna netral dan hangat. Berbagai strategi tersebut membentuk interior kantor yang modern, fungsional, bersih, dan nyaman sekaligus menghadirkan atmosfer kerja yang lebih tenang. Redesain ini diharapkan dapat menunjang kesejahteraan pengguna dan menciptakan kondisi ruang yang kondusif bagi peningkatan produktivitas karyawan.

Kata kunci: redesain interior, kantor pemerintahan, Gedung Keuangan Negara, *well-being design*, modern kontemporer.

Abstract

This study focuses on redesigning the interior of the State Finance Building (Gedung Keuangan Negara—GKN) in Semarang to create a healthier and more comfortable workplace that supports its users' quality of life. A well-being design approach was adopted by considering physical health, psychological well-being, comfort, safety, connection with natural elements, and social interaction. These principles were implemented by optimizing lighting, improving indoor air quality, and managing acoustics to help alleviate stress and support users' psychological restoration. The design process employed the design thinking method, comprising the stages of understand, observe, point of view, ideate, prototype, and test. The proposed design incorporates natural lighting, adequate air circulation, environmentally responsible materials, and a combination of neutral and warm colors. These strategies create a modern, functional, clean, and comfortable office interior while fostering a calmer working atmosphere. The redesign is expected to enhance user well-being and provide spatial conditions conducive to improved employee productivity.

Keywords: interior redesign, government office, state finance building, well-being design, modern contemporary design.

This is an open-access article under the CC BY license.



Pendahuluan

Semarang merupakan ibukota strategis sebagai pusat pemerintahan, perdagangan, dan jasa di ibukota Jawa Tengah. Sebagai salah satu pusat administrasi pemerintahan di Indonesia, Kota Semarang memiliki kebutuhan yang tinggi

terhadap fasilitas publik yang fungsional dan representatif. Namun, banyak gedung kantor pemerintahan yang belum secara optimal mengadopsi prinsip-prinsip desain yang berorientasi pada kesejahteraan penggunaannya.

Perkembangan desain interior saat ini semakin menekankan pentingnya aspek psikologis dan kesejahteraan pengguna ruang. Gedung kantor pemerintahan, seperti kasus kantor Gedung Keuangan Negara (GKN) atau Gedung Papak (“tak beratap”) yang berdiri sejak tahun 1854 di Jalan Pemuda No. 2, Semarang. Awalnya berfungsi sebagai balai kota dan kantor pemerintahan kolonial, gedung ini bergaya neoklasik dan sempat terbakar pada tahun 1954. Kini berfungsi sebagai kantor vertikal Kementerian Keuangan. Kantor GKN tidak hanya sebagai tempat karyawan pemerintahan bekerja, tetapi juga berfungsi sebagai lingkungan yang dapat mendukung produktivitas, kenyamanan, dan kesehatan mental karyawan, serta masyarakat yang datang untuk mendapatkan pelayanan di sana (Christanto, 2018; Murniati & Ciptono 2011).



Gambar 1. Gedung Keuangan Negara (a) Tahun 1854; (b) Tahun 1957 di Jl. Pemuda No. 2, Semarang, Jawa Tengah
(Sumber: <https://djp.kemenkeu.go.id/kanwil/jateng/id/profil/sejarah.html>)

Pengembangan desain interior gedung kantor pemerintahan perlu mengakomodasi kebutuhan fungsional dan sekaligus menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan penggunaannya (Setianingsih, 2016). Dalam ranah pelayanan publik di lingkungan kantor GKN Semarang, kualitas lingkungan fisik memiliki dampak signifikan terhadap persepsi dan kenyamanan pengguna. Keberadaan ruang tunggu yang sempit dan kurang pencahayaan, sistem antrian yang tidak terintegrasi dengan baik, hingga atmosfer ruang yang monoton, kerap kali menjadi keluhan masyarakat saat berinteraksi dengan institusi pelayanan pemerintahan tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya suatu pendekatan perancangan yang tidak sekadar memenuhi standar teknis dan administratif, tetapi juga mempertimbangkan dimensi psikologis dan emosional setiap individu yang mengalaminya (Al Habib & Suratman, 2018). Oleh karena itu, redesain interior gedung kantor pemerintahan seperti kantor GKN di Semarang sangat segera diperlukan dengan menggunakan pendekatan *well-being design*. Dalam konteks ini, pendekatan *well-being design* menjadi sangat relevan, karena menitikberatkan pada penciptaan ruang yang sehat, humanis, dan mendukung keseimbangan fisik, serta emosional penggunaannya. Hal ini menjadi upaya strategis untuk meningkatkan kualitas lingkungan kerja karyawan, serta pengalaman pelayanan publik yang menyenangkan (Khaerunnisa & Putri, 2004).

Pendekatan *well-being design* bukan hanya menjadi sebuah tren saat ini, melainkan merupakan pendekatan multidisipliner yang memadukan prinsip-prinsip desain interior dengan ilmu psikologi lingkungan, ergonomi, dan kesehatan. Pendekatan ini mencakup elemen-elemen penting, seperti penggunaan pencahayaan alami dan buatan yang tepat, sirkulasi udara yang baik, furnitur yang ergonomis, keberadaan elemen alam, serta suasana ruang yang mendukung ketenangan dan fokus bekerja. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai tersebut, hasil redesain interior kantor pemerintahan GKN di Semarang diharapkan mampu menciptakan ruang yang efisien dan fungsional, serta meningkatkan kualitas hidup pengguna melalui peningkatan kenyamanan, pengurangan stres, dan penciptaan hubungan positif antara pengguna dan lingkungannya; meningkatkan kualitas lingkungan kerja; serta memberikan pengalaman pelayanan publik yang menyenangkan. Peneliti telah melakukan kajian terhadap pendekatan *well-being design* dan menghasilkan redesain interior untuk menjawab kebutuhan aktivitas pengguna (aspek fungsi), tetapi juga mendukung kenyamanan fisik dan kesejahteraan psikologis penggunaannya. Dalam redesain interior kantor GKN, perhatian khusus diberikan pada aspek penataan *layout* ruang, pemilihan material dan warna, sistem pencahayaan dan ventilasi, serta penciptaan zona interaksi yang lebih terbuka dan manusiawi. Hasil redesain interior kantor GKN diharapkan bermanfaat menjawab tantangan pelayanan publik masa kini dengan menghadirkan ruang yang sehat, inspiratif, dan berorientasi pada pengguna.

Dalam konteks kantor instansi pemerintahan seperti Kementerian Keuangan, penerapan desain berbasis kesejahteraan dapat memberikan dampak yang luas, baik dari sisi efisiensi kinerja karyawan, citra kelembagaan, hingga kepuasan masyarakat. Dengan memanfaatkan pendekatan ini, redesain interior gedung kantor pemerintahan seperti kasus kantor

GKN di Semarang diharapkan dapat menjadi bangunan percontohan dengan desain institusional yang inklusif, ramah pengguna, dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Kantor

Kantor dapat dipahami sebagai suatu wadah organisasi yang menyediakan ruang, sumber daya manusia, fasilitas, dan sistem administrasi untuk mendukung pelaksanaan pekerjaan serta pencapaian tujuan lembaga. Fungsinya tidak terbatas sebagai tempat berlangsungnya aktivitas kerja, tetapi juga sebagai pusat pengelolaan kegiatan administratif dan operasional suatu instansi atau perusahaan (Calvianiandoro & Ardianto, 2020; Pramana, 2020; Linawati, 2023). Oleh sebab itu, kualitas lingkungan kantor perlu diperhatikan karena kondisi ruang dapat mempengaruhi kenyamanan, efektivitas kerja, dan produktivitas penggunanya.

2. Kantor Pemerintahan

Kantor pemerintahan merupakan fasilitas negara yang mewadahi aktivitas administratif, pelayanan publik, dan pelaksanaan fungsi pemerintahan. Bangunan tersebut perlu direncanakan dan dikelola secara tepat agar mampu mendukung penyelenggaraan kegiatan yang tertib, efektif, efisien, fungsional, serta memiliki keandalan sesuai kebutuhan lembaga (Saragih *et al.*, 2013).

3. Jenis-Jenis Kantor

Menurut Linawati (2023) terdapat berbagai jenis kantor yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Kantor terbuka (*open plan office*) adalah konsep penataan organisasi ruang kerja yang memaksimalkan interaksi dan kolaborasi dengan menghilangkan sekat, dinding, atau partisi permanen antar meja karyawan. Desain ini menciptakan ruang besar bersama, mendorong transparansi, komunikasi spontan, dan fleksibilitas yang lebih tinggi dibandingkan kantor konvensional.
- Kantor privat (*private office*) adalah ruang kerja tertutup yang disewa secara eksklusif oleh satu entitas bisnis, tim, atau individu untuk mendapatkan privasi dan fokus kerja yang lebih tinggi. Berbeda dengan ruang kerja bersama (*coworking space*), kantor privat menyediakan sekat, dinding, atau ruangan terpisah khusus untuk penyewa tersebut.
- Kantor Coworking (*coworking space*) adalah ruang kerja bersama yang disewakan untuk individu (*freelancer*), startup, atau perusahaan, dengan konsep berbagi fasilitas seperti internet, ruang rapat, dan *pantry*. Tempat ini menawarkan fleksibilitas kontrak, mulai dari harian hingga tahunan, serta mendorong kolaborasi, *networking*, dan lingkungan kerja kreatif.
- Kantor rumah (*home office*) atau rukan (rumah kantor) adalah ruang kerja atau unit bangunan (rumah/ruko) yang difungsikan sebagai tempat operasional bisnis, administratif, atau pekerjaan profesional, dan sekaligus dapat berfungsi sebagai tempat tinggal. Hal ini memungkinkan fleksibilitas kerja, menggabungkan efektivitas kerja dengan kenyamanan hunian.
- Kantor virtual (*virtual office*) adalah layanan platform digital untuk penyewaan alamat bisnis secara resmi dan fasilitas kantor (seperti resepsionis dan surat-menyurat) secara berbasis internet. Solusi ini memungkinkan perusahaan menghemat biaya operasional secara signifikan, karena tidak perlu menyewa ruangan fisik, namun tetap memiliki domisili bisnis legal di lokasi strategis.
- Kantor fleksibel (*flexible workspace*) adalah ruang kerja siap pakai dengan sewa jangka pendek hingga menengah, menawarkan fleksibilitas lokasi, tata ruang, dan fasilitas lengkap (internet, perabot, layanan resepsionis) tanpa terikat kontrak jangka panjang yang kaku. Model ini mencakup *coworking space*, *serviced offices*, dan *virtual office*.
- Kantor *hub* adalah titik pusat strategis untuk menerima, menyortir, dan mendistribusikan barang dalam jaringan logistik. Dalam konteks ekspedisi, hal ini berfungsi sebagai hub pengantaran logistik atau gudang pusat pengumpulan dan distribusi barang sebelum barang dikirim ke cabang tujuan.

4. Tata Ruang Kantor

Tata ruang kantor berkaitan dengan pengaturan area kerja, furnitur, dan berbagai peralatan berdasarkan kebutuhan serta pola aktivitas penggunanya. Penataan yang tepat diperlukan untuk membentuk lingkungan kerja yang nyaman sekaligus mendukung efektivitas pelaksanaan pekerjaan. Menurut Oktavianti (2018), perencanaan tata ruang yang baik dapat mengurangi penggunaan waktu dan tenaga secara berlebihan, memperlancar alur kerja, mengoptimalkan pemanfaatan ruang, serta meminimalkan gangguan antara area pelayanan publik dan area kerja internal. Sedarmayanti (2009) menyebutkan terdapat 4 (empat) macam tipe ruang kantor yaitu *cubicle type office*, *open place office*, *mixed office*, dan *landscape office*.

- Cubicle type office* (kantor bersekat/berkamar) adalah jenis tata ruang kantor yang memisahkan atau membagi ruangan kerja menjadi kamar-kamar kecil atau bilik-bilik yang dibatasi oleh sekat (partisi) setinggi kurang lebih 1,5–1,8 meter.
- Open space office* (kantor terbuka) adalah konsep tata ruang kerja modern yang menghilangkan sekat, dinding permanen, atau kubikel, menciptakan area luas untuk bersama. Konsep ini bertujuan meningkatkan kolaborasi, komunikasi, dan efisiensi ruang, yang sering digunakan startup untuk menciptakan lingkungan kerja yang santai, dinamis, dan fleksibel.

- c. *Mixed office* (tata ruang kantor gabungan) adalah konsep desain interior kantor yang mengkombinasikan berbagai elemen gaya tata ruang, seperti *open plan* (ruang terbuka) dan *cubicle* (ruang kubikel/terbuka) dalam satu area. Konsep ini bertujuan memaksimalkan produktivitas dengan menyediakan area spesifik sesuai kebutuhan tugas karyawan, seperti ruang kolaborasi, ruang rapat, dan ruang privasi.
- d. *Landscape office* (atau tata ruang kantor berpanorama/*bürolandschaft*) adalah konsep tata letak kantor modern yang mengatur perabotan, meja kerja, dan ruang pertemuan secara fleksibel, organik, dan tidak kaku. Berbeda dengan konsep konvensional yang berbaris, konsep ini menekankan pada pendekatan yang lebih alami, sering kali menggunakan pembatas rendah, tanaman *indoor*, serta ornamen dekoratif untuk menciptakan desain interior tempat kerja yang nyaman, dinamis, dan tidak membosankan.

Pancorowati (2013) dan Putri (2019) menjelaskan ada beberapa bentuk tata ruang kantor, yakni untuk ruang pribadi (*private office*) dan ruang antar bagian yang meliputi *general office*, *private office*, *service*, dan *storage*.

- a. *General office area* (area kantor umum) adalah ruang kerja terbuka di mana banyak karyawan, staf, atau bagian departemen bekerja bersama dalam satu ruangan besar tanpa sekat permanen. Tata ruang ini disukai karena efisien biaya, mempermudah pengawasan dari pimpinan, dan dapat meningkatkan komunikasi serta koordinasi antar pegawai dibandingkan *private office*.
- b. *Private office area* adalah ruangan kerja tertutup atau ruang kantor pribadi yang disewa secara eksklusif oleh satu entitas bisnis atau tim, yang menawarkan privasi tinggi, keamanan, dan kendali penuh atas lingkungan kerja. Berbeda dengan *coworking space* terbuka, area ini terpisah oleh sekat atau tembok, memberikan ketenangan tanpa gangguan, serta fasilitas lengkap.
- c. *Service area* artinya area layanan, atau tempat pelayanan. Istilah ini merujuk pada wilayah geografis tertentu di mana sebuah perusahaan menyediakan jasa, produk, atau sinyal jaringan kepada pengunjung kantor.
- d. *Storage area* dalam konteks manajemen perkantoran adalah ruang atau area khusus yang digunakan untuk menyimpan barang-barang kantor. Fungsi utama untuk menyimpan arsip/dokumen, alat tulis kantor (ATK), perabotan cadangan, atau barang inventaris lainnya agar ruang kerja utama tetap rapi dan efisien.

5. Kriteria Ruang Kerja

Kualitas fisik lingkungan kantor ditentukan oleh sejumlah unsur yang saling berkaitan. Marmot & Eley (2000) mengemukakan bahwa perencanaan ruang kerja perlu mempertimbangkan dimensi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk interior, pencahayaan, penghawaan, akustik, keamanan, dan penerapan warna. Kriteria itu dijelaskan sebagai berikut.

- a. Kebutuhan luas ruang ditentukan berdasarkan fungsi, jumlah pengguna, furnitur, dan aktivitas yang diwadahi. Ruang dengan kebutuhan khusus, seperti ruang rapat, perpustakaan, area makan, dan *lounge*, memerlukan pengelompokan serta perhitungan luas yang berbeda. Perencanaan kantor saat ini juga perlu mengutamakan efisiensi penggunaan ruang dengan tetap memenuhi kebutuhan minimum penggunaannya (Ernst & Neufert, 2012).
- b. Jalur sirkulasi harus mampu mengakomodasi pergerakan manusia dan distribusi barang tanpa mengganggu aktivitas kerja. Lebar jalur perlu ditentukan dengan mempertimbangkan dimensi tubuh, intensitas pergerakan, jumlah pengguna, dan kebutuhan aksesibilitas. Ukuran 62,5 cm dapat digunakan sebagai acuan lebar tubuh seorang pria dewasa, tetapi bukan sebagai lebar maksimum jalur sirkulasi.
- c. Pemilihan material lantai, dinding, dan plafon perlu disesuaikan dengan fungsi serta karakter aktivitas kantor. Karpet sering digunakan pada ruang kerja karena dapat membantu meredam suara sekaligus memperkuat warna dan identitas visual interior. Meskipun demikian, penggunaannya tetap harus mempertimbangkan kemudahan pemeliharaan, kualitas udara, dan intensitas pergerakan pengguna (Marmot & Eley, 2000).
- d. Intensitas cahaya pada ruang kantor perlu disesuaikan dengan jenis dan tingkat ketelitian pekerjaan. Kebutuhan pencahayaan dapat berbeda antara aktivitas umum, membaca, menggambar, dan bekerja di depan komputer. Selain pencahayaan umum, lampu kerja (*task lighting*) dapat digunakan untuk mendukung aktivitas tertentu. Pemanfaatan cahaya alami juga perlu dikendalikan agar tidak menimbulkan silau atau panas berlebihan, sekaligus tetap memberikan hubungan visual dengan lingkungan luar.
- e. Kenyamanan termal dapat dicapai melalui pengaturan suhu, kelembaban, kecepatan udara, dan kualitas udara di dalam ruang. Sistem pengkondisian udara perlu bekerja secara stabil serta disesuaikan dengan jumlah pengguna dan karakter aktivitas. Jika memungkinkan, penghawaan alami dapat dipadukan dengan sistem mekanis untuk meningkatkan kualitas lingkungan kerja.
- f. Kondisi akustik yang baik diperlukan agar kebisingan tidak mengganggu konsentrasi dan komunikasi. Pengendalian suara dapat dilakukan melalui penggunaan material penyerap bunyi, pemilihan peralatan dengan tingkat kebisingan rendah, pengaturan nada dering telepon, serta penempatan mesin atau perangkat mekanis pada lokasi yang tidak berdekatan dengan area kerja utama. Suara dari sistem pengkondisian udara juga perlu dikendalikan agar tidak menimbulkan gangguan.
- g. Perencanaan interior kantor harus mengantisipasi risiko kebakaran dan keadaan darurat lainnya. Perlindungan dapat disediakan melalui alat pemadam api ringan, alarm kebakaran, detektor asap, sistem *sprinkler*, jalur evakuasi, dan penanda keselamatan. Pemilihan material interior juga perlu mempertimbangkan ketahanan terhadap api, tingkat emisi zat berbahaya, dan keamanan bagi pengguna.
- h. Warna merupakan unsur visual yang berperan dalam membentuk karakter dan persepsi pengguna terhadap ruang. Penerapan warna yang tepat dapat mempengaruhi suasana hati, motivasi, kenyamanan, dan kinerja karyawan. Selain

memperkuat identitas interior, komposisi warna juga dapat meningkatkan kualitas visual serta membangun kesan ruang yang lebih menarik tanpa harus bergantung pada penggunaan material yang mahal.

6. Standar *Well-being Design*

Well-being design merupakan pendekatan yang mengutamakan penciptaan pengalaman positif sekaligus meminimalkan berbagai kondisi yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna. Pendekatan ini diterapkan dengan merancang lingkungan yang memberikan rasa aman dan menyenangkan, mendukung pelaksanaan aktivitas, serta membantu mengurangi tekanan fisik maupun psikologis. Dengan demikian, desain tidak hanya diarahkan pada kualitas visual dan fungsi ruang, tetapi juga pada upaya memelihara kesehatan, kenyamanan mental, dan kesejahteraan penggunaannya (Brey, 2015)

Prinsip konsep *well-being design* dalam aplikasi desain interior diantaranya meliputi kualitas pencahayaan, penghawaan, akustik, ergonomi, termal (suhu) ruangan, dan warna interior. Buku *The WELL Building Standard v1 addenda update: May 2016* membahas tentang standar-standar desain bangunan yang berfokus pada kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis penghuninya. *Well standard* dikembangkan oleh *Internasional Well Building Institute* (IWBI) dan mencakup berbagai aspek desain lingkungan binaan untuk meningkatkan kualitas hidup.

Berdasarkan kebutuhan redesign interior kantor GKN yang berbasis pendekatan *well-being design*, peneliti mengambil referensi dari buku *The WELL Building Standard v1 addenda update: May 2016*. Peneliti memilih dan menerapkan 4 dari 7 indikator *well-being design* (udara, air bersih, nutrisi, pencahayaan, kebugaran, kenyamanan, kesehatan mental dan emosi) yang sesuai dengan kebutuhan redesign interior kantor GKN di Semarang. Adapun keempat standar yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Udara:
 - Mendesain jendela yang memungkinkan ventilasi alami dan mengatur penggunaan AC.
 - Menggunakan tanaman dalam ruangan untuk meningkatkan kualitas udara.
 - Memberikan pengharum ruangan di setiap ruang agar menghilangkan bau tidak sedap dalam ruangan.
- b. Pencahayaan:
 - Menggunakan lampu LED yang dapat disesuaikan intensitas dan warnanya.
 - Memastikan pencahayaan buatan dan alami mendukung produktivitas dan kesehatan mata.
- c. Kenyamanan:
 - Menggunakan material peredam suara di ruang kerja dan ruang rapat.
 - Menyediakan pengaturan suhu ruangan yang dapat dikontrol pengguna.
 - Memilih kursi dan meja ergonomis yang mendukung postur tubuh.
 - Mendesain ruangan yang sesuai dan cocok untuk ruangan yang akan dikerjakan.
- d. Kesehatan mental dan emosional:
 - Menambahkan elemen hijau seperti taman dalam ruangan atau dinding tanaman.
 - Menggunakan warna alami dan pencahayaan yang lebih lembut untuk menciptakan suasana nyaman.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali aktivitas, kebutuhan, pengalaman, dan pandangan pengguna kantor Gedung Keuangan Negara (GKN) Semarang. Pendekatan tersebut memungkinkan data berupa pernyataan, perilaku, dan catatan lapangan ditafsirkan secara kontekstual sehingga dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai persoalan pada lingkungan kerja (Rahmat, 2009). Data dikumpulkan melalui wawancara kontekstual (*contextual inquiry*) yang memadukan percakapan langsung dengan pengamatan terhadap kegiatan partisipan di lokasi penelitian. Temuan wawancara, observasi, dan catatan lapangan selanjutnya dianalisis untuk mengidentifikasi pola aktivitas, kendala ruang, serta kebutuhan pengguna sebagai dasar penyusunan kriteria redesign interior.

Proses redesign menggunakan metode *design thinking*, yaitu pendekatan perancangan yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam merumuskan dan mengevaluasi solusi. Metode ini dipilih karena mendukung proses pemecahan masalah secara bertahap, mulai dari penggalian pengalaman pengguna hingga pengujian gagasan desain yang dikembangkan (Brown, 2008; Dewi *et al.*, 2018). Pelaksanaannya mencakup lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian kualitatif digunakan terutama pada tahap *empathize* dan *define*, kemudian diterjemahkan menjadi alternatif solusi pada tahap *ideate*, diwujudkan melalui *prototype*, serta dievaluasi pada tahap *test*.

Dalam proses redesign interior kantor GKN, tahap *empathize* merupakan tahap awal bagi peneliti untuk mengumpulkan data-data literatur melalui berbagai jurnal dan buku *textbook* yang berkaitan dengan topik dan teori pendekatan *well-being design*. Langkah ini bertujuan untuk menganalisis keberadaan permasalahan, aktivitas, serta kebutuhan ruang dalam konteks perkantoran melalui kajian literatur. Berdasarkan analisis tersebut, peneliti dapat mengenal berbagai isu yang muncul dan merumuskan inti permasalahan secara akurat sebagai landasan perancangan. Selain itu, melalui eksplorasi literatur, peneliti mempelajari aspek antropometri, pendekatan desain, kebutuhan ruang dan fungsinya, untuk memperoleh

landasan teori yang relevan untuk proses perancangan. Peneliti membuat *mind map* sebagai metode penyajian data dan informasi secara visual melalui grafis dan elemen gambar. Selain itu, peneliti membuat kesimpulan dari beberapa jurnal terkait pengaplikasian dalam perancangan, mencari ide kebaruan, konsep, dan gaya desain interior. Hasilnya menunjukkan bahwa desain interior harus memperhatikan aspek kesejahteraan (*well-being*) pengguna, ergonomi, dan optimasi akustik, sehingga dapat berkontribusi secara signifikan terhadap kesehatan dan kebahagiaan penghuninya. Baik di ruang kerja maupun di lingkungan umum lainnya, karena desain yang baik memiliki dampak positif terhadap kualitas hidup dan kinerja penggunaannya.

Pada tahap *define*, data yang diperoleh dari proses sebelumnya ditafsirkan untuk menetapkan inti persoalan perancangan. Analisis mencakup kondisi tapak, pola aktivitas pengguna, kebutuhan ruang dan fasilitas, kapasitas serta karakter setiap ruang, pembagian zona, pengelompokan fungsi, dan alur sirkulasi. Hasilnya kemudian disusun dalam bentuk *programming* ruang untuk mempertemukan kebutuhan pengguna dengan kondisi eksisting kantor GKN Semarang. Berbagai temuan tersebut dirangkum ke dalam *design framework* sebagai dasar untuk menyusun prioritas dan arah penyelesaian desain berdasarkan pertimbangan fungsi, bentuk, biaya, dan waktu. Selanjutnya, persoalan utama dirumuskan menjadi *problem statement* dan dikembangkan menjadi *programmatic concept*. Dokumen teknis bangunan, seperti denah dan potongan, digunakan untuk memahami konfigurasi ruang serta batasan fisik bangunan. Sementara itu, hasil wawancara kontekstual dimanfaatkan untuk melengkapi informasi mengenai kebiasaan, aktivitas sehari-hari, karakteristik, dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tahap ini menghasilkan rumusan masalah dan kriteria perancangan yang menjadi pijakan bagi pengembangan gagasan pada tahap berikutnya.

Tahap *ideate* diarahkan pada pengembangan berbagai kemungkinan solusi berdasarkan *problem statement* yang telah dirumuskan. Prinsip *well-being design* diterjemahkan ke dalam konsep ruang melalui eksplorasi tata letak, suasana, warna, material, pencahayaan, penghawaan, dan elemen interior lainnya. Proses pencarian gagasan dilakukan melalui *brainstorming*, peta pikiran, sketsa, dan penyusunan *moodboard*. *Moodboard* digunakan untuk menunjukkan arah visual, karakter suasana, komposisi warna, material, dan referensi bentuk yang mendukung konsep. Sketsa membantu menerjemahkan gagasan ke dalam gambaran awal mengenai organisasi ruang dan elemen interior. Sementara itu, *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan serta membandingkan sejumlah alternatif penyelesaian. Gagasan terpilih selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa desain skematik sebagai dasar evaluasi sebelum memasuki tahap visualisasi yang lebih terperinci.

Pada tahap *prototype*, alternatif yang telah dipilih dikembangkan menjadi representasi desain yang memungkinkan gagasan ruang ditinjau dan dievaluasi secara lebih konkret. Proses ini meliputi pembuatan maket studi, pemodelan tiga dimensi, gambar presentasi, dan gambar kerja. Representasi tersebut digunakan untuk menilai hubungan antar ruang, proporsi, sirkulasi, penerapan material, pencahayaan, dan suasana interior sebelum keputusan desain akhir ditetapkan. Pemodelan tiga dimensi dikerjakan menggunakan perangkat lunak SketchUp, sedangkan Enscape dan V-Ray digunakan untuk menghasilkan simulasi visual yang lebih realistis. Hasil visualisasi kemudian disempurnakan melalui proses evaluasi dan pengembangan desain hingga diperoleh rancangan akhir yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta prinsip *well-being design*.

Tahap *test* merupakan tahap terakhir, berupa evaluasi desain untuk mendapatkan masukan yang bersifat membangun dari *stakeholder* yakni pengurus GKN di Semarang selaku klien, agar peneliti dapat memperbaiki hasil skematik desain menjadi desain yang lebih sempurna. Peneliti bersama klien menilai secara menyeluruh solusi-solusi redesain interior yang telah dirancang. Tujuannya untuk menyempurnakan hasil redesain interior agar lebih optimal dan memuaskan. Pada tahap ini, peneliti menyusun *presentation board* dan *material board* sebagai media penyampaian konsep perancangan kepada klien. Hasil tahap ini, peneliti mendapat masukan cara meletakkan denah pada setiap gambar perspektif dan letak gambar perspektifnya diberi tanda, perspektif diberi gambar orang dan aktivitasnya untuk menciptakan suasana kantor, menambah penjelasan aplikasi konsep pada gambar-gambar perspektif, meninjau ulang riset literatur, dan aplikasi pendekatan *well-being* dalam perancangan diperjelas dan dipertegas kembali. Peneliti diberi kesempatan lagi untuk mencari solusi-solusi yang dapat menjawab kekurangan atas hasil evaluasi, terutama terkait aplikasi pendekatan *well-being design* sesuai dengan standarisasi perancangan interior gedung keuangan.

Hasil dan Pembahasan

Redesain interior kantor GKN di Semarang menggunakan konsep desain “*Zen Serenity of Building*”. Konsep *Zen* (diambil dari budaya Jepang) sangat menekankan kesederhanaan, minimalisme, dan keterhubungan dengan alam. *Serenity* memiliki arti ketenangan, kedamaian, dan keseimbangan. Konsep desain tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang tenang, seimbang, dan harmonis, yang diterapkan melalui desain yang ergonomis, pencahayaan dan penghawaan alami yang baik, sirkulasi dan penataan ruang yang nyaman, penggunaan material peredam suara, serta memanfaatkan tumbuh-tumbuhan di dalam ruangan. Gaya desain interior modern kontemporer digunakan dengan menyesuaikan terhadap kondisi bangunan arsitektur yang telah ada dan biasanya ditandai dengan ciri-ciri penggunaan garis yang bersih, warna netral, material dan tekstur campuran, pencahayaan maksimal, furnitur yang fungsional, estetik, dan ergonomis, serta fokus pada keseimbangan dan proporsi.

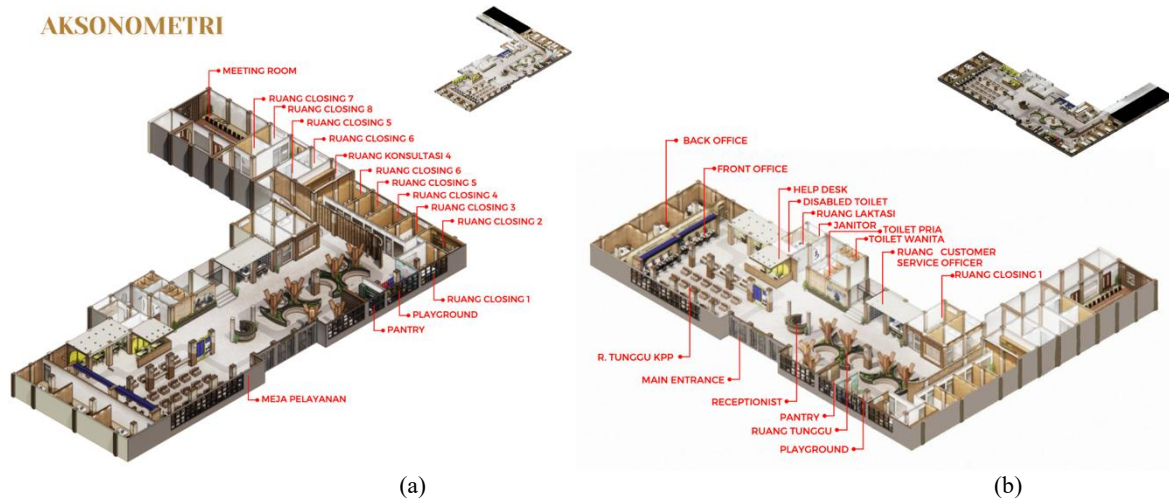
Tabel 1 menunjukkan hasil implementasi konsep “*Zen Serenity of Building*” ke dalam redesain interior kantor GKN di Semarang melalui 9 aspek interior yang meliputi (1) *Environment*; (2) *Space*; (3) *Light*; (4) *Ground Plane*; (5) *Enclosure*; (6) *Support*; (7) *Display and Storage*; (8) *Decoration*; dan (9) *Information*.

Tabel 1. Implementasi Konsep *Zen Serenity* dalam Redesain Interior Kantor GKN di Semarang

No.	9 Aspek Interior	Implementasi dalam Konsep Desain “ <i>Zen Serenity</i> ”
1.	<i>Environment</i>	Menciptakan lingkungan tempat bekerja yang sehat dan nyaman bagi pengguna kantor dengan cara - Menjaga intensitas cahaya dan ventilasi udara sesuai standar. - Memperhatikan pengaruh cahaya terhadap warna, agar cahaya dapat memantulkan warna dengan tepat untuk menciptakan kenyamanan dan ketenangan secara visual. - Penghawaan buatan menggunakan <i>air conditioner</i> agar suhu terkendali, udara bersih dapat merata ke segala arah, menjaga ruangan tetap bersih dari polusi udara di luar ruang, dan menjamin ketenangan yang dibutuhkan karyawan untuk bekerja. - Menggunakan sistem akustik yang tepat dengan membagi <i>zoning</i> dan <i>grouping</i> untuk ruangan yang membutuhkan ketenangan. - Menjaga lingkungan yang tenang, hangat, melalui warna natural, tanaman <i>indoor</i>, dan material ramah lingkungan.
2.	<i>Space</i>	- Luasan ruang kerja karyawan kurang lebih 3,7 m² untuk mempermudah aktivitas dan sirkulasi kerja. - Melakukan penataan ulang <i>layout</i> dan zonasi ruang agar sirkulasi lega serta sesuai standar pelayanan perkantoran. - Melengkapi fasilitas ruang yang masih kurang, agar dapat mendukung kinerja karyawan dan pengguna layanan dengan optimal.
3.	<i>Light</i>	- Menggunakan standar intensitas cahaya untuk pekerjaan kantor sebesar 300 lux (Peraturan Menteri Tenaga Kerja Nomor 5 Tahun 2018 tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja di Lingkungan Kerja). - Mengoptimalkan pencahayaan alami melalui jendela-jendela yang ada. - Menggunakan pencahayaan buatan jenis <i>ambient</i>, <i>task</i>, dan <i>accent lighting</i> di area yang cenderung gelap. Menggunakan tipe lampu <i>warm white</i>, serta mengatur kembali letak titik-titik lampu agar tidak menimbulkan bayangan pada bidang kerja. <i>Task lighting</i> ditambahkan pada meja kerja agar mudah digunakan pada waktu tertentu. - Menggunakan pencahayaan buatan yang memiliki nuansa hangat, terang, dan bersih, agar dapat memberikan ketenangan dan kenyamanan visual bagi karyawan maupun pengunjung.
4.	<i>Ground Plane</i>	- Lantai menggunakan material yang mudah dirawat dan dibersihkan setiap hari, seperti keramik dan granit. - Penggunaan material lantai mempertimbangkan <i>durability</i>, penampilan visual yang sesuai konsep, biaya, dan teknik pemasangan, serta cara perawatan. Beberapa kombinasi material penutup lantai yang dipertimbangkan dalam desain antara lain: <i>Hard flooring material</i>, yakni menggunakan material lantai dari bahan seperti kayu, keramik, granit, batu alam. Material ini dapat menghasilkan pantulan suara bising dari langkah-langkah kaki, sehingga membutuhkan perhatian lebih. <i>Soft flooring material</i>, yakni menggunakan material lantai dari bahan seperti karpet, <i>cork</i>, dan karet. Material ini dapat menyerap suara langkah kaki.
5.	<i>Enclosure</i>	- Dinding atau partisi berfungsi sebagai pembatas ruang dan sekaligus berguna untuk mengatasi masalah akustik. Dinding ruang dapat dilapisi dengan material penyerap kebisingan (<i>absorber</i>) sebagai penyerap kebisingan ruang. Selain sebagai pembatas, dinding atau partisi menjadi salah satu objek estetis karena turut mempengaruhi tampilan ruang. - Menambahkan beberapa partisi semi-solid yang dibutuhkan untuk menjaga privasi suatu area. - Memberikan material cermin besar pada area dinding agar memberikan kesan ruangan yang lebih luas. - Kaca pintu dan jendela diberi lembaran kaca film untuk menjaga privasi di ruang yang memerlukan tingkat privasi lebih tinggi, mengurangi terik panas sinar matahari yang menerobos masuk ke dalam ruang, dan melindungi dari sinar UV sebanyak 98%. - Plafon dipengaruhi ketinggian ruangan, material, warna, tekstur, dan memperhatikan teknologi (sistem mekanikal, elektrik, dan struktural). - Plafon menggunakan <i>finished ceiling</i> berupa plafon yang dilapis dengan <i>gypsum</i> dan/atau material panel akustik jika dibutuhkan. - Plafon menggunakan bentuk-bentuk melengkung yang disesuaikan dengan kebutuhan area karyawan dan pengunjung. <i>Enclosure</i> menerapkan perpaduan warna yang elegan dan sejalan dengan gaya desain modern kontemporer, yaitu coklat, abu-abu, putih, krem, sehingga dapat mendukung suasana ruang kerja yang bersih, tenang, dan nyaman bagi pengguna. <i>Enclosure</i> menggunakan material-material yang ramah lingkungan, seperti beton, vinyl, HPL motif kayu, dan kayu, agar ruangan terkesan alami seperti yang disyaratkan dalam pendekatan <i>well-being design</i>.

No.	9 Aspek Interior	Implementasi dalam Konsep Desain “Zen Serenity”
6.	<i>Support</i>	a. b. c. Furnitur didesain ergonomis dan disesuaikan dengan kebutuhan karyawan dan pengunjung serta durasi waktu duduk agar pengguna merasa nyaman ketika bekerja. Furnitur menggunakan bahan kayu sebagai material utama. Meja kerja diberi sekat untuk menjaga privasi dan membantu konsentrasi karyawan. Jalur mekanikal dan elektrik kantor diperiksa dan diatur kembali, terutama penempatan <i>plumbing</i> , sistem pencahayaan, penghawaan, akustik, proteksi kebakaran, kelistrikan, komunikasi (internal dan eksternal) dan keamanan kantor agar lebih rapi dan mudah dipelihara.

Gambar 3 menampilkan aksonometri sebagai gambaran ruang secara 3D, sehingga dapat memperjelas desain tata letak dan sirkulasi pengguna di dalam ruang. Letak antar ruang terlihat lebih efektif dan efisien, karena kebutuhan *zoning* dan *grouping* sudah menyesuaikan dengan area pengguna, sehingga *layout* menjadi lebih efektif bagi karyawan dan pengunjung GKN. Keberadaan gambar aksonometri sangat membantu peneliti untuk menjelaskan hasil redesain interior kepada pengurus GKN di Semarang.



Gambar 3 (a). Aksonometri Sisi Selatan dan (b) Sisi Utara kantor GKN
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Strategi desain untuk area resepsionis perlu diletakkan tepat di depan pintu masuk utama, sehingga saat pengunjung datang dapat langsung disambut oleh karyawan yang bertugas. Selain itu, di atas meja resepsionis yang menghadap langsung ke arah pintu masuk disediakan petunjuk berupa *signage* untuk mengarahkan pengunjung ke meja pelayanan yang diperlukan. Pada area tersebut terdapat beberapa kolom eksisting yang tetap dipertahankan keberadaannya, dikarenakan sudah menjadi bagian dari struktur gedung dan cagar budaya. Meja resepsionis didesain berbentuk bulat untuk menciptakan *focal point* pada ruangan. Pada area plafon di atas meja resepsionis terdapat aksesoris berupa lingkaran lampu tipe *Light-Emitting Diode* (LED) untuk memberikan efek dramatis dan memperkuat fokus pada meja resepsionis. Sistem pencahayaan buatan pada sore hingga malam hari menggunakan lampu *downlight* merk *Philips* dengan tipe warna lampu putih. Pada waktu pagi hari hingga siang hari mengoptimalkan pencahayaan alami dari beberapa jendela, sehingga dapat menghemat penggunaan energi listrik. Sistem penghawaan buatan menggunakan beberapa *air conditioner* (AC) type *cassette* merk *Daikin*. Pemilihan material untuk area tersebut menggunakan *High-Pressure Laminate* (HPL) bermotif kayu, sehingga dapat menambah suasana modern kontemporer.



Gambar 4. Area Resepsionis
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Strategi desain untuk area ruang tunggu pada lantai dasar kantor GKN harus berfokus pada peningkatan kenyamanan dan kualitas pengalaman pengguna. Ruang tunggu ini difungsikan sebagai area transisi yang mendukung proses pelayanan publik dan sekaligus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menyegarkan. Struktur kolom interior yang didesain berbentuk cabang pohon berfungsi sebagai struktural sekaligus ikon visual yang menghidupkan ruang secara estetis. Penggunaan material kayu laminasi berwarna natural memberikan nuansa hangat dan humanis yang mendukung relaksasi mental pengguna. Sementara itu, pencahayaan *ambient* berwarna hangat dirancang untuk menyebar secara merata melalui permainan lampu tersembunyi (*hidden lamp*) dan penempatan *indirect lighting* untuk menciptakan efek visual yang

lembut namun dramatis. Tata letak tempat duduk yang melingkari elemen lanskap hijau dalam ruangan berperan sebagai zona mikro-restoratif, dimana pengguna dapat menunggu atau berinteraksi secara informal tanpa tekanan. Keberadaan tanaman hidup juga berfungsi sebagai elemen *biophilic* yang mendukung kualitas udara dan memperkuat koneksi dengan alam di dalam ruangan tertutup.



Gambar 5. Area Tunggu GKN Semarang
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area *meeting* memiliki elemen dinding dilapisi panel kayu bermotif natural yang memberikan nuansa hangat dan profesional, serta meredam kebisingan guna mendukung fokus selama rapat berlangsung. Area plafon dilengkapi dengan lampu gantung dekoratif berbentuk lingkaran yang memberikan pencahayaan *ambient* dan sekaligus menjadi aksesoris visual di dalam ruang *meeting*. Sistem pencahayaan buatan didukung oleh pencahayaan berteknologi LED yang hemat energi serta pencahayaan alami dari bukaan jendela kaca pada sisi ruangan untuk menjaga sirkulasi udara yang sehat dan mendukung efisiensi energi. Furnitur berupa meja kayu panjang dan kursi ergonomis berbahan kulit sintetis dirancang untuk menciptakan suasana formal, dengan mempertimbangkan aspek keamanan pada saat duduk dengan durasi waktu yang lama. Sentuhan *biophilic design* dihadirkan melalui penempatan tanaman hijau pada beberapa sudut ruang *meeting*. Hal ini berguna untuk menciptakan suasana ruang *meeting* yang tetap segar dan dapat menurunkan tingkat stres pengguna.



Gambar 6. Area Meeting
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area fasilitas toilet dirancang sedemikian rupa agar mendukung suasana yang terbuka, ramah, dan mendukung kenyamanan psikologis pengguna. Prinsip-prinsip *well-being design* diterapkan dalam perancangan melalui penggabungan elemen alami, tata cahaya yang lembut namun terang, serta pemilihan warna-warna netral dan aksesoris warna hijau untuk menenangkan. Fasad interior yang bersih dengan dominasi warna hangat dari kayu berpadu dengan visualisasi nilai-nilai kelembagaan (institusi) pada dinding, menciptakan kesan profesional sekaligus membumi. Pencahayaan buatan diletakkan tersembunyi (*indirect lighting*) dan beberapa lampu sorot (*downlight*) dipilih untuk menciptakan pencahayaan yang tidak menyilaukan namun tetap optimal. Koridor menuju toilet dirancang dengan jalur sirkulasi yang intuitif dan inklusif, menghadirkan toilet difabel yang memadai sebagai bentuk komitmen terhadap aksesibilitas universal. Desain

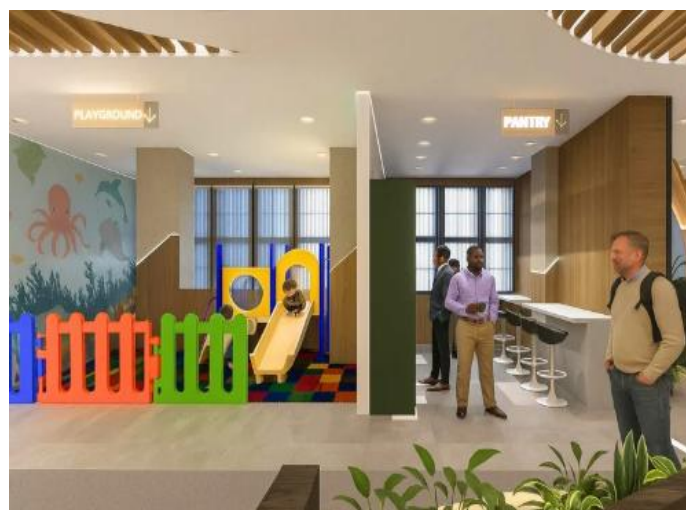
simbolik pada *signage* toilet serta tata letak yang ergonomis mengedepankan kejelasan informasi visual tanpa mengabaikan estetika. Penerapan gaya desain interior modern kontemporer tampak melalui kombinasi bentuk geometris sederhana, palet warna monokromatik dengan aksen natural, serta detail arsitektural yang rapi dan minimalis. Desain ini memperkuat citra kelembagaan serta menumbuhkan rasa aman dan nyaman bagi setiap pengunjung maupun pengguna yang beraktivitas di dalamnya.



Gambar 7. Area Fasilitas Toilet
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area *playground* dan *pantry* dirancang sebagai fasilitas pendukung yang mengakomodasi kebutuhan pengguna gedung secara holistik, selaras dengan prinsip *well-being design* yang menitikberatkan pada keseimbangan antara produktivitas, kenyamanan, dan kesehatan emosional. Kehadiran area bermain anak (*playground*) memberikan dukungan nyata bagi karyawan atau pengunjung yang datang bersama keluarga, sehingga dapat menjalani aktivitas di lingkungan kerja tanpa mengorbankan kebersamaan dengan anak. Area *playground* didesain dengan lantai modular yang empuk dan aman, dinding ilustratif bernuansa laut yang edukatif, serta furnitur untuk bermain berbahan plastik berwarna cerah yang merangsang imajinasi dan memberikan nuansa ceria. Penggunaan pencahayaan alami dari jendela-jendela besar serta warna-warna terang turut menciptakan suasana yang menyenangkan dan penuh energi positif bagi anak-anak.

Area *pantry* dirancang dengan gaya desain modern kontemporer yang ditandai oleh garis-garis bersih, pemilihan material kayu dan marmer sintetis, serta pencahayaan buatan dengan ambien hangat, sehingga mampu menciptakan suasana santai dan informal. Area ini berfungsi sebagai tempat beristirahat yang mendukung relaksasi, kesejahteraan psikologis, dan interaksi sosial antar pengguna. Elemen ergonomis seperti bentuk kursi bar yang nyaman dan meja komunal juga dipilih untuk meningkatkan kenyamanan saat digunakan dalam waktu singkat maupun sedang. Selain itu, terdapat *signage* di setiap ruangan, ini untuk memudahkan pengguna mendatangi setiap ruangan yang diperlukan.



Gambar 8. Area *Playground* dan *Pantry*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Ruang Kantor Pelayanan Pajak (KPP) mempunyai tata ruang yang disusun secara linear dan simetris guna memberikan orientasi visual yang jelas, memudahkan pengunjung dalam memahami alur pelayanan. Penggunaan material kayu bernuansa hangat pada partisi dan furnitur turut menciptakan atmosfer yang ramah dan menenangkan, mengurangi kesan

birokrasi yang kaku. Pencahayaan pada ruangan didominasi oleh pencahayaan buatan dengan temperatur warna (*color temperature*) *daylight* (5000K) yang mendukung fokus dan visibilitas tinggi, serta tidak menimbulkan kelelahan mata bagi pengguna layanan maupun karyawan yang bekerja di dalam kantor. Kursi tunggu dirancang ergonomis dengan material empuk dan penyekat berbahan kayu, sehingga dapat memberikan privasi tanpa kehilangan kesan terbuka. Penempatan sistem penomoran meja yang besar dan jelas juga menjadi bagian dari desain universal yang inklusif, memudahkan kelompok pengguna dari berbagai usia dan kondisi untuk mengakses layanan. Ruang ini menjadi representasi nyata bahwa pelayanan publik dapat dirancang dengan mempertimbangkan dimensi emosional, visual, dan fungsional secara seimbang, meningkatkan kualitas interaksi antara negara dan masyarakat melalui pengalaman ruang yang manusiawi dan efisien.



Gambar 9. Ruang Kantor Pelayanan Pajak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area *help desk* menekankan pendekatan *well-being design* melalui penciptaan suasana yang ramah, inklusif, dan merangsang secara visual. Hal ini diwujudkan melalui penggunaan warna kuning cerah sebagai elemen dominan pada dinding lengkung, yang tidak hanya berfungsi sebagai *wayfinding* visual, tetapi juga menciptakan suasana yang energik dan optimis. Warna ini secara psikologis dikaitkan dengan semangat dan keceriaan, mendukung interaksi yang positif antara karyawan dan pengguna layanan. Penataan furnitur dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip ergonomis dan aksesibilitas, dengan menyediakan meja konsultasi dengan kursi individu yang memberi rasa privasi, namun tanpa mengisolasi pengguna dari ruang publik secara keseluruhan. Penggunaan pencahayaan buatan difus (*diffuse lighting*) yang dipadukan dengan lampu tipe *downlight* dapat menciptakan suasana terang, namun tidak menyilaukan, sehingga memberikan kenyamanan visual yang penting bagi pengguna dengan berbagai durasi tunggu. Material lantai berwarna terang dengan menggunakan tekstur halus dapat mendukung kesan bersih dan profesional. Keseluruhan area ini menunjukkan komitmen terhadap pelayanan publik yang tidak hanya efisien secara fungsional, tetapi juga memperhatikan kesehatan mental dan kenyamanan emosional melalui strategi desain yang berkelanjutan dan berorientasi pada pengguna.



Gambar 10. Area *Helpdesk*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area pelayanan mempunyai meja layanan yang dirancang dengan prinsip ergonomis dan keterbukaan visual, sehingga memungkinkan interaksi langsung tanpa hambatan visual yang berlebihan. Kursi tunggu disusun secara terpisah agar pengguna memiliki ruang personal yang cukup dan sekaligus meningkatkan kenyamanan selama proses pelayanan. Elemen dinding menggunakan warna biru untuk menyesuaikan dengan *branding* GKN dan sentuhan material kayu sehingga membentuk latar visual utama dan sekaligus menciptakan kesan kedalaman dan ketenangan. Selain mendukung efisiensi kinerja karyawan bagian pelayanan, desain ini juga memperkuat citra kelembagaan yang profesional, ramah, dan modern. Ruang pelayanan ini menjadi representasi dari pendekatan desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memperhatikan kesejahteraan emosional pengguna sebagai bagian dari upaya transformasi pelayanan publik yang berorientasi pada manusia.



Gambar 11. Area Pelayanan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area konsultasi menggunakan palet warna netral, yang terdiri warna putih, krem, dan elemen kayu alami yang menciptakan suasana hangat dan bersih. Dinding belakang menggunakan panel kayu vertikal, sehingga memberikan sentuhan visual yang elegan sekaligus memperkuat kesan formal. Pendekatan *well-being design* diterapkan melalui peletakan pencahayaan buatan dengan ambient merata di plafon, sehingga dapat meminimalkan bayangan dan menjaga ketenangan visual. Keberadaan AC tipe *wall-mounted split* pada dinding sisi pendek ruangan dapat mengoptimalkan kenyamanan termal, menjaga suhu dan kelembaban ruang tetap stabil, sehingga mendukung fokus dan produktivitas selama berlangsungnya pertemuan dan konsultasi. Meja panjang dengan bahan permukaan dilapis marmer sintetis dan berwarna terang menciptakan kesan bersih dan profesional, sementara kursi dengan bantalan ergonomis memberikan kenyamanan untuk sesi diskusi atau konsultasi yang berdurasi panjang. Penataan ruang yang simetris dan minimalis mencerminkan efisiensi tata kelola ruang kantor pemerintahan yang modern. Ruang ini membuktikan bahwa kenyamanan, fungsionalitas, dan estetika dapat disinergikan dalam ruang rapat skala kecil melalui pendekatan desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna, sehingga sejalan dengan prinsip desain interior masa kini yang mendukung kenyamanan fisik dan kesejahteraan psikis.



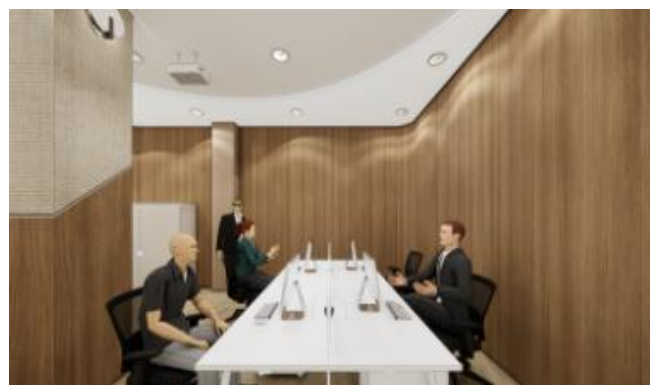
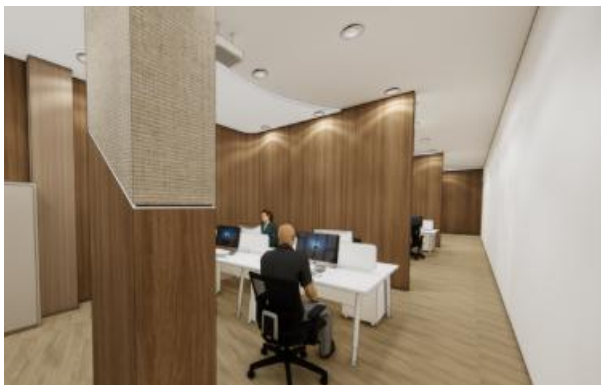
Gambar 12. Area Konsultasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area *closing* dirancang menggunakan material kayu laminasi pada bidang dinding dan lantai, sehingga memberikan kesan hangat serta menghadirkan atmosfer alami yang mendukung konsentrasi dan relaksasi. Penggunaan kombinasi warna netral seperti putih dan coklat muda menciptakan suasana tenang sehingga dapat mendukung proses berpikir strategis dalam kegiatan diskusi atau konsultasi. Gaya desain interior yang modern kontemporer diterapkan melalui bentuk furnitur yang bersih dan ergonomis, serta sistem pencahayaan *recessed* pada plafon yang tersembunyi untuk menciptakan kesan minimalis namun fungsional. Ruang ini juga mengakomodasi prinsip fleksibilitas penggunaan, terlihat dari konfigurasi meja tengah yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan, baik untuk pertemuan singkat maupun diskusi mendalam. Pendingin ruangan (AC) dipilih menggunakan tipe *wall-mounted split* untuk menjaga suhu dan kelembaban agar tetap nyaman, sejalan dengan prinsip efisiensi energi. Seluruh elemen desain diarahkan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya estetik, tetapi juga mendukung kenyamanan dan kesejahteraan pengguna dalam jangka panjang.



Gambar 13. Area *Closing*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Area *back office* dirancang untuk menciptakan lingkungan kerja yang mendukung produktivitas dan sekaligus menjaga kenyamanan pengguna melalui pendekatan *well-being design*. Penggunaan material dinding panel kayu berpola vertikal memberikan efek visual yang hangat dan natural, yang secara psikologis membantu mengurangi stres kerja. Warna netral seperti putih dan coklat muda dipilih untuk menciptakan keseimbangan visual dan nuansa ruang yang bersih serta terbuka. Konfigurasi ruang mengikuti pendekatan minimalis dan fungsional. Tata letak meja kerja dirancang secara linier untuk mengoptimalkan sirkulasi dan kolaborasi antar karyawan dalam bekerja. Penerapan *curve ceiling* pada beberapa bagian plafon memberikan sentuhan estetik dan sekaligus meningkatkan kualitas akustik ruang. Pencahayaan buatan yang diletakkan tersembunyi (*recessed lighting*) digunakan secara merata untuk menghasilkan cahaya yang lembut dan merata, mengurangi kelelahan mata saat bekerja di depan komputer. Material lantai kayu laminasi tidak hanya memperkuat identitas visual, tetapi juga memberikan rasa hangat secara taktil bagi pengguna.



Gambar 14. Area *Back Office*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Dengan demikian, implementasi pendekatan *well-being design* di dalam proses redesain interior kantor GKN di Semarang telah mengikuti standar Buku *The WELL Building Standard v1 addenda update: May 2016*. Adapun sintesis hasil

implementasi pendekatan *well-being design* di dalam proses redesain interior GKN di Semarang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Implementasi *Well-Being Design* dalam Redesain Interior Kantor GKN di Semarang

No.	Indikator <i>Well-being Design</i>	Implementasi dalam Redesain Interior Kantor GKN
1.	Udara (mendukung kesehatan fisik)	a. Meningkatkan kualitas udara yang lebih baik melalui pemilihan material yang tidak mengeluarkan zat berbahaya (<i>low volatile organic compounds</i>). b. Menggunakan filtrasi udara bisa mengurangi polutan seperti debu, asap, dan senyawa kimia. c. Menggunakan ventilasi yang optimal untuk memastikan sirkulasi udara yang baik. d. Merancang ketinggian ventilasi udara secara strategis, letak strategis ventilasi dapat meningkatkan efektivitas penggantian udara. e. Menggunakan tanaman hijau dalam ruangan (<i>indoor plants</i>) untuk meningkatkan kualitas udara di dalam ruangan.
2.	Pencahayaannya (mendukung kesehatan fisik)	a. Mengoptimalkan pencahayaan alami untuk mendukung ritme sirkadian. b. Mengurangi silau dan kelelahan mata akibat pencahayaan buatan yang buruk. c. Menyediakan pencahayaan alami dan buatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
3.	Kenyamanan (mendukung kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis)	a. Menciptakan lingkungan kantor yang bebas dari kebisingan dan gangguan. b. Menyediakan ruang dengan kontrol suhu dan kelembaban yang fleksibel. c. Menggunakan furnitur kantor yang ergonomis untuk mendukung kesehatan dan kenyamanan tubuh. d. Menjaga kenyamanan termal dalam tubuh agar terkontrol dengan menjaga keseimbangan antara perolehan dan kehilangan panas untuk mempertahankan suhu inti tubuh dalam kisaran sempit 36–38 °C (97–100 °F) yang diatur oleh hipotalamus. Kenyamanan termal dapat mempengaruhi suasana hati, kinerja, dan produktivitas.
4.	Kesehatan mental dan emosional (mendukung kesejahteraan psikis dan sosial)	a. Mengintegrasikan unsur alam (<i>biophilic design</i>) agar ada keterhubungan dengan alam. b. Menyediakan ruang untuk relaksasi dan meditasi yang dapat digunakan karyawan jika merasa suntuk atau lelah.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Implementasi pendekatan *well-being design* telah berhasil diterapkan dalam redesain interior kantor GKN di Semarang. Redesain kantor dengan gaya desain modern kontemporer telah menjawab permasalahan dan kebutuhan karyawan. Penataan ruang telah memperhatikan pencahayaan dan penghawaan alami secara optimal. Penerapan aspek pencahayaan dan penghawaan alami berasal dari jendela pada beberapa area utama dengan tetap dan tidak merubah fasad asli. Setiap *finishing* lantai, dinding, dan plafon kantor telah menggunakan material yang sesuai dengan konsep desain, seperti keramik, semen, *gypsum*, dan HPL bermotif kayu. Material furnitur dan aksesoris banyak menggunakan aplikasi material bermotif kayu seperti *plywood*. Gaya desain elemen pengisi interior dan elemen pelengkap interior berbentuk geometris dengan bentuk-bentuk sederhana dan tidak rumit, minimalis, dan sesuai dengan kebutuhan para karyawan. Pemilihan warna coklat, putih, abu-abu, dan krem sangat mendukung suasana modern kontemporer yang diinginkan klien, sehingga dapat menciptakan suasana nyaman dan mendukung aktivitas pengguna, baik karyawan maupun pengunjung kantor.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data lapangan dan studi literatur, ditemukan bahwa kondisi eksisting ruang kerja kantor GKN di Semarang masih belum optimal dalam memenuhi aspek fungsional, kualitas kenyamanan visual dan audial, termal, serta psikologis, baik bagi pengguna internal maupun eksternal. Pendekatan *well-being design* telah digunakan dalam redesain interior kantor GKN dan secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas lingkungan ruang publik. Penggunaan elemen-elemen alami seperti sistem pencahayaan alami, ventilasi dengan sirkulasi udara yang baik, material ramah lingkungan, serta dominasi warna netral dan hangat mampu memberikan kontribusi positif terhadap kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pengguna. Sementara itu, gaya desain interior modern kontemporer telah diwujudkan melalui bentuk-bentuk elemen interior geometris yang tegas dan sederhana, minimalis, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kombinasi antara material industrial dan natural, serta pencahayaan dekoratif yang efisien dan estetis. Pemilihan warna-warna coklat, putih, abu-abu, dan krem dapat menciptakan suasana modern kontemporer yang diinginkan, sehingga dapat mendukung atmosfer yang tenang, damai, sehingga mendukung aktivitas pengguna. Secara keseluruhan, hasil redesain interior GKN berbasis pendekatan *well-being design* yang diadaptasi dari Buku *The WELL Building Standard v1 addenda update: May 2016* sangat membantu peneliti dalam meningkatkan kenyamanan pengguna, lingkungan kantor menjadi lebih modern dan fungsional, menciptakan area lingkungan kerja yang bersih dan berkualitas, dan pada akhirnya dapat meningkatkan produktivitas kinerja karyawan. Pendekatan desain yang berbasis pada kesehatan fisik dan kesejahteraan psikis pengguna ini telah mampu mendukung citra institusi publik yang adaptif terhadap kebutuhan manusia modern, serta memperkuat peran interior sebagai medium peningkatan kualitas hidup. Model perancangan seperti ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan ruang-ruang pelayanan publik lainnya di Indonesia yang berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keberlanjutan.

Daftar Pustaka

- Al Habib, N. I. & Suratman, B. (2018). Pengaruh Tata Ruang Kantor dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai di Kantor DPRD Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 6(3), 88-95. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/issue/view/2009>.
- Brey P. (2015). *Design for the Value of Human Well-Being*. In: van den Hoven, J., Vermaas, P., van de Poel, I. (eds) Handbook of Ethics, Values, and Technological Design: Sources, Theory, Values and Application Domains, 365-382. Springer, Dordrecht. https://doi.org/10.1007/978-94-007-6970-0_14.
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92. https://www.researchgate.net/publication/5248069_Design_Thinking.
- Calviandoro, R. & Ardianto, O. (2020). Pengaplikasian Modern Creative Workspace serta Optimalisasi Pencahayaan dan Penghawaan pada Interior PT. Adhi Persada Property. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F292-F297. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i2.58128>.
- Christanto, D. (2018). *Menakar Produktivitas Sebagai Indikator Kinerja Utama (IKU)*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12653/Menakar-Produktivitas-Sebagai-Indikator-Kinerja-Utama-IKU.html>.
- Delos Living LLC. (2016). *The WELL Building Standard v1 with May 2016 Addenda*. Internasional WELL Building Institute, New York.
- Dewi, S. K., Haryanto, E. K., de Yong, S. (2018). Identifikasi Penerapan *Design Thinking* dalam Pembelajaran Perancangan Desain Interior Kantor. *Seminar Nasional Seni dan Desain: Konvergensi Keilmuan Seni rupa dan Desain Era 4.10*. FBS Unesa, 25 Oktober 2018.
- Ernst & Neufert, P. (2012). *Architects' Data*. Fourth Edition. Blackwell Publishing Ltd.
- Kemenkeu RI. Ditjen Perbendaharaan. Kanwil Direktorat Jenderal Perbendaharaan (DJPb) Prov. Jateng. *Profil: Sejarah Kanwil DJPb*. <https://djp.b.kemenkeu.go.id/kanwil/jateng/id/profil/sejarah.html>.
- Khaerunnisa, A., Putri, R. N. (2004). Kantor Bebas Stress: Memanfaatkan Desain Interior Ergonomis untuk Mendukung Kesehatan dan Kebahagiaan Pekerja. *Jurnal Manajemen Bisnis Digital Terkini*, 1(3). <https://doi.org/10.61132/jumbidter.v1i3.151>.
- Linawati, C. H. (2023). Perancangan Workspace untuk Meningkatkan Produktivitas pada Human Capital Management of Citraland Surabaya. *Jurnal Vastukara*, 3(1), 28-43. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v3i1.2302>.
- Marmot, A. & Eley, J. (2000). *Office Space Planning: Designs for Tomorrow Workplace*. McGraw Hill.
- Murniati, I. & Ciptono, W. S. (2011). *Analisis Keandalan Bangunan Gedung (Studi pada Gedung Keuangan Negara I Semarang yang Merupakan Salah Satu Bangunan Cagar Budaya di Kota Semarang)*. Tesis Magister Ekonomi Pembangunan. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/50679>.
- Oktavianti, F. N. (2018). Analisis Tata Ruang dalam Kenyamanan Kerja dan Optimalisasi Kinerja Bagian Humas dan Protokol Sekretariat DPRD Kota Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 2(3). <http://jurnal.uns.ac.id/index.php/jikap>.
- Pancorowati, M. H. (2013). Pengaruh Tata Ruang Kantor terhadap Produktivitas Kerja Karyawan (Studi pada Karyawan Front Office di Seluruh Kantor Unit Binaan PT. Bank Rakyat Indonesia (Persero) Tbk. Cabang Jemursari Surabaya). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 1(3). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/indeks.php/jpap/article/view/3733/6296>.
- Pramana, D. (2020). Pengaruh Tata Ruang Kantor Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai pada Kantor Dinas Kesehatan Daerah Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Administrasi dan Perkantoran Modern*, 9(2), 1-16. <https://doi.org/10.24114/judika.v11i2>.
- Putri P. M. M. (2019). *Pengaruh Tata Ruang Kantor, Lingkungan Kerja, Kualitas Sumber Daya Manusia dengan Fasilitas Kantor sebagai Variabel Moderating terhadap Kinerja Pegawai di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Tengah*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/id/eprint/36480>.
- Rahmat, P.S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5(9), 1-8. <https://yusuf.staff.ub.ac.id/jurnal-penelitian-kualitatif>.
- Saragih, F. D., Nugroho, B. Y., Eko, U. (2013). Corporate Governance Characteristics and Company Performance. *Bisnis & Birokrasi: Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, 19(1). Article 6. <https://doi.org/10.20476/jbb.v19i1.1881>.
- Sedarmayanti. (2009). *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Penerbit: CV. Mandar Maju, Bandung.
- Setianingsih, N.I. (2016). Perancangan Interior Kantor PT. Yodya Karya Semarang. *Skripsi*. ISI Yogyakarta. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/1823>.