Perancangan Proyek Rumah Makan dan *Rest Area* Tongas Asri dengan Pendalaman *Healing Architecture*

Feline Victoria[1], Dyah Kusuma Wardhani[2]
[1,2] Departemen Interior Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, Surabaya, Indonesia
Email : [2]dyah.wardhani@ciputra.ac.id

Abstract. *Tongas Asri Restaurant and Rest area are located right on Jalan Tongas (Jalan Pantai Utara) Km. 84, Tongas, Probolinggo, East Java, which is a strategic area because it is located on Jalan Pantai Utara which has high traffic with vehicles going to and coming from Bali Island and Bromo. Most of the drivers when arriving at Tongas Asri Restaurant and Rest area, they have traveled for 1-10 hours. To restore the stamina of drivers who have been driving for 2 hours, and to reduce the risk of traffic accidents that can endanger the safety and security of passengers, rest areas are needed, Design exploration of Tongas Asri restaurants and rest areas with the value of Healing architecture is expected to help maximize the rest of the visitors, by pampering the five senses of the visitors. In this design exploration with the deepening of healing architecture, several stages were carried out, i.e interviews and observations, literature & typology studies, and designing using a design thinking approach so that the design results are compatible with user needs and solve the problems. There are several ways to achieve a restorative environment in this project, such as connectedness to nature, the use of natural materials, the use of restorative gardens, designs that pamper visitors, and efforts to maximize natural light and ventilation.*
Keywords: *Healing architecture, Rest area, Restorative environment, Restaurant*

Abstrak. *Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri berada tepat di Jalan Tongas (Jalan Pantai Utara) Km. 84, Tongas, Probolinggo, Jawa Timur yang merupakan area strategis karena berada pada Jalan Pantai Utara yang memiliki traffic tinggi, terdiri dari kendaraan yang menuju dan berasal dari Pulau Bali, dan kendaraan wisatawan yang menuju dan berasal dari Gunung Bromo. Saat mencapai Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri, kendaraan yang tiba sudah melakukan perjalanan selama 1-10 jam. Untuk mengembalikan stamina pengemudi yang sudah mengemudi selama 2 jam, dan untuk mengurangi resiko kecelakaan lalu lintas yang dapat membahayakan keselamatan dan nyawa wisatawan diperlukan rest area yang dapat menunjang aktivitas istirahat tersebut. Ekplorasi desain rumah makan dan rest area dengan pendalaman Healing architecture, diharapkan mampu membantu memaksimalkan proses istirahat dari para pengunjung, dengan memanjakan panca indera para pengunjung. Dalam eksplorasi desain dengan pendalaman healing architecture ini dilakukan beberapa tahapan yaitu melalui wawancara dan pengamatan, studi literatur & tipologi, serta mendesain dengan menggunakan pendekatan design thinking agar hasil desain sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat menjawab permasalahan. Terdapat beberapa cara untuk mencapai restorative environment dalam proyek ini, seperti nature connectedness, penggunaan material alami, penggunaan restorative gardens, desain yang memanjakan indera pengunjung, serta upaya untuk memaksimalkan penchayaan dan penghawaan alami.*

Kata Kunci:*, Healing architecture, Rest area, Restorative environment, Rumah makan*

1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang terdampak oleh pandemi Covid-19 (Rivera, 2020), begitu halnya dengan industri pariwisata di Indonesia. Selama pandemi, aspek lokal dalam pariwisata menjadi meningkat dengan banyaknya turis domestik yang berkunjung ke wisata dalam negeri (Brouder, 2020; Chang et al., 2020; Haywood, 2020). Rumitnya prosedur perjalanan ke luar negeri pun turut menambah minat masyarakat untuk melakukan liburan di dalam negeri, sehingga pada 2022 diprediksi akan terjadi kenaikan angka pariwisata domestik di Indonesia.

Moda transportasi yang digunakan oleh para pelancong domestik ini beragam, mulai dari jalur darat (mobil pribadi, bus, sepeda motor), jalur udara, hingga jalur air. Transportasi jalur darat menjadi favorit masyarakat Indonesia selama pandemi, karena lebih mudah dan lebih terjangkau biayanya daripada perjalanan udara yang harus melewati berbagai prosedur kesehatan (tes PCR, vaksinasi, dan lain-lain) (Kartikawati, 2021). Menurut (Firmansyah, 2021)adanya pandemi COVID-19 juga menyebabkan pergeseran tren pariwisata di Indonesia. Bila sebelum pandemi, atraksi pariwisata yang dituju dan diminati masyarakat adalah taman hiburan yang menghasilkan kerumunan (Disneyland, Trans Studio, dan lain-lain), kini dengan menyebarnya COVID-19 varian Omicron menyebabkan masyarakat menghindari kerumunan dan lebih memilih berwisata ke alam terbuka. Selain lebih "*less crowded*", udara segar di alam terbuka tentu lebih menyehatkan. Salah satu obyek wisata alam terbuka yang mengalami kenaikan jumlah pengunjung di Indonesia adalah Gunung Bromo, dari total sebanyak 128.000 pengunjung sepanjang tahun 2020 menjadi 133.000 pengunjung sepanjang tahun 2021 (Probolinggo, 2020).

Tongas adalah sebuah kecamatan yang terletak di Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Di Tongas terdapat Jalan Raya Tongas (Jalan Pantai Utara Jawa) yang juga berfungsi sebagai salah satu akses menuju ke Gunung Bromo, yang juga dapat dicapai melalui Kabupaten Lumajang, Kabupaten Malang, dan Kabupaten Pasuruan. Akses Gunung Bromo melalui Probolinggo yang melewati area Tongas cenderung lebih diminati para wisatawan karena kontur jalan yang lebih lebar dan landai daripada jalur-jalur lain, sehingga lebih mudah dilalui oleh kendaraan seperti mobil pribadi dan bus pariwisata. Selain itu, area Tongas juga adalah jalur utama untuk menuju ke kota-kota besar di Pulau Jawa seperti Surabaya, Jakarta, Malang, Banyuwangi, dan Pulau Bali.



Gambar 1. Peta jalur Gunung Bromo
Sumber: wisatabromo.com, 2020)

Selain obyek wisata alam seperti Gunung Bromo, obyek wisata lain yang mengalami kenaikan jumlah pengunjung adalah Pulau Bali. Pada masa pandemi COVID-19 ini, kedatangan wisatawan di Pulau Bali didominasi dari perjalanan darat, yaitu dari Pelabuhan Gilimanuk sebesar 14.200 orang, dan dari Bandar Udara Ngurah Rai sebanyak 11.440 orang (Pratono, 2021). Dapat dilihat dari **Gambar 1**, Posisi Tongas menghubungkan antara Kota Surabaya dan kota-kota lain ke Banyuwangi, sehingga Tongas dilalui oleh mayoritas wisatawan yang hendak ke Pulau Bali dan arah sebaliknya.

Letak proyek Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri yang akan dirancang berada tepat di Jalan Tongas (Jalan Pantai Utara) Km. 84, Tongas, Probolinggo, Jawa Timur. Seperti dapat dilihat pada **Gambar 2**, lokasi proyek ini amat strategis karena berada pada Jalan Pantai Utara yang memiliki traffic tinggi, terdiri dari kendaraan yang menuju dan berasal dari Pulau Bali, dan kendaraan wisatawan yang

menuju dan berasal dari Gunung Bromo.

Dapat dilihat pada **Tabel 1**, saat mencapai Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri, kendaraan yang tiba sudah melakukan perjalanan selama 1-10 jam. Dalam menempuh perjalanan darat yang jauh pengemudi beristirahat setiap 2 jam sekali, untuk mengembalikan stamina pengemudi yang sudah mengemudi selama 2 jam, dan untuk mengurangi resiko kecelakaan lalu lintas yang dapat membahayakan keselamatan dan nyawa wisatawan (Oto, 2018). Oleh karena itu, mereka dapat beristirahat dan memulihkan energi sejenak di Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri. Target dari Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri adalah wisatawan jalur darat yang melewati Jalur Pantura, baik kendaraan pribadi maupun bus pariwisata, maupun penduduk Probolinggo dan sekitarnya yang ingin sekedar menikmati kuliner Rumah Makan Tongas Asri.

Tabel 1. Lama Perjalanan Kendaraan Ketika Tiba di Rumah Makan Tongas Asri

Tujuan	Asal kendaraan	Lama Perjalanan
Rumah Makan dan *Rest Area* Tongas Asri	Gunung Bromo	1 jam 7 menit
	Jakarta	10 jam 6 menit
	Surabaya	1 jam 40 menit
	Semarang	5 jam 3 menit
	Pulau Bali	4 jam 30 menit

Sumber: data pribadi (2022)

Dalam pembahasan ini akan membahas pendalaman *Healing architecture*, untuk redesain Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri,yang diharapkan mampu membantu memaksimalkan proses istirahat dari para pengunjung, dengan memanjakan panca indera para pengunjung. Menurut c, 2021) sasaran dari *Healing architecture* adalah melibatkan penghuni dalam proses *self-healing* dan *recovery*. Oleh karena itu, dalam *Healing architecture* sebuah tempat dirancang agar memberi efek *nurturing* (mengasuh, merawat) dan terapeutik bagi penghuninya. *Healing architecture* dapat dicapai dengan:

- Menghilangkan kondisi lingkungan penyebab stres, seperti suara bising, kualitas udara yang rendah, dan cahaya yang silau.
- Menjadi penghubung antara penghuni dengan alam, misal dengan memberi *view outdoor*, atau dengan taman dan kolam *indoor*. Menurut (Augustin et al., 2009), suasana yang bersifat alam dapat memberi efek tenang dan mengurangi ketegangan dan stres yang dialami oleh penghuni ruangan.
- Membuat penghuni mampu mengontrol lingkungan sekitar, misal pengaturan tingkat cahaya, opsi memilih ruang privat dan publik, lagu yang diinginkan, dan lain-lain.
- Mampu menghasilkan interaksi sosial, misal dengan menyediakan tempat duduk berkelompok
- Memberi distraksi positif yang menyenangkan seperti karya seni, koneksi internet, aquarium, musik dan video dengan suasana alam, atau pengaturan *lighting* yang sesuai dengan suasana ruangan. Membuat penghuni merasa tenang dan nyaman.

Berdasarkan uraian di atas, pendekatan *Healing architecture* cocok untuk digunakan pada proyek rumah makan dan Rest area, karena mampu membantu pengunjung melepas rasa lelah dan bersantai setelah menempuh perjalanan darat selama berjam-jam. Hal ini didukung oleh data yang dipaparkan oleh National Highway Transportation Safety Administration (NHTSA) tentang enam faktor utama penyebab kecelakaan lalu lintas, yaitu pengemudi kehilangan konsentrasi (55%), lelah dan mengantuk (45%), dalam pengaruh obat-obatan atau alkohol (30%), kecepatan melebihi batas (30%), cuaca (15%), dan komponen yang mengalami kerusakan (10-14%). Dari sini dapat dilihat, bahwa faktor *human error* menjadi penyebab kecelakaan tertinggi dibandingkan faktor eksternal seperti cuaca dan kerusakan komponen kendaraan. *Human error* dalam mengemudi umumnya terjadi karena pengemudi mengalami kelelahan dan mengemudi dalam jangka waktu yang terlalu lama (lebih dari 4 jam). Oleh karena itu, sesuai dengan anjuran dari Founder Jakarta Defensive Driving Consulting (JDCC) Jusri Pulubuhu (Oto, 2018), saat mengemudi jarak jauh (total waktu mengemudi lebih dari 4 jam), ada baiknya pengemudi berhenti sejenak dan beristirahat sejenak setiap 2 jam sekali, agar kondisi badan pengemudi tetap prima sehingga dapat mengurangi resiko kecelakaan.

Dari semua uraian permasalahan di atas, kemudian ditemukan value yang dapat menjadi solusi semua permasalahan tersebut, yaitu pendalaman *Healing architecture* yang mampu menciptakan lingkungan yang dapat mendukung penyembuhan dan pemulihan fisik dan psikologis manusia yang

disebabkan oleh faktor eksternal (lingkungan) (Thaddeus & Napoleon, 2021) Hal ini juga sejalan dengan keinginan pemilik yang menginginkan Rumah Makan Tongas Asri menjadi tempat singgah yang nyaman di Jalan Pantura.

Healing architecture sebagai pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan adalah sebuah konsep di mana penyembuhan seseorang dilakukan melalui elemen arsitektur (Sudarma, 2017). *Healing architecture* dideskripsikan sebagai sebuah *setting* fisik yang didesain untuk merawat dan memberikan efek terapi untuk mengurangi stress bagi penggunanya (Thaddeus & Napoleon, 2021), dalam strategi desainnya bisa diterapkan dengan cara (1) mengurangi faktor penyebab *stress* pada lingkungan terbangun seperti *noise*, kualitas udara yang buruk, dan *glare*, (2) Menghubungkan pengguna dengan alam dengan menyediakan *outdoor views* dan elemen natural lain seperti taman dan elemen air (3)Memberikan distraksi yang positif seperti elemen *interactive art*, aquarium atau penggunaan hal lainnya yang membuat pengguna merasa terkoneksi dengan lingkungan sekitarnya (4)Memberikan pengguna kendali untuk opsi hal yang diinginkan seperti privasi, pencahayaan, maupun opsi lainnya (5)Memberikan kesempatan untuk area-area yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi (6)Memberikan rasa aman, nyaman dan tenang.

Healing architecture pada akhirnya bertujuan untuk memberi efek penyembuhan pada pengguna bangunan, yang dapat dicapai dengan menghasilkan suatu *restorative environment. Restorative environment design* memiliki prinsip mengintegrasikan manusia dengan alam sekitarnya dengan ide berkelanjutan dan melalui pendekatan biofilik untuk memberikan pengalaman pengguna yang positif dan dapat menurunkan stress. (Kellert, 2012; Kellert et al., 2011).

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan beberapa langkap dalam pengumpulan data, yaitu melalui (1) wawancara dan pengamatan, Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung mengenai kebutuhan dan keinginan klien, kemudian observasi tapak dilakukan untuk mengetahui kondisi eksisting tapak, (2) Studi Literatur & Tipologi, Studi literatur mempelajari dasar-dasar perancangan proyek terkait, yang didapatkan dari jurnal, *website*, dan buku-buku terkait, sedangkan studi tipologi dilakukan dengan mengamati proyek sejenis untuk mendapat pengetahuan tambahan mengenai proyek yang serupa, kemudian melalui (3) Proses *design thinking*, proses mendesain sesuai kebutuhan dan keinginan klien, beserta kondisi tapak dan kebutuhan pengguna bangunan, sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan pada tapak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data dan Analisa Tapak

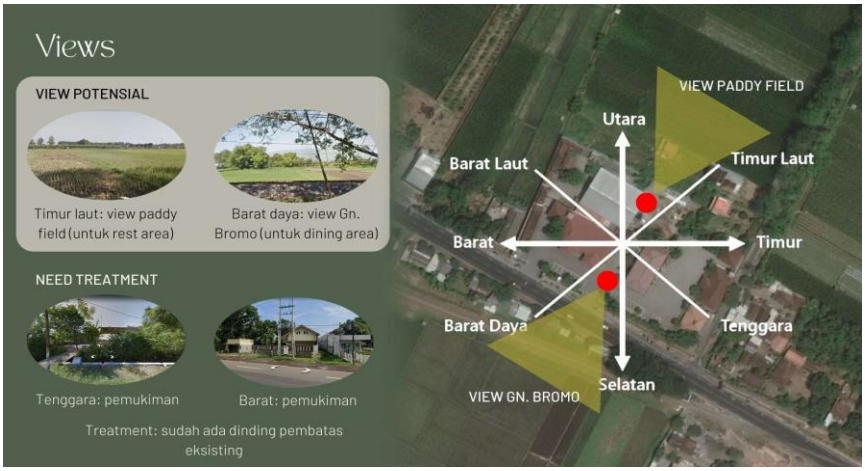
Tapak terletak di jalur Pantura (Pantai Utara) yang strategis dan dilalui kendaraan wisatawan yang dari dan menuju Gunung Bromo dan Pulau Bali. Pada **Gambar 2** dan **Gambar 3** dapat dilihat posisi tapak Rumah makan dan *Rest Area* Tongas Asri beserta peta aksesibilitas kendaraan menuju tapak, yang terbagi menjadi jalan major (Pantura) dan jalan minor. Pada **Gambar 4** dapat dilihat bahwa tapak memiliki view yang potensial di sekitarnya yaituyaitu *view paddy field* di arah timur laut *site*, dan *view* Gunung Bromo di arah barat daya.



Gambar 2. Data Tapak
Sumber: data pribadi (2022)

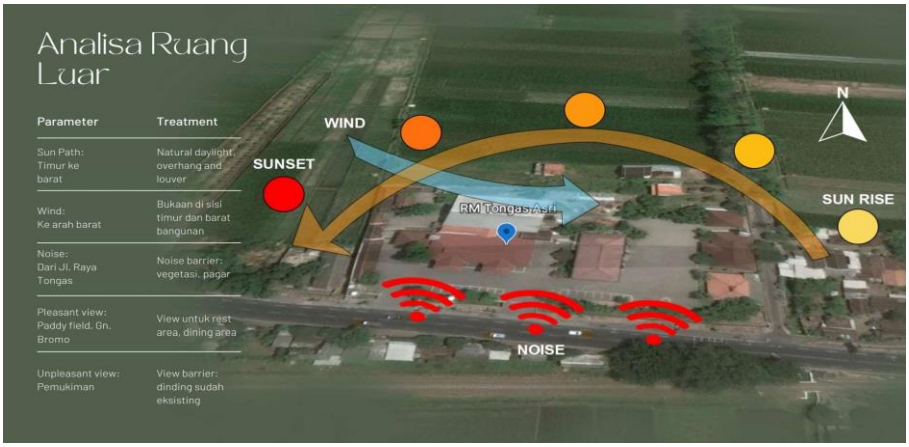


Gambar 3. **Aksesibilitas tapak**
Sumber: data pribadi (2022)



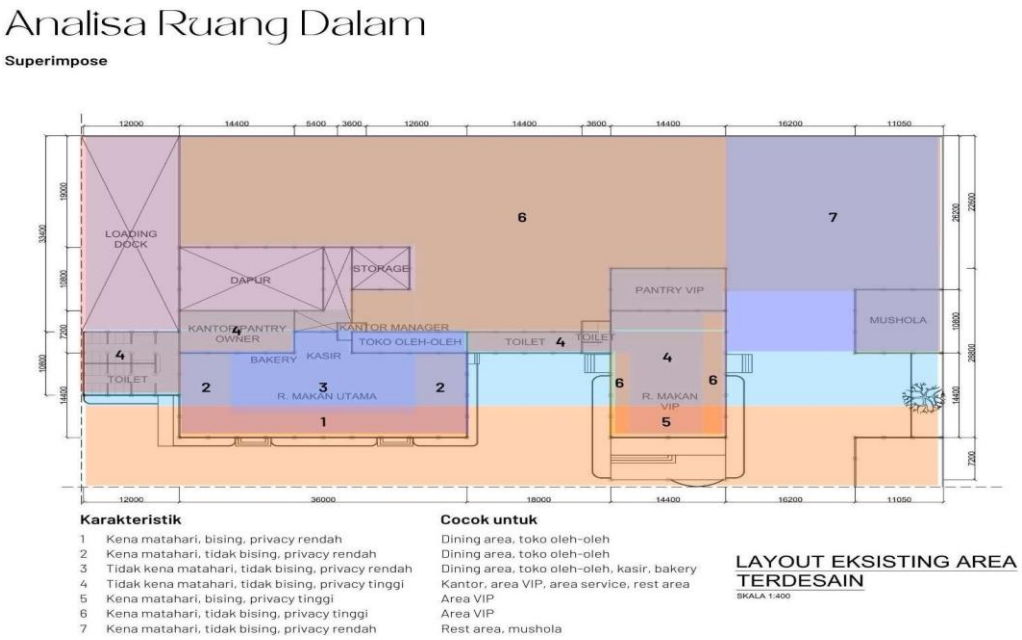
Gambar 4. View sekitar tapak
Sumber: data pribadi (2022)

Berdasarkan Analisa terhadap ruang luar, diketahui site memiliki beberapa parameter yang memerlukan treatment, yaitu arah matahari, arah angin, kebisingan, dan *view*. Visualisasi dan *treatment* dapat dilihat pada **Gambar 5**. Untuk mengatasi natural *daylight* yang berlebih pada beberapa sisi menggunakan *overhang* dan *louvre*, untuk mengatasi angin yang menuju arah barat juga ditanggapi dengan pengolahan bukaan pada bangunan si sisi timur dan barat bangunan, untuk *noise* yang muncul menggunakan *barrier* dengan vegetasi dan pagar untuk menutup *view* yang kurang menarik.



Gambar 5. Analisa ruang luar tapak
Sumber: data pribadi (2022)

Kemudian, dilakukan Analisa ruang dalam pada tapak berdasarkan sinar matahari, kebisingan, dan privasi (lihat **Gambar 6**). Dari Analisa ruang dalam kemudian diketahui karakteristik area-area pada tapak serta fungsi ruang yang cocok untuk karakter area tersebut, sebagai berikut, zona 1 memiliki karakter zona yang terkena sinar matahari sepanjang hari, bising dan privasi rendah sehingga sesuai untuk *dining area* dan ruang oleh-oleh, untuk zona 2 mendapatkan sinar mataharo, tidak bising dan privasi rendah sehingga juga sesuai untuk *dining area* dan ruang oleh-oleh, zona 3 tidak mendapatkan sinar matahari, tidak bising dan privasi rendah sesuai untuk *dining area*, ruang oleh-oleh, kasir dan *bakery*, zona 4 tidak mendapatkan sinar matahari, tidak bising dan privasi tinggi sehingga dapat digunakan untuk kantor, area VIP, area *service*, dan *rest area*. Zona 5 tidak mendapatkan sinar matahari, bising dan privasi tinggi dan zona 6 tidak mendapatkan sinar matahari, tidak bising dan privasi tinggi sehingga keduanya sesuai untuk area VIP. Sedangkan Zona 7 tidak mendapatkan sinar matahari, tidak bising, dan privasi rendah sehingga sesuai untuk rest area dan musholla.



Gambar 6. Hasil Analisa pada ruang dalam tapak
Sumber: data pribadi (2022)

3.2. Pola Aktivitas Pengguna

Pola aktivitas pemilik dan staf Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri dipengaruhi oleh jam buka rumah makan, yaitu setiap hari pukul 06.00 hingga pukul 22.00. Pemilik datang setiap hari mulai pukul 08.00 hingga pukul 17.00, dan staf mulai bekerja setiap hari pukul 05.00 hingga pukul 23.00. Jam kedatangan tamu bervariasi, dengan tingkat keramaian tertinggi pada hari Jumat hingga Minggu.

3.3. Pola Sirkulasi Ruang

Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri terbagi menjadi beberapa area, yaitu ruang makan utama, ruang makan VIP, kafe, area pijat, mushola, toilet, dan service area. Ruang makan utama, ruang makan VIP, dan kafe memiliki service area terpisah. Untuk menghubungkan area service ruang makan utama dan VIP, digunakan *service bridge*.



Gambar 7. Zoning lantai 1 Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri
Sumber: data pribadi (2022)

3.4. Implementasi Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam desain Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri adalah *Healing architecture,* dengan *restorative environment* sebagai keluarannya. Berikut beberapa penerapan *restorative environment* pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri, yang **pertama** dengan memberi stimulasi pada indera manusia, pada penglihatan dengan memberikan *view* alami berupa taman, pendengaran melalui suara air pada kolam, peraba dengan menggunakan material alami yang bertekstur seperti kayi dan batu serta penciuman dengan menggunakan tanaman aromatik (lihat **Gambar 8**).



Gambar 8. **Penerapan Stimulasi Indera Manusia pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri**
Sumber: data pribadi (2022)

Yang **ke-dua** dengan memaksimalkan pencahayaan alami untuk kesehatan dan kenyamanan pengguna dengan memanfaatkan cahaya matahari yang optimal serta penggunaan cahaya buatan disesuaikan dengan aktivitas pengguna di dalamnya (lihat **Gambar 9**).



Gambar 9. **Penerapan pencahayaan sehat pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri**
Sumber: data pribadi (2022)

Yang **ke-tiga** melalui peletakkan jalur sirkulasi yang nyaman dan membuat pengunjung dapat melakukan eksplorasi area restoran dan rest area dengan lengkap (lihat **Gambar 10**). Beberapa strategi yang dilakukan dengan meletakkan musholla di bagian ujung *rest area* supaya semua pengunjung dapat melewati semua area sebelum mencapai musholla.



Gambar 10. **Penerapan *Wayfinding* pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri**
Sumber: data pribadi (2022)

Yang **ke-empat** dalam desain juga diterapkan penggunaan material alami dalam bentuk kayu, batu, bambu yang dapat memberikan efek healing dengan kesan hangat (lihat **Gambar 11**).



Gambar 11. Penerapan material alami pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri
Sumber: data pribadi (2022)

Yang **ke-lima** melalui upaya memaksimalkan penghawaan alami supaya kualitas udara terjga dengan baik terutama karena *rest area* merupakan area tempat berkumpul banyak orang (lihat **Gambar 12**). Beberapa langkah yang dilakukan agar tercipta udara yang sehat melalui mengolah bukaan pada bangunan agar terjadi sirkulasi silang dan taman di sekeliling bangunan sebagai penyegar udara. Penciptaan kualitas udara yang baik menjadi hal yang perlu diprioritaskan terutama dalam upaya untuk menciptakan desain bangunan yang sehat dan sebagai respons terhadap kondisi pasca pandemi (Wardhani & Susan, 2021a, 2021b)



Gambar 12. Penerapan udara sehat pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri
Sumber: data pribadi (2022)

Yang **terakhir** juga menerapkan *nature connectedness* (lihat **Gambar 13**) dengan memasukkan unsur alam serta view alam ke dalam bagian desain, dalam perancangannya ini menggunkan view sawah ke dalam bagian bangunan dan penggunan macam2 jenis tanaman pada taman. Kedekatan manusia dengan alam dan koneksi secara visual dapat menurunkan *stress* pengguna dan memberikan pengalaman ruang yang positif.(Wardhani et al., 2020).



Gambar 13. Penerapan *nature connectedness* pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri
Sumber: data pribadi (2022)

Secara keseluruhan gaya desain yang digunakan adalah *heritage* dengan sentuhan modern, sesuai dengan keinginan pemilik Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri. Untuk membentuk suasana ruang yang lebih hangat, digunakan spotlight dan indirect lighting sebagai general lighting pada semua area proyek.



Gambar 14. Gaya Desain Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri
Sumber: data pribadi (2022)

Material pelingkup lantai yang digunakan untuk area makan utama dan VIP adalah homogenous tiles berwarna abu-abu dan tegel dekoratif bermotif jajar genjang, dan dek kayu untuk teras ruang makan utama dan VIP. Untuk area lain, pelingkup lantai menggunakan cor beton ekspos yang bertekstur sehingga permukaan tidak licin. Sedangkan material pelingkup dinding yang diguankan adalah cat dinding dan wall panel dengan material alami yaitu kayu dan anyaman bambu yang memberi suasana hangat pada ruangan. Untuk *furniture* menggunakan material terrazzo sebagai *top table* dan HPL bermotif kayu. HPL bermotif kayu digunakan karena lebih mudah didapatkan dan lebih mudah perawatannya daripada kayu solid, serta mampu memberi suasana hangat pada ruangan.



Gambar 15. Material yang digunakan pada Rumah Makan dan Rest area Tongas Asri
Sumber: data pribadi (2022)

Kesimpulan

Healing architecture dipilih untuk eksplorasi desain rumah makan dan *rest area* dengan menerapkan *restorative environment* sebagai sebuah lingkungan yang mampu membantu pemulihan fisik dan psikis manusia, yang akan membantu para wisatawan untuk beristirahat sebelum melanjutkan perjalanannya. Terdapat beberapa cara untuk mencapai *restorative environment* dalam proyek ini, seperti *nature connectedness*, penggunaan material alami, penggunaan *restorative gardens*, desain yang memanjakan indera pengunjung, serta upaya untuk memaksimalkan penchayaan dan penghawaan alami. Keterkaitan *restorative environment* untuk mendukung lingkungan yang lebih sehat dan mendukung kondisi *wellness* pengguna menjadi kajian yang menarik dan bisa dikembangkan berikutnya untuk perancangan terutama pada fasilitas-fasilitas pendukung wisata.

Referensi

Augustin, S., Frankel, N., & Coleman, C. (2009). *Place advantage: Applied psychology for interior architecture*. John Wiley & Sons.

Brouder, P. (2020). Reset redux: possible evolutionary pathways towards the transformation of tourism in a COVID-19 world. *Tourism Geographies*, *22*(3), 484–490. https://doi.org/10.1080/14616688.2020.1760928

Chang, C. L., McAleer, M., & Ramos, V. (2020). A charter for sustainable tourism after COVID-19. *Sustainability (Switzerland)*, *12*(9), 10–13. https://doi.org/10.3390/su12093671

Firmansyah, L. M. (2021). *Mulai Positif pada 2021 , Begini Tren Wisata pada 2022 Menurut Pegipegi Wisatawan domestik akan menjadi andalan industri* . https://www.fortuneidn.com/business/luky/mulai-positif-pada-2021-begini-tren-wisata-pada-2022-menurut-pegipegi

Haywood, K. M. (2020). A post COVID-19 future - tourism re-imagined and re-enabled. *Tourism Geographies*, *22*(3), 599–609. https://doi.org/10.1080/14616688.2020.1762120

Kartikawati, M. U. (2021). *Pandemi , Perjalanan Wisata Lewat Jalur Darat Semakin Diminati*. https://www.inilah.com/pandemi-perjalanan-wisata-lewat-jalur-darat-semakin-diminati

Kellert, S. R. (2012). *Building for life: Designing and understanding the human-nature connection*. Island press.

Kellert, S. R., Heerwagen, J., & Mador, M. (2011). *Biophilic design: the theory, science and practice of bringing buildings to life*. John Wiley & Sons.

Oto, K. (2018). *Berkendara Jauh saat Mudik , Idealnya Istirahat 2 Jam Sekali*. 1–10. https://kumparan.com/kumparanoto/berkendara-jauh-saat-mudik-idealnya-istirahat-2-jam-sekali/full

Pratono, D. D. (2021). *Saat Libur Natal , Dispar Ungkap Ada 26 . 682 Wisatawan Domestik Ke*. *December*, 1–5. https://radarbali.jawapos.com/bali/27/12/2021/saat-libur-natal-dispar-ungkap-ada-26682-wisatawan-domestik-ke-bali/

Probolinggo, B. P. S. K. (2020). *Kunjungan Wisatawan per Bulan Dirinci per Bulan*. 2–4. https://probolinggokab.bps.go.id/statictable/2020/09/01/1023/kunjungan-wisatawan-per-bulan-dirinci-per-jenis-obyek-wisata.html

Rivera, M. A. (2020). Hitting the reset button for hospitality research in times of crisis: Covid19 and beyond. *International Journal of Hospitality Management*, *87*, 102528.

Sudarma, E. (2017). Penerapan Healing Architecture dalam Desain Rumah Sakit. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, *6*(1), G11–G15.

Thaddeus, J., & Napoleon, I. (2021). *Healing architecture in hospital designs*. *9*(6), 1321–1326.

Wardhani, D. K., Anastasia, M., & Setiando, M. J. (2020). Indoor health and comfort for the green workplace at the university. In *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur* (Vol. 5, Issue 3, pp. 441–448). https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Liut8i0AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=Liut8i0AAAAJ:iH-uZ7U-co4C

Wardhani, D. K., & Susan, S. (2021a). Strategy to Reduce the Covid-19 Transmission through Adaptation of Greenship Interior Space (IS) Criteria. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 738, Issue 1, p. 12072). https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Liut8i0AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=Liut8i0AAAAJ:k_IJM867U9cC

Wardhani, D. K., & Susan, S. (2021b). The Adaptation of Indoor Health and Comfort Criteria to Mitigate Covid-19 Transmission in the Workplace. In *Humaniora* (Vol. 12, Issue 1, pp. 29–38). https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=Liut8i0AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=Liut8i0AAAAJ:JV2RwH3_ST0C

Halaman ini sengaja dikosongkan