

PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA PERFILMAN

DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN

PROPOSAL TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat
Sarjana Strata-1 (S-1), Program Studi Desain Interior
Fakultas Seni Rupa Dan Desain



Disusun Oleh :

Mohammad Wildan Rizky Nugroho

NIM :

201501014

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA PERFILMAN DENGAN
GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN

Disusun Oleh :

Mohammad Wildan Rizky Nugroho

NIM. 201501014

Telah disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir Karya untuk diujikan dan
dipertanggungjawabkan dihadapan dewan penguji

Pada tanggal,.....2024

Mengetahui,

Ketua Kaprodi Desain Interior



Dr. H. Siti Badriyah, M. Hum
NIP. 196912192008122002

Menyetujui

Dosen Pembimbing



Eko Sri harvanto S. Sn., M. Sn
NIP. 19700725200812100

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S Sn., M.Sn.
NIP. 196910041999031001

PENGESAHAN

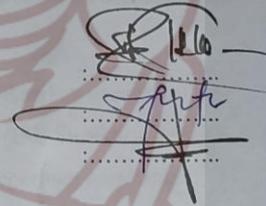
**TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN INTERIOR
EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC*
DI DESA KARANGPANDAN**

Oleh
Mohammad Wildan Rizky Nugroho
NIM. 2015010614

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Pada tanggal

Tim Penguji

Ketua Penguji : Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
Penguji Bidang : Putri Sekar Hapsari, S. Sn, M. A.
Pembimbing : Eko Sri Haryanto, S. Sn, M.Sn.



Deskripsi Karya ini telah diterima sebagai
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta,2024

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dr. Ana Rusyanti, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19770531 200501 2 002

Rupa dan Desain

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Wildan Rizky Nugroho

NIM : 201501014

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Gaya Rustic di Desa Karangpandan adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarism, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia Surakarta Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 7 Januari 2025

Yang menyatakan,



Mohammad Wildan Rizky Nugroho

NIM. 201501014

ABSTRAK

PERANCANGAN EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN (Mohammad Wildan Rizky Nugroho, 2024.....). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Perancangan interior ekowisata di Desa Karangpandan dengan gaya *rustic* mengangkat tema budaya lokal Jawa Pawukon, yang dipadukan dengan pendekatan fungsi, ergonomi, tema, dan gaya yang sejalan dengan prinsip ekowisata dan keberlanjutan. Perancangan ini menggunakan metode desain Pamudji Suptandar, yang berfokus pada *input, sintesa dan output*. Fungsi ruang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, dengan membagi pada beberapa area, seperti ruang publik, dan fasilitas edukasi yang mendukung pengalaman wisata yang menyuguhkan kebudayaan Jawa yaitu sistem penanggalan Jawa Pawukon. Terdapat beberapa fasilitas pada ekowisata ini antara lain, *Lobby, Merch Area, Selasar Budaya, Minimarket, Office, Co-working area, UMKM Area, dan Bioskop*. Perancangan ini menyuguhkan sebuah desain baru yang memiliki nilai keartistikan dengan mempertahankan unsur alami dan budaya lokal. Melalui perancangan interior ini, diharapkan dapat tercipta sebuah ekowisata yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengedukasi pengunjung tentang pentingnya pelestarian budaya lokal dan alam, serta mendukung prinsip ekowisata yang berkelanjutan.

Kata Kunci : Perancangan, Ekowisata, Interior, Budaya, Desa Karangpandan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala berkat dan segala rahmat-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN” dapat tercapai dan terselesaikan dari awal sampai selesai tentu karena kehendak-Nya.

Dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Karya ini penulis juga tak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril, materil dan spiritual, sehingga penulisan Tugas Akhir Karya ini berjalan dengan lancar. Untuk itu iringan doa dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada :

1. Eko Sri Haryanto, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Karya yang telah memberikan pengetahuan, masukan, arahan, serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik.
2. Sumarno, S.Sn., M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan, arahan, serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik.
3. Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum dan Putri Sekar Hapsari, S.Sn, M.A selaku Dosen Penguji Tugas Akhir Karya yang telah memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir Karya ini.
4. Dr. Hj. Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum. selaku Kepala Program Studi Desain Interior.
5. Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Jurusan Desain.
6. Seluruh dosen pengajar program studi desain interior Institut Seni Indonesia Surakarta.
7. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
8. Seluruh keluarga Besar ISI, BEM FSRD, dan HIMADISKA, yang selama ini

menjadi tempat penulis belajar, berkeaktivitas dan bermasyarakat.

9. Orang tua penulis, yang selalu dan tidak pernah putus memberikan dukungan dan doa disetiap sholatnya kepada penulis, juga seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat melaksanakan perkuliahan dengan baik.
10. Keluarga penulis, Krismanto, Fadlan, Agra, Wibi, Hafiz, Panji Dwiya, Icha, Fabianti, Bu Astri, Pak Martino, HDII Surakarta, IAI Jawa Tengah, yang selalu memberikan suka dan duka, support system, menemani kehidupan penulis selama masa studi di Solo, dan memberikan dukungan-dukungan kepada penulis sehingga dapat sampai pada tahap ini.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam bentuk apa pun sehingga tugas akhir karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini sangat jauh dari kata sempurna, semoga Tugas Akhir Karya ini dapat diteruskan sehingga menjadi lebih baik lagi. Akhir kata penulis memohon maaf apabila terjadi kesalahan atau kekurangan dalam penulisan. Semoga laporan Tugas Akhir Karya ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surakarta, 7 Januari 2025


Mohammad Wildan Rizky Nugroho

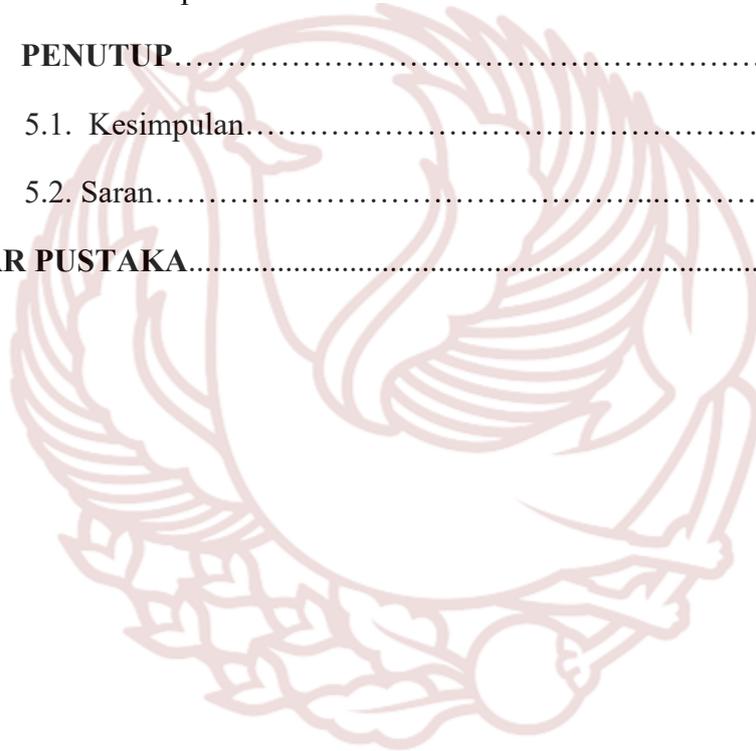
NIM. 201501014

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Rumusan Ide/ Gagasan Perancangan.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Manfaat Perancangan.....	6
E. Landasan Perancangan.....	7
1. Pendekatan Fungsi.....	7
2. Pendekatan Ergonomi.....	10
3. Pendekatan Tema dan Gaya.....	14
F. Tinjauan Sumber Perancangan.....	18
G. Metode Perancangan.....	19
H. Sistematika Penulisan.....	22
BAB II. DASAR PEMIKIRAN DESAIN	23
A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan.....	23
B. Tinjauan Data Lapangan Objek Perancangan.....	143
BAB III. TRANSFORMASI DESAIN	157

3.1. Tahapan Proses Desain.....	157
A. Pengertian Objek Garap.....	157
B. Batasan Ruang Lingkup Garap.....	159
C. Analisis <i>Site Plan</i>	164
D. Analisis Sistem Operasional.....	168
E. Analisis Struktur Organisasi, Tugas dan Jabatan.....	170
F. Analisis Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.....	176
G. Analisis Kapasitas Besaran Ruang.....	184
H. Analisis Organisasi Ruang.....	187
I. Analisis Hubungan Antar Ruang.....	189
J. Analisis Grouping dan Zoning.....	189
K. Analisis Sirkulasi.....	209
L. Analisis Layout Furniture.....	232
M. Analisis Tema dan Gaya.....	250
3.2. Tahapan Transformasi Desain.....	263
A. Analisis Elemen Pembentuk Ruang.....	263
B. Analisis Elemen Pengisi Ruang.....	297
C. Analisis tata Kondisi Kondisional Ruang.....	303
BAB IV. HASIL DESAIN.....	315
4.1. Hasil Desain Perancangan.....	315
A. Gambar Keyplan.....	315
C. Gambar Denah Existing.....	319
D. Gambar Denah Layout.....	323
E. Gambar Rencana Lantai.....	327
F. Gambar Rencana Ceiling.....	331

G. Denah Rencana Instalasi Listrik dan AC.....	335
H. Gambar Potongan.....	339
I. Detail Konstruksi Kusen Pintu Dan Jendela.....	343
J. Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang.....	345
K. Furniture Terpilih.....	348
L. Skema Bahan dan Warna.....	349
M. Perspektif Interior.....	350
BAB V. PENUTUP.....	362
5.1. Kesimpulan.....	362
5.2. Saran.....	363
DAFTAR PUSTAKA.....	364



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Desain.....	20
Gambar 2.1 Bukaan Pintu.....	33
Gambar 2.2 Fasilitas startup.....	86
Gambar 2.3 Organisasi pengelola ekowisata.....	118
Gambar 2.4 Semar <i>Edupark</i>	143
Gambar 2.5 <i>Meeting Room Semar Edupark</i>	145
Gambar 2.6 Mahogany Meeting Room.....	145
Gambar 2.7 The Botany Restaurant.....	146
Gambar 2.8 The Botany Restaurant.....	146
Gambar 2.9 Minimarket Semar Edupark.....	147
Gambar 2.10 Animal Feeding Semar Edupark.....	147
Gambar 2.11 Wahana Air Di Semar Edupark.....	148
Gambar 2.12 Wahana Berkuda Di Semar Edupark.....	148
Gambar 2.13 Wahana Air Di Semar Edupark.....	149
Gambar 2.14 Wahana Golf Di Semar Edupark Gambar 2.12.....	149
Gambar 2.15 Wisata Panahan di Semar Edupark.....	160
Gambar 2.16 Playground Di Semar Edupark.....	160
Gambar 2.17 Zonasi Kebutuhan Ruang Semar Edupark.....	151
Gambar 2.18 Adaptable Source Self.....	153
Gambar 2.19 Traneformable Source Self.....	153
Gambar 2.20 Movable Source Self.....	154
Gambar 2.21 Siteplan Semar Edupark.....	156
Gambar 3.1 Siteplan.....	165
Gambar 3.2 Existing Area Perancangan.....	166

Gambar 3.3 Peta Administrasi Kec Karanganyar.....	167
Gambar 3.4 Area Perancangan.....	167
Gambar 3.5 Kontur Tapak Area Perancangan.....	168
Gambar 3.6 Area Lintasan Matahari.....	168
Gambar 3.7 Bagan Organisasi.....	172
Gambar 3.8 Pola Aktivitas Ruang.....	179
Gambar 3.9 Pola Aktivitas Pengelola Wisata.....	189
Gambar 3.10 Wuku Landhep.....	232
Gambar 3.11 Kurantil.....	234
Gambar 3.12 Wuku Julung Wangi.....	235
Gambar 3.13 Wuku Langkir.....	236
Gambar 3.10 Transformasi Desain Interior.....	237
Gambar 3.11 Transformasi Desain Interior.....	238
Gambar 3.12 Transformasi Desain Interior.....	239
Gambar 3.13 Transformasi Desain Interior.....	239
Gambar 3.14 Transformasi Desain Interior.....	240
Gambar 3.15 Color Scheme.....	243
Gambar 4.1 Keyplan.....	292
Gambar 4.2 Skema Bahan dan Warna.....	244

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ergonomi Ruang.....	11
Tabel 2.1 Elemen Pembentuk Ceiling.....	133
Tabel 3.1 Sistem Operasional.....	170
Tabel 3.2 Keperluam Sistem Operasional.....	171
Tabel 3.3 Jabatan dan Divisi.....	173
Tabel 3.4 Pola Aktivitas Ruang.....	178
Tabel 3.5 Pola Aktivitas Ruang.....	179
Tabel 3.6 Kapasitas Besaran Ruang Lobby.....	185
Tabel 3.7 Merch Area.....	186
Tabel 3.8 Kapasitas Besaran Ruang Selasar.....	186
Tabel 3.9 Kapasitas Besaran Ruang Office.....	186
Tabel 3.10 Kapasitas Besaran Ruang Co-Working.....	187
Tabel 3.11 Kapasitas Besaran Ruang Screening Room.....	187
Tabel 3.12 Kapasitas Besaran Ruang UMKM.....	187
Tabel 3.13 Kapasitas Besaran Ruang Masjid.....	188
Tabel 3.15 Hubungan Antar Ruang.....	190
Tabel 3.16 Grouping Zoning.....	194
Tabel 3.17 Analisis Sirkulasi.....	202
Tabel 3.18 Wuku Jawa.....	232
Tabel 3.19 Analisis Elemen Pembentuk Ruang Lantai.....	246
Tabel 3.20 Analisis Elemen Pembentuk Ruang Dinding.....	257
Tabel 3.21 Analisis Elemen Pembentuk Ruang Plafond.....	272
Tabel 3.22 Elemen Penguji Ruang	279
Tabel 3.21 Tata Kondisi Ruang.....	286

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu bagian yang penting dari sebuah Daerah/Provinsi. Selain sebagai tempat rekreasi, pariwisata juga memiliki tiga aspek penting yaitu, yang pertama dari aspek ekonomi sebagai sumber pendapatan dan pajak, yang kedua dari aspek sosial penciptaan lapangan kerja serta yang ketiga dari aspek budaya, kita dapat memperkenalkan budaya kepada wisatawan. Objek wisata yang unik dan menarik akan menjadi identitas suatu daerah sehingga akan lebih dikenal oleh masyarakat. Jero Wacik mengemukakan bahwa, “Pariwisata adalah sektor yang mendapat perhatian penting, karena pariwisata dapat memulihkan ekonomi secara cepat dan merata, khususnya perekonomian masyarakat lokal. Untuk itu pariwisata perlu didorong pembangunannya lebih terarah dan terencana”.¹

Salah satu Provinsi yang memiliki keberagaman pariwisata yaitu Provinsi Jawa Tengah, letaknya cukup strategis karena berada di daratan padat di Pulau Jawa, diapit oleh dua Provinsi besar Jawa Barat dan Jawa Timur, satu Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Laut Jawa di sebelah utara. Luas wilayahnya 34.548 km² atau sekitar 28,94% dari luas pulau (termasuk Kepulauan Karimun Jawa). Dengan topografi seperti diatas tidak heran jika Jawa Tengah memiliki potensi wisata yang sangat beragam jenis.²

Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu Kabupaten dari 35 Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Tengah. Secara letak administrasi, Kabupaten Karanganyar mempunyai batas-batas dengan Kabupaten Sragen di sebelah utara, Provinsi Jawa Timur di sebelah timur, Kabupaten Wonogiri dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan, serta Kota Surakarta dan Kabupaten Boyolali di sebelah barat. Kabupaten Karanganyar merupakan daerah dengan sektor wisata

¹Cooper, C., Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2008). *Tourism Principles and Practice*.

unggulan di Jawa Tengah. Di Kabupaten Karanganyar ini Sebagian besar tempat wisatanya merupakan wisata alam berbasis ekowisata, salah satunya wisata pegunungan yang sangat populer yakni Tawangmangu, dengan objek wisata unggulannya adalah Air Terjun Grojogan Sewu. Kawasan wisata ini terletak di dataran tinggi dekat puncak Gunung Lawu ke arah perbatasan Provinsi Jawa Tengah dengan Jawa Timur, tepatnya Kabupaten Karanganyar dengan Kabupaten Magetan (Provinsi Jawa Timur). Terdapat pula bumi perkemahan di lereng gunung Lawu dan bersebelahan dengan objek wisata Tawangmangu yaitu Bumi Perkemahan Camping Lawu Resort dan Sekipan.²

Salah satu daerah wisata di Kabupaten Karanganyar berada di Kecamatan Karangpandan, lebih tepatnya berada di Desa Karangpandan. Desa Karangpandan adalah sebuah desa yang terletak di ketinggian 800 MDPL, di kaki gunung Lawu, sekitar 10 km di sebelah barat puncak Gunung Lawu. Nuansa pedesaan sangat terlihat kental melalui pertanian dan seni budaya. Desa Karangpandan terkenal dengan wisata watu gambir, pada tahun 2022 Desa Karangpandan ditetapkan sebagai desa wisata dan desa kreatif perfilman, yaitu desa wisata yang menjual kegiatan perfilman sebagai atraksi wisata dalam menggerakkan roda ekonomi kreatif masyarakat, dan memberikan dampak bergulir yang luas bagi kesejahteraan masyarakat, dengan memaksimalkan segenap potensi di desa.³

Pengembangannya sebagai desa wisata terdapat beberapa hambatan, yang mana masih terkendala dalam fasilitas yang ada, masih kurangnya bangunan dan fasilitas yang mendukung guna sebagai wadah pusat pelaku kreatif dan pengembangan perekonomian masyarakat setempat di desa wisata tersebut. dengan potensi dan kegiatan yang ada sebagai desa wisata perfilman harus ditunjang dengan sarana yang memadai seperti halnya lobby, *merch area*, selasar budaya, *office*, minimarket, *co-working area*, bioskop, dan *UMKM center*, dengan konsep dan fasilitas yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat dan pengunjung.

² Badan Pusat Statistik Kabupaten Karanganyar, "Statistik Kabupaten Karanganyar 2023," Karanganyar: BPS, 2023.

³Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Karanganyar, "Destinasi Wisata Kabupaten Karanganyar," diakses pada 19 Desember 2024,

Disimpulkan bahwa pada perancangan ekowisata di desa Karangpandan membutuhkan sarana yang bisa mewadahi segala kegiatan para pelaku-pelaku kreatif serta mengembangkan perekonomian sekitar dengan memaksimalkan potensi yang ada melalui perancangan interior yang bertujuan menarik minat masyarakat luar sebagai pengunjung. Melalui hasil metode yang dilakukan seperti wawancara, observasi dan data literatur yang dikumpulkan melalui kegiatan inkubasi desain interior dan arsitektur bersama Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. yang dimana pada kegiatan ini bertujuan mengembangkan desa wisata yang berpotensi untuk menggerakkan ekonomi daerah dengan memanfaatkan sumber daya lokal, dengan hasil yang dicapai adalah perancangan interior sarana ekowisata dengan memperhatikan aspek kebudayaan Jawa. Sarana yang di rancang meliputi *lobby*, *merch area*, selasar budaya, *office*, minimarket, *co-working area*, *UMKM center*, dan bioskop .³

Ekowisata merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal, serta aspek pembelajaran dan pendidikan.⁴ Ekowisata dapat didefinisikan sebagai wisata berbasis pada alam dengan mengikutkan aspek pendidikan dan interpretasi terhadap lingkungan alami dan budaya masyarakat dengan pengelolaan kelestarian ekologis. Definisi ini memberi penegasan bahwa aspek yang terkait tidak hanya bisnis seperti halnya bentuk pariwisata lainnya, tetapi lebih dekat dengan pariwisata minat khusus, *alternative tourism* atau *special interest tourism* dengan obyek dan daya tarik wisata alam.⁴

Perancangan interior ekowisata perfilman yang berada di desa Karangpandan akan mengusung gaya *rustic*. Gaya desain *rustic* merupakan gaya desain yang berasal dari daerah benua Eropa dan Amerika yang biasa digunakan untuk bangunan di pedesaan, Gaya desain *rustic* sendiri dapat diartikan sebagai gaya

³ Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, *Strategi Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan*, Jakarta: Kemenparekraf, 2022.

⁴ Nugroho, Dwi. "Ekowisata dan Peranannya dalam Pengelolaan Sumber Daya Alam Berkelanjutan." *Jurnal Pariwisata Alam* 12, no. 3 (2020): 123-135.

desain yang memiliki tekstur yang kasar dan tidak di-*finishing* dengan baik, yang dimaksud adalah penataan desain rumah dan interior yang lebih menitik-beratkan pada kesan alamiah pada penerapannya⁵. Gaya desain *rustic* memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari konsep arsitektur industrial yaitu karakternya yang solid, sederhana, minim dekorasi dan menggunakan material alam serta tidak dilakukan *finishing* sebagai penerapannya pada massa bangunan yang akan dibangun dan diterapkan. Gaya desain *rustic* sangat sesuai dengan perancangan ekowisata di Desa Karangpandan dikarenakan gaya desain *rustic* yang identik dengan pedesaan di aplikasikan pada perancangan interior yang terletak di pedesaan juga.⁵

Pada Perancangan Interior Ekowisata di Desa Karangpandan merupakan penyelesaian masalah akan kurangnya sarana untuk perkembangan Kawasan wisata perfilman di Desa Karangpandan. Khususnya pada interior sarana yang akan dikembangkan. Berdasarkan data dan analisa di atas perancangan interior ekowisata di Desa Karangpandan ini bertujuan untuk merancang interior wisata yang diharapkan mampu memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan solusi baru dalam pengembangan desain interior pada ekowisata yang dapat menarik minat pengunjung guna meningkatkan perkembangan wisata ini. Untuk melaksanakan perancangan tersebut maka dibutuhkan konsep desain yang nantinya menjadi acuan dan landasan dalam proses berfikir sehingga tercipta sebuah desain perancangan yang optimal. Penerapan gaya desain interior tertentu pada sarana publik, dapat menjadi ciri khas atau ikon bagi tempat tersebut sehingga dapat mengundang pengunjung untuk berdatangan. Gaya *rustic* dipilih menjadi ide terhadap perancangan interior ekowisata perfilman di Desa Karangpandan. Selain itu pada perancangan ini gaya *rustic* dipadukan dengan tema *Javanese Cultural Legend*, yaitu Pawukon atau siklus alam dan ilmu titen manusia.

Pawukon merupakan salah satu kebudayaan Jawa yang sudah ada bahkan

⁵ Smith, John. *The Rustic Home: Design and Décor Inspired by Nature*. New York: Greenleaf Publishing, 2018.

sebelum penyebaran agama Hindu di Indonesia. Secara garis besar pawukon merupakan kalender kuno masyarakat Jawa, yang merupakan pedoman siklus alam yang dianggap sebagai ilmu warisan manusia yang diyakini secara turun temurun. Pawukon juga digunakan sebagai dasar penyelenggaraan upacara ruwatan atau upacara penolak bala. Pawukon juga dikaitkan dengan berbagai tahapan dalam kehidupan manusia, mulai dari kelahiran, pernikahan, pendirian rumah, perayaan hari besar, upacara adat, upacara keagamaan, bahkan kematian. Pada penanggalan pawukon disimbolkan dengan tokoh pewayangan atau dewa, seperti Prabu Watu Gunung, Dewi Sinta, Dewi Landep, 27 anak Prabu Watu Gunung dan Dewi Landep. Pawukon memiliki siklus hari yang lebih panjang, yaitu 210 hari yang terbagi dalam 30 bagian yang disebut wuku. Masing-masing wuku memiliki nama tersendiri dan berlangsung selama 7 hari. Asal-usul pawukon dikaitkan dengan legenda Prabu Watugunung, Dewi Sinta, dan Dewi Landep. Menurut legenda, Prabu Watugunung menikahi ibunya sendiri, Dewi Sinta, dan bibinya, Dewi Landep, yang menghasilkan 27 anak. Dewa murka atas perbuatan Prabu Watugunung dan menunjuknya sebagai penjaga kalender dan perhitungan.⁶

Perpaduan tema dan gaya tersebut menginspirasi desainer untuk merancang suatu interior bangunan ekowisata, dengan sentuhan dekorasi ruang yang menjadikan sebuah fungsi ekowisata tak hanya sebagai tempat wisata alam biasa, tetapi bisa menjadi sesuatu yang baru dan memiliki daya jual yang menarik serta media belajar bagi penggunanya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat ditarik ide gagasan penciptaan sebagai berikut :

⁶ Dewi, Ningsih. *Tradisi Puwukon dalam Budaya Jawa: Sebuah Kajian Ritual dan Kepercayaan*. Yogyakarta: Penerbit Budaya Nusantara, 2020.

Bagaimana Perancangan interior ekowisata di Desa Karangpandan dapat menjadi hasil desain yang menarik dan fungsional dengan menerapkan perpaduan gaya desain interior *rustic* dengan tema *Javanese Curtural Legend* pawukon Jawa dengan memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan menjadi perpaduan yang seimbang ?

C. Tujuan Perancangan

Menghasilkan rancangan interior ekowisata di Desa Karangpandan dapat menjadi hasil desain yang menarik dan fungsional dengan menerapkan perpaduan gaya desain interior *rustic* dengan tema *Javanese Curtural Legend* pawukon Jawa dengan memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan menjadi perpaduan yang seimbang.

D. Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Gaya *Rustic* Di Desa Karangpandan sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah :

Hasil studi dari Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Konsep *Rustic* Di Desa Karangpandan dapat bermanfaat sebagai upaya pengembangan sarana dan prasarana daerah.

2. Bagi Pengelola :

Hasil studi dari Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Konsep *Rustic* Di Desa Karangpandan dapat bermanfaat sebagai referensi desain dalam upaya pemecahan permasalahan yang ada di Desa Karangpandan terkait dengan pengadaan sarana untuk pelaku-pelaku kreatif dan kegiatan masyarakat.

3. Bagi Institusi/Lembaga

Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Konsep *Rustic* Di Desa Karangpandan kali ini diharapkan Institusi/Lembaga mampu

mewadahi hasil perancangan ini untuk menambah literatur tentang ide perancangan.

4. Bagi Pekerja/Pengguna

Hasil perancangan dapat bermanfaat sebagai sebuah usulan atau tawaran desain yang dapat mendukung kemajuan desain di Kabupaten Karanganyar khususnya pada Desa Karangpandan, untuk memberikan kontribusi bagi pengembangan sarana dan prasarana.

5. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai ajang untuk menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan ide-ide, sebagai wadah pengembangan kreatifitas dalam merencanakan dan menganalisis permasalahan desain dengan tepat, kreatif, dan inovatif.

E. Landasan Perancangan

Seorang desainer interior harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan saat pengumpulan data untuk dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna terhadap kenyamanan, keamanan, dan estetikanya tercapai. Dengan beberapa pendekatan dalam merancang desain interior akan mempermudah desainer untuk menemukan solusi desain, menganalisis, dan menghasilkan desain yang terbaik.

PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN terdiri atas beberapa ruang, yaitu : *lobby*, selasar budaya, *merchandise area*, *office room*, *minimarket*, *coworking room*, UMKM area, Bioskop. Kelengkapan area tersebut sebagai bentuk pemenuhan fasilitas yang diharapkan menjadi wadah bagi para pengguna atau pengunjung ekowisata tersebut. Maka dalam mewujudkannya diperlukan beberapa pendekatan pemecahan desain, diantaranya sebagai berikut:

1. Pendekatan Fungsi

Desain yang baik adalah desain yang dapat mewadahi segala kebutuhan ruang para penggunannya. Pendekatan fungsi untuk pedoman dalam

menciptakan desain yang dapat mewadahi aktivitas para penggunannya. Menurut F.D.K. Ching, pendekatan fungsi yang sesuai kriteria meliputi: ⁷

- a. Pengelompokan furniture yang spesifik sesuai aktivitas.
- b. Dimensi dan ruang gerak yang dapat dikerjakan.
- c. Jarak sosial yang mewadahi.
- d. Privasi visual akustik yang memadai.
- e. Fleksibilitas dan adaptibilitas yang mewadahi.

Dalam PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN diharapkan dapat digunakan sebagai tempat untuk mewadahi segala kegiatan dan aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan perekonomian dan pelestarian alam, sehingga tercipta rasa nyaman, aman, dan menarik bagi pengguna dengan berbagai fasilitas yang menarik dan memenuhi standar. Berikut merupakan fungsi dari fasilitas yang tersedia pada PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN:

1) *Lobby*

Lobby merupakan area depan dekat pintu masuk bangunan yang biasanya dilengkapi berbagai perangkat meja dan kursi, serta biasanya berfungsi sebagai ruang tunggu sebelum memasuki wisata.

2) Merch Area

Merch area merupakan fasilitas yang terletak pada satu bangunan yang sama dengan lobby, merch area berfungsi untuk menawarkan produk berupa barang seperti, kaos, topi, gantungan

⁷ Ching, Francis D.K. *Architecture: Form, Space, and Order*. New York: Wiley, 2014.

kunci kepada pengunjung, disusun pada rak yang tersedia.

3) Selasar Budaya

Selasar budaya memiliki bangunan melingkar, yang menyuguhkan informasi terkait budaya Jawa Pawukon yang di pameran dengan tujuan edukasi dan informasi.

4) Manimarket

Minimarket pada bangunan kantor ditujukan untuk mengenalkan produk unggulan yang lebih spesifik pada produk kemasan, benda dan aksesoris, namun juga ada produk makanan siap saji yang bisa di beli pada area UMKM

5) Office

Office atau kantor adalah Ruang tertutup atau pribadi, kantor difungsikan sebagai tempat untuk pengelola wisata untuk melakukan kegiatan dan pekerjaan.

6) *Coworking Room*

Coworking room ditujukan sebagai fasilitas untuk mawadahi segala kegiatan produktif yang ada di area wisata, *coworking room* bisa digunakan untuk komunitas maupun pengunjung umum dengan melakukan reservasi atau *chek-in* pada *lobby*.

7) UMKM Area

UMKM area ditujukan untuk memajukan ekonomi UMKM khususnya dalam bidang *food & baverage*, pada bangunan ini dirancang untuk melengkapi fasilitas pada area wisata dengan tujuan untuk memajukan perekonomian UMKM sekitar dan tempat istirahat mencari makan dan minum bagi para pengunjung.

8) Bioskop

Bioskop merupakan fasilitas yang tersedia pada ekowisata ini, difungsikan untuk penayangan film lokal dengan operasional setiap hari, pembelian tiket dapat melalui website atau offline melalui Gedung bioskop.

2. Pendekatan Ergonomi

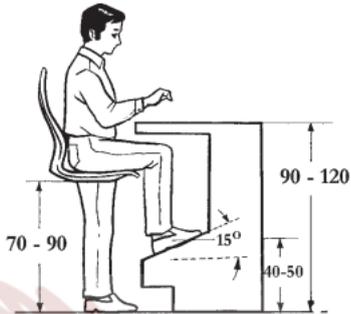
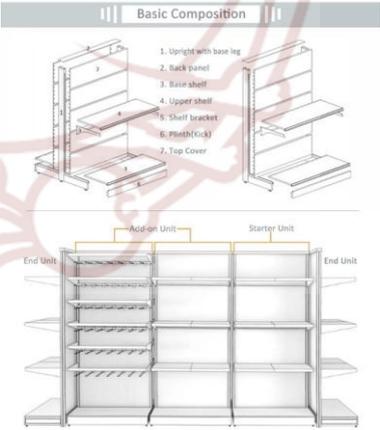
Ergonomi adalah ilmu terapan yang berusaha untuk menyetarakan pekerjaan dan lingkungan terhadap atau sebaliknya dengan tercapainya produktivitas dan efisiensi yang setinggi tingginya melalui pemanfaatan manusia yang seoptimalnya. Untuk memenuhi fungsi pada ruang agar mampu memfasilitasi pengguna dalam beraktivitas di dalamnya diperlukan beberapa disiplin ilmu. Disiplin ilmu tersebut adalah pendekatan ilmu Ergonomi.

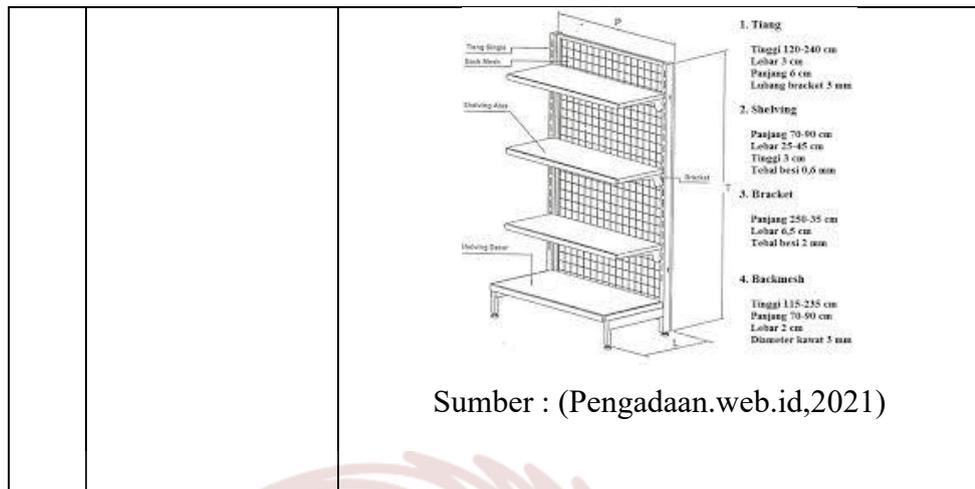
Disiplin ilmu ergonomi memberikan pemecahan pada psikologi dan perilaku pengguna desain dalam beraktivitas, baik dari segi kenyamanan maupun keamanannya. Terkait dengan tingkah laku dan psikologi manusia diperuntukkan dalam pemilihan perabot, ukuran, material, warna, dan tema terhadap aktivitas yang difasilitasi. Berbagai pertimbangan yang diperlukan dalam sebuah perancangan tentunya harus memiliki landasan atau dasar dalam ukuran pada elemen interior, agar dapat diakses oleh manusia dengan baik, nyaman, aman, dan selamat. Dalam penggunaan *furniture* hal-hal yang perlu diperhatikan dalam terkait dengan kenyamanan, keamanan, dan keselamatan, yaitu:

- a. Ukuran *furniture* sesuai dengan ukuran tubuh manusia.
- b. Fungsi *furniture* sesuai dengan fungsi ruang.

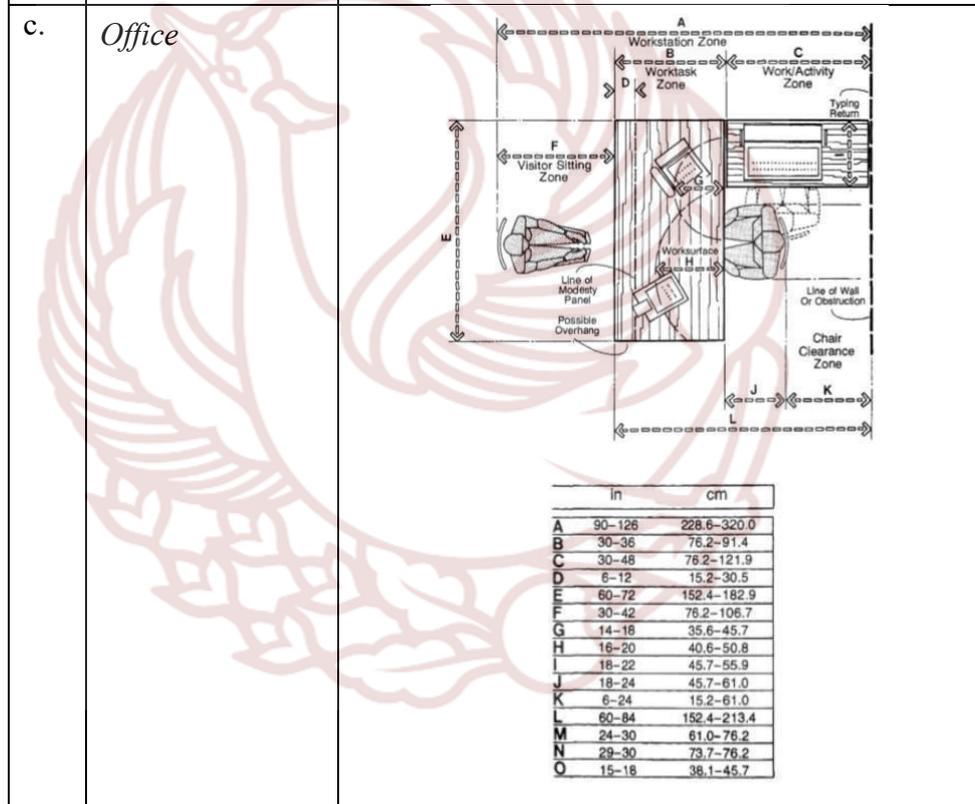
Pemilihan struktur dan bahan, harus memenuhi kriteria yang menyangkut dengan struktur pembangun dan kualitas material. Struktur berkaitan dengan konstruksi yang didapat dari aktivitas yang terjadi, dan penggunaan material yang sesuai.⁸

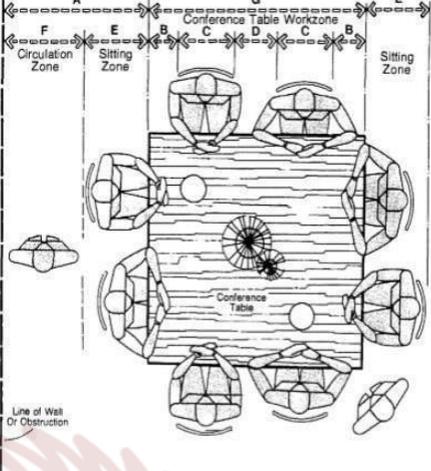
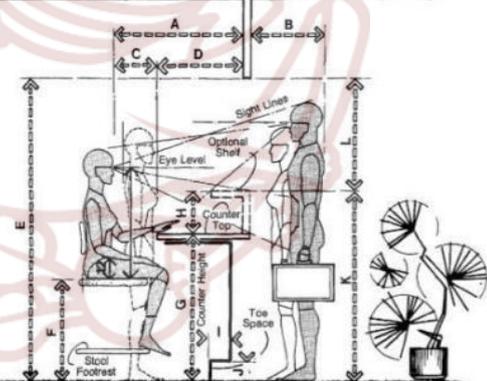
⁸ Karwowski, Waldemar. *Fundamentals of Ergonomics: Designing for the User Experience*. New York: Penerbit Teknologi, 2020.

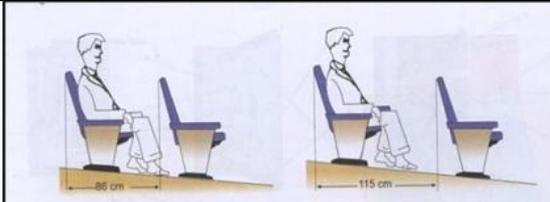
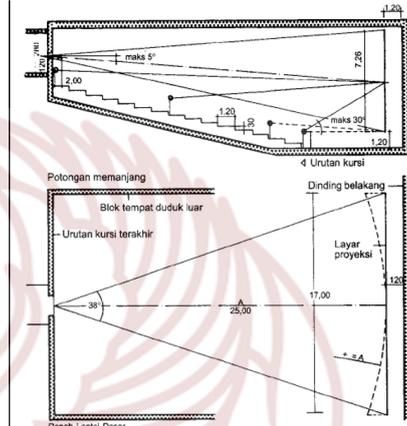
No.	Nama Ruang	Standar Yang Digunakan																																																
a.	Lobby	 <table border="1" data-bbox="943 837 1150 1111"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>90-126</td><td>228.6-320.0</td></tr> <tr><td>B</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr> <tr><td>C</td><td>30-48</td><td>76.2-121.9</td></tr> <tr><td>D</td><td>6-12</td><td>15.2-30.5</td></tr> <tr><td>E</td><td>60-72</td><td>152.4-182.9</td></tr> <tr><td>F</td><td>30-42</td><td>76.2-106.7</td></tr> <tr><td>G</td><td>14-18</td><td>35.6-45.7</td></tr> <tr><td>H</td><td>16-20</td><td>40.6-50.8</td></tr> <tr><td>I</td><td>18-22</td><td>45.7-55.9</td></tr> <tr><td>J</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr><td>K</td><td>6-24</td><td>15.2-61.0</td></tr> <tr><td>L</td><td>60-84</td><td>152.4-213.4</td></tr> <tr><td>M</td><td>24-30</td><td>61.0-76.2</td></tr> <tr><td>N</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr> <tr><td>O</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr> </tbody> </table> <p data-bbox="874 1137 1214 1178">Sumber : (Tarwaka, 2004)</p>		in	cm	A	90-126	228.6-320.0	B	30-36	76.2-91.4	C	30-48	76.2-121.9	D	6-12	15.2-30.5	E	60-72	152.4-182.9	F	30-42	76.2-106.7	G	14-18	35.6-45.7	H	16-20	40.6-50.8	I	18-22	45.7-55.9	J	18-24	45.7-61.0	K	6-24	15.2-61.0	L	60-84	152.4-213.4	M	24-30	61.0-76.2	N	29-30	73.7-76.2	O	15-18	38.1-45.7
	in	cm																																																
A	90-126	228.6-320.0																																																
B	30-36	76.2-91.4																																																
C	30-48	76.2-121.9																																																
D	6-12	15.2-30.5																																																
E	60-72	152.4-182.9																																																
F	30-42	76.2-106.7																																																
G	14-18	35.6-45.7																																																
H	16-20	40.6-50.8																																																
I	18-22	45.7-55.9																																																
J	18-24	45.7-61.0																																																
K	6-24	15.2-61.0																																																
L	60-84	152.4-213.4																																																
M	24-30	61.0-76.2																																																
N	29-30	73.7-76.2																																																
O	15-18	38.1-45.7																																																
b.	Merch Area dan Minimarket																																																	



Sumber : (Pengadaan.web.id,2021)



d.	<p><i>Co-working Room</i></p>	 <table border="1" data-bbox="917 828 1181 1086"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>48-60</td><td>121.9-152.4</td></tr> <tr><td>B</td><td>4-6</td><td>10.2-15.2</td></tr> <tr><td>C</td><td>20-24</td><td>50.8-61.0</td></tr> <tr><td>D</td><td>6-10</td><td>15.2-25.4</td></tr> <tr><td>E</td><td>18-24</td><td>45.7-61.0</td></tr> <tr><td>F</td><td>30-36</td><td>76.2-91.4</td></tr> <tr><td>G</td><td>54-60</td><td>137.2-152.4</td></tr> <tr><td>H</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr><td>J</td><td>72-81</td><td>182.9-205.7</td></tr> <tr><td>K</td><td>42-51</td><td>106.7-129.5</td></tr> <tr><td>L</td><td>24-27</td><td>61.0-68.6</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	48-60	121.9-152.4	B	4-6	10.2-15.2	C	20-24	50.8-61.0	D	6-10	15.2-25.4	E	18-24	45.7-61.0	F	30-36	76.2-91.4	G	54-60	137.2-152.4	H	30	76.2	J	72-81	182.9-205.7	K	42-51	106.7-129.5	L	24-27	61.0-68.6																																	
	in	cm																																																																					
A	48-60	121.9-152.4																																																																					
B	4-6	10.2-15.2																																																																					
C	20-24	50.8-61.0																																																																					
D	6-10	15.2-25.4																																																																					
E	18-24	45.7-61.0																																																																					
F	30-36	76.2-91.4																																																																					
G	54-60	137.2-152.4																																																																					
H	30	76.2																																																																					
J	72-81	182.9-205.7																																																																					
K	42-51	106.7-129.5																																																																					
L	24-27	61.0-68.6																																																																					
e.	<p><i>UMKM Center</i></p>	 <table border="1" data-bbox="917 1545 1165 1915"> <thead> <tr> <th></th> <th>in</th> <th>cm</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>A</td><td>40-48</td><td>101.6-121.9</td></tr> <tr><td>B</td><td>24 min.</td><td>61.0 min.</td></tr> <tr><td>C</td><td>18</td><td>45.7</td></tr> <tr><td>D</td><td>22-30</td><td>55.9-76.2</td></tr> <tr><td>E</td><td>78 min.</td><td>198.1 min.</td></tr> <tr><td>F</td><td>24-27</td><td>61.0-68.6</td></tr> <tr><td>G</td><td>36-39</td><td>91.4-99.1</td></tr> <tr><td>H</td><td>8-9</td><td>20.3-22.9</td></tr> <tr><td>I</td><td>2-4</td><td>5.1-10.2</td></tr> <tr><td>J</td><td>4</td><td>10.2</td></tr> <tr><td>K</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr> <tr><td>L</td><td>34 min.</td><td>86.4 min.</td></tr> <tr><td>M</td><td>44-48</td><td>111.8-121.9</td></tr> <tr><td>N</td><td>54</td><td>137.2</td></tr> <tr><td>O</td><td>26-30</td><td>66.0-76.2</td></tr> <tr><td>P</td><td>24</td><td>61.0</td></tr> <tr><td>Q</td><td>30</td><td>76.2</td></tr> <tr><td>R</td><td>15-18</td><td>38.1-45.7</td></tr> <tr><td>S</td><td>29-30</td><td>73.7-76.2</td></tr> <tr><td>T</td><td>10-12</td><td>25.4-30.5</td></tr> <tr><td>U</td><td>6-9</td><td>15.2-22.9</td></tr> <tr><td>V</td><td>39-42</td><td>99.1-106.7</td></tr> </tbody> </table>		in	cm	A	40-48	101.6-121.9	B	24 min.	61.0 min.	C	18	45.7	D	22-30	55.9-76.2	E	78 min.	198.1 min.	F	24-27	61.0-68.6	G	36-39	91.4-99.1	H	8-9	20.3-22.9	I	2-4	5.1-10.2	J	4	10.2	K	44-48	111.8-121.9	L	34 min.	86.4 min.	M	44-48	111.8-121.9	N	54	137.2	O	26-30	66.0-76.2	P	24	61.0	Q	30	76.2	R	15-18	38.1-45.7	S	29-30	73.7-76.2	T	10-12	25.4-30.5	U	6-9	15.2-22.9	V	39-42	99.1-106.7
	in	cm																																																																					
A	40-48	101.6-121.9																																																																					
B	24 min.	61.0 min.																																																																					
C	18	45.7																																																																					
D	22-30	55.9-76.2																																																																					
E	78 min.	198.1 min.																																																																					
F	24-27	61.0-68.6																																																																					
G	36-39	91.4-99.1																																																																					
H	8-9	20.3-22.9																																																																					
I	2-4	5.1-10.2																																																																					
J	4	10.2																																																																					
K	44-48	111.8-121.9																																																																					
L	34 min.	86.4 min.																																																																					
M	44-48	111.8-121.9																																																																					
N	54	137.2																																																																					
O	26-30	66.0-76.2																																																																					
P	24	61.0																																																																					
Q	30	76.2																																																																					
R	15-18	38.1-45.7																																																																					
S	29-30	73.7-76.2																																																																					
T	10-12	25.4-30.5																																																																					
U	6-9	15.2-22.9																																																																					
V	39-42	99.1-106.7																																																																					
e.	<p><i>Lobby</i></p>																																																																						

		 <p>Sumber : (Mediastika, 2005)</p>  <p>Sumber : (Neufret,2002)</p>
--	--	--

Tabel 1. Ergonomi Ruang

3. Pendekatan Tema dan Gaya

a. Tema *Javanese Cultural Legend*

Tema adalah sebuah ide dasar dalam sebuah perancangan, tema dapat memberikan suasana dan karakter suatu ruangan. Penerapan tema harus dapat menjadi solusi dalam permasalahan suatu desain. ⁹

Tema yang dipilih dalam perancangan ini adalah *Javanese Cultural Legend*, kebudayaan Jawa yang diambil ialah pawukon. Pawukon merupakan sistem penanggalan tradisional yang mempunyai waktu terukur, dan dipergunakan sebagai dasar penentuan segala aktifitas daur hidup dan kematian masyarakat Indonesia. Pawukon menunjukkan karifan lokal. Berdasarkan prasasti dan temuan-temuan arkeologis

⁹ Smith, Clara. *Menemukan Tema dalam Desain: Filosofi dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit Seni, 2020.

menunjukkan bahwa Pawukon merupakan budaya asli masyarakat Indonesia yang dipergunakan dan mengakar secara turun-temurun. Hingga saat ini Pawukon masih relevan dipergunakan oleh masyarakat pendukungnya hampir di seluruh Indonesia terutama di sepanjang pulau Jawa, Madura, Bali, Lombok.

Pawukon digunakan masyarakat Indonesia sebagai dasar perhitungan mengenai *pranata mangsa* (tata waktu). Pranata mangsa di Nusantara dibagi dalam dua belas mangsa. Pranata mangsa dimulai dari mangsa kasa (musim pertama) yang dimulai pada tanggal 23 Juni dalam kalender masehi. Tiap-tiap mangsa menandai perubahan pembawaan iklim atau cuaca sehingga mempengaruhi aktifitas kehidupan sehari-hari, bahkan lebih mendalam lagi juga mempengaruhi sifat dan karakter bayi yang terlahir, perilaku fauna, pertumbuhan flora-fauna dan lain sebagainya. Keberadaan inilah yang kemudian *Pawukon* mendasari pranata mangsa yang menjadi pedoman dalam beraktifitas hidup pada tiap-tiap mangsa.¹⁰

Manuskrip Serat Pawukan koleksi Museum Radyapustaka Pawukon sebagai penanggalan tradisional masyarakat Jawa menggunakan dasar perubahan rotasi yang terjadi dalam waktu setiap 7 hari (*sapta wara*) yang dimulai dari hari *redite* (minggu) sampai hari *tumpak* (sabtu). *Pawukon* bersandar pada konsep astronomi dan membaginya menjadi 30 wuku. Tiap wuku bergeser tiap 7 hari sehingga dalam satu rotasi wuku terdiri dari 210 hari (7 hari x 30 wuku).¹¹

Pada perancangan interior ekowisa ini mengaplikasikan simbol, logo, dan bentuk dari pawukon, transformasi desain diambil dari penggambaran beberapa tokoh pewayangan dan dewa yang ada di wuku yang kemudian diubah bentuk menyesuaikan dengan kebutuhan dengan

¹⁰ Harris, Janet. *Desain Interior Rustic: Filosofi Alam dalam Gaya Hidup*. Bandung: Penerbit Alam Lestari, 2019.

¹¹ Museum Radyapustaka. *Koleksi Seni dan Budaya Jawa: Pawukan dalam Sejarah Indonesia*. Surakarta: Penerbit Radyapustaka, 2019.

tetap memperhatikan aspek konsistensi, ideologi, dan budaya, sehingga menghasilkan bentuk baru yang fungsional.

b. *Gaya Rustic*

Gaya desain yang dipilih dalam Perancangan Ekowisata Di Desa Karangpandan Ini adalah *rustic*. Asal-usul desain *rustic* berawal dari kehidupan yang ada pedesaan tradisional, terutama di Kawasan Eropa dan Amerika Utara. Gaya ini lahir dari kebutuhan tempat tinggal di tengah keterbatasan sumber daya di masa lalu. Ketika manusia tinggal di lingkungan pedesaan, mereka mengandalkan bahan-bahan yang tersedia di sekitar mereka untuk membangun rumah dan perabotan.¹²

Pada awalnya, desain *rustic* bukan termasuk gaya dekoratif yang bernilai estetik. Gaya ini punya ciri khas karena penggunaan material yang terbilang sederhana. Misalnya, rumah-rumah petani di pedesaan biasanya terbuat dari kayu atau batu yang mudah ditemukan di lingkungan sekitarnya. Selain itu, desain *rustic* juga muncul sebagai respon terhadap kebutuhan untuk bertahan hidup di lingkungan alam yang keras. Dalam kondisi tersebut, bahan bangunan yang awet dan mudah didapat adalah prioritas utama. Seiring berjalannya waktu, desain *rustic* mulai diminati oleh masyarakat kota karena sifatnya yang original yang tampak estetik. Orang-orang mulai menghargai karakteristiknya yang sederhana, alami, dan autentik.

Gaya desain *rustic* identik dengan hal-hal yang bernuansa alami atau etnik. Desain ini cocok untuk pecinta motif vintage yang masih natural dan memiliki tampilan yang sedikit *rustic*. Desain *rustic* tidak hanya cocok untuk hunian, namun kini juga digunakan di restoran dan hotel.

¹² Martinez, Carla. *Rustic Living: Gaya Desain yang Kembali ke Alam*. Yogyakarta: Pustaka Rumah, 2021.

Gaya desain rustic memiliki ciri-ciri khas sebagai berikut: ¹³

1) Penggunaan bahan alam

Gaya rustic menggunakan bahan-bahan alami yang belum diolah, seperti kayu, batu, logam, besi tempa, katun, wol, linen, atau kulit.

2) Tekstur kasar

Gaya rustic memiliki permukaan kasar karena didominasi oleh material kayu tanpa melalui tahap finishing.

3) Warna natural

Gaya rustic menggunakan warna natural, seperti hijau, khaki, krem, cokelat, abu-abu, ataupun merah oxblood.

4) Unsur alam

Gaya rustic sangat berkaitan erat dengan unsur alami, seperti memasang jendela kaca dengan ukuran yang cukup besar, menambahkan skylight atau atap transparan, atau menambahkan tanaman hijau.

5) Dekorasi barang bekas

Gaya rustic terkesan kasar karena banyak penggunaan material bertekstur.

6) Kerajinan tangan

Kerajinan tangan seperti tenun, anyaman, atau rajutan juga bisa menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan tampilan rustic pada hunian.

F. Tinjauan Sumber Perancangan

Dalam, terdapat beberapa karya terdahulu yang memiliki kemiripan atau hamper sama dengan karya perancangan kali ini, namu memiliki beberapa perbedaan sebagai berikut:

¹³ Taylor, Sarah. *Desain Rustic: Keindahan Alam dalam Interior*. Jakarta: Penerbit Desain, 2018.

1. PERANCANGAN KAWASAN EKOWISATA MANGROVE DI GRESIK DENGAN PENDEKATAN COMMUNITY BASED TOURISM (CBT), mahasiswa program studi arsitektur fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya pada tahun 2019, tujuan dari perancangan tersebut adalah bagaimana merancang Ekowisata Mangrove di Gresik dengan pendekatan *Community Based tourism* (CBT) dengan tema *From Nature to The Future*, sehingga menjadi rancangan yang menekankan pemberdayaan masyarakat lokal serta berfungsi secara optimal tanpa merusak ekosistem mangrove dan lingkungan sekitarnya.

Perancangan Interior Ekowisata Dengan Gaya Rustic Di Desa Krangpandan dengan Perancangan Kawasan Ekowisata Mangrove Di Gresik Dengan Pendekatan *Community Based Tourism* (CBT), memiliki perbedaan yaitu latar belakang permasalahan untuk memperbaiki kerusakan yang terjadi sebelumnya, yaitu abrasi pantai dikarenakan tidak adanya penahan hantaman ombak, serta pendekatan yang diambil ialah *community based tourism* yaitu memfokuskan masyarakat untuk mengetahui aset yang dimiliki seperti ekosistem hutan mangrove.¹⁵

2. PERANCANGAN INTERIOR DESAIN EKOWISATA BERBASIS SATWA DI DESA KEMUNING, TEMANGGUNG, JAWA TENGAH, Oleh mahasiswa Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta 2022. Tujuan perancangan tersebut ialah bagaimana merancang interior ekowisata berbasis satwa dapat menghasilkan desain yang dapat memecahkan permasalahan yang ada pada daerah hutan campur di wilayah Temanggung yang kini semakin berkurang akibat

¹⁵ Mohammad Yazid, Perancangan Kawasan Ekowisata Mangrove di Gresik dengan Pendekatan Community Based, Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019

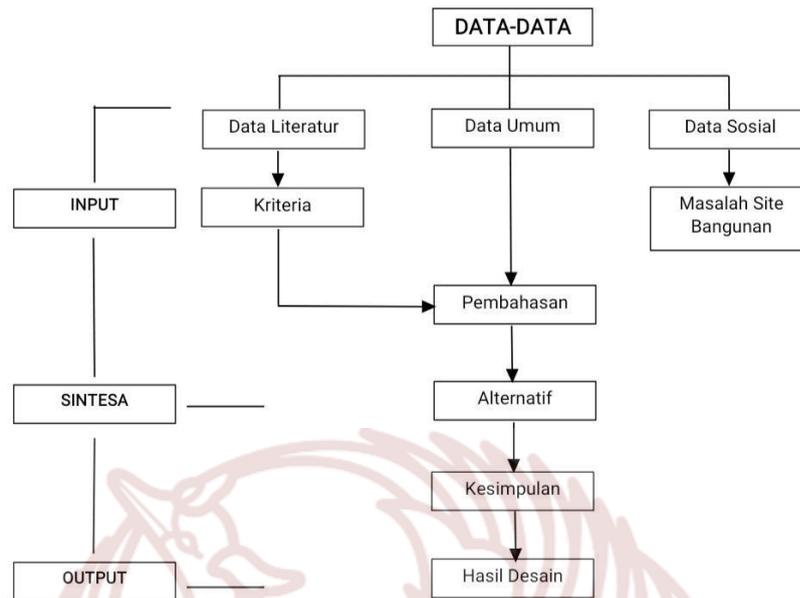
adanya penebangan pohon disekelilingnya karena penanaman pohon-pohon kopi.¹⁶

Perbedaan Perancangan Interior Desain Ekowisata Berbasis Satwa Di Desa Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah dengan Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Gaya Rustic D Desa Karangpandan” pada latar belakang perancangan karena fokus utama perancangan ialah konservasi pelestarian alam yang menitik beratkan pada penyelamatan habitat satwa yang mulai terancam tempat tinggalnya dan banyak diburu, serta pada perancangan ini menggunakan metode desain rosemary kilmer.¹⁶

G. Metode Perancangan

Namun, dengan seiringnya perkembangan zaman, esensi dari proses desain semakin berubah dan berevolusi. Desain bukan hanya sekedar merancang, pada PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN merujuk pada proses desain dari metode J. Pamudji Suptandar, maka *input*, sintesa / analisa dan *output* dapat dijabarkan sebagai berikut :

¹⁶ Universitas Syiah Kuala, SUPTANDAR, J. PAMUDJI, DJAMBATAN , 1999



Gambar. 1 Metode Desain

(Sumber : J. Pamudji Suptandar, 1999, hal 15)

1. *Input*

Input, adalah pengumpulan data berdasarkan obyek yang akan dikerjakan sekaligus melakukan pembatasan ruang lingkup garap perancangan

2. *Sintesa/Analisa*

Sintesa/Analisa; adalah aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang, unsur pengisi ruang, pengkondisian ruang, perancangan tema dan *layout*.

3. *Output*

Output, adalah hasil dari input dan sintesa/ analisa kemudian hasilnya berupa gambar denah layout, gambar rencana lantai, gambar rencana ceiling dan pencahayaan, gambar potongan ruang gambar detail konstruksi gambar furniture, dan gambar perspektif/ skema bahan dan warna.¹⁷

¹⁷ Suptandar, Pamudji. *Metode Desain Berbasis Pengguna: Tahapan Input, Sintesa, dan Output dalam Proses Desain*. Jakarta: Penerbit Desain, 2016.

Selain metode desain Pamudji Suptandar yang dipakai pengumpulan data juga dilakukan secara primer. Pengambilan data primer ini didapat dari pengambilan data yang berasal dari lokasi dan narasumber yang berkaitan dengan aspek bangunan pada ekowisata. Data-data primer diperoleh melalui :

1. Pengamatan

Melakukan pengamatan pada proyek sejenis (Ekowisata) dilakukan dengan tujuan untuk menunjang kebutuhan data. Hal yang akan diamati diantaranya:

- a) Meninjau dan dokumentasi lokasi sebagai Semar Edupark dengan mempertimbangkan potensi, permasalahan, sarana prasarana, dan fasilitas penunjang di sekitar
- b) Pengamatan proyek sejenis (bangunan Ekowisata) untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Memahami konsep desain bangunan dalam hal fungsional dan operasionalnya
- b. Mengetahui pelaku yang menggunakan bangunan creative center tersebut
- c. Mengetahui kebutuhan ruang baik dari kapasitas dan jenis-jenis ruang (ruang utama hingga ruang-ruang pendukung)
- d. Mengetahui kendala yang dialami dalam bangunan creative center dan potensi yang berpengaruh dalam program ruang hingga operasional bangunan

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan narasumber terkait bertujuan mendapat informasi yang akurat mengenai penyediaan dan kelengkapan fasilitas, data pengunjung/komunitas, sistem pengelolaan dan event-event terkait yang dilaksanakan pada bangunan proyek sejenis.¹⁸

¹⁸ Suptandar, Pamudji. *Metode Desain Berbasis Pengguna: Tahapan Input, Sintesa, dan Output dalam Proses Desain*. Jakarta: Penerbit Desain, 2016.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam PERANCANGAN INTERIOR EKOWISATA
PERFILMAN DENGAN GAYA *RUSTIC* DI DESA KARANGPANDAN antara
lain:

BAB I PENDAHULUAN. Bagian ini memuat Latar Belakang, Ide/Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Metode Perancangan dan Sistematika Penulisan.

BAB II. DASAR PEMIKIRAN DESAIN. Bagian ini menjelaskan tentang Dasar atau Landasan Teori. Garis besar penulisan pada Bab ini meliputi: Tinjauan Umum (Data Literatur), Tinjauan Khusus (Data Lapangan).

BAB III. TRANSFORMASI DESAIN. Bagian ini memuat tentang analisis data meliputi: Profil Perusahaan, Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan, Program Ruang, Gubahan Ruang.

BAB IV. HASIL DESAIN yang menyajikan tentang pembahasan desain yang berkaitan dengan analisis desain (Gambar Denah Existing, Gambar Rencana Layout, Gambar Rencana Lantai, Gambar Rencana Ceiling, Gambar Potongan, Gambar Detail Konstruksi, Gambar Desain Mebel, Gambar Detail Konstruksi Mebel, Gambar Perspektif, Skema Bahandan Warna).

BAB V. PENUTUP yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

Tinjauan umum atau data literatur adalah data yang berisi tinjauan data literatur objek perancangan. Tinjauan khusus atau data lapangan adalah data yang berisi observasi lapangan yang serupa dengan perancangan yang digunakan sebagai rujukan dari Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Konsep *Rustic* Di Desa Karangpandan.

A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan

Perancangan ekowisata dengan gaya *rustic* di Desa Karangpandan menawarkan peluang besar untuk menarik minat wisatawan yang mencari pengalaman autentik dan berkelanjutan. Konsep ekowisata menekankan pentingnya pelestarian alam, pemberdayaan masyarakat lokal, dan pengelolaan wisata yang bertanggung jawab. Desa Karangpandan, dengan keindahan alamnya yang masih asri dan kehidupan pedesaan yang khas, memiliki potensi untuk menghadirkan daya tarik unik bagi wisatawan domestik maupun internasional. Gaya *rustic*, yang mengutamakan penggunaan material alami seperti kayu, bambu, dan batu, menciptakan suasana harmonis dengan lingkungan sekitar serta memberikan kesan tradisional yang hangat. Kombinasi desain yang ramah lingkungan dan fasilitas wisata berbasis pengalaman, seperti *homestay* bergaya *rustic* atau kegiatan edukasi alam, dapat memberikan daya tarik emosional dan estetika bagi wisatawan. Dengan memanfaatkan kekayaan alam dan budaya Karangpandan, ekowisata *rustic* ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian lingkungan tetapi juga meningkatkan nilai ekonomi dan daya saing desa sebagai destinasi wisata unggulan.

1. Tinjauan Objek Perancangan

a. Lobby

1) Pengertian

Lobby adalah area transisi yang terletak di bagian depan atau pintu masuk utama sebuah bangunan, seperti hotel, gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, atau fasilitas publik lainnya. *Lobby* berfungsi sebagai ruang penerima tamu dan pengunjung yang pertama kali mengakses bangunan, sehingga berperan penting dalam memberikan kesan awal. Sebagai ruang yang menghubungkan pengunjung dengan bagian dalam bangunan, *lobby* sering kali dirancang dengan cermat untuk mencerminkan tema, identitas, atau tujuan dari bangunan tersebut.¹⁹

Lobby menggabungkan elemen estetika dan fungsionalitas. Area ini biasanya mencakup meja resepsionis atau layanan informasi, area tempat duduk untuk tamu yang menunggu, serta akses ke fasilitas lain seperti lift, tangga, atau ruang konferensi. Dalam beberapa kasus, *lobby* juga dirancang untuk menjadi ruang multifungsi, seperti tempat pertemuan informal, galeri seni kecil, atau bahkan ruang pameran produk. Hal ini mencerminkan perubahan fungsi *lobby* dari sekadar ruang transisi menjadi area yang lebih dinamis dan interaktif.²⁰

2) Standarisasi

Konsep standar untuk desain *lobby* muncul seiring perkembangan arsitektur modern pada abad ke-19 dan ke-20, terutama dengan meningkatnya pembangunan gedung bertingkat tinggi dan hotel mewah.

¹⁹ F. D. K. Ching, *Architecture: Form, Space, and Order* (Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2014), hlm. 87.

²⁰ R. Kilmer & W. O. Kilmer, *Designing Interiors* (Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2014), hlm. 125.

Standarisasi desain *lobby* berawal dari kebutuhan untuk menciptakan ruang yang fungsional sekaligus estetis, memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna, dan memastikan akses yang mudah ke berbagai bagian bangunan.

21

Standarisasi *lobby* berkembang dari kebutuhan untuk menciptakan ruang yang efisien, aman, dan nyaman. Panduan desain seperti elemen penting seperti tata letak yang mendukung sirkulasi pengguna, material tahan lama untuk area dengan lalu lintas tinggi.²²

Standarisasi *lobby* juga didukung oleh lembaga seperti *Building Owners and Managers Association International* (BOMA), yang memberikan pedoman untuk ruang publik dalam bangunan komersial.²³

Lobby memiliki peran strategis dalam membangun citra dan daya tarik suatu fasilitas jika dilihat dalam konteks pariwisata dan perhotelan. Sebuah *lobby* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengalaman tamu secara keseluruhan, memperkuat loyalitas pelanggan, dan bahkan menjadi daya Tarik visual untuk promosi.²⁴

3) Klasifikasi

Lobby dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya dan tujuan bangunan tempat *lobby* tersebut berada. Secara umum, berikut adalah beberapa jenis *lobby* yang sering dijumpai dalam desain arsitektur:²⁵

a) Berdasarkan Fungsi

(1) *Reception Lobby*

Lobby jenis ini merupakan yang paling umum ditemukan di bangunan komersial dan hotel. Fungsi utama *reception lobby* adalah

untuk menerima tamu atau pengunjung, memberikan informasi, dan mengarahkan mereka ke bagian lain dari gedung.²⁶

(2) *Waiting Lobby*

Lobby jenis ini berfungsi sebagai ruang tunggu untuk orang yang menunggu giliran atau pelayanan.²⁷

(3) *Service Lobby*

Service lobby digunakan di belakang layar untuk mendukung operasional bangunan, seperti di hotel atau restoran. *Lobby* ini tidak dirancang untuk pengunjung umum, tetapi untuk staf yang terlibat dalam kegiatan internal.²⁸

(4) *Grand Lobby*

Grand lobby adalah ruang besar dan megah yang dirancang untuk menciptakan kesan pertama yang luar biasa bagi pengunjung. *Lobby* ini biasanya ditemukan di bangunan prestisius, seperti hotel bintang lima, gedung opera, atau pusat konferensi.²⁹

(5) *Lobby Besar*

Lobby besar ditemukan di gedung tinggi atau hotel berbintang, dengan skala yang lebih luas dan elemen desain yang lebih megah.³²

4) Sistem Pelayanan

Fasilitas pelayanan di dalam *lobby* memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman pertama yang positif bagi pengunjung, baik di hotel, gedung perkantoran, atau tempat umum lainnya. Berdasarkan berbagai penelitian dan artikel mengenai desain pelayanan di

lobby, beberapa jenis layanan utama dapat ditemukan, yang mencakup aspek kenyamanan, keamanan, dan kenyamanan teknologi untuk pengunjung.³⁸

a) Layanan Informasi

Meja resepsionis atau area informasi adalah fasilitas pertama yang paling sering ditemui di *lobby*. Fasilitas ini menyediakan informasi terkait gedung atau layanan yang ada, termasuk informasi tentang acara, fasilitas, atau petunjuk arah.³⁹

b) Layanan Keamanan

Keamanan adalah faktor utama yang tidak boleh diabaikan di area *lobby*. Untuk memastikan keselamatan pengunjung dan penghuni bangunan, fasilitas keamanan seperti CCTV, petugas keamanan, serta sistem pemindai logam sering ditempatkan di area ini.⁴⁰

c) Layanan Teknologi dan Konektivitas

Era digital saat ini, fasilitas teknologi juga menjadi bagian penting dari pelayanan di *lobby*. Wi-Fi gratis adalah salah satu fasilitas yang sering disediakan, terutama di hotel dan gedung komersial, yang memungkinkan pengunjung untuk tetap terhubung.⁴¹

d) Layanan Fasilitas Kenyamanan

Lobby yang nyaman dan menarik juga dilengkapi dengan fasilitas seperti tempat duduk yang nyaman, sistem pendingin udara atau pemanas, serta penerangan yang sesuai.⁴²

e) Layanan *Concierge* dan Lainnya

Meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung, beberapa *lobby* juga menyediakan layanan *concierge*. Layanan ini membantu

pengunjung dengan berbagai kebutuhan, seperti pemesanan tiket, reservasi restoran, atau bahkan pengaturan transportasi.⁴³

5) Prosedur

Prosedur yang ada dalam *lobby* adalah serangkaian langkah operasional yang diatur untuk memastikan pengalaman tamu yang menyenangkan dan efisien. Prosedur-prosedur ini umumnya diawali dengan penyambutan tamu

di *lobby* dan berlanjut ke berbagai interaksi lain, seperti check-in, penyediaan informasi, serta penyelesaian masalah yang mungkin timbul. tetapi secara umum mengikuti pola dasar yang serupa untuk menjaga kualitas layanan.⁴⁴

- a) Prosedur *Check-in*: Proses ini mencakup verifikasi identitas, pengecekan detail pemesanan, dan informasi mengenai fasilitas,
- b) Pelayanan Tamu: Setelah *check-in*, staf *lobby* bertugas untuk menyediakan berbagai layanan tambahan, seperti memberikan informasi mengenai kegiatan atau membantu tamu dalam hal transportasi atau kebutuhan khusus lainnya.
- c) Prosedur *Check-out* tamu menyelesaikan tagihan, mengembalikan kunci kamar, dan memastikan tidak ada barang yang tertinggal di kamar. ⁴⁵

6) Karakter dan Fungsi

Karakter dan fungsi ruang *lobby* sering kali memengaruhi kesan pertama pengunjung saat memasuki gedung. Pertimbangan desain utama untuk jenis ruang ini meliputi keseimbangan estetika, keamanan, keberlanjutan, dan pertimbangan operasional. Fitur khas jenis ruang *lobby* meliputi daftar elemen tujuan desain yang berlaku sebagaimana diuraikan di

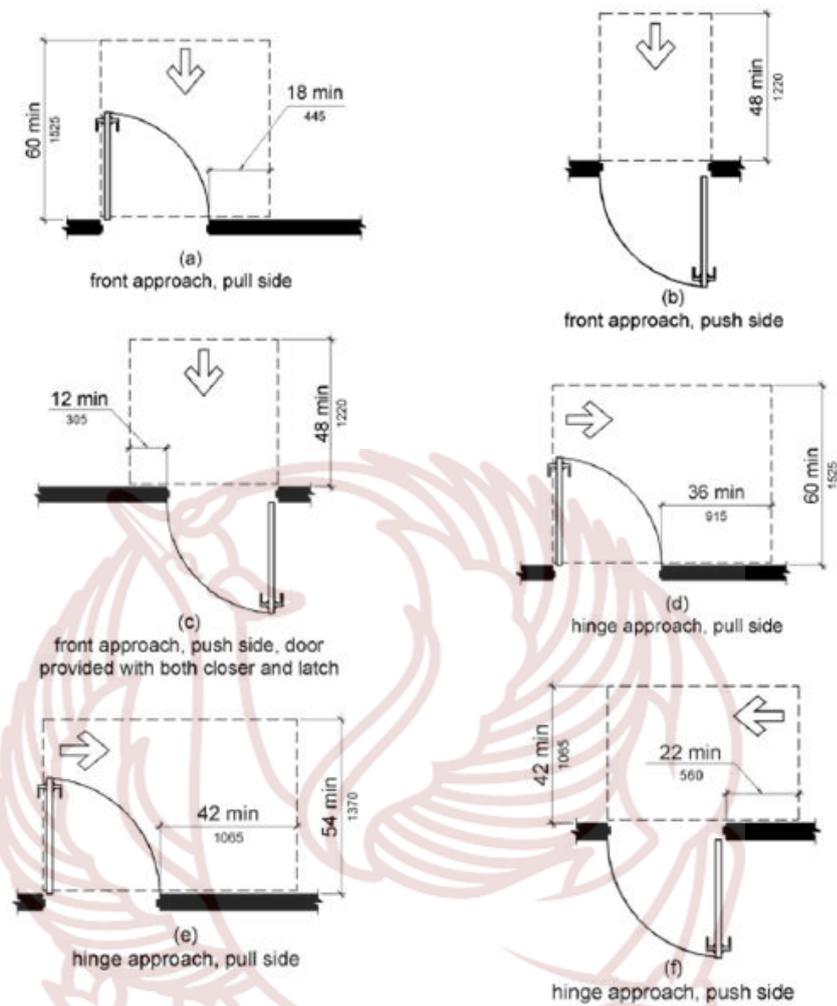
bawah ini. Untuk daftar lengkap dan definisi tujuan desain dalam konteks desain bangunan secara keseluruhan.⁴⁶

a) Dapat diakses

Aksesibilitas harus direncanakan sejak awal dalam proses. Berbagai jenis disabilitas harus dipertimbangkan, termasuk mereka yang memiliki gangguan penglihatan, pembelajaran, mobilitas, bicara, dan pendengaran.⁴⁷

b) Fitur fisik yang perlu diperhatikan di ruang lobi meliputi:

- a) Bukaan pintu minimal lebar 32 inci dan ambang pintu tidak lebih tinggi dari 1/2 inci.
- b) Lorong dibuat lebar dan bersih untuk pengguna kursi roda. Singkirkan atau minimalkan benda yang menonjol demi keselamatan pengguna yang memiliki gangguan penglihatan.
- c) Sediakan jalur landai dan/atau lift sebagai alternatif tangga.
- d) Jadikan meja informasi dapat diakses kursi roda.
- e) Sediakan banyak tanda arah dengan huruf besar dan kontras tinggi di seluruh lobi.⁴⁸



Gambar 2.1 Buka-an Pintu

(Sumber. Figure 11B-404.2.4.3 *Maneuvering Clearances at Recessed Doors and Gates*)

7) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada *lobby* sangat penting untuk menciptakan ruang yang nyaman, fungsional, dan aman. Pencahayaan yang baik tidak hanya berfungsi untuk memberikan visibilitas yang jelas, tetapi juga berperan dalam membentuk suasana dan pengalaman bagi pengunjung yang memasuki *lobby*. Oleh karena itu, pencahayaan pada *lobby* harus direncanakan dengan cermat, memperhatikan berbagai jenis pencahayaan yang digunakan, serta mematuhi standar teknis yang berlaku.⁴⁹

Terdapat beberapa jenis pencahayaan yang di pakai pada area *lobby* seperti berikut:

1) Pencahayaan *Ambient*

Pencahayaan *ambient* adalah pencahayaan utama yang bertujuan utamanya adalah untuk menciptakan suasana yang nyaman dan merata tanpa menciptakan bayangan yang terlalu kuat.

2) Pencahayaan Tugas

Pencahayaan tugas difokuskan untuk memberikan penerangan yang cukup pada area atau aktivitas tertentu yang memerlukan cahaya lebih terang, seperti meja resepsionis atau area tempat duduk. Lampu sorot atau lampu titik sering digunakan untuk menciptakan efek visual yang menarik dan memperkaya pengalaman estetika pengunjung.⁵⁰

Standarisasi pencahayaan di *lobby* diatur oleh berbagai lembaga yang menetapkan pedoman teknis untuk pencahayaan dalam ruang publik. Salah satu lembaga utama yang mengatur standar pencahayaan adalah *Illumination Engineering Society* (IES), yang mengeluarkan pedoman terkait tingkat pencahayaan yang disarankan untuk berbagai jenis ruang, termasuk *lobby*.⁵¹

8) Sistem penghawaan

Sistem penghawaan di *lobby* bertujuan untuk memastikan kenyamanan pengunjung dan kualitas udara yang baik di dalam ruang tersebut. Penghawaan yang tepat sangat penting dalam menciptakan suasana yang sehat dan nyaman, terlebih di ruang dengan banyak orang dan kegiatan..⁵²

Menurut standar ASHRAE (*American Society of Heating, Refrigerating, and Air-Conditioning Engineers*), sistem penghawaan pada ruang publik seperti *lobby* harus memastikan tingkat ventilasi minimum yang cukup untuk memastikan kualitas udara yang baik.⁵³

a) Ventilasi Alami

Ventilasi alami memanfaatkan aliran udara dari luar gedung melalui jendela atau ventilasi terbuka. Pada ruang *lobby* yang memiliki desain terbuka atau berada di lingkungan yang tidak terlalu padat, ventilasi alami bisa menjadi alternatif yang ramah lingkungan dan hemat energi.⁵⁵

b) Sistem HVAC (*Heating, Ventilation, and Air Conditioning*)

Sistem HVAC adalah solusi penghawaan yang lebih komprehensif, yang mencakup pengaturan suhu, kelembapan, dan kualitas udara dalam ruang. Pada *lobby*, sistem HVAC sering digunakan untuk menciptakan.⁵⁶

9) Jam Operasional

Standarisasi jam operasional pada *lobby* merujuk pada pengaturan waktu layanan yang tersedia bagi tamu, yang berhubungan dengan berbagai aktivitas seperti *check-in*, *check-out*, pelayanan informasi, dan keamanan. Jam operasional ini bervariasi tergantung pada jenis hotel dan jenis layanan yang diberikan.⁵⁷

Standarisasi jam operasional juga mempertimbangkan efisiensi operasional, di mana setiap jam operasional memiliki kaitan dengan pengelolaan tenaga kerja dan keamanan. manajemen harus memastikan ada pengaturan shift staf yang efisien, pengawasan keamanan yang berkelanjutan, serta teknologi yang mendukung operasional seperti kunci kamar otomatis atau aplikasi mobile yang memungkinkan tamu mengakses layanan kapan saja.⁵⁹

b. *Merch area*

c) Pengertian Merch Area

Toko berasal dari perkembangan industri ritel yang berawal pada abad ke-19, khususnya dengan munculnya toko-toko besar dan jaringan ritel pertama yang bertujuan untuk menyediakan barang dengan harga terjangkau dalam jumlah yang lebih besar. Melalui pengorganisasian yang lebih baik, toko-toko besar ini dapat menyediakan produk dengan harga lebih kompetitif dan menciptakan pengalaman belanja yang lebih efisien bagi konsumen.⁶⁰

Toko *merchandise* adalah jenis toko yang menjual barang-barang yang berhubungan dengan suatu merek, acara, tim, selebriti, atau destinasi tertentu. Barang-barang yang dijual di toko merchandise biasanya berupa produk-produk khusus seperti kaos, topi, mug, poster, gantungan kunci, dan berbagai barang koleksi lainnya yang memiliki desain atau logo terkait dengan tema tertentu.⁶³

Toko merchandise juga sering dijumpai di acara-acara besar seperti konser musik, pameran seni, atau festival, di mana pengunjung dapat membeli barang-barang dengan desain yang terkait dengan acara tersebut.

⁶⁴

2) Standarisasi

Standarisasi toko berdasarkan pendekatan fungsi dan ergonomi bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang optimal bagi pengunjung dan karyawan. Dari sisi fungsi, standarisasi mencakup penataan ruang yang efisien, pemilihan peralatan yang mendukung kelancaran operasional, serta pengaturan alur sirkulasi yang memudahkan pergerakan pelanggan dan staf. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap elemen toko, seperti rak display, kasir, dan ruang penyimpanan, disusun dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan kenyamanan. Sementara itu, dari perspektif ergonomi, standarisasi toko difokuskan pada penyesuaian desain dengan kebutuhan fisik manusia, baik bagi pengunjung maupun pegawai. Ini mencakup desain furnitur yang nyaman, pencahayaan yang

tepat, serta pengaturan tinggi dan jarak rak agar mudah dijangkau tanpa menimbulkan ketegangan fisik. Dengan memadukan kedua pendekatan ini.⁶⁵

3) Klasifikasi

Klasifikasi toko merujuk pada berbagai cara untuk mengelompokkan toko berdasarkan beberapa aspek, seperti ukuran, produk yang dijual, metode distribusi, dan jenis pelayanan yang diberikan. Berdasarkan ukuran, toko dapat diklasifikasikan menjadi toko kecil, menengah, dan besar.⁶⁶

Klasifikasi toko juga dapat dilakukan berdasarkan layanan yang diberikan. Toko dengan pelayanan penuh biasanya menyediakan staf untuk membantu pelanggan dalam memilih barang dan memberikan informasi tambahan, sedangkan toko dengan sistem *self-service* seperti minimarket, memberikan kebebasan bagi pelanggan untuk memilih barang sendiri tanpa bantuan staf.⁶⁷

Toko dapat diklasifikasikan berdasarkan ukuran, yang mencakup tiga kategori utama: toko kecil, toko menengah, dan toko besar. Pembagian ini didasarkan pada luas area, volume penjualan, serta skala operasionalnya.⁶⁸

- a) Toko Kecil: Toko kecil umumnya memiliki ruang yang terbatas dan menawarkan produk dalam jumlah yang terbatas pula. Toko jenis ini biasanya melayani pasar lokal dan menawarkan barang-barang dasar yang dibutuhkan masyarakat sehari-hari.
- b) Toko Menengah: Toko menengah memiliki ruang yang lebih luas dan menawarkan produk yang lebih variatif dibandingkan toko kecil. Biasanya toko menengah menyediakan berbagai kategori barang dan menjangkau pasar yang lebih besar.
- c) Toko Besar: Toko besar, seperti supermarket, department store, atau hypermarket, memiliki ruang yang sangat luas dan menyediakan berbagai jenis produk dalam jumlah besar.⁶⁹

Toko dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis produk yang dijual, yang merupakan salah satu cara utama untuk membedakan tipe-tipe toko. Berikut

adalah beberapa klasifikasi toko berdasarkan produk yang dijual:⁷⁰

- a) Toko Bahan Makanan (Grosir dan Retail): Toko ini menjual berbagai produk makanan dan minuman, baik dalam bentuk grosir maupun retail.
- b) Toko Pakaian dan Aksesori: Toko ini khusus menjual pakaian, sepatu, dan aksesori mode lainnya.
- c) Toko Elektronik: Toko ini menjual produk elektronik seperti televisi, ponsel, komputer, peralatan rumah tangga, dan aksesori elektronik lainnya.
- d) Toko Perabot Rumah Tangga: Toko ini menjual barang-barang yang diperlukan untuk melengkapi interior rumah, seperti furnitur, peralatan dapur, dan dekorasi rumah.
- e) Toko Buku dan Alat Tulis: Toko ini khusus menjual buku, alat tulis, dan perlengkapan pendidikan.

Toko dapat diklasifikasikan berdasarkan **metode** distribusi, yang merujuk pada cara toko mengelola dan menjual produk kepada pelanggan. Secara umum, toko dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan metode distribusi utama, yaitu toko fisik dan toko online. Berikut adalah penjelasannya:⁷²

- a) Toko Fisik: Toko jenis ini menjual produk secara langsung kepada pelanggan di lokasi fisik atau gerai mereka. Konsumen datang ke toko untuk melihat, memilih, dan membeli barang yang mereka butuhkan.
- b) Toko Online: Toko online adalah platform berbasis internet yang memungkinkan pelanggan untuk membeli produk tanpa harus datang ke lokasi fisik.
- c) *Omni-Channel (Multi-Channel)*: Toko yang mengadopsi model omni-channel menawarkan kombinasi dari kedua metode distribusi tersebut.⁷³

4) Sistem Pelayanan

Toko dapat diklasifikasikan berdasarkan layanan yang diberikan kepada pelanggan, yang mencakup dua kategori utama: layanan penuh dan *self-service*. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang kedua jenis layanan tersebut:⁷⁴

- a) Toko dengan Layanan Penuh (*Full-Service*): Toko yang menawarkan layanan penuh menyediakan pengalaman berbelanja yang lebih personal dan terfokus pada kebutuhan pelanggan.
- b) Toko *Self-Service*. Toko mengizinkan pelanggan untuk memilih produk secara mandiri tanpa bantuan staf toko. Pelanggan bebas mengambil barang dari rak, membawanya ke kasir, dan melakukan pembayaran.
- c) Toko dengan Layanan Terbatas: Beberapa toko juga menawarkan layanan terbatas, yang berada di antara layanan penuh dan *self-service*.⁷⁵

Berikut adalah beberapa layanan utama yang biasanya ditawarkan oleh toko:⁷⁶

- a) Layanan Pelanggan Langsung: Pada toko yang menyediakan layanan penuh, pelanggan dapat menerima bantuan langsung dari staf yang terlatih.
- b) Pembayaran yang Beragam: Pembayaran dapat dilakukan secara tunai, dengan kartu kredit atau debit, atau melalui sistem pembayaran digital seperti e-wallet atau aplikasi pembayaran (contohnya GoPay, OVO, dll.).
- c) Pengiriman dan Layanan Pengantaran Barang: Banyak toko menawarkan layanan pengantaran barang ke alamat pelanggan melalui sistem pemesanan *online*, terutama untuk barang-barang besar dan berat yang sulit dibawa langsung oleh pelanggan, seperti furnitur atau elektronik.
- d) Layanan Purna Jual: Layanan purna jual mencakup berbagai dukungan yang diberikan setelah pembelian produk. Ini termasuk layanan pengembalian barang (*return policy*), perbaikan produk, atau garansi.
- e) Layanan Penyimpanan dan Pengemasan Barang: Beberapa toko menyediakan fasilitas pengemasan barang, terutama bagi pelanggan

yang membeli barang dalam jumlah banyak.

- f) Fasilitas Kenyamanan: Untuk meningkatkan kenyamanan pelanggan, banyak toko menyediakan fasilitas tambahan seperti Wi-Fi gratis, area duduk, ruang bermain anak, atau bahkan kafe.

5) Prosedur

Prosedur di dalam toko mengacu pada serangkaian langkah yang dijalankan oleh staf dan pelanggan dalam melaksanakan transaksi dan aktivitas yang berkaitan dengan operasional toko. Prosedur ini dirancang untuk memastikan kelancaran operasional dan kenyamanan pelanggan, serta menjaga keamanan dan kualitas layanan yang diberikan. Berikut adalah beberapa jenis prosedur yang ada pada toko:⁷⁹

a) Prosedur Pembukaan Toko

Prosedur Ini termasuk memeriksa stok barang, membersihkan area penjualan, dan memastikan peralatan seperti sistem kasir, alat pembayaran, dan perangkat lainnya berfungsi dengan baik.

b) Prosedur Pemilihan dan Pencarian Produk

Prosedur ini melibatkan pengaturan toko yang terstruktur dengan baik sehingga pelanggan dapat dengan mudah menemukan barang yang mereka cari.

c) Prosedur Pembayaran

Prosedur berikutnya adalah pembayaran. Proses ini melibatkan perhitungan total harga barang oleh kasir, pemindaian barcode atau pengecekan harga, dan pilihan metode pembayaran.

d) Prosedur Pengemasan

Setelah pembayaran selesai, barang yang dibeli akan diproses untuk dikemas. Di beberapa toko, terutama di ritel besar, prosedur pengemasan mencakup penggunaan kemasan khusus seperti kantong plastik atau kertas, atau bahkan kotak untuk produk yang lebih besar atau rapuh.

e) Prosedur Pengiriman Barang

Beberapa toko, terutama toko yang menawarkan produk yang lebih

besar atau membutuhkan waktu pengiriman, memiliki prosedur pengiriman yang terstruktur.

f) Prosedur Penutupan Toko

Penutupan toko dilakukan di akhir jam operasional dan melibatkan berbagai prosedur penting, termasuk menghitung total transaksi hari itu, memeriksa stok barang, dan memastikan bahwa semua peralatan toko dimatikan atau dalam keadaan aman.

g) Prosedur Keamanan dan Pengawasan

Keamanan adalah bagian integral dari prosedur toko. Toko biasanya dilengkapi dengan sistem pengawasan kamera (CCTV) untuk memantau aktivitas di dalam toko.

6) Sistem Pencahayaan

Pencahayaan di toko memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan atmosfer yang menarik bagi pelanggan, meningkatkan pengalaman berbelanja, dan memengaruhi keputusan pembelian. Pencahayaan yang tepat tidak hanya bertujuan untuk menerangi ruang, tetapi juga untuk memandu perhatian pelanggan, menciptakan suasana, dan memberikan kesan tertentu tentang toko. Berikut adalah rincian lebih lanjut tentang pencahayaan pada toko:⁸¹

a) Fungsi Pencahayaan pada Toko

Pencahayaan di toko berfungsi untuk berbagai tujuan. Memastikan bahwa produk dapat terlihat. Selain itu, pencahayaan juga memainkan peran penting dalam menciptakan suasana yang mendukung pengalaman berbelanja.⁸²

Pencahayaan pada toko memiliki beberapa manfaat seperti:

(1) Menarik Pelanggan

Toko dengan penerangan yang baik mengundang lebih banyak pelanggan karena menyoroti interior dan memaksa orang untuk masuk ke dalamnya. Pemilik toko dapat menggunakan kombinasi warna yang berbeda untuk membuat toko lebih menarik. Warna primer telah terbukti memiliki rasio konversi

tertinggi sehingga Anda dapat menggunakan warna merah, kuning, dan hijau untuk menarik lebih banyak orang.

(2) Mendorong penjualan

Faktor penting yang mendorong penjualan adalah memahami setiap detail produk. Pencahayaan yang tepat, pelanggan akan memahami detail kecil dari desain suatu produk.

(3) Tingkatkan Kesadaran Merk

Semua toko ritel memiliki tanda dan spanduk iklan di fasadnya. Elemen pemasaran ini ada untuk meningkatkan kesadaran merek.

(4) Meningkatkan Produktivitas

Lampu memengaruhi suasana hati karyawan sama seperti mereka memengaruhi pelanggan. Anda harus menerangi toko dengan warna dan suhu warna yang membuat karyawan tetap aktif. ini akan membuat mereka lebih efisien dalam berkomunikasi dengan pelanggan dan mendorong penjualan.

Terdapat beberapa jenis pencahayaan yang digunakan di toko antara lain sebagai berikut

(1) Lampu Sekitar

Tujuan mendasar dari cahaya ambient adalah untuk meningkatkan utilitas ruang.

(2) Lampu Aksent

Pencahayaan aksent untuk menarik pelanggan ke area atau produk tertentu di toko.

(3) Lampu Hias

Lampu Hias dapat mempercantik dekorasi toko ritel. Tujuan dari lampu tersebut adalah untuk menarik pelanggan ke toko.

b) Dampak Psikologis Pencahayaan pada Pelanggan

Pencahayaan memiliki dampak psikologis yang signifikan pada pelanggan. Cahaya yang terang dan jelas dapat memberi kesan ruang

yang bersih, modern, dan efisien, yang sesuai untuk toko elektronik atau toko bahan makanan.

c) Penggunaan Teknologi dalam Pencahayaan Toko

Teknologi pencahayaan semakin berkembang dengan adanya pencahayaan pintar (*smart lighting*), yang memungkinkan toko untuk mengatur intensitas dan warna pencahayaan secara otomatis melalui perangkat lunak.⁸⁴

7) Sistem Penghawaan

Penghawaan atau sistem ventilasi pada toko memainkan peran penting dalam menciptakan kenyamanan bagi pelanggan dan staf, serta menjaga kualitas udara di dalam ruangan. Sistem penghawaan yang baik membantu mengatur suhu ruangan, menghilangkan bau tidak sedap, serta memastikan sirkulasi udara yang memadai. Berikut adalah penjelasan lebih rinci tentang penghawaan pada toko:⁸⁵

a) Fungsi Penghawaan pada Toko

Fungsi utama penghawaan adalah untuk menjaga kualitas udara dalam toko tetap segar dan sehat bagi pelanggan serta staf. Ruangan yang tidak memiliki ventilasi yang baik dapat menimbulkan udara yang pengap, bau tidak sedap, dan kelembaban yang tinggi, yang dapat membuat pelanggan merasa tidak nyaman dan mengurangi durasi berada di toko.

b) Jenis Sistem Penghawaan

Toko dapat mengadopsi berbagai jenis sistem penghawaan, tergantung pada kebutuhan dan ukuran ruang. Sistem penghawaan alami, seperti jendela atau ventilasi silang, memungkinkan udara segar masuk dari luar.

c) Pengaruh Penghawaan terhadap Kenyamanan Pelanggan

Kualitas penghawaan sangat berpengaruh pada kenyamanan pelanggan. Ruang toko yang memiliki sirkulasi udara yang baik akan

menciptakan atmosfer yang lebih menyenangkan, membuat pelanggan merasa lebih betah berbelanja.

d) Penggunaan Teknologi dalam Sistem Penghawaan

Kemajuan teknologi telah memungkinkan toko untuk mengontrol sistem penghawaan dengan lebih efisien dan hemat energi.

e) Pengaruh Penghawaan terhadap Produk yang Dijual

Selain kenyamanan pelanggan, penghawaan yang baik juga mempengaruhi kualitas produk yang dijual di toko, terutama produk yang sensitif terhadap suhu dan kelembaban, seperti makanan, pakaian, dan barang elektronik.⁸⁶

8) Jam Operasional

Standarisasi jam operasional pada toko mengacu pada pengaturan waktu buka dan tutup toko yang berlaku secara umum dan sesuai dengan kebutuhan bisnis, peraturan lokal, serta harapan pelanggan. Standar jam operasional ini dapat bervariasi tergantung pada jenis toko, lokasi, dan regulasi yang ada di suatu negara atau daerah.⁸⁷

a) Waktu Buka dan Tutup

Standarisasi jam operasional dapat berkisar dari jam sembilan pagi hingga sembilan malam, atau tergantung pada jenis toko dan lokasi geografis.

b) Peraturan Pemerintah dan Regulasi Lokal

Banyak daerah atau negara yang menetapkan peraturan terkait jam operasional toko, terutama untuk mengatur waktu tutup toko pada malam hari.

c) Jam Operasional untuk Toko Ritel vs. Toko Online

Toko online dapat beroperasi 24 jam sehari, 7 hari seminggu, karena tidak terikat oleh lokasi fisik atau jam buka dan tutup tertentu.

9) Sistem Display

Sistem display pada toko merujuk pada cara barang dipajang atau dipresentasikan untuk menarik perhatian pelanggan dan meningkatkan pengalaman berbelanja. Berbagai jenis sistem display digunakan untuk menampilkan produk dengan cara yang strategis dan efektif. Berikut adalah beberapa jenis sistem display yang sering diterapkan di toko:⁸⁹

a) Display Dinding (*Wall Display*)

Display dinding adalah sistem display yang menggunakan ruang vertikal di dinding toko untuk menampilkan produk.

b) Display Tengah (*Free-standing Display*)

Free-standing display adalah sistem display yang ditempatkan secara bebas di tengah-tengah toko. Jenis display ini menggunakan meja atau rak yang tidak terhubung dengan dinding, memungkinkan produk ditampilkan secara lebih menarik.

c) Display Jendela (*Window Display*)

Display jendela berfungsi untuk menarik perhatian dari luar toko. Ini adalah salah satu jenis display yang sangat penting dalam pemasaran toko, karena jendela toko adalah elemen pertama yang dilihat oleh calon pelanggan.

d) *End Cap Display*

End cap display adalah rak display yang ditempatkan di ujung lorong rak atau aisles dalam toko.

e) Display Papan atau Poster (*Signage Display*)

Display papan atau signage menggunakan papan informasi, poster, atau spanduk untuk menyampaikan pesan atau promosi tertentu.

f) Display Samping (*Shelf Display*)

Shelf display adalah sistem display yang menggunakan rak sebagai tempat untuk menampilkan barang.

c. Selasar Budaya

1) Pengertian

Selasar adalah bagian dari desain arsitektur yang berfungsi sebagai area transisi atau penghubung antara ruang-ruang dalam suatu bangunan, atau antara bangunan dengan area luar. Biasanya, selasar dirancang sebagai ruang terbuka atau semi-terbuka dengan perlindungan atap, sehingga memberikan sirkulasi udara yang baik dan akses visual ke lingkungan sekitarnya. Dalam arsitektur modern maupun tradisional, selasar sering digunakan untuk meningkatkan estetika bangunan sekaligus memberikan fungsi praktis sebagai jalur pergerakan manusia.⁹⁰

Ciri-Ciri Selasar:⁹¹

a) Struktur Semi-Terbuka atau Terbuka

Selasar tidak sepenuhnya tertutup oleh dinding, memungkinkan cahaya alami masuk dan sirkulasi udara berjalan lancar.

b) Penutup Atap

Selasar biasanya dilengkapi dengan atap untuk melindungi pengguna dari panas matahari dan hujan.

c) Fleksibilitas Fungsi

Selasar dapat berfungsi sebagai jalur sirkulasi, ruang tunggu, tempat bersosialisasi, atau bahkan area serbaguna untuk kegiatan tertentu, seperti di sekolah atau tempat ibadah.⁹²

Fungsi Selasar

a) Sirkulasi

Fungsi utama selasar adalah sebagai jalur penghubung antara ruang-ruang dalam bangunan.

b) Ventilasi dan Pencahayaan

Dengan sifatnya yang terbuka atau semi-terbuka, selasar memungkinkan ventilasi silang, yang membantu menjaga suhu bangunan tetap nyaman.

c) Ruang Interaksi Sosial

Selasar sering digunakan sebagai tempat berkumpul atau berinteraksi, baik secara formal maupun informal. Pada bangunan tradisional.

d) Pelebaran Ruang

Selasar menciptakan ilusi ruang yang lebih luas, terutama pada bangunan yang memiliki keterbatasan area.⁹³

Selasar dalam Konteks Arsitektur Tradisional dan Modern. Dalam arsitektur tradisional Indonesia, selasar sering dijumpai pada rumah adat seperti rumah joglo, rumah gadang, atau rumah panggung. Elemen ini mencerminkan budaya keterbukaan dan kehangatan dalam menerima tamu.⁹⁴

Manfaat Selasar di Iklim Tropis

- a) Mengurangi Panas
- b) Efisiensi Energi
- c) Adaptasi Terhadap Cuaca

Selasar merupakan elemen arsitektur yang memiliki berbagai fungsi dan desain sesuai dengan kebutuhan spesifik bangunan. Kajian arsitektur mengklasifikasikan selasar berdasarkan beberapa aspek, seperti fungsinya, desain fisiknya, konektivitasnya, dan konteks lingkungan atau budaya.⁹⁸

2) Klasifikasi

Selasar diklasifikasikan berdasarkan tujuan penggunaannya dalam sebuah bangunan. Beberapa jenis selasar menurut fungsi meliputi:

- a) Selasar Sirkulasi: Berfungsi sebagai jalur utama untuk pergerakan antar ruang. Contohnya, selasar di sekolah yang menghubungkan ruang kelas.
- b) Selasar Sosial: Digunakan sebagai area interaksi sosial, seperti tempat duduk atau ruang tunggu. Selasar ini sering ditemukan di pusat perbelanjaan atau fasilitas umum.
- c) Selasar Pelindung: Bertujuan untuk melindungi pengguna dari cuaca, seperti panas atau hujan. Selasar ini biasanya terletak di luar bangunan, seperti penghubung antar gedung.

Berdasarkan Desain Fisiknya

Dari sisi desain fisik, selasar dapat diklasifikasikan menjadi:

- a) Selasar Tertutup: Sepenuhnya tertutup dengan dinding dan atap. Biasanya ditemukan pada bangunan modern yang mengutamakan privasi.
- b) Selasar Semi-Terbuka: Menggunakan elemen seperti tiang atau dinding parsial untuk menciptakan ruang yang terbuka sebagian. Ini umum digunakan pada bangunan tropis untuk memaksimalkan ventilasi alami.
- c) Selasar Terbuka: Tidak memiliki dinding sama sekali dan dirancang lebih sebagai area transisi yang menyatu dengan ruang luar.

Berdasarkan Konteks Budaya dan Lingkungan

Dalam konteks tradisional, selasar sering mencerminkan nilai budaya lokal:

- a) Selasar Tradisional: Biasanya mencerminkan karakteristik budaya setempat, seperti pendopo pada rumah adat Jawa atau *veranda* di rumah kolonial.
 - b) Selasar Modern: Menonjolkan desain minimalis dengan fokus pada efisiensi dan fungsionalitas.⁹⁹
- 3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada selasar berperan penting dalam menciptakan pengalaman yang menyenangkan, edukatif, dan aman bagi pengunjung, serta menjaga kelestarian koleksi yang ada. Berdasarkan kajian yang ada, terdapat beberapa aspek standarisasi yang perlu diterapkan dalam pengelolaan sistem pelayanan pada selasar.¹⁰⁰

- a) Layanan Informasi

Layanan informasi adalah salah satu aspek terpenting dalam selasar. Tempat pameran biasanya menyediakan berbagai bentuk media informasi seperti peta, katalog koleksi, dan deskripsi eksibisi yang jelas.

- b) Layanan Aksesibilitas

Tempat pameran modern kini berfokus pada inklusivitas dengan

menyediakan fasilitas aksesibilitas bagi pengunjung difabel. Fasilitas ini mencakup jalur kursi roda, lift, ramp, dan bahkan layanan pemandu untuk pengunjung dengan keterbatasan mobilitas.

c) Layanan Teknologi Interaktif

Banyak tempat pameran yang kini mengintegrasikan teknologi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Layanan seperti *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR).

d) Layanan Pendidikan dan Workshop

Tempat pameran sering menyediakan program pendidikan seperti workshop, seminar, atau pelatihan untuk pengunjung, khususnya pelajar.

e) Layanan Fasilitas Umum

Selain layanan edukatif, museum juga menyediakan berbagai fasilitas umum yang mendukung kenyamanan pengunjung, seperti kafe, toko suvenir, ruang istirahat, dan toilet.

f) Layanan Keamanan dan Perlindungan Koleksi

Salah satu bentuk pelayanan penting di area pameran adalah sistem keamanan.¹⁰¹

Layanan Kunjungan tempat pameran

Sistem layanan kunjungan di tempat pameran merujuk pada serangkaian langkah dan prosedur yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang nyaman, edukatif, dan aman bagi pengunjung, serta memastikan bahwa koleksi museum terjaga dengan baik. Berikut adalah beberapa komponen utama dalam sistem layanan kunjungan museum:¹⁰²

a) Prosedur Pendaftaran dan Pembelian Tiket

Sistem layanan dimulai dengan prosedur pendaftaran atau pembelian tiket. Pengunjung dapat membeli tiket melalui loket atau secara online melalui platform yang disediakan oleh museum.

b) Pemeriksaan Keamanan dan Barang Bawaan

Setelah membeli tiket, pengunjung melewati proses pemeriksaan keamanan, di mana petugas museum memeriksa barang bawaan seperti tas, makanan, dan barang elektronik.

c) Penyediaan Informasi dan Pemandu

Museum sering menyediakan berbagai media untuk membantu pengunjung memahami pameran. Hal ini bisa berupa aplikasi panduan audio atau video, panduan fisik, atau tur pemandu yang dipimpin oleh seorang ahli.

d) Layanan Fasilitas

Beberapa museum menyediakan berbagai fasilitas tambahan untuk kenyamanan pengunjung, seperti kafe, ruang istirahat, toko souvenir, dan ruang edukasi. Fasilitas ini mendukung pengalaman pengunjung dengan memberi mereka tempat untuk beristirahat, makan, atau membeli barang-barang yang berhubungan dengan koleksi yang mereka lihat.

e) Pemberian Pembimbingan Khusus

Untuk kelompok tertentu, seperti anak-anak atau penyandang disabilitas, beberapa museum menawarkan layanan pemandu atau tur khusus.

f) Pemeliharaan Koleksi dan Keamanan

Prosedur penting lainnya yang terkait dengan layanan kunjungan adalah pemeliharaan koleksi. Beberapa tempat melakukan pemantauan rutin terhadap kondisi koleksi mereka, baik melalui sistem pengawasan seperti CCTV maupun pemeriksaan langsung oleh staf kuratorial.

4) Prosedur

Prosedur yang ada di tempat pameran dapat dibagi ke dalam beberapa aspek utama, yang saling terkait untuk memastikan pengunjung mendapatkan pengalaman yang aman, nyaman, dan edukatif, sementara koleksi tetap terawat dan terlindungi:¹⁰³

a) Prosedur Pendaftaran dan Keamanan

Aspek pertama adalah prosedur untuk masuk ke area, termasuk pemeriksaan tiket dan pemeriksaan keamanan. Pengunjung diwajibkan untuk membeli tiket atau menunjukkan tiket yang sudah dibeli.

b) Prosedur Pemanduan dan Informasi

Pada area pameran umumnya menyediakan layanan pemanduan untuk membantu pengunjung memahami konteks koleksi yang dipamerkan. Pemandu bisa berupa orang yang memberikan penjelasan langsung atau teknologi berbasis aplikasi digital.

c) Prosedur Pengelolaan dan Pemeliharaan Koleksi

Salah satu aspek penting adalah pemeliharaan koleksi. Prosedur ini melibatkan perawatan rutin seperti pembersihan, pemeriksaan kondisi fisik, dan pengaturan suhu serta kelembapan untuk mencegah kerusakan pada objek.

d) Prosedur Interaksi dan Pengalaman Pengunjung

Bergantung pada jenis, pengunjung dapat berinteraksi dengan koleksi melalui teknologi interaktif, seperti layar sentuh atau augmented reality (AR), atau dengan mengikuti tur virtual.¹⁰⁴

5) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada selasar memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang nyaman, fungsional, dan aman bagi pengguna. Pencahayaan pada selasar harus dapat memberikan cukup cahaya pada jalur pejalan kaki dan area sekitar, baik siang hari dengan cahaya alami maupun malam hari dengan pencahayaan buatan.¹⁰⁵

Untuk pencahayaan buatan, ada beberapa jenis lampu yang dapat digunakan, bergantung pada fungsinya. Salah satu jenis pencahayaan yang umum adalah pencahayaan umum atau ambient lighting, yang memberikan penerangan merata di seluruh area selasar. Lampu sorot atau lampu dinding terfokus sering digunakan untuk tujuan ini. Selain itu, pencahayaan tugas digunakan untuk area-area tertentu yang memerlukan visibilitas lebih baik, seperti tempat duduk atau area yang lebih gelap.¹⁰⁶

6) System Penghawaan

Sistem penghawaan pada selasar umumnya mengandalkan ventilasi alami, dengan memanfaatkan sirkulasi udara yang dihasilkan oleh perbedaan suhu dan tekanan udara di sekitar bangunan.¹⁰⁷

Terdapat beberapa jenis sistem penghawaan yang dapat diterapkan pada selasar. Ventilasi silang adalah metode yang paling umum, di mana angin dapat masuk melalui sisi satu dan keluar melalui sisi lainnya, menghasilkan aliran udara yang segar dan mengalir bebas. ventilasi vertikal juga bisa dimanfaatkan, di mana udara panas yang terperangkap di atas bangunan dapat keluar melalui ventilasi di atap, sehingga menggantikan udara panas dengan udara yang lebih sejuk. ¹⁰⁸

7) Jam Operasional

Standarisasi sistem jam operasional pada selasar mengacu pada pengaturan waktu penggunaan dan akses ke selasar dalam suatu bangunan. Jam operasional ini sangat bergantung pada fungsi bangunan dan kebutuhan penggunaannya, seperti gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, atau fasilitas publik lainnya. Selasar, yang berfungsi sebagai ruang penghubung antara area dalam dan luar bangunan, sering kali tidak memiliki jam operasional yang ketat, karena biasanya adalah ruang terbuka yang dapat diakses kapan saja. Namun, pada beberapa bangunan dengan sistem pengendalian akses, seperti hotel atau pusat perbelanjaan, penggunaan selasar mungkin dikendalikan berdasarkan jam operasional keseluruhan fasilitas.

Sistem jam operasional pada selasar harus mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan, dan efisiensi energi. Selasar yang digunakan dalam fasilitas komersial atau publik harus mempertimbangkan peraturan setempat terkait jam operasional untuk menjamin kenyamanan dan keselamatan pengunjung. ¹⁰⁹

d. *Office*

1) Pengertian

Sebuah kantor adalah ruang atau lokasi fisik di mana berbagai aktivitas profesional dilakukan oleh individu, biasanya sebagai bagian dari organisasi atau perusahaan. Kantor berfungsi sebagai tempat untuk operasi bisnis sehari-hari, termasuk pekerjaan administratif, perencanaan, pengambilan keputusan, komunikasi, dan kolaborasi. Kantor sangat penting untuk hampir semua jenis

organisasi, mulai dari startup kecil hingga korporasi besar, dan desainnya sering disesuaikan dengan kebutuhan spesifik bisnis, karyawan, dan operasinya. Dalam istilah tradisional, kantor adalah ruang yang dilengkapi dengan meja, kursi, komputer, dan telepon, yang mendukung tugas administratif, rapat, dan pengelolaan dokumen. Namun, kemajuan teknologi yang pesat dan perubahan budaya kerja telah mengubah konsep kantor.¹¹⁰

2) Standarisasi

Standarisasi office berdasarkan pendekatan fungsi dan ergonomi bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang produktif, efisien, dan nyaman bagi karyawan. Dari sisi fungsi, standarisasi mencakup pengaturan ruang kerja yang mendukung kelancaran operasional, seperti pemilihan furnitur yang tepat, penataan area kerja yang efisien, serta pengelompokan ruang berdasarkan. Hal ini memastikan karyawan dapat berkolaborasi dengan mudah dan bekerja secara efektif. Dari segi ergonomi, standarisasi office difokuskan pada desain yang memperhatikan kenyamanan fisik dan kesehatan pengguna, seperti pengaturan meja dan kursi yang dapat disesuaikan dengan postur tubuh, pencahayaan yang tidak menyilaukan, serta penyusunan alat-alat kerja yang memungkinkan gerakan tubuh yang alami dan mengurangi ketegangan.¹¹¹

Aspek lainnya adalah sistem keamanan dan keselamatan yang harus memenuhi standar yang ditetapkan untuk melindungi karyawan dari potensi bahaya, baik yang berkaitan dengan kebakaran, kecelakaan, maupun ancaman lainnya. Selain itu, sistem jam operasional kantor juga diatur untuk memastikan kelancaran operasional dan menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi karyawan.¹¹²

a) Ukuran Ruang

Standar ukuran ruangan akan memastikan bahwa ruangan memiliki luas yang memadai untuk aktivitas yang dilakukan di dalamnya.

b) Desain Ruang

Desain ruangan termasuk tata letak *furniture*, pemilihan warna, dan elemen dekoratif lainnya. Desain yang baik dapat meningkatkan suasana

kerja, kreativitas, dan kolaborasi antar pekerja.

c) Pencahayaan

Pencahayaan yang tepat berpengaruh besar terhadap kesejahteraan dan kinerja para pekerja.

d) Kebisingan

Tingkat kebisingan dalam ruang kantor dapat mempengaruhi fokus dan produktivitas pekerja.

e) Sirkulasi Udara

Sirkulasi udara yang baik mempengaruhi kualitas udara dalam ruangan dan kesejahteraan pekerja.

3) Klasifikasi

Kantor dapat diklasifikasikan berdasarkan berbagai jenis atau kategori yang berkaitan dengan fungsi, ukuran, struktur, atau bahkan cara penggunaannya. Berikut adalah beberapa klasifikasi kantor berdasarkan jenisnya:¹¹⁴

- a) Kantor Tradisional
- b) Kantor Terbuka (*Open-Plan Office*)
- c) Kantor Virtual
- d) Kantor Rumah (*Home Office*)
- e) Kantor *Coworking*
- f) Kantor *Hybrid*

4) Prosedur

Dalam menjalankan operasinya, banyak perusahaan yang menerapkan berbagai standar kerja perkantoran untuk mengatur dan memastikan kelancaran proses kerja. Berikut adalah beberapa contoh penerapan standar kerja perkantoran yang umum dijumpai.¹¹⁵

a) Prosedur Operasional Standar (SOP)

Prosedur Operasional Standar (SOP) adalah serangkaian langkah-langkah yang terdokumentasi dengan baik untuk menjalankan suatu proses atau tugas tertentu dalam organisasi.

b) Kebijakan Keamanan Informasi

Kebijakan keamanan informasi merupakan standar yang menetapkan aturan dan tindakan yang harus diikuti oleh semua anggota organisasi untuk melindungi informasi sensitif perusahaan.

c) **Pedoman Kualitas**

Pedoman kualitas mengatur tentang standar kualitas yang harus dipenuhi oleh produk atau layanan yang dihasilkan oleh perusahaan. Ini meliputi spesifikasi produk, metode pengujian, dan kriteria penilaian kualitas.

d) **Peraturan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)**

Peraturan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menetapkan standar dan prosedur untuk mencegah kecelakaan kerja dan melindungi kesehatan karyawan.

e) **Proses Manajemen Proyek**

Proses manajemen proyek adalah serangkaian langkah yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengendalikan proyek secara efisien. Pedoman Etika dan Perilaku

5) **Sistem Pelayanan**

Sistem pelayanan kantor biasanya melibatkan berbagai aspek, termasuk pengelolaan sumber daya manusia, layanan administrasi, teknologi informasi, hingga komunikasi antar departemen atau pihak terkait.¹¹⁶

Beberapa standar dalam sistem pelayanan kantor meliputi:

- a) **Kualitas Layanan Pelanggan:** Standar ini mencakup waktu respons terhadap pertanyaan atau masalah yang diajukan, serta kualitas interaksi antara staf dengan klien.
- b) **Sumber Daya Manusia:** Pelayanan kantor tidak hanya bergantung pada fasilitas fisik, tetapi juga pada kinerja dan kualitas sumber daya manusia.
- c) **Teknologi dan Infrastruktur:** Kantor yang efisien memerlukan teknologi dan infrastruktur yang memadai. Standarisasi dalam hal ini mencakup penggunaan perangkat lunak dan perangkat keras yang memastikan kelancaran operasional, komunikasi, dan manajemen data.
- d) **Fasilitas dan Ruang Kerja:** Penataan ruang dan fasilitas dalam kantor juga

merupakan bagian dari standarisasi. Ruang kerja harus dirancang agar mendukung kenyamanan karyawan dan meningkatkan produktivitas.

¹¹⁶ Gensler. (2020). *The New Future of Office Space*. Gensler Insights. Brody

e) Sistem Pengelolaan Administrasi: Pelayanan kantor juga terkait erat dengan bagaimana administrasi dijalankan. Sistem pengelolaan dokumen, arsip, dan komunikasi internal harus jelas dan efisien.

6) Prosedur

Prosedur kantor berdasarkan tujuan

a) Prosedur Administratif: Prosedur ini berfokus pada pengelolaan dokumen, arsip, dan proses administratif lainnya. Tujuan utama dari prosedur ini adalah untuk memastikan bahwa semua kegiatan administratif dilakukan dengan cara yang terorganisir dan dapat dipertanggungjawabkan.

b) Prosedur Keuangan: Prosedur yang terkait dengan pengelolaan anggaran dan laporan keuangan bertujuan untuk memastikan keuangan organisasi dikelola dengan baik dan sesuai dengan prinsip akuntansi yang berlaku.

c) Prosedur Pengelolaan Sumber Daya Manusia (SDM): Dalam prosedur ini, tujuan utama adalah untuk memastikan karyawan dapat bekerja secara produktif dan sesuai dengan kebutuhan organisasi. Hal ini mencakup proses rekrutmen, pelatihan, penilaian kinerja, hingga pengelolaan absensi.

d) Prosedur Pengelolaan Proyek: Prosedur ini dirancang untuk memastikan bahwa proyek-proyek yang dijalankan di kantor dapat terlaksana dengan baik. ¹¹⁷

7) Karakteristik

Kantor memiliki karakteristik yang dapat dilihat dari berbagai segi, seperti:

a) Fisik

Kantor secara fisik merupakan bangunan, ruang, atau tempat kerja.

b) Dinamis

Kantor secara dinamis diartikan sebagai proses kegiatan yang dilakukan di

dalam ruang atau tempat kerja.

c) Administrasi

¹¹⁷ S. R. Aditya, "Prosedur Kantor Berdasarkan Tujuan dan Efektivitas Implementasinya," *Jurnal Manajemen Kantor*, 2022, 29(3), 145-156.

Administrasi perkantoran memiliki karakteristik bersifat pelayanan, terbuka dan luas, serta dilaksanakan oleh semua pihak.

Karakteristik kantor dilihat dari segi fisik merujuk pada elemen-elemen yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam desain serta pengaturan fisik ruang kantor. Beberapa karakteristik fisik yang perlu diperhatikan dalam desain kantor antara lain:¹¹⁸

- a) Desain Ruang: Desain kantor, apakah terbuka (open plan) atau terpisah (cubicles), memengaruhi interaksi antar karyawan dan privasi kerja.
- b) Pencahayaan: Pencahayaan yang baik sangat penting untuk mengurangi kelelahan mata dan meningkatkan suasana kerja.
- c) Sirkulasi Udara dan Penghawaan: Sistem penghawaan yang baik menjaga kenyamanan suhu dan kualitas udara.
- d) Perabotan dan Furnitur: Kursi ergonomis, meja yang sesuai dengan fungsi kerja, dan perabotan lainnya sangat mempengaruhi kenyamanan fisik karyawan.
- e) Aksesibilitas: Ruang kantor harus dapat diakses dengan mudah, baik oleh karyawan, klien, maupun pengunjung.
- f) Teknologi: Penggunaan teknologi di kantor modern sangat penting. Komputer, printer, perangkat konferensi, dan alat lainnya

8) Sistem Pencahayaan

Standarisasi sistem pencahayaan pada kantor merujuk pada pengaturan jenis, intensitas, dan distribusi cahaya di ruang kantor untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung produktivitas. Pencahayaan yang baik sangat penting untuk meningkatkan kenyamanan visual, mengurangi

kelelahan mata, serta menciptakan suasana yang mendukung konsentrasi dan

¹¹⁸ T. W. Santosa, "Karakteristik Kantor dan Pengaruhnya terhadap Produktivitas Karyawan," *Jurnal Administrasi dan Organisasi*, 2021, 20(4), 201-213.
kinerja karyawan. Beberapa faktor yang perlu¹¹⁹

dipertimbangkan dalam standarisasi pencahayaan kantor antara lain:

- a) Kuantitas Cahaya (*Illuminance*): Pencahayaan harus memenuhi standar minimum yang ditetapkan untuk kenyamanan dan keselamatan, tergantung pada jenis kegiatan yang dilakukan di kantor. *Illuminance* biasanya diukur dalam satuan lux, dengan kantor kerja umum membutuhkan sekitar 300-500 lux untuk pekerjaan administratif dan 500-1000 lux untuk area yang memerlukan detail tinggi (seperti ruang arsip atau meja kerja teknis). Standar ini bervariasi tergantung pada badan regulasi dan pedoman internasional seperti ANSI, ASHRAE, atau ISO.
- b) Kualitas Cahaya: Kualitas cahaya yang baik melibatkan warna, konsistensi, dan kenyamanan visual. Misalnya, pencahayaan dengan suhu warna yang sesuai (kelvin) untuk lingkungan kantor adalah antara 4000-5000K, yang memberikan cahaya netral atau putih yang tidak terlalu dingin atau terlalu hangat.
- c) Pengaturan Cahaya Alami: Standarisasi pencahayaan kantor juga melibatkan penggunaan cahaya alami seoptimal mungkin. Penempatan jendela yang strategis dan penggunaan tirai atau pelindung sinar matahari untuk mengurangi silau.
- d) Penggunaan Lampu Terpusat vs. Lampu Individual: Di beberapa kantor, terutama yang menggunakan ruang terbuka atau open plan office, penggunaan lampu terpusat seringkali lebih efisien dan dapat menyediakan pencahayaan yang lebih merata.
- e) Pengendalian Pencahayaan: Sistem pencahayaan yang fleksibel dan dapat disesuaikan adalah bagian penting dari standarisasi pencahayaan di kantor. Ini termasuk pengaturan intensitas cahaya menggunakan dimmer.

9) Sistem Penghawaan

Standarisasi sistem penghawaan pada kantor berfokus pada pengaturan

¹¹⁹R. H. Pramudita, "Standarisasi Pencahayaan Kantor untuk Meningkatkan Kenyamanan dan Kinerja," *Jurnal Teknik Pencahayaan*, 2022, 11(2), 75-86.

sirkulasi udara untuk menciptakan lingkungan kerja yang sehat, nyaman, dan produktif. Penghawaan yang baik sangat penting dalam menjaga kualitas udara di dalam ruang kantor, mencegah penumpukan polutan, serta menjaga kenyamanan karyawan. Beberapa elemen penting dalam standarisasi sistem penghawaan di kantor antara lain: ¹²⁰

- a) Sirkulasi Udara yang Efektif: Sistem penghawaan harus memastikan adanya pertukaran udara yang cukup antara udara segar dari luar dengan udara di dalam kantor. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan ventilasi alami (misalnya jendela yang dapat dibuka) atau sistem ventilasi mekanis seperti HVAC (*Heating, Ventilation, and Air Conditioning*). Untuk kantor besar, sistem HVAC yang efisien sangat penting untuk menjaga kualitas udara secara keseluruhan.
- b) Standar Kualitas Udara Dalam Ruangan (*Indoor Air Quality/IAQ*): Kualitas udara dalam ruang kantor harus memenuhi standar yang telah ditetapkan, seperti yang tercantum dalam standar ASHRAE 62.1. Kualitas udara ini mencakup pengendalian polutan seperti karbon dioksida (CO₂), partikel debu, dan bahan kimia yang dapat mengganggu kesehatan. Standar ini mencakup juga kadar kelembaban yang ideal (biasanya antara 40% hingga 60%) dan suhu yang nyaman untuk karyawan (antara 20 hingga 22°C untuk kantor).
- c) Pemanfaatan Ventilasi Alami: Untuk mengurangi ketergantungan pada sistem mekanis, banyak kantor yang menerapkan desain yang memungkinkan masuknya udara segar melalui ventilasi alami. Hal ini bisa dilakukan melalui penempatan jendela yang strategis, ventilasi atap, atau ventilasi silang yang memungkinkan aliran udara yang lancar.
- d) Penggunaan Sistem HVAC yang Efisien: Sistem HVAC yang dirancang dengan baik adalah bagian penting dari sistem penghawaan kantor.

Standar efisiensi energi dan pemeliharaan yang benar harus diikuti untuk menjaga biaya operasional dan memastikan penghawaan yang optimal.

¹²⁰ R. H. Pramudita, "Standarisasi Pencahayaan Kantor untuk Meningkatkan Kenyamanan dan Kinerja," *Jurnal Teknik Pencahayaan*, 2022, 11(2), 75-86.

- e) Kontrol Terhadap Polusi Udara: Pada kantor yang terletak di daerah dengan polusi udara tinggi, kontrol yang lebih ketat perlu diterapkan. Ini dapat mencakup penggunaan filter udara yang lebih canggih, pemantauan kualitas udara secara terus-menerus.
- f) Sistem Penghawaan Terpusat vs. Terpisah: Beberapa kantor mungkin memerlukan sistem penghawaan terpusat, sementara yang lain lebih memilih sistem terpisah.
- g) Pemeliharaan Berkala: Sistem penghawaan kantor harus dipelihara dengan baik agar berfungsi optimal. Ini termasuk pemeriksaan berkala pada sistem HVAC, pembersihan filter udara, dan pemeriksaan kebocoran udara.

10) Jam Operasional

Sistem jam operasional pada kantor merujuk pada waktu yang telah ditentukan untuk melakukan aktivitas kerja dalam suatu organisasi. Sistem ini diatur untuk memastikan bahwa operasional kantor dapat berjalan dengan efisien, memberikan waktu yang cukup bagi karyawan untuk menyelesaikan tugasnya, dan mematuhi peraturan ketenagakerjaan yang berlaku.¹²¹

Beberapa elemen utama dalam sistem jam operasional kantor antara lain:

- a) Jam Kerja Standar: Biasanya, jam kerja kantor ditetapkan dari Senin hingga Jumat dengan jam kerja sekitar 8 jam per hari, umumnya mulai dari pukul 08:00 hingga 17:00, dengan waktu istirahat untuk makan siang di tengah hari.
- b) Fleksibilitas Jam Kerja: Seiring dengan perubahan dinamika tempat kerja, beberapa kantor kini memberikan fleksibilitas dalam jam kerja.
- c) Jam Lembur: Pada beberapa situasi, pekerjaan mungkin tidak dapat diselesaikan dalam jam operasional yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, sistem jam operasional kantor juga mencakup pengaturan lembur.
- d) Penerapan Kebijakan Cuti dan Libur: Sistem jam operasional juga

mencakup kebijakan terkait cuti tahunan, hari libur nasional, serta cuti lainnya yang dapat digunakan oleh karyawan.

¹²¹ M. A. Rahman, "Standarisasi Jam Kerja Kantor dan Dampaknya terhadap Produktivitas Karyawan," *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 2021, 24(2), 130-141.

e) Sistem Jam Kerja Shift: Beberapa industri, terutama yang bergerak di bidang manufaktur atau layanan 24 jam, menerapkan sistem shift kerja.

e. Minimarket

1) Pengertian

Minimarket adalah sebuah jenis toko ritel yang menjual berbagai barang kebutuhan sehari-hari, seperti makanan, minuman, alat rumah tangga, produk kebersihan, dan barang-barang lainnya dalam ukuran kecil. Minimarket biasanya beroperasi dalam ruang yang lebih kecil dibandingkan supermarket dan seringkali berlokasi di area strategis seperti pusat perbelanjaan, dekat perumahan, atau di pinggir jalan yang ramai.

Minimarket sering kali menawarkan berbagai produk dengan harga yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan toko grosir atau supermarket besar, namun keuntungannya adalah kenyamanan dan aksesibilitas yang lebih mudah bagi konsumen. Selain itu, banyak minimarket yang beroperasi sepanjang hari, bahkan 24 jam, untuk memenuhi kebutuhan konsumen kapan saja. Salah satu contoh minimarket yang terkenal di Indonesia adalah Indomaret dan Alfamart.¹²²

2) Standarisasi

Standarisasi minimarket dinilai dari beberapa aspek utama yang memastikan operasi yang efisien, kenyamanan konsumen, dan kepatuhan terhadap peraturan. Berikut ini adalah beberapa aspek yang menjadi dasar dalam penilaian standarisasi minimarket:¹²³

a) Desain dan Tata Letak: Minimarket harus memiliki desain yang ergonomis dan fungsional. Ini mencakup pengaturan rak yang efisien,

jalur pergerakan pelanggan yang jelas, serta pencahayaan dan ventilasi .

¹²² R. T. Iskandar, "Pengembangan Usaha Minimarket dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Konsumen," *Jurnal Ekonomi dan Pemasaran*, 2021, 28(1), 75-83.

¹²³ A. F. Setiawan, "Standarisasi Minimarket: Meningkatkan Kualitas Pelayanan dan Efisiensi Operasional," *Jurnal Manajemen Ritel*, 2022, 19(3), 98-110.

- b) Pelayanan Pelanggan: Standarisasi pelayanan di minimarket mencakup kecepatan dan kualitas layanan, seperti ketersediaan kasir yang cukup dan siap melayani pelanggan, serta kemudahan dalam melakukan transaksi.
 - c) Kualitas dan Keamanan Produk: Minimarket harus memastikan produk yang dijual aman, berkualitas, dan sesuai dengan peraturan yang berlaku. Hal ini mencakup pengelolaan produk segar, seperti bahan makanan, serta pengaturan tanggal kedaluwarsa dan penyimpanan barang yang tepat.
 - d) Kebersihan dan Sanitasi: Kebersihan di minimarket menjadi faktor penting dalam standarisasi. Tempat harus selalu bersih, terutama area-area yang sering digunakan oleh pelanggan, seperti rak produk, kasir, dan toilet (jika ada).
 - e) Sistem Pembayaran: Minimarket perlu menyediakan berbagai metode pembayaran yang memadai, seperti pembayaran tunai, kartu debit/kredit, serta dompet digital.
 - f) Manajemen Stok: Minimarket harus memastikan ketersediaan barang yang optimal dan terhindar dari kelebihan stok atau kekurangan stok.
 - g) Kepatuhan terhadap Peraturan: Minimarket juga harus mematuhi peraturan pemerintah yang terkait dengan pajak, izin usaha, regulasi perdagangan, serta peraturan lingkungan hidup.
- 3) Klasifikasi

Minimarket dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa aspek, yang mencakup jenis produk, ukuran, lokasi, serta model operasional. Berikut adalah beberapa klasifikasi minimarket berdasarkan aspek-aspek tersebut:

a) Berdasarkan Jenis Produk yang Dijual:¹²⁴

(1) Minimarket Umum: Menyediakan produk-produk sehari-hari

¹²⁴ A. P. Nugroho, "Klasifikasi Minimarket Berdasarkan Ukuran dan Layanan," *Jurnal Ekonomi Ritel dan Manajemen*, 2022, 15(2), 54-65.

seperti makanan, minuman, produk rumah tangga, serta barang kebutuhan konsumen lainnya.

(2) Minimarket Spesialitas: Fokus pada produk-produk tertentu, seperti minimarket yang hanya menjual produk organik atau produk lokal.

b) Berdasarkan Ukuran:

(1) Minimarket Kecil: Biasanya memiliki luas area yang terbatas dan lebih menekankan pada produk-produk dengan rotasi cepat yang sering dibutuhkan oleh konsumen.

(2) Minimarket Besar: Memiliki lebih banyak variasi produk dan biasanya lebih luas dibandingkan minimarket kecil, namun tetap memiliki konsep yang praktis dan terfokus pada pelayanan cepat.

c) Berdasarkan Lokasi:

(1) Minimarket Lokal: Berada di area perumahan atau lingkungan setempat, dengan produk yang lebih mengarah pada kebutuhan sehari-hari masyarakat di area tersebut.

(2) Minimarket Ritel atau Jaringan: Beroperasi dalam bentuk jaringan dan biasanya ada di berbagai lokasi, seperti di pusat kota atau area komersial dengan jangkauan yang lebih luas.

d) Berdasarkan Model Operasional:

(1) Minimarket Mandiri: Minimarket yang dikelola secara independen, tanpa terikat dengan merek atau jaringan besar.

(2) Minimarket Waralaba: Minimarket yang merupakan bagian dari jaringan waralaba dan mengikuti standar operasional yang ditetapkan oleh pemilik merek.

e) Berdasarkan Teknologi dan Layanan:

- (1) Minimarket Tradisional: Masih mengandalkan transaksi konvensional dengan kasir manual dan ruang yang lebih terbatas.
- (2) Minimarket Digital: Menggunakan teknologi digital untuk mempermudah transaksi, seperti pembayaran digital, aplikasi belanja, atau bahkan pemesanan online dan pengiriman.

4) System Pelayanan

Sistem pelayanan pada minimarket dirancang untuk memberikan pengalaman berbelanja yang cepat, nyaman, dan efisien bagi konsumen. Beberapa aspek utama dari sistem pelayanan di minimarket meliputi:¹²⁵

- a) Pelayanan Cepat dan Praktis: Minimarket umumnya menawarkan pelayanan yang cepat dengan prosedur yang sederhana, seperti sistem checkout cepat, tempat belanja yang terorganisir dengan baik, dan produk yang mudah dijangkau.
- b) Pelayanan Mandiri (*Self-Service*): Minimarket modern sering kali mengimplementasikan konsep self-service, di mana konsumen bebas memilih barang yang ingin dibeli tanpa perlu bantuan langsung dari staf, meskipun staf tetap ada untuk membantu jika dibutuhkan. Pembayaran dapat dilakukan melalui kasir konvensional atau mesin pembayaran mandiri (*self-checkout*).
- c) Ketersediaan Produk: Minimarket biasanya menyediakan produk yang berkaitan dengan kebutuhan sehari-hari seperti makanan, minuman, dan barang rumah tangga.
- d) Pelayanan Pelanggan: Selain sistem self-service, staf minimarket juga bertugas memberikan pelayanan pelanggan yang ramah dan informatif.
- e) Sistem Pembayaran: Minimarket umumnya menawarkan berbagai metode pembayaran yang memudahkan konsumen, seperti pembayaran tunai, kartu kredit/debit, dan pembayaran digital melalui aplikasi atau e-wallet.
- f) Pelayanan Online: Beberapa minimarket sekarang juga menawarkan layanan pembelian online, di mana konsumen dapat memilih barang dan melakukan pembayaran secara digital, dengan opsi pengantaran ke

rumah atau pengambilan di toko (*click-and-collect*).

g) Keamanan dan Kenyamanan: Untuk meningkatkan kenyamanan

¹²⁵ R. M. Salim, "Sistem Pelayanan Minimarket: Peningkatan Layanan dan Kepuasan Pelanggan," *Jurnal Ritel dan Konsumen*, 2021, 10(3), 112-124.

berbelanja, minimarket juga menerapkan sistem keamanan yang baik, baik dalam hal pengawasan produk di rak maupun perlindungan transaksi pelanggan.

Sistem penjualan pada minimarket adalah proses yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam membeli produk dengan cara yang efisien dan nyaman. Proses ini mencakup beberapa tahap penting yang mengoptimalkan pengalaman berbelanja baik secara langsung (offline) maupun melalui platform online (jika tersedia).

5) Prosedur

Prosedur yang ada di kantor mengacu pada serangkaian langkah atau aturan yang ditetapkan untuk menjalankan aktivitas administratif, operasional, dan layanan dalam sebuah organisasi. Prosedur ini dapat bervariasi tergantung pada jenis dan tujuan organisasi, namun umumnya mencakup hal-hal berikut:¹²⁶

- a) Prosedur Administrasi: Ini mencakup pengelolaan dokumen, pencatatan, pengarsipan, dan pemrosesan data. Misalnya, prosedur pengajuan cuti, prosedur pengajuan anggaran, dan alur penerimaan dokumen atau surat masuk dan keluar.
- b) Prosedur Keuangan: Prosedur ini mengatur pengelolaan dana kantor, mulai dari pengajuan dana, pencatatan transaksi keuangan, hingga laporan keuangan.
- c) Prosedur Rekrutmen dan SDM: Prosedur ini berkaitan dengan penerimaan karyawan baru, seperti prosedur wawancara, penawaran kerja, dan orientasi karyawan.

- d) Prosedur Keamanan dan Kesehatan: Setiap kantor biasanya memiliki prosedur untuk memastikan keselamatan dan kesehatan karyawan. Ini

¹²⁶ Siregar, M. R. (2019). *Prosedur Operasional Standar di Organisasi Kantor*. Jurnal Manajemen Organisasi, 12(3), 50-65.

termasuk prosedur penggunaan alat pelindung diri (APD), prosedur evakuasi dalam situasi darurat, serta prosedur penanganan kecelakaan kerja.

- e) Prosedur Pengelolaan Aset dan Inventaris: Prosedur ini mencakup pengelolaan barang-barang milik kantor seperti komputer, meja, kursi, dan peralatan kantor lainnya.
- f) Prosedur Komunikasi Internal dan Eksternal: Ini mengatur cara komunikasi di dalam organisasi dan dengan pihak luar.
- g) Prosedur Pengelolaan Teknologi Informasi (TI): Dalam dunia modern, teknologi menjadi bagian penting dari prosedur kantor.

6) Karakteristik

Karakteristik minimarket adalah ciri khas yang membedakannya dari jenis toko lainnya. Minimarket adalah toko ritel dengan ukuran kecil hingga menengah yang menyediakan berbagai barang kebutuhan sehari-hari. Berikut adalah beberapa karakteristik utama minimarket:¹²⁷

- (1) Ukuran Toko: Minimarket umumnya memiliki ukuran toko yang lebih kecil dibandingkan supermarket atau hypermarket.
- (2) Produk yang Dijual: Minimarket menjual berbagai produk konsumen seperti makanan, minuman, produk kebersihan, obat-obatan, dan kebutuhan rumah tangga lainnya.
- (3) *Self-service*: Minimarket cenderung mengutamakan sistem swalayan, di mana pelanggan dapat memilih barang yang diinginkan dan membawanya ke kasir untuk melakukan pembayaran.
- (4) Jam Operasional: Minimarket seringkali memiliki jam operasional yang

lebih panjang dibandingkan toko tradisional.

(5) Lokasi: Minimarket biasanya terletak di lokasi yang strategis, seperti di

¹²⁷ A. T. Wijaya, "Karakteristik Minimarket dan Peranannya dalam Ritel Modern," *Jurnal Ekonomi Ritel*, 2021, 12(2), 85-95.

area perumahan, pusat keramaian, atau di jalan-jalan besar.

(6) Harga yang Terjangkau: Harga barang di minimarket biasanya bersaing dengan harga yang ada di toko-toko tradisional, dengan sedikit perbedaan harga tergantung pada jenis produk dan merek yang dijual.

(7) Layanan dan Fasilitas: Minimarket umumnya menyediakan layanan cepat dan efisien, dengan fasilitas seperti pembayaran menggunakan kartu kredit atau debit, serta penyediaan layanan tambahan seperti layanan pengiriman barang dalam beberapa kasus.

7) Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada minimarket sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menarik bagi pelanggan serta meningkatkan penjualan. Pencahayaan yang tepat tidak hanya memudahkan pelanggan dalam melihat produk tetapi juga memberikan suasana yang menyenangkan. Berikut adalah beberapa aspek penting terkait sistem pencahayaan pada minimarket:¹²⁸

- a) Pencahayaan Umum (*Ambient Lighting*): Pencahayaan umum memberikan pencahayaan dasar di seluruh area minimarket. Biasanya, jenis lampu ini memiliki intensitas yang cukup untuk menerangi seluruh ruangan tanpa menimbulkan bayangan yang mengganggu.
- b) Pencahayaan Fokus (*Accent Lighting*): Pencahayaan fokus digunakan untuk menarik perhatian pada area atau produk tertentu, seperti rak barang tertentu atau promosi.
- c) Pencahayaan untuk Kenyamanan Pelanggan: Minimarket sering kali menggunakan pencahayaan yang tidak terlalu terang atau terlalu redup untuk menjaga kenyamanan pelanggan selama berbelanja.
- d) Pencahayaan Tanda dan Branding: Pencahayaan yang tepat juga

digunakan untuk menyoroti tanda atau logo minimarket.

- e) Efisiensi Energi: Mengingat pentingnya penghematan energi, banyak

¹²⁸ Zhao, Y., & Xu, X. (2016). "Lighting design strategies for retail spaces: A study on the effect of lighting on consumer behavior in minimarkets". *Journal of Retail and Consumer Services*, 29, 1-7.
minimarket sekarang menggunakan lampu LED yang hemat energi.

8) Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada minimarket sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pelanggan dan karyawan. Pengaturan udara yang baik dapat memengaruhi kenyamanan belanja, produktivitas, dan daya tarik visual di dalam toko. Beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam sistem penghawaan minimarket antara lain:¹²⁹

- a) Ventilasi Alami dan Buatan: Minimarket harus memiliki ventilasi yang baik untuk menjaga sirkulasi udara. Ventilasi alami, seperti jendela atau ventilasi atap, dapat digunakan untuk memungkinkan udara segar masuk, terutama di area yang tidak memiliki AC.
- b) Penggunaan Sistem AC: Di banyak minimarket, sistem pendingin udara (AC) digunakan untuk memastikan suhu tetap sejuk, terutama di daerah yang sering terpapar sinar matahari langsung. Sistem AC yang tepat dapat mengontrol suhu dan kelembapan, menjaga kenyamanan bagi pelanggan selama berbelanja.
- c) Sistem Ventilasi yang Terintegrasi dengan Pendinginan: Sistem ventilasi yang menggabungkan fungsi pemanasan, ventilasi, dan pendinginan sering disebut dengan sistem HVAC (*Heating, Ventilation, and Air Conditioning*). Dengan sistem ini, minimarket dapat mengatur suhu dan aliran udara dengan lebih efisien.
- d) Sirkulasi Udara di Area Terlarang: Minimarket juga harus menjaga sirkulasi udara di area yang sering digunakan untuk penyimpanan barang, seperti gudang atau ruang penyimpanan makanan yang sensitif terhadap suhu.
- e) Penyaringan Udara: Untuk menjaga kualitas udara yang baik, beberapa minimarket juga menggunakan sistem penyaringan udara, terutama di

area yang memiliki banyak debu atau polusi.

9) Sistem Operasional

¹²⁹ Designing Effective HVAC Systems for Retail Stores", Retail Design Institute Journal.

Sistem operasional pada minimarket merujuk pada serangkaian prosedur dan pengelolaan yang dilakukan untuk menjalankan toko agar berfungsi secara efisien dan efektif. Sistem ini meliputi berbagai aspek, dari pengelolaan produk, pelayanan pelanggan, hingga pengaturan keuangan. Berikut adalah beberapa komponen utama dari sistem operasional minimarket:¹³⁰

- a) Manajemen Persediaan: Minimarket harus memiliki sistem pengelolaan persediaan yang baik untuk memastikan produk tersedia sesuai permintaan pelanggan. Sistem manajemen persediaan yang efisien dapat membantu meminimalkan kekurangan atau kelebihan stok, serta memantau perputaran barang agar produk tidak kedaluwarsa.
- b) Pelayanan Pelanggan: Sistem pelayanan pelanggan di minimarket sangat penting untuk memastikan pengalaman belanja yang menyenangkan. Minimarket harus memiliki prosedur yang jelas untuk melayani pelanggan, mulai dari menyapa pelanggan, membantu mencari barang, hingga proses pembayaran yang cepat dan efisien.
- c) Manajemen Keuangan: Minimarket juga membutuhkan sistem untuk mengelola keuangan, termasuk pengeluaran untuk pembelian barang, biaya operasional, serta pemasukan dari penjualan.
- d) Sistem Teknologi: Di era modern, banyak minimarket yang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah operasi sehari-hari. Sistem kasir otomatis (POS) adalah salah satu contoh teknologi yang banyak digunakan untuk mempercepat proses transaksi dan memantau penjualan secara real-time.
- e) Pengelolaan Sumber Daya Manusia: Sistem operasional minimarket juga mencakup manajemen SDM yang efisien. Mulai dari perekrutan staf,

pelatihan karyawan, hingga penjadwalan kerja.

f) Keamanan dan Kebersihan: Sistem operasional minimarket juga

¹³⁰ Gandini, A. (2015). "The rise of coworking spaces: A literature review". *Journal of Urban Studies*.

mencakup prosedur untuk menjaga keamanan toko dan kebersihan area berbelanja. Sistem pengawasan keamanan dengan kamera CCTV.

10) Jam Operasional

Jam operasional pada minimarket merujuk pada jam buka dan tutup yang diterapkan untuk melayani pelanggan. Sistem jam operasional ini sangat penting dalam menjalankan bisnis agar bisa memastikan kelancaran operasional dan memenuhi kebutuhan konsumen. Jam operasional yang tepat harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti lokasi, permintaan pelanggan, dan jenis produk yang dijual. Secara umum, minimarket memiliki jam operasional yang lebih panjang dibandingkan dengan toko tradisional. Jenis Jam Operasional pada Minimarket:¹³¹

- a) Jam Operasional Harian: Minimarket umumnya beroperasi setiap hari dengan jam buka yang bervariasi tergantung pada kebijakan manajer dan lokasi toko. Di daerah perkotaan, minimarket sering dibuka mulai pukul 7 pagi hingga 10 malam atau bahkan 24 jam sehari.
- b) Jam Operasional 24 Jam: Banyak minimarket yang mengadopsi jam operasional 24 jam untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang membutuhkan akses produk kapan saja. Ini sering ditemukan pada minimarket yang berlokasi di area yang ramai atau strategis, seperti dekat rumah sakit, stasiun, atau kawasan wisata.
- c) Jam Operasional pada Hari Libur: Minimarket biasanya tetap buka pada hari libur, namun ada beberapa kebijakan yang dapat mengatur jam operasional yang lebih pendek pada hari-hari tersebut.
- d) Jam Operasional pada Malam Hari: Minimarket yang buka sepanjang malam atau sampai larut malam menyediakan kenyamanan bagi konsumen yang membutuhkan kebutuhan pokok setelah jam normal.

Faktor yang Mempengaruhi Jam Operasional Minimarket:

- a) Lokasi: Minimarket yang terletak di area sibuk atau dekat dengan fasilitas umum seperti terminal atau pusat perbelanjaan, umumnya

¹³¹ Kojo, I., & Nenonen, S. (2017). "Evolution of coworking spaces: Drivers and directions". *Corporate Real Estate Journal*, 6(4), 24-38.

memiliki jam operasional yang lebih panjang.

- b) Jenis Layanan: Minimarket dengan layanan 24 jam atau layanan khusus seperti pengantaran barang, sering kali memiliki jam operasional yang lebih fleksibel untuk melayani kebutuhan pelanggan.
- c) Kebijakan Perusahaan: Setiap minimarket atau jaringan minimarket memiliki kebijakan terkait jam operasional yang disesuaikan dengan tujuan bisnis dan permintaan pasar.¹³²

f. *Co-working Room*

1) Pengertian

Coworking room atau ruang kerja bersama adalah ruang yang dirancang untuk memberikan fasilitas kerja kepada individu atau kelompok dengan berbagi lingkungan yang fleksibel dan kolaboratif. *Coworking room* biasanya digunakan oleh pekerja lepas, pengusaha, startup, atau perusahaan kecil yang tidak memiliki kantor permanen. Ruangan ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti meja kerja, internet berkecepatan tinggi, ruang rapat, area santai, dan bahkan fasilitas pendukung lainnya seperti pantry atau kafe.¹³³

Karakteristik utama dari *coworking room* adalah fleksibilitas penggunaan dan fokus pada kolaborasi. Para pengguna *coworking room* memiliki akses ke ruang kerja yang terorganisir tanpa perlu menanggung biaya tinggi untuk menyewa ruang kantor tradisional. Keunggulan Coworking Room :¹³⁴

- a) Fleksibilitas: Pengguna dapat menyewa ruang kerja untuk waktu tertentu, mulai dari per jam, harian, hingga bulanan.
- b) Kolaborasi: Ruangan ini memungkinkan individu dari berbagai latar belakang atau industri untuk bertemu, berbagi ide, dan membangun jaringan profesional.

¹³² A. S. Pratama, "Pengaruh Standarisasi Jam Operasional Terhadap Kinerja Minimarket," *Jurnal*

Manajemen Ritel, 2021, 16(1), 45-58.

¹³³ Spinuzzi, C. (2012). "Working Alone Together: Coworking as Emergent Collaborative Activity". *Journal of Business and Technical Communication*.

¹³⁴Andriessen, J.H. (2011). "Knowledge Work Spaces: Designing for Collaboration and Innovation". *Routledge*.

- c) Efisiensi Biaya: Biaya operasional seperti listrik, internet, dan perawatan ruang dibagi di antara pengguna, sehingga lebih hemat dibandingkan menyewa ruang kantor pribadi.
 - d) Desain Ergonomis dan Inspiratif: *Coworking room* sering dirancang dengan fokus pada kenyamanan dan estetika untuk meningkatkan produktivitas.
- 2) Standarisasi

Co-working space mempunyai standar ruang yang dapat memwadhahi untuk kegiatan utama, adanya kebutuhan fisik interior yang dapat membuat nyaman pengguna terkait dengan pencahayaan, penghawaan, suasana, suhu, furniture, dan kenyamanan ergonomi. Di samping itu, area *co-working space* dilengkapi seringkali dengan berbagai fasilitas penunjang lain sehingga tidak sepenuhnya biaya operasional dibebankan pada biaya sewa pengunjung. Standar aktivitas dibagi menjadi beberapa golongan seperti aktivitas perorangan, kolektif, kelompok dan sosial. Tidak kalah pentingnya kebutuhan psikologis pengguna menjadi kebutuhan yang vital seperti interaksi, stimulai, privasi, keamanan, dll. Fasilitas yang menjadi keperluan bagi para penggiat startup khususnya dalam bidang kreatif dapat dikategorikan berdasarkan tipe areanya, antara lain :¹³⁵

No	Kategori	Kebutuhan	Fasilitas
1	Area Utama	1. Area kerja individu 2. Area kerja grup (saling kenal) 3. Area kerja bersama (tidak saling kenal)	Area <i>co-working space</i>
2	Area Penunjang	Area komersil, area bersosialisasi, area <i>sport</i>	Restoran, café, toko, fasilitas kesehatan, ruang diskusi, area santai, perpustakaan, auditorium, ruang arsip/ penitipan.
3	Area Servis	Area staff, gudang	Area kantor, janitor, toilet/ kamar mandi, reseptionis., pantry

Gambar 2.2 Fasilitas Startup

Sumber: (Bilandzic & Foth, 2013; Brooke et al., 2014; Ergin, 2013; Russo & Barnhill, n.d.)

¹³⁵ Deskmag. (2021). "Coworking Spaces Impact Report." *Global Coworking Survey*.

3) Klasifikasi

Dengan perkembangan yang masif dari *coworking space* dan bentuk dari model bisnis yang berbeda mulai bermunculan, *coworking space* dibagi menjadi lima klasifikasi utama yaitu, *midsize and big community coworking space*, *small community coworking space*, *corporate powered coworking space*, *university related coworking space*, dan *popup coworking space*. Kelima klasifikasi tersebut, tidak hanya memiliki perbedaan dalam ukuran saja tetapi juga dalam industri dan jenis operatornya. Berikut ini klasifikasi utama pada *coworking space*.¹³⁶

a) *Midsize and Big Community*

Coworking Space Kategori ini, umumnya memberikan layanan dan ruang untuk 40 (empat puluh) *coworker*. Pada kategori ini, didefinisikan berdasarkan jumlah atau kapasitas ruang kerjanya, bukan dari sebuah perusahaan atau industri khusus.

Pada dasarnya pengguna pada *coworking space* dibagi kedalam dua jenis tipe penggunaan antara lain yaitu :¹³⁷

a) Pengguna Tetap

Pengguna tetap merupakan para pengelola yang bertugas mengelola *coworking space* itu sendiri. Secara khusus belum terdapat peraturan baku dalam pengkategorian jenis – jenis pengguna tetap yang harus ada dalam *coworking space*. Namun hal tersebut dapat didekati melalui tinjauan pengguna tetap dari objek-objek sejenis.

Pengguna tidak tetap merupakan pengguna yang beraktivitas pada *coworking space* dalam jangka waktu yang tidak ditentukan. Pengguna tidak tetap merupakan anggota dari *coworking space* itu sendiri.

Fasilitas yang ada pada *coworking space* sebagai berikut.¹³⁸

¹³⁷ D. R. Surya, "Pembagian Tipe Penggunaan dalam Coworking Space," *Jurnal Riset Ruang Kerja*, 2022, 8(1), 30-42.

¹³⁸ A. W. Purnama, "Jenis-Jenis Fasilitas dalam Coworking Space dan Penggunaannya," *Jurnal Manajemen Ruang Kerja*, 2023, 15(2), 55-67.

- 1) Wifi, dalam bekerja fasilitas wifi merupakan salah satu fasilitas yang penting khususnya untuk para lone eagles yang bekerja secara teleworking.
- 2) *Desk*, fasilitas yang digunakan untuk bekerja dan sekaligus menginterpretasikan keanggotaan yang berbeda – beda.
- 3) *Lounge*, sebagai fungsi tempat komunitas, lounge merupakan alternatif tempat untuk relaksasi, bekerja dan pertemuan informal.
- 4) *Meeting Room*, fasilitas yang memiliki peran ganda yaitu untuk kepentingan pertemuan formal dan untuk menampilkan citra profesional.
- 5) *Kitchen*, pada *coworking space* umumnya fasilitas dapur lebih disukai dibandingkan dengan kantin biasa, dapur juga sebagai tempat pertemuan informal.
- 6) *Furniture as Mediator*, dalam konteks *open office* prabot digunakan sebagai pembatas spasial.
- 7) *Printer*, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencetak laporan pekerjaan.
- 8) *Reception*, fasilitas yang disediakan untuk *coworking space* yang menjadi bagian dari institusi atau brand yang besar.
- 9) *Table Tennis*, dalam *coworking space* pada umumnya terdapat area game untuk rekreasi.

4) Sistem Pelayanan

Coworking spaces menyediakan berbagai layanan yang diatur berdasarkan standar tertentu untuk memenuhi kebutuhan profesional dari berbagai latar belakang. Berikut adalah beberapa sistem pelayanan yang umum disediakan:¹³⁹

- a) Koneksi Internet Cepat: Layanan Wi-Fi dengan kecepatan tinggi dan stabil.

¹³⁹ S. F. Wijaya, "Sistem Pelayanan dalam Coworking Space dan Dampaknya terhadap Produktivitas," *Jurnal Riset Manajemen Bisnis*, 2022, 11(3), 134-145.

- b) Peralatan Kantor: Printer, scanner, mesin fotokopi, dan alat tulis kantor.
- c) Ruang Rapat: Dilengkapi dengan proyektor, layar presentasi, papan tulis, dan fasilitas telekonferensi.
- d) Resepsionis: Untuk menerima tamu, surat, dan dokumen.
- e) Keamanan: Dengan CCTV, akses kartu, dan penjaga keamanan.
- f) *Networking Events*: Acara untuk memperluas jejaring profesional.
- g) Workshop dan Seminar: Pelatihan yang diselenggarakan oleh komunitas atau pihak ketiga. Kolaborasi Komunitas: Fasilitas untuk bertemu dan berbagi ide dengan sesama pengguna.
- h) *Virtual Meeting Tools*: Fasilitas konferensi video lengkap dengan kamera dan mikrofon.
- i) *Cloud Access*: Akses ke perangkat lunak atau platform kolaborasi digital.

Selain itu sistem pelayanan pada *co-working space* dapat mencakup:¹⁴⁰

- a) Penanganan keluhan: Pengelola *coworking space* dapat menggunakan fitur yang secara otomatis menampung keluhan dan melacak proses penyelesaiannya.
- b) Sistem pemesanan ruangan: Pengelola dapat menyediakan sistem pemesanan ruangan berbasis website.
- c) Pendaftaran membership: Pengelola dapat menyediakan sistem pendaftaran membership.
- d) Pengajuan partnership: Pengelola dapat menyediakan sistem pengajuan partnership.
- e) Informasi ketersediaan ruangan: Pengelola dapat menyediakan sistem informasi ketersediaan ruangan.

5) Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada *coworking space* sangat penting karena tidak hanya

¹⁴⁰ S. F. Wijaya, "Sistem Pelayanan dalam Coworking Space dan Dampaknya terhadap Produktivitas," *Jurnal Riset Manajemen Bisnis*, 2022, 11(3), 134-145.

memengaruhi kenyamanan fisik, tetapi juga berdampak pada produktivitas, kesehatan mental, dan kesejahteraan penggunanya. Dengan pencahayaan yang dirancang dengan baik, *coworking space* dapat menciptakan lingkungan yang mendukung konsentrasi, kolaborasi, dan keseimbangan antara pekerjaan dan istirahat. Pencahayaan yang baik juga memperhitungkan faktor-faktor seperti efisiensi energi dan fleksibilitas, yang penting bagi pengelola dan pengguna *coworking space*. Berikut adalah pedoman yang dapat digunakan berdasarkan standar umum pencahayaan

interior:

a) Tingkat Pencahayaan (*Illuminance*)

- (1) Standar Umum: Mengacu pada standar seperti SNI 6197:2011 atau rekomendasi dari International Commission on Illumination (CIE).
- (2) Tingkat Ideal untuk Coworking Space:
 - (a) Area kerja (meja kerja): 300–500 lux
 - (b) Area umum (lounge atau diskusi): 100–300 lux
 - (c) Area khusus (seperti ruang rapat): 500–700 lux
 - (d) Area santai atau rekreasi: 100–150 lux

b) Temperatur Warna (*Color Temperature*)

- (1) Cahaya putih netral (4000–5000K) untuk area kerja untuk menjaga fokus dan produktivitas.
- (2) Cahaya hangat (2700–3500K) untuk area santai agar menciptakan suasana yang nyaman.
- (3) Hindari pencahayaan dengan temperatur warna terlalu dingin (6000K ke atas), yang bisa terasa tidak nyaman.

b) Indeks Rendering Warna (*Color Rendering Index, CRI*)

Standar: CRI minimal 80 untuk memastikan warna terlihat alami dan jelas, terutama jika coworking space digunakan untuk pekerjaan kreatif seperti desain atau fotografi.

c) Minimalkan Silau (*Glare*)

- (1) Gunakan lampu dengan diffuser atau desain anti-silau.
- (2) Pastikan sumber cahaya tidak langsung mengenai mata pengguna.

e) Pencahayaan Alami

- (1) Cahaya alami harus dimanfaatkan sebanyak mungkin, tetapi harus dilengkapi dengan tirai atau layar untuk menghindari silau langsung.
- (2) Rasio pencahayaan alami terhadap buatan di area kerja: sekitar 1:3.

f) Efisiensi Energi

- (1) Gunakan lampu LED hemat energi untuk mengurangi biaya operasional.
- (2) Instalasi sensor cahaya atau sensor gerak untuk mengoptimalkan penggunaan energi, terutama di area yang jarang digunakan.

g) Fleksibilitas

Pastikan sistem pencahayaan fleksibel untuk mendukung berbagai aktivitas:

- (1) Dimmer untuk menyesuaikan intensitas cahaya.
- (2) Lampu meja portabel untuk kebutuhan individu.

h) Pengukuran dan Pemeliharaan

- (1) Rutin mengukur tingkat pencahayaan dengan lux meter untuk memastikan kesesuaian standar.
- (2) Ganti lampu yang mulai redup atau berkedip untuk menjaga kualitas pencahayaan.¹⁴¹

Berikut adalah klasifikasi jenis pencahayaan yang digunakan pada coworking space, termasuk rekomendasi jenis lampu dan ukuran watt yang sesuai:

¹⁴¹ A. R. Mahendra, "Pentingnya Sistem Pencahayaan yang Efektif pada Coworking Space," *Jurnal Desain Interior*, 2023, 17(4), 89-101.

1) Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

- b) Deskripsi: Memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber utama.
- c) Sumber Lampu: Tidak memerlukan lampu tambahan, tetapi dilengkapi elemen seperti:

- (1) Jendela kaca besar.
- (2) Skylight.
- (3) Kaca reflektif atau film untuk mengurangi panas dan silau.

2) Pencahayaan Umum (*Ambient Lighting*)

Tujuan: Memberikan pencahayaan merata di seluruh ruang kerja.
Berikut beberapa jenis Lampu:

- a) Lampu LED Panel atau Downlight:
 - (1) Watt: 12–24 watt (per unit, tergantung ketinggian plafon dan luas ruangan).
 - (2) Temperatur Warna: 4000–5000K (putih netral).
- b) Lampu Gantung:
 - (1) Watt: 15–30 watt per unit, tergantung desain dan kebutuhan.
 - (2) Temperatur Warna: 4000K.

1) Pencahayaan Tugas (*Task Lighting*)

Tujuan: Memberikan pencahayaan fokus untuk aktivitas spesifik seperti mengetik, membaca, atau menggambar. Rekomendasi Lampu:

- (a) Lampu Meja LED:
 - (a) Watt: 5–10 watt (lampu hemat energi).

(b) Temperatur Warna: 4000K–5000K untuk fokus, atau 3000K untuk kenyamanan.

(b) Lampu Track (Adjustable Spot):

(a) Watt: 7–15 watt per unit.

(b) Temperatur Warna: 4000K.

2) Pencahayaan Aksent (*Accent Lighting*)

Tujuan: Menyoroti elemen desain interior seperti dinding dekoratif, karya seni, atau tanaman. Rekomendasi Lampu:

(a) Spotlight LED:

(1) Watt: 5–10 watt per unit.

(2) Temperatur Warna: 3000–4000K (tergantung suasana yang ingin diciptakan).

(b) Strip LED:

(1) Watt: 4–7 watt per meter.

(2) Temperatur Warna: 3000–4000K.

3) Pencahayaan Dekoratif (*Decorative Lighting*)

Tujuan: Menambah daya tarik estetis dan menciptakan atmosfer. Rekomendasi Lampu:

(a) Lampu Gantung Artistik:

(1) Watt: 15–40 watt (tergantung desain).

(2) Temperatur Warna: 2700–3500K (cahaya hangat).

(b) Lampu Dinding:

(1) Watt: 7–15 watt.

(2) Temperatur Warna: 2700–3500K.

4) Pencahayaan Adaptif (*Adaptive Lighting*)

Tujuan: Memungkinkan pengguna menyesuaikan intensitas dan warna pencahayaan sesuai kebutuhan. Rekomendasi Lampu:

(a) Lampu Pintar (Smart LED):

(1) Watt: 10–20 watt per unit.

(2) Temperatur Warna: Dapat diatur (2700–6500K).

(b) Sistem Dimmer:

(1) Mendukung fleksibilitas pencahayaan dengan menyesuaikan watt secara dinamis.

5) Pencahayaan Fungsional Khusus (*Specialized Functional Lighting*)

Contoh aplikasi:

(a) Ruang rapat: Lampu plafon LED panel besar.

(1) Watt: 24–40 watt (per unit, tergantung luas ruangan).

(2) Temperatur Warna: 4000–5000K.

(b) Studio kreatif: Lampu LED dengan CRI tinggi (≥ 90).

(1) Watt: 12–20 watt.

(2) Temperatur Warna: 5000–5500K untuk warna yang akurat.

6) Sistem Penghawaan

Standarisasi penghawaan pada coworking space bertujuan untuk menciptakan lingkungan kerja yang nyaman, sehat, dan produktif. Penghawaan yang baik dapat dicapai melalui perpaduan antara ventilasi alami, ventilasi mekanis, dan sistem tata udara. Berikut adalah panduan standarisasi penghawaan pada coworking space:¹⁴²

a) Ventilasi Alami

(1) Prinsip Dasar:

Menggunakan udara segar dari luar untuk menjaga kualitas udara dalam ruangan. Standar: Luas bukaan ventilasi (jendela, pintu, lubang angin) minimal 5-10% dari luas lantai ruangan (SNI 03-6572-2001). Ventilasi silang (*cross ventilation*) harus diterapkan untuk memastikan sirkulasi udara merata. Rekomendasi: Gunakan jendela dengan desain buka-tutup untuk mengatur aliran udara.

b) Ventilasi Mekanis

(1) Prinsip Dasar:

Menggunakan alat mekanis untuk memastikan sirkulasi udara di ruang yang kurang ventilasi alami.

¹⁴² S. P. Utama, "Pengaruh Sistem Penghawaan terhadap Kenyamanan Kerja di Coworking Space," *Jurnal Teknik Lingkungan*, 2023, 14(2), 78-90.

(2) Komponen:

(a) *Exhaust Fan*: Mengeluarkan udara pengap dari dalam ruangan.

Kapasitas: 10–15 kali pergantian udara per jam (Air Changes per Hour, ACH).

(b) *Supply Fan*: Memasukkan udara segar ke dalam ruangan.

Kapasitas: 10–15 ACH.

(3) Rekomendasi: Pasang exhaust fan di area tertutup seperti toilet atau pantry, Gunakan air curtain di pintu utama untuk meminimalkan debu dan polusi masuk.

c) Sistem Tata Udara (Air Conditioning and Mechanical Ventilation, ACVM)

(1) Prinsip Dasar:

Mengatur suhu, kelembapan, dan kualitas udara secara terintegrasi.

(2) Standar:

(a) Suhu ideal: **22–26°C** (SNI 03-6572-2001).

(b) Kelembapan udara: **40–60% RH** (Relative Humidity).

(c) Tingkat pergantian udara: Minimal **8 ACH**.

(3) **Komponen:**

- (a) AC Split atau Central AC: Kapasitas: 1 PK (Paardekracht) untuk setiap 10–15 m² ruangan.
 - (b) HEPA Filter atau Carbon Filter: Untuk menjaga kualitas udara dari polusi dan alergen.
 - (c) Humidifier atau Dehumidifier: Untuk menjaga kelembapan udara ideal
- d) Kualitas Udara dalam Ruangan (Indoor Air Quality, IAQ)
 - (1) Parameter yang Harus Diperhatikan:
 - a) Kadar CO₂: Tidak boleh lebih dari 1000 ppm (parts per million).
 - b) Kadar PM_{2.5}: Tidak boleh lebih dari 12 µg/m³ (mengacu pada standar WHO).
 - c) Tingkat kebisingan: Tidak lebih dari 40–50 dB untuk kenyamanan pengguna.
 - (2) Rekomendasi: Gunakan air purifier dengan kapasitas sesuai luas ruangan, Pasang sensor kualitas udara untuk memantau parameter secara real-time.
- e) Zonasi Ruangan

Pastikan setiap zona di coworking space memiliki penghawaan yang memadai:

 - (1) Ruang kerja utama: Sirkulasi udara harus konstan dengan suhu stabil.
 - (2) Ruang rapat: Ventilasi mekanis tambahan jika ruangan tertutup rapat.
 - (3) Area santai: Ventilasi alami lebih diutamakan untuk suasana santai.
- f) Hemat Energi
 - (1) Gunakan perangkat hemat energi seperti AC inverter dan exhaust fan efisien.
 - (2) Pasang sensor gerak untuk mengontrol operasional ventilasi mekanis di area tertentu.

g) Pemeliharaan dan Inspeksi

- (1) Bersihkan filter AC dan exhaust fan setiap 1–3 bulan.
- (2) Periksa dan bersihkan ventilasi alami untuk mencegah penyumbatan.
- (3) Jadwalkan inspeksi berkala pada sistem tata udara untuk memastikan kinerjanya optimal.

7) Sistem Operasional

Sistem operasional pada *coworking space* dirancang untuk memastikan *coworking space* berjalan lancar, efisien, dan memberikan pengalaman positif bagi para pengguna. Sistem ini mencakup aspek manajemen fasilitas, pelayanan pelanggan, teknologi, serta kebijakan operasional. Berikut adalah elemen-elemen utama sistem operasional:¹⁴³

1. Manajemen Fasilitas

a. Pengelolaan Ruang

- 1) Penjadwalan penggunaan ruang seperti meja kerja, ruang rapat, dan area event menggunakan aplikasi atau sistem reservasi online.
- 2) Fleksibilitas dalam menyediakan opsi: *hot desk*, *dedicated desk*, dan kantor privat.
- 3) Pemeliharaan kebersihan secara rutin, termasuk pembersihan meja kerja, dapur, dan toilet.

b. Keamanan

- 1) Sistem kontrol akses menggunakan kartu akses, kode PIN, atau biometrik.
- 2) CCTV di area publik untuk memantau keamanan tanpa mengganggu privasi.
- 3) Petugas keamanan yang berjaga selama jam operasional (atau 24 jam jika *coworking space* beroperasi nonstop).

c. Pengelolaan Perlengkapan

- 1) Penyediaan alat tulis, printer, scanner, proyektor, dan kebutuhan kerja lainnya.
- 2) Proses pengecekan dan pemeliharaan perlengkapan secara berkala.

2. Layanan Pelanggan

¹⁴³ D. F. Surya, "Manajemen Operasional pada Coworking Space untuk Meningkatkan Produktivitas," *Jurnal Manajemen Bisnis*, 2022, 13(1), 56-67.

a. Resepsionis dan Dukungan

- 1) Resepsionis untuk membantu registrasi, memberikan informasi, dan menangani kebutuhan pengguna.
- 2) Sistem *helpdesk* (*offline/online*) untuk menangani keluhan atau pertanyaan pelanggan.

b. Layanan Tambahan

- 1) Penyediaan *pantry* dengan kopi, teh, atau makanan ringan.
- 2) Penyewaan *locker* untuk barang pribadi pengguna.
- 3) Penawaran program *community building*, seperti workshop atau acara networking.

3. Teknologi

- 1) Wi-Fi berkecepatan tinggi di seluruh area dengan backup koneksi internet (misalnya, dua ISP berbeda).
- 2) Sistem keamanan jaringan (*firewall*) untuk melindungi data pengguna.

b. Sistem Reservasi

- 1) Aplikasi atau platform online untuk pemesanan meja kerja, ruang rapat, atau fasilitas lainnya.
- 2) Sistem yang mendukung pembayaran online untuk mempermudah transaksi.

c. Otomasi Operasional

- 1) Sensor otomatis untuk pencahayaan dan penghawaan guna efisiensi energi.
- 2) Sistem manajemen keanggotaan (*member management*) untuk melacak penggunaan fasilitas dan keanggotaan.

4. Kebijakan Operasional

a. Jam Operasional

- 1) Standar: 08.00–20.00.
- 2) Opsional: 24/7 bagi coworking space dengan sistem akses mandiri.

g. UMKM Area

1) Pengertian

UMKM area adalah sebuah fasilitas atau lembaga yang berfungsi sebagai pusat layanan dan pendampingan bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Fasilitas ini biasanya didirikan oleh pemerintah, swasta, atau lembaga non-pemerintah dengan tujuan utama untuk mendukung pengembangan dan pemberdayaan sektor UMKM. Sebagai bagian penting dari perekonomian, UMKM Area berperan dalam memberikan berbagai layanan strategis yang membantu pelaku UMKM meningkatkan daya saing dan keberlanjutan bisnis mereka.

Selain itu, UMKM Area juga menjadi wadah untuk memfasilitasi akses terhadap pembiayaan dan pasar. Banyak pelaku UMKM yang menghadapi kendala dalam mendapatkan modal usaha atau menembus pasar yang lebih luas.

Secara keseluruhan, UMKM Center merupakan salah satu upaya strategis untuk mendorong pertumbuhan sektor UMKM yang lebih inklusif dan berkelanjutan. Dengan dukungan yang komprehensif dari UMKM area, diharapkan pelaku UMKM dapat berkembang menjadi pelaku usaha yang lebih mandiri, kompetitif, dan mampu memberikan

kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian lokal maupun nasional.¹⁴⁴

2) Standarisasi

Direktur Jenderal Perlindungan Konsumen dan Tertib Niaga (PKTN) Kementerian Perdagangan Veri Anggrijono, menilai standarisasi

¹⁴⁴ P. S. Nugroho, "Pengembangan UMKM Area untuk Meningkatkan Daya Saing Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah," *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Indonesia*, 2023, 18(2), 102-114.

dan sertifikasi akan meningkatkan daya saing produk UMKM agar dapat masuk menjadi bagian dari rantai perdagangan global.

Standarisasi dan Sertifikasi ada beberapa jenis, yakni : ¹⁴⁵

1. Bersifat Wajib (*Primer*)

Standarisasi dan Sertifikasi yang harus dimiliki usaha, berupa perizinan maupun regulasi yang diberikan oleh pemerintah. Misal: Izin edar BPOM dan lain sebagainya.

2. Bersifat Umum (Sekunder)

Standarisasi dan Sertifikasi yang tidak wajib namun dibutuhkan atau dituntut oleh pasar-pasar. Misal : Halal dan lain sebagainya.

3. Bersifat Khusus (Tersier)

Standarisasi dan Sertifikasi yang diminati oleh segmen pasar. Contoh : Eco-Friendly dan lain sebagainya.

Kita tau bahwa semakin hari, pelanggan semakin cerdas dikarenakan dapat mengetahui apakah sudah ada sertifikasi produk atau belum. Sehingga selalu pelaku UMKM harus mampu dan aktif untuk mencari informasi mengenai sertifikasi apa yang diperlukan oleh produk atau usahanya.

3) Klasifikasi

UMKM Center dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi, penyelenggara, dan lingkup layanannya. Berikut adalah klasifikasi UMKM Center yang sering dijumpai:

a. Berdasarkan Fungsi

(1) UMKM Center sebagai Pusat Layanan Usaha Terpadu (PLUT)

Menyediakan layanan konsultasi, pelatihan, dan pendampingan

¹⁴⁵ R. M. Sutrisno, "Peran Standarisasi dalam Pengembangan UMKM Area di Indonesia," *Jurnal Pengembangan Ekonomi*, 2022, 14(1), 50-61.

usaha. Fokus pada pengembangan kapasitas pelaku UMKM di berbagai aspek bisnis.

(2) UMKM Center sebagai Pusat Promosi dan Pemasaran

Berfungsi untuk memfasilitasi UMKM dalam mempromosikan dan memasarkan produk.

(3) UMKM Center sebagai Pusat Informasi

Menyediakan data, informasi pasar, regulasi, dan peluang usaha bagi pelaku UMKM. Berperan sebagai pusat referensi untuk kebijakan dan inovasi sektor UMKM.

(4) UMKM Center sebagai Pusat Inovasi dan Teknologi

Memfokuskan diri pada peningkatan daya saing melalui penerapan teknologi.¹⁴⁶

b. Berdasarkan Penyelenggara

(1) UMKM Center yang Dikelola Pemerintah

Biasanya difasilitasi oleh Kementerian Koperasi dan UKM atau pemerintah daerah. Fokus pada program pemberdayaan yang bersubsidi atau gratis.

(2) UMKM Center yang Dikelola Swasta

Didirikan oleh perusahaan atau institusi swasta sebagai bagian dari tanggung jawab sosial (CSR) atau strategi bisnis.

(3) UMKM Center yang Dikelola Komunitas atau Lembaga Non-Pemerintah (NGO)

Berbasis komunitas atau dikelola oleh organisasi sosial untuk mendukung pemberdayaan masyarakat. Fokus pada sektor tertentu, seperti UMKM berbasis lingkungan atau perempuan.

(5) UMKM Center Berbasis Kemitraan

¹⁴⁶ R. M. Sutrisno, "Peran Standarisasi dalam Pengembangan UMKM Area di Indonesia," *Jurnal Pengembangan Ekonomi*, 2022, 14(1), 50-61.

Kerjasama antara pemerintah, swasta, dan komunitas untuk mendirikan dan mengelola fasilitas bersama.

c. Berdasarkan Lingkup Layanan

(1) UMKM Center Regional

Melayani pelaku UMKM di tingkat kabupaten, kota, atau provinsi. Fokus pada kebutuhan lokal, seperti pelatihan, konsultasi, dan akses pasar regional.

(2) UMKM Center Nasional

Berperan sebagai penghubung antara pelaku UMKM dengan pasar nasional atau program pemerintah pusat. Biasanya memiliki cakupan layanan yang lebih luas, termasuk koordinasi antarprovinsi.

c. UMKM Center Internasional

Mendukung UMKM dalam ekspor produk dan pengembangan jaringan bisnis global.

d. Berdasarkan Bentuk Fasilitas

(1) UMKM Center Fisik

Memiliki gedung atau lokasi tetap untuk operasional dan layanan langsung kepada pelaku UMKM.

(2) UMKM Center Digital

Berbasis online, menyediakan layanan melalui aplikasi, situs web, atau platform digital. Fokus pada efisiensi dan aksesibilitas, terutama bagi UMKM di daerah terpencil.¹⁴⁷

¹⁴⁷ R. M. Sutrisno, "Peran Standarisasi dalam Pengembangan UMKM Area di Indonesia," *Jurnal Pengembangan Ekonomi*, 2022, 14(1), 50-61.

4) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan di *food court area* dapat bervariasi tergantung pada pengelolaan dan konsep yang diterapkan. Berikut adalah beberapa jenis sistem pelayanan yang umum ditemukan di *food court*:¹⁴⁸

a) *Self-Service* (Layanan Mandiri)

Pengunjung langsung memesan dan mengambil makanan sendiri di setiap gerai. Setelah itu, mereka membawa makanan ke meja pilihan mereka.

b) *Counter Service*

Pengunjung memesan makanan di konter gerai, membayar, lalu menerima nomor pesanan. Makanan diantarkan ke meja oleh staf atau diambil sendiri setelah selesai.

c) *Table Number Service*

Pengunjung memesan di konter, memberikan nomor meja, dan makanan akan diantarkan ke meja mereka.

d) *Digital/Online Ordering*

Pengunjung memesan melalui aplikasi atau kios digital yang tersedia di area food court, kemudian mengambil makanan di gerai atau makanan diantar ke meja.

e) *All-in-One Tray System*

Pengunjung bisa memesan dari berbagai gerai sekaligus dan semua makanan diantar ke satu meja. Biasanya diterapkan di food court modern.

f) *Buffet Style*

Beberapa food court menawarkan sistem buffet di mana pengunjung membayar dengan harga tetap dan bisa mengambil makanan sebanyak yang diinginkan dari berbagai gerai.

g) *QR Code Ordering*

¹⁴⁸ A. F. Wibowo, "Sistem Pelayanan pada Food Court dan Pengaruhnya terhadap Kepuasan Pengunjung," *Jurnal Manajemen Restoran*, 2023, 9(2), 120-132.

Setiap meja memiliki kode QR. Pengunjung memindai kode, melihat menu secara digital, memesan, dan makanan diantar ke meja.

Standar Operasional: ¹⁴⁹

a) Kode QR

Setiap meja harus memiliki kode QR unik, tahan air, dan mudah dipindai. Sistem menu digital harus responsif, *user-friendly*, dan mencakup gambar makanan, deskripsi, serta harga.

b) Proses Pemesanan

Setelah pelanggan memesan, mereka harus menerima konfirmasi digital (via aplikasi atau layar meja).

c) Penyajian Pesanan:

Pesanan diantar ke meja sesuai waktu standar (10-15 menit). Staf pengantar memastikan nomor pesanan dan meja sesuai.

d) Dukungan Teknolog

Staf harus siap membantu pelanggan yang mengalami kesulitan memesan melalui QR code.

e) Keamanan Transaksi

Sistem pembayaran digital harus aman dan mendukung berbagai metode pembayaran.

Standar Umum untuk Semua Sistem Pelayanan:

a) Kebersihan dan Higienis

Seluruh area food court, termasuk meja makan, toilet, dan dapur, harus

memenuhi standar kebersihan.

b) Kecepatan Pelayanan

Semua proses pelayanan harus mematuhi waktu tunggu standar yang ditetapkan untuk menghindari antrean panjang.

c) Ketersediaan Menu

Menu harus lengkap, akurat, dan selalu tersedia. Staf harus segera

¹⁴⁹ E. S. Nugroho, "Standar Operasional Food Court dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Usaha," *Jurnal Manajemen Restoran*, 2022, 10(3), 134-145.

menginformasikan jika ada item yang habis.

d) Pelayanan Ramah

Semua staf harus dilatih untuk memberikan layanan pelanggan yang profesional dan responsif.

e) Keamanan:

Tempat makan harus memiliki standar keamanan seperti jalur evakuasi yang jelas dan pemadam kebakaran.

5) Karakteristik

Food court memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari konsep tempat makan lainnya. Berikut adalah karakteristik utama pada *food court*:¹⁵⁰

a) Konsep *Multi-Vendor* (Banyak Gerai)

Terdiri dari beberapa gerai makanan dan minuman yang beroperasi dalam satu area.

b) Area Makan Bersama (*Communal Dining*)

Terdapat area tempat duduk bersama yang digunakan oleh semua pengunjung, terlepas dari gerai tempat mereka membeli makanan. Meja dan kursi biasanya didesain fleksibel untuk menampung berbagai jumlah pengunjung, mulai dari individu hingga kelompok besar.

c) Berbasis *Self-Service* atau *Semi-Self-Service*

Pengunjung biasanya memesan, membayar, dan membawa makanan

sendiri dari gerai ke meja. Tempat pembuangan sampah atau pengembalian nampan sering disediakan untuk menjaga kebersihan.

d) Lokasi Strategis

Food court sering terletak di lokasi yang ramai, seperti pusat perbelanjaan, terminal transportasi, kampus, atau area perkantoran.

Lokasi strategis memanfaatkan tingginya volume pengunjung di area

¹⁵⁰ T. R. Wibowo, "Karakteristik dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Food Court," *Jurnal Manajemen Pemasaran Restoran*, 2023, 15(2), 85-97.

tersebut.

e) Variasi Harga dan Menu

Makanan dan minuman tersedia dalam berbagai rentang harga, menjangkau semua segmen pelanggan, dari yang ekonomis hingga premium. Menu mencakup makanan cepat saji, camilan, hingga hidangan utama.

f) Lingkungan yang Ramai dan Dinamis

Suasana cenderung ramai, dengan suara aktivitas memasak, antrean pelanggan, dan percakapan.

g) Operasional Terpusat

Food court biasanya dikelola oleh satu pihak pengelola yang mengatur penyewaan gerai, kebersihan, fasilitas umum, dan promosi.

h) Fasilitas Pendukung

Tersedia fasilitas seperti Wi-Fi gratis, toilet, wastafel umum, dan tempat sampah yang terintegrasi. Beberapa food court menyediakan area khusus anak-anak atau ruang makan outdoor.

i) Kebersihan dan Keamanan Makanan

Area makan dan dapur di setiap gerai harus memenuhi standar kebersihan. Pengelola memastikan kualitas makanan yang aman dan higienis.

j) Sistem Pembayaran yang Fleksibel

Mendukung berbagai metode pembayaran, mulai dari tunai, kartu, hingga pembayaran digital seperti QRIS, e-wallet, dan aplikasi.

6) System Pencahayaan

Sistem Pencahayaan *Food Court* meliputi:¹⁵¹

a) Pencahayaan Umum (*Ambient Lighting*)

¹⁵¹ L. S. Putra, "Peran Sistem Pencahayaan dalam Meningkatkan Pengalaman Pengunjung di Food Court," *Jurnal Desain Interior*, 2023, 16(3), 122-134.

Memberikan pencahayaan menyeluruh di area food court untuk memastikan semua area terlihat jelas. Membuat suasana ruangan terasa nyaman dan tidak terlalu terang atau redup. Contoh Jenis Lampu: Lampu LED Panel, Lampu Neon atau Fluorescent, *Downlight* atau *Recessed Lighting*.

b) Pencahayaan Fokus (*Task Lighting*)

Memberikan pencahayaan khusus di area tertentu, seperti konter pemesanan, dapur gerai, atau meja makan. Membantu pengunjung membaca menu, memilih makanan, atau melakukan transaksi. Contoh Jenis Lampu: *Spotlight*, *Pendant Lights*, *Under-Cabinet Lighting*.

c) Pencahayaan Aksen (*Accent Lighting*)

Menonjolkan elemen dekorasi, seperti logo gerai, papan menu, atau dekorasi tematik food court. Menciptakan suasana estetik dan menarik perhatian pengunjung. Contoh Jenis Lampu: *Strip LED*, *Wall Sconces*, *Track Lighting*

d) Pencahayaan Dekoratif (*Decorative Lighting*)

Digunakan untuk menciptakan suasana tertentu, seperti kesan mewah, modern, atau tematik sesuai konsep food court. Memberikan elemen estetik yang menarik perhatian pengunjung. Contoh Jenis Lampu: *Chandeliers (Lampu Gantung Kristal)*, *Neon Signs*, *Fairy Lights* atau *String Lights*

e) Pencahayaan Alami (*Natural Lighting*)

Memanfaatkan cahaya matahari untuk mengurangi penggunaan listrik di siang hari. Memberikan suasana terang yang alami dan segar. Contoh Desain: *Skylight* (Jendela di Langit-langit), Jendela Besar.

7) Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan di food court sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman bagi pengunjung dan pekerja, mengingat adanya berbagai aktivitas memasak dan keramaian. Berikut penjelasan tentang sistem penghawaan pada food court dan jenis-jenisnya: ¹⁵²

a) Sistem Ventilasi Mekanis (*Mechanical Ventilation System*)

Mengalirkan udara segar ke dalam ruangan dan mengeluarkan udara kotor, panas, atau bau dari aktivitas memasak. Umumnya digunakan untuk food court yang berada di dalam ruangan (*indoor*). Jenis Sistem: *Exhaust Fan, Blower atau Duct Fan, Make-Up Air Unit*.

b) Sistem Pendingin Udara (*Air Conditioning System*)

Menjaga suhu ruangan tetap sejuk dan nyaman bagi pengunjung, terutama di food court indoor. Mengurangi kelembapan yang berlebih. **Jenis Sistem:** *Centralized AC, Split AC atau Ductless AC, Portable AC*.

c) Sistem Ventilasi Alami (*Natural Ventilation*)

Memanfaatkan aliran udara alami dari luar untuk menyegarkan ruangan. Cocok untuk food court dengan konsep outdoor atau semi-outdoor. Jenis Sistem: Jendela dan Pintu Besar, Louvre Ventilation (*Ventilasi Sirip*), Desain Ruang Terbuka.

d) Sistem Penghawaan Hibrida (*Hybrid Ventilation System*)

Menggabungkan ventilasi alami dan mekanis untuk menciptakan sistem yang efisien. Memanfaatkan aliran udara alami pada kondisi tertentu dan beralih ke mekanis jika diperlukan. Jenis Sistem: Ventilator Bertenaga Surya, Exhaust Fan dengan Jendela Ventilasi.

e) Sistem Pembersih Udara (*Air Purification System*)

Menyaring udara dari partikel debu, asap, bau, atau alergen untuk

menjaga kualitas udara. Jenis Sistem: *Air Purifier*, Filtrasi pada Sistem AC, Scrubber Udara.

¹⁵²A. H. Santosa, "Pentingnya Sistem Penghawaan pada Food Court untuk Kenyamanan Pengunjung," *Jurnal Teknologi Lingkungan dan Kesehatan*, 2022, 12(1), 45-58.

f) Sistem Pengontrol Kelembapan (*Humidity Control*)

Mengatur tingkat kelembapan di ruangan agar tidak terlalu lembap atau kering. Membantu mengurangi risiko kerusakan pada makanan dan kenyamanan pengunjung. Jenis Sistem: *Dehumidifier*, *Humidifier*.

8) Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada food court sangat penting untuk memastikan keselamatan pengunjung, karyawan, dan perlindungan terhadap aset yang ada. Keamanan yang baik tidak hanya meliputi pengamanan fisik, tetapi juga keselamatan terhadap kebakaran, pencurian, dan potensi gangguan lainnya. Berikut adalah berbagai jenis **sistem keamanan** yang diterapkan pada food court: ¹⁵³

a) Sistem Keamanan Fisik (*Physical Security*)

(1) Satpam (*Security Guard*)

Menjaga keamanan dan ketertiban di dalam food court, termasuk pengawasan terhadap pengunjung dan karyawan.

(2) Pengawasan dengan Kamera CCTV (*Closed-Circuit Television*)

Memantau aktivitas di seluruh area food court secara real-time.

(3) Penghalang dan Pembatas (*Barriers & Fences*)

Membatasi akses ke area tertentu, seperti dapur atau ruangan penyimpanan yang tidak boleh dimasuki oleh pengunjung.

b) Sistem Keamanan Kebakaran (*Fire Safety*)

(1) Sistem Alarm Kebakaran

Memberikan peringatan dini apabila terdeteksi adanya kebakaran atau asap di area food court.

(2) Alat Pemadam Api (*Fire Extinguishers*)

Menyediakan alat untuk memadamkan api secara langsung, terutama untuk kebakaran kecil.

¹⁵³D. F. Pratama, "Sistem Pengamanan di Food Court untuk Menjamin Keamanan Pengunjung dan Staf," *Jurnal Keamanan dan Manajemen*, 2023, 8(4), 95-107.

(3) Jalur Evakuasi dan Pintu Darurat

Menyediakan jalur evakuasi yang jelas dan aman apabila terjadi keadaan darurat. Pintu darurat yang mudah diakses, terutama untuk pengunjung yang tidak familiar dengan lokasi.

c) Sistem Keamanan Elektronik

(1) Sistem Pembayaran Elektronik dan Keamanan Transaksi

Menggunakan teknologi seperti kartu debit/kredit atau sistem pembayaran digital untuk transaksi yang lebih aman. Mengurangi risiko pencurian uang tunai dan penipuan.

(2) Sistem Akses Kontrol

Menggunakan kartu akses atau biometrik untuk membatasi akses ke area tertentu, seperti ruang penyimpanan atau kantor manajer.

d) Sistem Keamanan Keuangan dan Perlindungan dari Pencurian

(1) Sistem Pengamanan Uang Tunai

Menggunakan brankas atau sistem keamanan uang untuk melindungi kasir dan penyimpanan uang tunai di food court.

(2) Sistem Keamanan Data

Melindungi data pelanggan dan transaksi yang dilakukan secara elektronik, terutama di food court dengan pembayaran digital.

e) Sistem Keamanan Kesehatan dan Kesehatan Kerja

(1) Pemeriksaan Kesehatan Rutin

Melakukan pemeriksaan kesehatan kepada karyawan food court untuk mencegah penyebaran penyakit atau infeksi.

(2) Sanitasi dan Kebersihan

Memastikan kebersihan area food court untuk menghindari kontaminasi makanan dan penyebaran penyakit. Penggunaan desinfektan dan pembersihan rutin di area makan dan dapur.

f) Sistem Keamanan untuk Pengunjung

(1) Pengawasan Keramaian dan Kontrol Akses

Memastikan bahwa pengunjung tidak berkerumun di area tertentu atau melanggar peraturan yang dapat membahayakan. Menggunakan petugas keamanan atau tanda pengaman untuk mengatur kerumunan.

h. Bioskop

1) Pengertian

Bioskop adalah tempat untuk menonton film dengan menggunakan layar lebar. Bioskop juga dikenal dengan nama pawagam. Kata "bioskop" berasal dari bahasa Belanda, yaitu *bioscoop*, yang berasal dari bahasa Yunani, yaitu bios yang berarti "hidup" dan skopos yang berarti "melihat".¹⁵⁴

2) Klasifikasi

Klasifikasi bioskop berdasarkan lokasi, bioskop terbagi menjadi tiga, yaitu :

- a) *Key city*, bioskop yang berada di kota-kota besar yang memiliki potensi pasar yang handal atau kota utama
- b) *Sub key city*, bioskop yang berada di kota-kota yang cukup punya potensi.
- c) *Up country*, bioskop yang berada di kota kecil yang biasa juga disebut kota penunjang yang terletak di sekitar- kota menengah.

Klasifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layar, bioskop dibagi menjadi

a) Bioskop tradisional atau konvensional

Bioskop ini hanya mempunyai layar tunggal. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, tetapi memiliki kapasitas yang besar

¹⁵⁴ J. A. Setiawan, "Bioskop Sebagai Sarana Hiburan dan Budaya Masyarakat Modern," *Jurnal Media dan Budaya*, 2023, 11(1), 45-58.

b) Bioskop *Cineplex*

Bioskop ini mempunyai layar lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang pertunjukan yang banyak dengan tempat duduk yang lebih sedikit

Klasifikasi bioskop berdasarkan data meliputi:

a) Klasifikasi berdasar daya tampung

- (1) Kapasitas kecil: kapasitas 400-600 tempat duduk
- (2) Kapasitas sedang : kapasitas 600-800 tempat duduk
- (3) Kapasitas besar: kapasitas > 800 tempat duduk

b) Periode pemutaran film

- (1) Periode pemutaran film I (*first round movie*)
- (2) Periode pemutaran film II (*second round movie*)
- (3) Periode pemutaran film III (*third round movie*)

c) Persyaratan ruang

- (1) Kualitas ruang
- (2) Kualitas pandang visua
- (3) Kualitas akustik/ sound system
- (4) Air Handling Unit (AHU)
- (5) Electrical Power
- (6) Sumber tenaga listrik berasal dari PLN
- (7) Sumber tenaga listrik berasal dari generator set

Bioskop dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu:

a) Kelas A

Daya tampung : > 800 tempat duduk

Jenis film yang diputar : first round movie

Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

b) Kelas B

Daya tampung : 600-800 tempat duduk

Jenis film yang diputar : first/ second round movie

Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

c) Kelas C

Daya tampung : 400-600 tempat duduk

Jenis film yang diputar : second/ third round movie

Kualitas penghawaan ruang : blower dan exhouter fan

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset¹⁵⁵

3) Sistem Pelayanan

Pelayanan yang diberikan di bioskop biasanya mencakup beberapa aspek untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan pengunjung. Berikut adalah beberapa jenis pelayanan yang umum diberikan di bioskop:¹⁵⁶

a) Pemutaran Film: Layanan utama yang diberikan oleh bioskop adalah pemutaran film terbaru di layar lebar. Bioskop menawarkan berbagai pilihan film, mulai dari film Hollywood, film lokal, animasi, hingga film independen.

b) Pembelian Tiket: Tiket dapat dibeli langsung di loket bioskop atau melalui sistem pemesanan online. Beberapa bioskop juga menawarkan aplikasi mobile untuk mempermudah pemesanan tiket.

c) Fasilitas Kursi yang Nyaman: Bioskop modern umumnya menyediakan kursi yang nyaman dengan ruang yang lebih luas, beberapa bahkan menyediakan kursi recliner (kursi yang bisa

disandarkan), dan tempat untuk meletakkan makanan dan minuman.

d) Layanan Makanan dan Minuman: Banyak bioskop yang memiliki

¹⁵⁵ E. S. Wijaya, "Klasifikasi Bioskop Berdasarkan Jenis dan Fasilitas yang Tersedia," *Jurnal Industri Perfilman*, 2023, 9(3), 101-113.

¹⁵⁶ A. H. Saputra, "Sistem Pelayanan di Bioskop: Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pengunjung," *Jurnal Manajemen Perhotelan dan Hiburan*, 2023, 7(2), 82-94.

concession stand atau kafe di area lobi, di mana pengunjung bisa membeli popcorn, minuman ringan, cokelat, dan makanan lainnya. Beberapa bioskop bahkan menawarkan layanan makanan lebih beragam seperti hidangan panas atau snack gourmet.

- e) Kualitas Suara dan Gambar: Bioskop menyediakan pengalaman menonton dengan kualitas suara dan gambar yang superior. Teknologi seperti Dolby Atmos, IMAX, atau 3D dapat ditawarkan untuk pengalaman menonton yang lebih immersive.
- f) Layanan VIP atau Premium: Beberapa bioskop menawarkan layanan VIP dengan fasilitas lebih lengkap, seperti ruang tunggu eksklusif, kursi yang lebih mewah, atau layanan makan di tempat.
- g) Layanan Khusus untuk Penyandang Disabilitas: Banyak bioskop yang menyediakan layanan khusus, seperti kursi roda, ruang khusus untuk penyandang disabilitas, subtitle untuk film, atau audio untuk pengunjung dengan gangguan pendengaran.
- h) Parkir: Beberapa bioskop menyediakan fasilitas parkir yang luas dan aman bagi pengunjung yang membawa kendaraan pribadi.
- i) Program Keanggotaan atau *Loyalty*: Banyak bioskop menawarkan program keanggotaan yang memberikan manfaat seperti diskon tiket, poin yang dapat ditukar dengan hadiah, atau akses lebih awal untuk pemesanan tiket.
- j) Layanan Pemesanan untuk Grup: Beberapa bioskop juga melayani pemesanan tiket untuk acara grup atau perusahaan, seperti pemutaran film untuk acara pribadi, seminar, atau acara komunitas.

- k) Layanan Transaksi Digital: Beberapa bioskop memungkinkan pengunjung untuk memesan tiket dan membeli makanan melalui aplikasi atau sistem pembayaran digital, memberikan kenyamanan lebih bagi pengunjung.
- 4) Sistem operasional

Sistem operasional pada bioskop mencakup berbagai aspek yang terkait dengan manajemen harian, mulai dari pemutaran film, pengelolaan tiket, pelayanan pelanggan, hingga pemeliharaan fasilitas. Sistem ini dirancang untuk memastikan pengalaman menonton yang nyaman dan lancar bagi pengunjung. Berikut adalah komponen utama dalam sistem operasional bioskop:¹⁵⁷

a) Manajemen Jadwal Pemutaran Film

Bioskop merencanakan jadwal pemutaran film berdasarkan permintaan dan ketersediaan film. Biasanya ada beberapa sesi pemutaran film per hari, dengan waktu yang ditentukan (pagi, siang, malam).

b) Penjualan Tiket

Pengunjung dapat membeli tiket di loket bioskop atau secara online melalui website atau aplikasi bioskop. Pembayaran bisa dilakukan secara tunai atau dengan kartu kredit/debit dan sistem pembayaran digital (*QR code*, *e-wallet*).

c) Pengaturan dan Pemeliharaan Fasilitas

Setiap ruang bioskop harus dibersihkan secara rutin setelah setiap pemutaran film (termasuk pembersihan kursi, lantai, dan area umum). Pemeliharaan sistem pendingin udara (AC) dan pemutaran audio/video agar kualitas tampilan dan suara tetap optimal.

d) Pelayanan Pelanggan

Petugas bioskop memberikan informasi tentang jadwal film, harga tiket, dan fasilitas bioskop kepada pengunjung. Pengunjung dapat membeli camilan seperti popcorn, minuman, dan permen di counter

concessions. Sistem operasional ini melibatkan pengelolaan stok barang dan sistem kasir.

e) Sistem Teknologi dan Proyeksi

Pemutaran film dilakukan menggunakan proyektor digital atau film

¹⁵⁷ F. T. Prabowo, "Sistem Operasional dan Manajemen Bioskop dalam Meningkatkan Kepuasan Pengunjung," *Jurnal Manajemen Bisnis Hiburan*, 2022, 14(3), 115-126.

reel, dengan pengaturan khusus untuk kualitas tampilan sesuai dengan jenis film (2D, 3D, IMAX).

f) Sistem Pengelolaan Data dan Laporan

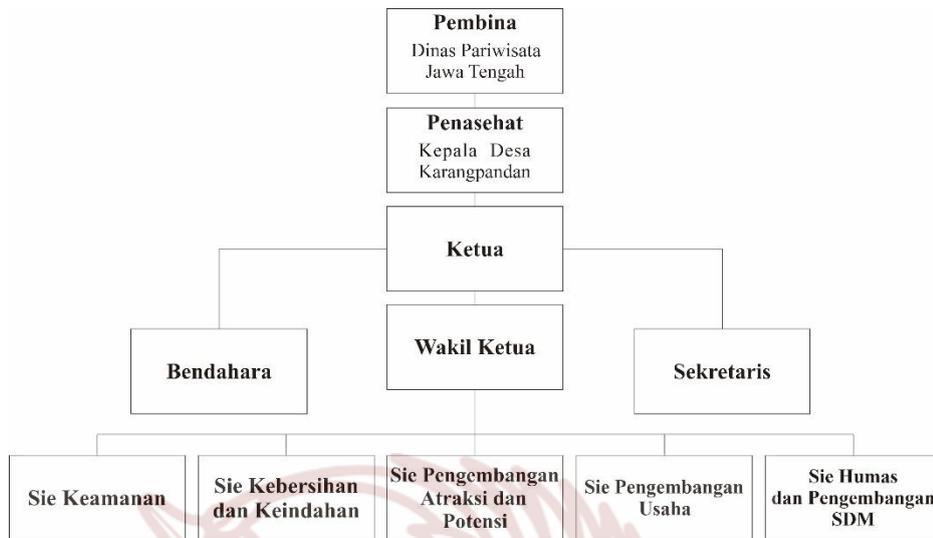
Semua transaksi tiket dan pembelian camilan tercatat dalam sistem untuk analisis keuangan.

g) Keamanan dan Kesehatan

Pengawasan bioskop melalui petugas keamanan atau kamera CCTV untuk menghindari gangguan atau ancaman keamanan. Pemeliharaan protokol Kesehatan.

2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi ekowisata mengacu pada analisis sistem organisasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Jawa Tengah, yang mana tata kelola organisasi pariwisata digunakan untuk memperjelas peran dan kedudukan setiap anggota organisasi, memberikan kejelasan tanggung jawab serta memudahkan penyelesaian tugas dengan efektif dan efisien



Gambar 2.3 organisasi pengelola ekowisata
(Sumber. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif)

a. Pembina

Pembina memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mengarahkan, atau mengawasi kegiatan, program, atau organisasi tertentu agar mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks ekowisata atau bidang lain, pembina memiliki peran yang sangat penting dalam mengelola dan memfasilitasi kegiatan yang berkelanjutan serta memastikan pelaksanaan program atau proyek berjalan dengan baik.

b. Penasihat

Penasihat pada pengelola ekowisata adalah seseorang atau pihak yang memberikan saran, arahan, dan rekomendasi kepada pengelola ekowisata dalam rangka meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keberlanjutan operasional ekowisata. Penasihat ini memiliki keahlian dan pengalaman di bidang ekowisata, konservasi lingkungan, manajemen pariwisata, dan pengembangan komunitas. Mereka membantu pengelola untuk membuat keputusan yang lebih baik, memastikan kebijakan dan praktik yang diterapkan sesuai dengan prinsip keberlanjutan, serta mendukung pengelolaan yang ramah lingkungan dan sosial.

c. Ketua

Ketua adalah orang yang bertugas dan memiliki wewenang memilih, menetapkan dan mengawasi tugas dari masing-masing divisi atas hasil yang dilaporkan oleh wakil ketua dan kepala divisi serta menyetujui anggaran tahunan Perusahaan.

d. Wakil Ketua

Posisi wakil ketua memiliki tugas dan wewenang yaitu :

- (1) Mengkoordinasikan manajer-manajer divisi dalam menjalankan fungsinya
- (2) Membantu ketua dalam menjalankan fungsinya
- (3) Memberikan masukan yang bersifat konstruktif kepada ketua dan karyawan
- (4) Bertanggung jawab dengan pihak pengontrak tenant UMKM

e. Bendahara

Bendahara memiliki tugas dan wewenang yaitu :

- (1) Membuat rencana anggaran secara berkala
- (2) Melakukan pengawasan dan kontrol pada setiap kegiatan agar sesuai dengan yang ditargetkan
- (3) Membuat laporan pemasukan dan pengeluaran secara berkala

f. Sekretaris

Sekretaris memiliki tugas dan wewenang yaitu :

- (1) Menjawab panggilan
- (2) Mengatur hingga mendistribusikan pesan
- (3) Mengatur dan menjaga jadwal Perusahaan
- (4) Menjaga dokumen dan file
- (5) Bertindak sebagai resepsionis untuk menyapa klien
- (6) Koordinasi dengan Perusahaan atau organisasi lain

(7) Memesan perlengkapan kantor

(8) Menyelenggarakan rapat

g. Sie Keamanan

Tugas dari sie keamanan ialah :

(1) Melaksanakan pertimbangan legalitas dan ijin kegiatan

(2) Pencegahan penanggulangan kegiatan beresiko

(3) Melaksanakan pembinaan ketentraman dan ketertiban

h. Sie Kebersihan dan Keindahan

(1) Melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan kesadaran pengunjung dalam kebersihan lingkungan wisata

(2) Melakukan evaluasi terhadap kondisi kebersihan dan Kesehatan

(3) Melakukan kegiatan kebersihan sesuai jadwal yang telah ditentukan

(4) Menyediakan sarana dan prasarana kebersihan dan Kesehatan

i. Sie Pengembangan Usaha

Tugas dari sie pengembangan usaha adalah.

(1) Melakukan pendataan bagi umkm untuk membatu pemasaran produk

(2) Melakukan pelatihan terkait dengan pengembangan produk

j. Sie Humas dan Pengembangan SDM

Tugas dari sie humas dan pengembangan SDM adalah.

(1) Merencanakan, mengkoordinasikan, melaksanakan, mengevaluasi dan melaporkan penyelenggaraan dan pengembangan sumber daya manusia dalam rangka meningkatkan kompetensi sumber daya manusia

(2) Pembinaan, monitoring dan evaluasi pelaksanaan dan pengembangan sumber daya manusia¹⁵⁸

3. Aspek Yuridis Formal

PERATURAN GUBERNUR JAWA TENGAH NOMOR 3 TAHUN

2023 TENTANG KOMITE EKONOMI KREATIF PROVINSI JAWA TENGAH. Pada pasal 19 Dalam Peraturan Gubernur ini yang dimaksud dengan:

1. Bidang Infrastruktur, dan Kawasan Kreatif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (2) huruf f dipimpin oleh Kepala Bidang dan berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Ketua melalui Wakil Ketua.
2. Bidang Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mempunyai tugas pokok membantu Ketua dalam mendorong pembangunan infrastruktur fisik dan non fisik yang mendukung pengembangan klaster Ekonomi Kreatif di Daerah.

¹⁵⁸ M. S. Prabowo, "Manajemen Ekowisata: Struktur dan Proses Pengelolaan Sumber Daya Alam," *Jurnal Ekowisata dan Pembangunan Berkelanjutan*, 2022, 10(1), 32-44.

3. Tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi : a. melakukan kerjasama dengan Pemangku Kepentingan Ekonomi Kreatif dalam pengembangan infrastruktur fisik dan non fisik untuk mendukung kawasan Ekonomi Kreatif baik terkoneksi maupun terpadu di Daerah berupa: 1. pengembangan infrastruktur fisik antara lain ruang simpul kreatif (creative hub), inkubator Ekonomi Kreatif, rumah kreatif, ruang kerja bersama (co-working space), kawasan sains dan teknologi (techno park), pasar dan sentra Ekonomi Kreatif di Daerah; dan 2. jaringan internet untuk menunjang infrastruktur fisik sebagaimana dimaksud pada angka 1. b. melaksanakan tugas lain yang ditugaskan Ketua.¹⁵⁹

Selain itu terdapat juga PERATURAN MENTERI PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF/ KEPALA BADAN PARIWISATA DAN

EKONOMI KREATIF REPUBLIK INDONESIA NOMOR 9 TAHUN 2021 TENTANG PEDOMAN DESTINASI PARIWISATA BERKELANJUTAN. Pada pasal 2 Dalam Peraturan Menteri ini yang dimaksud dengan:

- 1) Ruang lingkup pedoman destinasi pariwisata berkelanjutan meliputi: pengelolaan berkelanjutan; keberlanjutan sosial dan ekonomi; keberlanjutan budaya; dan keberlanjutan lingkungan.
- 2) Pedoman destinasi pariwisata berkelanjutan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

¹⁵⁹ Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, *Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 3 Tahun 2023 Tentang Komite Ekonomi Kreatif Provinsi Jawa Tengah, 2023.*

4. Tinjauan Interior Ekowisata

a. Pengertian Interior

Desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang dalam bangunan. Tatanan fisiknya dapat memenuhi kebutuhan dasar kita sebagai sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktivitas kita, memelihara aspirasi kita, dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai segala tindakan kita, mempengaruhi penampilan, perasaan, dan kepribadian kita. Maka dari itu, tujuan desain interior yaitu untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika dan meningkatkan psikologi dari ruang interior.

¹⁶⁰ Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2021 Tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan, 2021.

b. Persyaratan Interior

1) *Grouping Zoning*

Grouping dan *zoning* dibuat untuk meyakinkan bahwa pada bangunan tersebut terdapat fasilitas ruangan yang cukup untuk pada penghuninya. *Grouping* merupakan pengelompokan ruang berdasarkan kesamaan aktifitas atau skala kepentingan aktifitas yang dapat digabung, didekatkan atau berjauhan (tidak berhubungan sama sekali). *Zoning* merupakan pendaerahan ruang berdasarkan zona publik, privat, semi privat (semi publik), dan servis serta area atau daerah sirkulasi. Ruang yang bersifat publik seperti *lobby*, selasar budaya, *co-working*, *umkm center* dan bioskop. Ruang semi publik yaitu ruangan yang peruntukannya antara pribadi dengan umum. Ruang privat adalah ruang yang peruntukannya khusus dan bersifat pribadi. Ruang servis adalah ruang yang berfungsi untuk pelayanan seperti dapur, toilet, dsb.

Dalam interior *creative hub* umumnya terbagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian public seperti : *corner service*, *commercial corner*, toilet. Semi privat seperti : *commercial corner*, *genset room*. dan privat seperti : *office room*, *meeting room*, *server room*, *maintainer room*,¹⁶¹

2) Organisasi Ruang

Penentuan organisasi ruang tergantung pada tuntutan program bangunan dengan memperhatikan pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian, pencahayaan, dan arah pandangan. Berikut adalah bentuk-bentuk organisasi ruang.

Setiap ruang memiliki fungsi masing – masing dan mempunyai hubungan antara ruang yang satu dengan lainnya dan tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan dari sebuah bangunan utuh. Tentunya organisasi ruang yang baik dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi penentuan jenis organisasi ruang diantaranya adalah pengelompokan fungsi ruang, hirarki ruang, kebutuhan pencapaian.

Bentuk – bentuk organisasi ruang menurut J. Pamudji Subtandar dapat dikelompokkan menjadi:

3) Sirkulasi

Sirkulasi berfungsi untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi dapat memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri. Sirkulasi pada ruangan juga dapat diakibatkan oleh pola penataan dan peletakan ruang. Jenis-jenis pola sirkulasi di antaranya,³⁹

Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan menggunakan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri. (Pamudji Suptandar, *Desain Interior*. Beberapa alur sirkulasi dalam perancangan interior, antara lain: Sirkulasi ruang bertujuan untuk

¹⁶¹ (Francis D.K Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal 46)

mengarahkan dan membimbing ¹⁶²

Pola sirkulasi datang-perginya pelanggan, pertimbangan terpenting adalah:

- a) Jumlah keseluruhan per hari, pola kedatangan dan pengelompokan pengunjung dengan berbagai variasi untuk hari kerja / akhir pekan dan musiman (menentukan potensi penjualan, ukuran optimum dan persyaratan staf, kelayakan)
- b) Permintaan puncak, tingkat kedatangan terkonsentrasi, waktu, durasi (mempengaruhi perencanaan sirkulasi, persyaratan layanan dan produksi, rostering staf)
- c) Persyaratan tambahan untuk pesta khusus, mengambil penjualan, kemungkinan perubahan gaya operasi (sarapan, tengah hari, malam)

Aliran spasial harus meminimalkan tempat di mana jalur pengunjung saling bersilangan atau dengan staf. Jika pola sirkulasi tidak dapat dihindari untuk

tumpang tindih makan jalur harus diperluas. Sebelum menyelesaikan denah lantai, penting untuk tim desain untuk memvisualisasikan pola aliran pelanggan dan staf layanan.¹⁶³

4) Layout

Penataan *layout* atau peletakan furnitur berdasarkan pada pertimbangan polakerja atau urutan pekerjaan untuk mempermudah penggunaanya agar efektif dan efisien.³⁹ Penyusunan rupa dan bentuk dalam ruang tersebut juga harus memenuhi kriteria-kriteria fungsi dan estetikanya.

¹⁶² (Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta : Djembatan. Hal: 114-116.)

¹⁶³ Putri Widyaningrum *Perancangan Interior Woman Health and Beauty Center dengan Gaya Post Modern di Kota*, 2018: 108

Aspek fungsi yang perlu diperhatikan yaitu:¹⁶⁴

- a) Pengelompokan perabot berdasarkan fungsi
- b) Dimensi dan jarak yang sesuai
- c) Jarak sosial yang memadai
- d) Privasi visual dan akustik yang sesuai
- e) Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai
- f) Sarana penerangan dan sarana listrik lainnya atau mekanis yang sesuai.

Kemudian dari aspek estetika :¹⁶⁵

- a) Skala ruang dan fungsi yang sesuai
- b) Pengelompokan visual, kesatuan dengan variasi
- c) Interpretasi benda - dasarnya
- d) Komposisi 3 dimensi: ritme, pandangan, atau fokus internal
- e) Rupa, warna, tekstur, dan pola

5) Lantai

Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang dimana aktivitas manusia dilakukan di atasnya dan mempunyai sifat atau peranan sendiri-sendiri untuk mempertegas fungsi ruang.¹⁶⁴ Merancang lantai harus memenuhi syarat yaitu dan mudah dibersihkan. Penggunaan warna juga memberikan kesan terhadap ruangan tertentu. Permainan pola lantai juga dapat memberikan petunjuk atau arah untuk para penghuni. Ada beberapa macam material lantai diantaranya:¹⁶⁶

¹⁶⁴ J. F. Smith, *Designing with Layout: Principles and Practices*, 2nd ed. New York: Design Press, 2020.

¹⁶⁵ Budiwiyanto, Joko. 2011. *Bahan Ajaran Desain Interior I Institut Seni Indonesia Surakarta*. Hal 43)

¹⁶⁶ (Francis D.K Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal 74-75)

6) Dinding

Dinding merupakan salah satu dari elemen pembentuk ruang. Dalam perancangan interior, dinding memiliki peranan yang penting dan memerlukan perhatian khusus, di samping unsur-unsur lain seperti tata letak, furniture, serta peralatan yang akan disusun di dalam suatu kesatuan dengan dinding. Setelah fungsi dinding sebagai pembentuk ruang tercapai, dinding juga dapat digunakan sebagai “*point of interest*” untuk menambah estetika ruang. Dinding sendiri juga dapat merusak suasana ruang apabila perencanaannya dipaksakan terutama karena dinding tersebut sudah ada sebelumnya, seperti yang terjadi pada renovasi rumah-rumah kuno.

Berikut adalah beberapa jenis bahan yang digunakan sebagai bahan pokok dinding pada bangunan ekowisata

- a) Batu : batu kali, batu bata, batako, dll
- b) Kayu : Papan, tripleks, kayu jati solid, dll

- c) Metal: aluminium, tembaga, kuningan, plat baja, dll
- d) Glass : Glassbox, berbagai jenis kaca
- e) Plastik : fiberglass, folding door, acrylic, dll.

Sebagian besar dinding terbuat dari lapisan material alami dari unsur dindingnya. Rangka dinding sendiri biasanya terdiri dari tiang-tiang kayu atau logam yang dipasang dengan plat dasar dan plat puncaknya. Permukaan dinding luar harus bersifat tahan cuaca sementara permukaan dinding interior tidak selalu harus berunsur tahan cuaca sehingga dapat dipilih dari berbagai macam material⁶ Dinding sebagai pembatas ruang dapat dibuat dengan sebagai bahan antara lain batu bata, kayu, folding screen, dll. Pemeliharaan dinding juga tergantung pada bahan dan tekstur yang digunakan. Tekstur yang kasar umumnya kurang memantulkan cahaya dan sebaliknya untuk tekstur yang halus lebih peka terhadap

pemantulan cahaya. Warna pada dinding ikut mempengaruhi pencahayaan ruangan. Warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar, sebaliknya warna-warna buram kurang memantulkan sinar. warna terang menimbulkan kesan ringan dan luas, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit, namun warna gelap dapat juga dapat berfungsi untuk menonjolkan suatu obyek sehingga lighting dapat langsung menyinari obyek.

Bahan penutup dinding atau elemen dekorasi:

- a) Batu : berbagai macam batu alam. Asbes, coraltex, marmer.
- b) Cat : berbagai macam cat tembok, chemistone
- c) Fiberglass : flexiglass, paraglass
- d) Gelas : cermin, kaca (kaca bening, rayben, kaca es, dsb)

- e) Kain : batik, sutra
- f) Kayu : kayu jati, teakwood, papan buatan, anyaman bambu
- g) Wallpaper : berbagai macam motif wallpaper
- h) Keramik tile :berbagai macam bentuk, dan warna keramik tile.

Dinding secara visual dapat dibedakan dari dinding di sebelahnya atau bidang langit-langit (*ceiling*) dari perbedaan warna, tekstur dan materialnya. Perbedaan ini juga dapat dipertegas dengan pemberian lis penutup atau penonjolan. Pemasangan *plint* lantai dan lis profil selain sebagai dekorasi, juga dapat berguna untuk menyembunyikan sambungan elemen-elemen konstruksi yang kurang rapi atau celah yang ada di antara sambungan material yang digunakan.¹⁶⁷

7) *Ceiling*

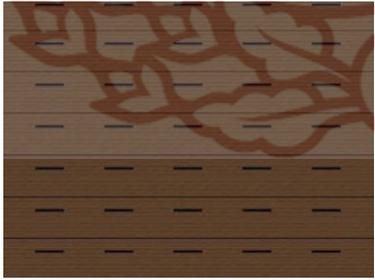
¹⁶⁷ Francis D.K Ching. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga. Hal 182

Langit-langit atau *ceiling* adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada di bawahnya. *Ceiling* dibentuk oleh bagian bawah struktur lantai dan atap. Material *ceiling* dapat langsung dipasang pada struktur rangka atau digantung rangka tersebut.⁷ Ketinggian *ceiling* dapat mempengaruhi skala ruang. *Ceiling* yang tinggi cenderung menjadikan ruang terasa terbuka, segar, dan luas. Dapat juga memberi suasana nampak agung dan resmi, khususnya jika rupa dan bentuknya beraturan. Langit-langit rendah dapat mempertegas kualitas naungannya dan cenderung menciptakan suasana intim dan ramah. Mengubah ketinggian *ceiling* dalam suatu ruang atau dari satu ruang ke ruang lain dapat membantu membentuk batas-batas spasial dan membedakan daerah-daerah yang bersebelahan.¹⁶⁸

¹⁶⁸ Budiwiyanto, Joko. 2011. *Bahan Ajaran Desain Interior 1* Institut Seni Indonesia Surakarta. Hal 75-76

Ceiling yang berwarna sejuk, halus, terang memberi kesan luas, meneruskan material dinding atau penyelesaian akhirnya ke *ceiling* juga dapat membuat *ceiling* tampak lebih tinggi, khususnya apabila diberi sambungan antara dinding dan *ceiling*. *Ceiling* berwarna cerah, tua, yang kontras dengan warna dinding dapat menurunkan ketinggian aktual *ceiling*.¹¹⁷ *Ceiling* yang digantung menciptakan ruang tersembunyi yang dapat digunakan untuk menempatkan jaringan elektrik atau mekanis seperti peralatan lampu dan material insulasi.¹¹⁸ Langit-langit atau *ceiling* juga mempengaruhi pola sirkulasi udara. Langit-langit yang tinggi memungkinkan udara panas dalam ruang bergerak naik dan udara yang lebih sejuk menetap di permukaan lantai. Pola sirkulasi ini membuat ruang yang langit-langitnya tinggi cocok untuk iklim panas, tetapi lebih sulit dipanaskan saat cuaca dingin. Sebaliknya, ruang yang langit-langitnya rendah menjebak udara panas dan lebih mudah dipanaskan ketika cuaca dingin, tetapi menjadi panas dan kurang nyaman saat cuaca panas.

Ceiling	Keterangan
	Material ceiling yang digunakan adalah <i>gypsum board</i>

	<p>Jenis: Gypsum board Fin. Col White Jenis: List PVC Wood Motif</p> <p>plafon jenis ini adalah mudah dalam pengerjaannya serta sambungan pada plafon dapat mudah ditutupi sehingga hasilnya lebih terlihat sempurna. Selain itu, plafon gypsum biasanya memiliki beragam pilihan listyang dapat dipadukan dengan motif-motif lain. Rangka yang digunakan untuk pemasangan plafon ini dapat menggunakan furung atau kayu.</p>
	<p>Jenis: kayu ulin Fin. Cat Kayu Brown</p>

	<p>Jenis : Eternit</p> <p>Ukuran plafon eternit jauh lebih mungil jika dibandingkan dengan plafon jenis triplek dan gypsum, yaitu sekitar 100x50cm. Keunggulan olafon jenis ini adalah tahan api serta tahan air, namun pemasangan rangkanya harus disesuaikan dengan ukuran lembaran eternity serta harus hati-hati dalam pemasangan karena dapat dengan mudah retak dan rapuh.</p>
	<p>Jenis : PVC</p> <p>Plafon PVC atau disebut juga Polyvinyl Chloride merupakan salah satu jenis plafon rumah yang memiliki bobot yang sangat ringan. Keunggulan plafon PVC ini yakni tahan terhadap air dan api, selain itu plafon PVC ini anti rayap. Walaupun saat ini PVC banyak dikenal sebagai bahan dasar pembuatan pipa air, namun kini PVC juga dapat difungsikan sebagai bahan plafon. Plafon jenis ini hadir dalam beragam macam warna yang dapat dipilih.</p> <p>Selain dilihat dari pemilihan</p>

	<p>bahan plafon, variasi desain plafon didalam rumah pun juga harus dipertimbangkan agar mendapatkan ruangan yang lebih menarik dan elegan. Variasi plafon pada hunian rumah tinggal terbagi menjadi 2 macam model plafon, plafon up ceiling dan plafon drop ceiling. Berikut beberapa contoh darid esain plafon UP ceiling dan Plafon Drop Ceiling:</p>
--	--

Tabel 2.2 Elemen Pembentuk Ceiling¹⁶⁹

(Sumber : Kompas.com - 15/12/2022

¹⁶⁹ H. Y. Santoso, *Desain Arsitektur Interior: Tata Letak dan Estetika*, Jakarta: Penerbit Ilmu Teknik, 2021.

8) Pencahayaan

a) Alami

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Pemanfaatan yang optimal dari sinar matahari bisa menghemat energi listrik yang menjadi sumber pencahayaan buatan di dalam ruang. Untuk mendapatkan pencahayaan alami pada suatu ruang, perlu adanya jendela yang berukuran besar atau dinding kaca.

b) Buatan

Direct lighting yaitu teknik pencahayaan penerangan langsung menggunakan *ambient lighting* atau *general lighting*. *Indirect lighting* yaitu teknik pencahayaan tidak langsung menggunakan *accent lighting* dengan teknik pencahayaan *spot downlight* yang diarahkan hanya pada obyek yang ingin disinari, *decorative lighting* dengan teknik pencahayaan penerangan tidak langsung, wall lighting atau lampu dinding yang akan dipasang di area dinding yang diekspos.

Pencahayaan buatan pada ruang memiliki sebuah perhitungan agar didapatkan pencahayaan yang optimal dan efisien pada ruang tersebut. Cara mendapatkan hasil penerangan atau pencahayaan yang baik dan merata, kita harus dipertimbangkan *iluminasi* (kuat penerangan), sudut penyinaran lampu, jenis dan jarak penempatan lampu yang diperlukan sesuai dengan kegiatan yang ada dalam suatu ruang atau fungsi ruang tersebut. Pada dasarnya dalam perhitungan jumlah titik lampu pada suatu ruang dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain: dimensi ruang, kegunaan / fungsi ruang, warna dinding, *type armature* yang akan digunakan, dan lain-lainnya. ¹⁷⁰

¹⁷⁰ A. S. Wijaya, "Pengaruh Pencahayaan terhadap Kenyamanan Ruang Interior," *Jurnal Arsitektur dan Desain Interior*, vol. 12, no. 1, 2021, pp. 45-56.

Beberapa jenis lampu sebagai sumber pencahayaan buatan utama serta dekorasi ruang, diantaranya:

9) Penghawaan

Sirkulasi udara sangatlah penting dalam perancangan ruang daam, karena manusia sendiri menghirup udara segar untuk tetap hidup. Untuk memperoleh kesegaran udara dalam ruangan dengan cara penghawaan alami dapat dilakukan dengan membuat peranginan silang (ventiasi silang) dengan

ketentuan :¹⁷¹

- a) Lubang penghawaan minimal 5 persen dari luar lantai ruangan
- b) Volume udara yang mengalir masuk sama dengan volume udara yang mengalir keluar ruangan
- c) Udara yang masuk tidak berasal dari asap dapur atau kamar mandi/wc.

Penghawaan alami dapat diperoleh dari bukaan pintu, jendela, ventilasi, boven, jendela jalusi, pintu jalusi. Penghawaan buatan yang merupakan sumber hawa buatan manusia, diperoleh dari *Air Conditional* (AC) dan kipas angin.

a) Alami

Penghawaan alami adalah proses pertukaran udara di dalam bangunan melalui bantuan elemen-elemen bangunan yang terbuka seperti ventilasi (lubang angin), jendela dan pintu yang dapat dibukatutup sesuai kebutuhan.

¹⁷¹ S. M. Hadi, *Teori dan Praktik Penghawaan dalam Bangunan*, Jakarta: Penerbit Teknik, 2020.

b) Buatan

Penghawaan buatan pada ruangan di *Fashion Center* yaitu berasal dari AC (*Air Conditioner*).

10) Akustik

Akustik berasal dari Bahasa Yunani yaitu *akoustikos* yang memiliki arti segala sesuatu yang bersangkutan dengan pendengaran pada suatu kondisi ruang yang dapat mempengaruhi mutu bunyi. Akustik bertujuan

untuk mencapai kondisi pendengaran suara yang sempurna yaitu murni, merata, jelas, dan tidak berdengung sehingga sama seperti aslinya, bebas dari cacat dan kebisingan. Untuk mencapai kondisi tersebut tergantung pada faktor keberhasilan perancangan akustik ruang, konstruksi dan material yang digunakan. Permasalahan akustik dianalisa berdasarkan pada 5 faktor yaitu :¹⁷²

- a) sumber suara
- b) Perambatan suara
- c) Penerimaan suara
- d) Intensitas suara
- e) Frekuensi suara

Hubungan interior dengan akustik tidak sebatas hanya pada perhatian penataan ruang dan perhitungan bagi pengguna ruang, tetapi juga terhadap penyimpangan termal, atmosfer, cahaya dan bunyi-bunyian yang ditimbulkan oleh kondisi luar maupun yang berasal dari dalam

¹⁷² Suptandar, J. Pamudji. 2004. *Fasktor Akustik dalam Perancangan Desain Interior*. Jakarta: Djambatan. Hal: 1

gedung itu sendiri. Pertimbangan akustikal dimaksudkan untuk menciptakan kejelasan suara dalam berkomunikasi dan mencegah gangguan-gangguan yang dapat menimbulkan suasana di dalam rumah. Faktor-faktor eksternal yang langsung mengganggu sistem pendengaran di dalam ruang antara lain berasal dari laju transportasi, pesawat terbang, petasan, ledakan, dll. Faktor internal yaitu bunyi musik, pembicaraan yang keras, benturan, dan lain-lain peralatan yang kesemuanya perlu diatur guna

mendapatkankenyamanan komunikasi antarsesama. Faktor lain yang juga ikut mempengaruhi keberhasilan tata suara dalam ruang yaitu faktor knstruksi bangunan, kualitas dan sifat bahan serta kondisi lingkungan.

11) Keamanan

Sistem keamanan dan keselamatan yang digunakan pada perancangan interior Fashion centre ini berupa instalasi pemasangan alat – alat pendeteksi agar pengguna bangunan terjamin keamanan dan keselamatannya ketika berada pada bangunan. Sehingga mengurangi ancaman kriminalitas dan pencegahan terhadap bencana seperti kebakaran dan lain – lain. ¹⁷³

Beberapa sistem keamanan yang digunakan adalah keamanan yang berhubungan dengan fisik manusia, bangunan dan lingkungan. Beberapa faktor keamanan yang diperlukan adalah:

- a) Satpam (*security*)
- b) Alat pengunci
- c) Tanda penunjuk arah

¹⁷³ S. W. Hartono, *Manajemen Keamanan dalam Bangunan dan Perumahan*, Jakarta: Penerbit Teknik, 2020.

- d) Tanda bahaya alarm
- e) Pengaman terhadap bahaya kebakaran

Bahaya kebakaran secara mekanis dilakukan dengan alat pengontrol kebakaran yaitu:

- a) *Fire alarm*, yaitu alarm kebakaran otomatis yang akan berbunyi secara otomatis jika ada api atau temperatur mencapai suhu 135° C sampai 160° C. Dipasang pada tempat tertentu dengan jumlah yang memadai.

- b) *Smoke detector*, alat deteksi asap diletakkan pada tempat dan jarak tertentu. Alat ini bekerja pada suhu 70° C.
- c) *Automatic sprinkler*, pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiram. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 m².
- d) *Fire hydrant*, yaitu sistem yang menggunakan daya semprot air melalui selang sepanjang 30 m yang diletakkan dalam kotak dengan penutup di tempat strategis.
- e) *Fire extinguisher*, adalah alat pemadam kebakaran portable yang berjarak 30 m dengan lebar memadahi dan konstruksi tahan api
- f) Tangga darurat berjarak 30 m dan dengan konstruksi yang tahan api
- g) *Means of escape routes*, yaitu jalur darurat di mana paling sedikit dua jalan keluar harus tersedia untuk masing – masing lantai yang berjauhan.
- h) Lebar pintu keluar untuk sinema dan teater dari 40 orang/menit adalah 520 – 530 mm, dan lebih baik dengan dua arah bukaan.

12) Tema dan Gaya Interior

a. Tema

Tema dalam interior memiliki peran yang penting untuk menghidupkansuasana dan memberikan karakter suatu ruang. Tema ialah ide luas yang mendasaritampilan visual dan suasana suatu ruang. Tema harus mampu menjawab dan memberikan pemecahan permasalahan suatu desain, sehingga tampilan desain yangdihasilkan dapat memenuhi tuntutan kegiatan dan fungsi ruang yang sesungguhnya. Gaya merupakan suatu tren yang mewakili suatu zaman tertentu. ¹⁷⁴

Tema yang dipilih dalam perancangan ini adalah *Javanese Cultural Legend*, kebudayaan Jawa yang diambil ialah pawukon. Pawukon merupakan sistem penanggalan tradisional yang mempunyai waktu terukur, dan dipergunakan sebagai dasar penentuan segala

aktifitas daur hidup dan kematian masyarakat Indonesia. Pawukon menunjukkan karifan lokal. Berdasarkan prasasti dan temuan-temuan arkeologis menunjukkabahwa Pawukon merupakan budaya asli masyarakat Indonesia yang dipergunakan dan mengakar secara turun-temurun. Hingga saat ini Pawukon masih relevan dipergunakan oleh masyarakat pendukungnya hampir di seluruh Indonesia terutama di sepanjang pulau Jawa, Madura, Bali, Lombok.

Pawukon digunakan masyarakat Indonesia sebagai dasar perhitungan mengenai *pranata mangsa* (tata waktu). Pranata mangsa di Nusantara dibagi dalam dua belas mangsa. Pranata mangsa dimulai dari mangsa kasa (musim pertama) yang dimulai pada tanggal 23 Juni dalam kalender masehi. Tiap-tiap mangsa menandai perubahan pembawaan iklim atau cuaca sehingga mempengaruhi aktifitas kehidupan sehari-hari, bahkan lebih mendalam lagi juga mempengaruhi sifat dan karakter bayi yang terlahir, perilaku fauna, pertumbuhan flora-fauna dan lain sebagainya. Keberadaan inilah yang kemudian *Pawukon* mendasari pranata mangsa yang menjadi pedoman dalam beratifitas hidup pada tiap-tiap mangsa (*Tanojo, 1962*).

Manuskrip Serat Pawukan koleksi Museum Radyapustaka
Pawukon sebagai penanggalan tradisional masyarakat Jawa

¹⁷⁴ S. W. Hartono, *Manajemen Keamanan dalam Bangunan dan Perumahan*, Jakarta: Penerbit Teknik, 2020.

menggunakan dasar perubahan rotasi yang terjadi dalam waktu setiap 7 hari (*sapta wara*) yang dimulai dari hari *redite* (minggu) sampai hari *tumpak* (sabtu). *Pawukon* bersandar pada konsep astronomi dan membaginya menjadi 30 wuku. Tiap wuku bergeser tiap 7 hari sehingga dalam satu rotasi wuku terdiri dari 210 hari (7 hari x 30 wuku). *Manuskrip Pawukon Jawi* yang dibuat pada era Keraton Kartasura (abad XVII) yang dikoleksi Museum Brojobuwono memberikan penjelasan yang sama dan menambahkan dengan ilustrasi

gambar tiap-tiap wuku dengan baik. Tiap-tiap wuku disimbolkan pada figur keluarga Prabu Watu Gunung, yaitu: Prabu Watu Gunung sendiri, 2 orang istrinya (Sinta dan Landhep), beserta 27 putra-putranya yang bernama : *Wukir, Kurantil, Tolu, Gumbreg, Warigalit, Warigagung, Julung Wangi, Sungsang, Galungan, Kuningan, Langkir, Mondosio, Julung Pujud, Pahang, Kuruwelud, Mrakeh, Tambir, Madangkungan, Maktal, Wuye, Manail, Prangbakat, Bala, Wayang, Wugu, Kulawu, dan Dukut.*

Pada perancangan interior ekowisa ini mengaplikasikan simbo, logo, dan bentuk dari pawukon, transformasi desain diambil dari penggambaran beberapa tokoh pewayangan dan dewa yang ada di wuku yang kemudian diubah bentuk menyesuaikan dengan kebutuhan dengan tetap memperhatikan aspek konsistensi, ideologi, dan budaya, sehingga menghasilkan bentuk baru yang fungsional.¹⁷⁵

b. Gaya

Perkembangan gaya seiring dengan perkembangan zaman. Awalnya orang mengenal gaya tradisional karena diwariskan secara turun temurun. Dalam arsitektur atau interior dikenal berbagai macam gaya seperti Klasik, Barok, Rokoko, tradisional, Modernisme, Art

¹⁷⁵ E. F. Sutanto, "Penerapan Sistem Keamanan pada Bangunan Publik dan Perumahan," *Jurnal Teknologi Keamanan*, vol. 14, no. 1, 2021, pp. 89-97.

Deco, Postmodernisme. Gaya tradisional yang mencapai puncak kejayaannya disebut dengan klasik. Namun seiring dengan perkembangan zaman, orang mulai meniggalkan gaya klasik karena dianggap terlalu mahal, rumit, tidak fungsional sehingga munculah gaya modern dengan bercirikan fungsioinal, polos, dan anti ornament. Gaya dapat berubah sesuai perkembangan jaman seperti mode.

Gaya desain yang dipilih dalam Perancangan Ekowisata Di Desa Karangpandan Ini adalah *rustic*. Asal-usul desain *rustic* berawal dari

kehidupan yang ada pedesaan tradisional, terutama di Kawasan Eropa dan Amerika Utara. Gaya ini lahir dari kebutuhan tempat tinggal di tengah keterbatasan sumber daya di masa lalu. Ketika manusia tinggal di lingkungan pedesaan, mereka mengandalkan bahan-bahan yang tersedia di sekitar mereka untuk membangun rumah dan perabotan.

Pada awalnya, desain *rustic* bukan termasuk gaya dekoratif yang bernilai estetik. Gaya ini punya ciri khas karena penggunaan material yang terbilang sederhana. Misalnya, rumah-rumah petani di pedesaan biasanya terbuat dari kayu atau batu yang mudah ditemukan di lingkungan sekitarnya. Selain itu, desain *rustic* juga muncul sebagai respon terhadap kebutuhan untuk bertahan hidup di lingkungan alam yang keras. Dalam kondisi tersebut, bahan bangunan yang awet dan mudah didapat adalah prioritas utama. Seiring berjalannya waktu, desain *rustic* mulai diminati oleh masyarakat kota karena sifatnya yang original yang tampak estetik. Orang-orang mulai menghargai karakteristiknya yang sederhana, alami, dan autentik.¹⁷⁶

Gaya desain *rustic* identik dengan hal-hal yang bernuansa alami atau etnik. Desain ini cocok untuk pecinta motif vintage yang masih natural dan memiliki tampilan yang sedikit *rustic*. Desain *rustic* tidak hanya cocok untuk hunian, namun kini juga digunakan di restoran dan hotel. Desain interior *rustic* menciptakan ruang yang hangat. Material natural

¹⁷⁶ Sari, Nurul Wulan. 2010. *Ragam Gaya Interior Sesuai Kepribadian*. Jakarta:Griya Kreasi. Hal.

dan keindahan alam menjadi inspirasi utama desain interior *rustic*. Berdasarkan definisi dasarnya, *rustic* menggambarkan desain yang natural, pedesaan, dan antik.

Gaya desain *rustic* memiliki ciri-ciri khas sebagai berikut:

7) Penggunaan bahan alam

Gaya *rustic* menggunakan bahan-bahan alami yang belum diolah, seperti kayu, batu, logam, besi tempa, katun, wol, linen, atau kulit.

8) Tekstur kasar

Gaya rustic memiliki permukaan kasar karena didominasi oleh material kayu tanpa melalui tahap finishing.

9) Warna natural

Gaya rustic menggunakan warna natural, seperti hijau, khaki, krem, coklat, abu-abu, ataupun merah oxblood.

10) Unsur alam

Gaya rustic sangat berkaitan erat dengan unsur alami, seperti memasang jendela kaca dengan ukuran yang cukup besar, menambahkan skylight atau atap transparan, atau menambahkan tanaman hijau.

11) Dekorasi barang bekas

Gaya rustic terkesan kasar karena banyak penggunaan material bertekstur.

12) Kerajinan tangan

Kerajinan tangan seperti tenun, anyaman, atau rajutan juga bisa menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan tampilan rustic pada hunian.¹⁷⁷

¹⁷⁷ M. F. Collins, *Rustic Design: A Guide to Natural and Timeless Interiors*, New York: HomeStyle Press, 2018.

B. Tinjauan Data Lapangan Objek Perancangan

Data lapangan merupakan bentuk perbandingan/referensi terkait objek garap data lapangan yang digunakan sebagai referensi/perbandingan harus sama/sejenis dengan objek perancangan yakni tentang ekowisata.

1. Data Lapangan Objek

c. Semar Edu Park



Gambar 2.4 Foto Semar Edu Park

- 1) Nama Perusahaan : Semar Edu Park
- 2) Jenis Perusahaan : Rekreasi Alam
- 3) Alamat : Jl. Raya Solo - Tawangmangu, Gedangan, Salam,
Kec. Karangpandan, Kabupaten Karanganyar, Jawa
Tengah 57791
- 4) Jam Operasional : Senin - Jumat 10.00-21.00
Sabtu – Minggu 09.00-21.00
- 5) Telepon : 0822-2022-8889

Berada di kaki Gunung Lawu, Semar Edupark bisa dibilang sebagai tempat wisata yang lengkap. Di tengah indahnya alam karanganyar, Semar Edupark menawarkan kawasan rekreasi alam yang ramah keluarga dan edukasi yang ramah anak. Nama Semar Edupark sendiri merupakan bentuk penghargaan pada megahnya patung semar setinggi 11 meter yang sudah ada dari tahun 1986 dan menjadi simbol ikonik di Karangpandan. Semar Edupark memberikan beragam aktivitas seru berupa wahana permainan indoor dan outdoor yang dapat dicoba saat liburan, Semar Edupark juga dilengkapi fasilitas lainya seperti kolam renang dan restoran, mushola, ruang meeting, mini market, dan area parkir bagi para pengunjung. Setiap spot wisata diusung dari gabungan keindahan alam, nuansa nusantara, dan edukasi sebagai komplementer yang cocok untuk destinasi liburan

keluarga.

Untuk menunjang kegiatan yang dilakukan di Semar Edupark terdapat beberapa fasilitas yaitu:

1) *Meeting Room*

The Botany Restaurant memiliki 12 meeting room, 1 *meeting room* besar bernama *Mahogany meeting room* yang bisa menampung hingga 100 orang dan 11 ruangan lainya yang lebih *compact* untuk menampung hingga 50 orang.



Gambar 2.5 Foto *Meeting Room Semar Edupark*



Gambar 2.6 Foto *Mahogany meeting room*

2) *The Botany Restaurant*

Terinspirasi dari keanekaragaman hayati di area Semar Edupark, dipilih nama *The Botany Restaurant* yang juga mengusung konsep Biophilic, gabungan antara bangunan dengan sentuhan alam melalui keberadaan lingkungan buatan. *The Botany Restaurant* sendiri memiliki 6 area makan dengan kapasitas pengunjung sampai 300 orang, dengan 12 meeting room, toko souvenir, indoor playground, mushola, dan toilet.



Gambar 2.7 Foto *The Botany Restaurant*



Gambar 2.8 Foto *The Botany Restaurant*

3) *Minimarket*

Minimarket di Semar Edupark Bernama Luwes Mart menyediakan

berbagai macam kebutuhan rumah tangga, mulai dari kebutuhan pokok, makanan ringan, produk kebersihan, hingga alat rumah tangga. Buka setiap hari mulai pukul 09.00 – 21.00 WIB. Berbelanja nyaman dan harga terjangkau hanya di Luwes Mart.



Gambar 2.9 Foto minimarket semar edupark

4) *Animal Feeding*

Animal Feeding hadir setiap akhir pekan, saat ini pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan hewan-hewan jinak di area taman belakang *The Botany Restaurant*. Pengunjung dapat berinteraksi dan foto bersama, saat ini terdapat beberapa hewan yang bisa ditemui: kelinci, guinea pig, burung, ikan, iguana, ayam kate, ayam kapas, ayam brahma, dan sugar glider



Gambar 2.10 Foto Animal feeding semar edupark

5) Wahana Air

Wahana air di Semar Edupark terdiri dari perahu kano dan handboat yang bisa dinaiki oleh anak-anak maupun orang dewasa. Kedua wahana ini sudah termasuk 1 pelampung rompi. Cukup dengan Rp. 20.000,00 sudah bisa menaiki salah satu wahana air ini selama 20 menit.



Gambar 2.11 Foto wahana air di Semar Edupark

6) Berkuda

Menyusuri area persawahan Semar Edupark semakin menyenangkan dan tidak terlupakan bagi si kecil dengan berkuda di sepanjang *track* di area sawah yang asri. Wahana khusus anak-anak ini sudah dilengkapi dengan staff kami yang menghandle kuda secara langsung. Harga untuk 2 kali putaran Rp. 50.000,-



Gambar 2.12 Foto wahana berkuda di Semar Edupark

7) Kolam Mancing

Kolam mancing Semar Edupark terletak di area belakang resto dan bisa dikunjungi setiap hari Sabtu dan Minggu. Nikmati waktu memancing yang menyenangkan tanpa batas waktu.



Gambar 2.13 Foto wahana air di Semar Edupark

8) *Mini Golf*

Area *mini golf* di Semar Edupark menyediakan 9 holes yang cocok menjadi sarana bermain untuk teman-teman yang baru pertama kali bermain golf maupun bagi pemain handal. Area mini golf bisa diakses setiap hari Sabtu, Minggu, dan hari libur nasional.



Gambar 2.14 Foto wahana golf di Semar Edupark

9) *Archery*

Semar *Edupark* memiliki spot untuk pengunjung yang gemar melakukan panahan. Area panahan terletak di sebelah area mini golf, terdapat 2 papan target yang bisa dimainkan setiap hari Sabtu, Minggu dan hari libur nasional.



Gambar 2.15 Foto wisata panahan di Semar Edupark

10) *Playground*

Wahana yang cocok untuk anak-anak bermain dan bersosialisasi. Berada di area outdoor, ada berbagai macam permainan termasuk ayunan,

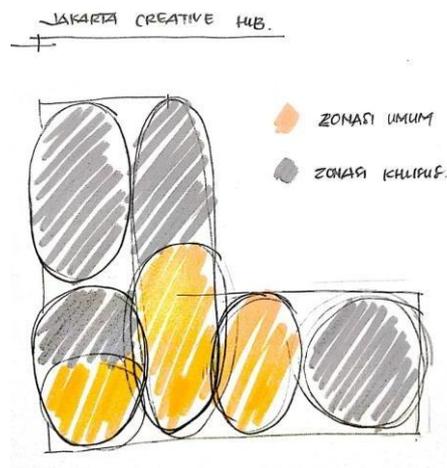
prosotan, trampoline, dan bakiak yang bisa dimainkan bersama. Tersedia hammock untuk orang tua bersantai sembari mengawasi anak bermain.



Gambar 2.16 Foto *playground* di Semar Edupark

Ditinjau dari fasilitas ruang yang berada pada Semar Edupark sudah memiliki bagian atau kriteria kebutuhan ruang yang berada di bangunan tersebut. Kriteria kebutuhan ruang yang berada di bangunan Semar Edupark mencakup ruang meeting, The Botany Restaurant, Luwes Mart, Animal Feeding, Wahana Air, Berkuda, Kolam mancing, Mini Golf, Archery, Playground.

Organisasi ruang yang berada di Semar Edupark di golongan berdasarkan fungsi atau sifat dari zonasi ruang yaitu umum dan khusus. Zonasi ruang umum di letakan di bagian depan dan tengah dan khusus seperti marker spacediletakan di area samping.



Gambar 2.17 Sketsa zonasi kebutuhan ruang semar edupark

Sumber: Penulis, 2019

1) Interior Objek Perancangan

a. Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemungkinan dapat diubahnya penataan ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah bangunan keseluruhan (Norberg-Schulz, 1965). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), Fleksibel adalah lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri. Fleksibilitas berhubungan dengan ketidakpastian, baik dalam hal kegiatan, kapasitas, volume, fungsi maupun struktur. Namun, fleksibilitas dapat mengadaptasikan dirinya terhadap setiap perubahan.

Menurut Robert Kronenburg, bangunan yang fleksibel adalah bangunan yang dapat mengakomodir kegiatan-kegiatan penghuni dan sangat memungkinkan terjadi perubahan dalam bangunan (Kronenburg, 2007:7). Berkembangnya kreativitas manusia dalam rangka memenuhi kebutuhannya agar lebih baik adalah salah satu faktor yang kemudian mempopulerkan arsitektur fleksibel. “Where functional problems have necessitated a responsive, built environment. Flexible architecture has formed at least a part of the solution” (Kronenburg, 2007:11).¹⁷⁸

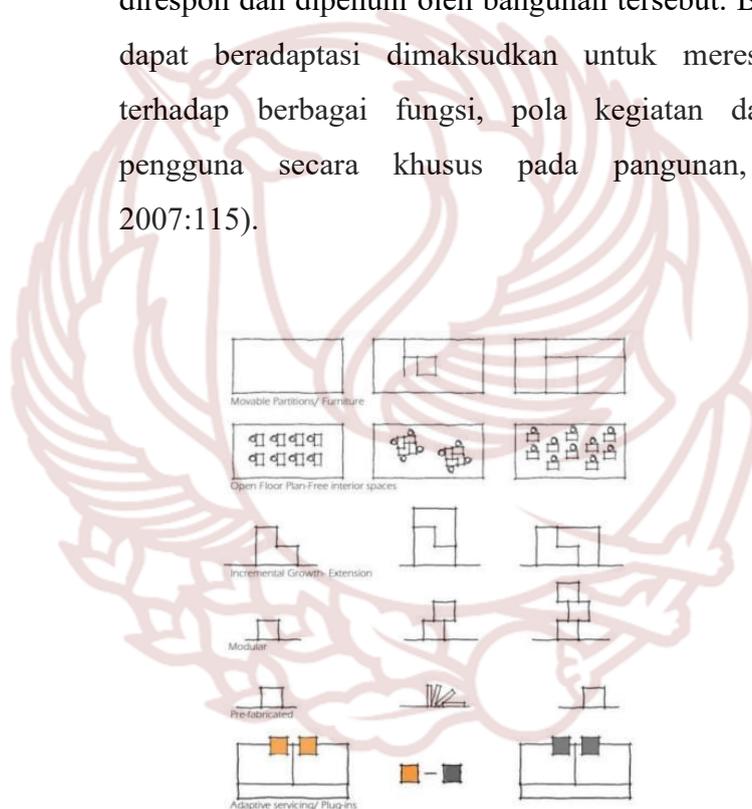
¹⁷⁸ H. W. Sullivan, *Architectural Flexibility: Adapting Buildings to Changing Needs*, London: Design Publications, 2019.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut yang perlu ditekankan adalah bahwa arsitektur fleksibel merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk merespon berbagai permasalahan desain dengan tujuan utamanya adalah dapat mewartakan kebutuhan penghuni/pengguna bangunan.

Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan berbagai macam cara, Kroenburg (2007) merumuskan 4 kriteria umum yang harus ada pada penerapan arsitektur fleksibel dalam desain.

1) *Adaptation*

Adaptation bermakna bahwasanya bangunan dapat merespon perubahan-perubahan yang terjadi, sehingga perubahan yang akan terjadi di masa yang akan datang dapat direspon dan dipenuhi oleh bangunan tersebut. Bangunan yang dapat beradaptasi dimaksudkan untuk merespon seketika terhadap berbagai fungsi, pola kegiatan dan kebutuhan pengguna secara khusus pada bangunan, (Kroenburg, 2007:115).



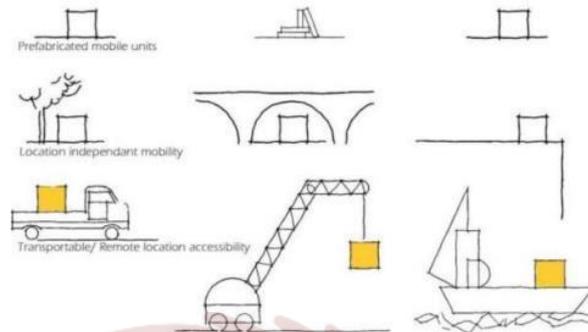
Gambar 2.18 *Adaptable Source Self*

(Sumber: Desertation - What Value does Flexible add to dwellings, hal. 14)

2) *Transformation*

Transformation terkait dengan perubahan pada bentuk, volume dan fasad bangunan. Secara umum, furniture dan perabot adalah komponen pada bangunan yang biasanya paling mudah untuk disesuaikan oleh pengguna, tanpa banyak pertimbangan

yang secara dramatis dapat merubah penampilan dan suasana ruang,(Kroenberg, 2007:145).



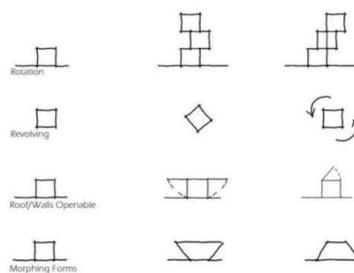
Gambar 2.19 Transformable Source Self

3). *Movability*

Movability erat kaitannya dengan tingkat fleksibilitas perletakkan bangunan dimana beberapa unsur-unsur bangunannya dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lainnya. Movable Architecture dapat.¹⁷⁹

didefinisikan sebagai bangunan yang secara khusus didesain untuk memungkinkan adanya perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya sehingga pengguna dapat memenuhi kebutuhannya dengan lebih baik,

¹⁷⁹ J. M. Johnson, *Flexible Architecture: Adapting Buildings for the Future*, New York: Modern Building Press, 2020.



Gambar 2.20 Movable Source Self

a) Bentuk- Bentuk Fleksibilitas

Bentuk- bentuk Fleksibilitas yang akan dikernukakan disini terdiri dari duabagian, yaitu

1) Fleksibilitas fungsi

Pengertian fleksibilitas fungsi adalah sebuah ruangan yang bisa digunakan untuk berbagai macam fungsi tanpa harus banyak merubah ruangan tersebut. Christian Norberg- Schultz dalam *intention In Architecture* (1965) memahami fungsi sebagai tugas dan pekerjaan yang harus dijalankan oleh suatu lingkungan binaan. Pemahaman lain mengenai keragaman fungsi arsitektur juga dikemukakan oleh Josef Prijotomo (1998) yang mengemukakan arsitektur tidak hanya memiliki dan menetapkan satu macam fungsi, melainkan mampu melaksanakan sejumlah fungsi, yang pasti semakin banyak fungsi yang dapat dilaksanakan oleh suatu obyek bangunan maka semakin kaya kualitas arsitektural obyek tersebut.

1) Fleksibilitas Ruang.

Penggunaan ruang fleksibel adalah ruang dengan fungsi tidak tetap. Ruang direncanakan dengan maksud untuk menyiapkan suatu fungsi khusus. Menurut Toekio (2000), terdapat tiga konsep fleksibilitas yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versalilitas.:

a) Ekspansibilitas

Konsep ekspansibilitas berarti desain ruang yang dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan. Desain dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan.

b) Konvertibilitas

Konsep konvertibilitas berarti desain ruang yang dirancang untuk memungkinkan adanya perubahan orientasi dan suasana sesuai

dengan keinginan pelaku tanpa melakukan perombakan besar-besaran terhadap ruang yang sudah ada. Salah satu caranya dengan menggunakan dinding partisi.

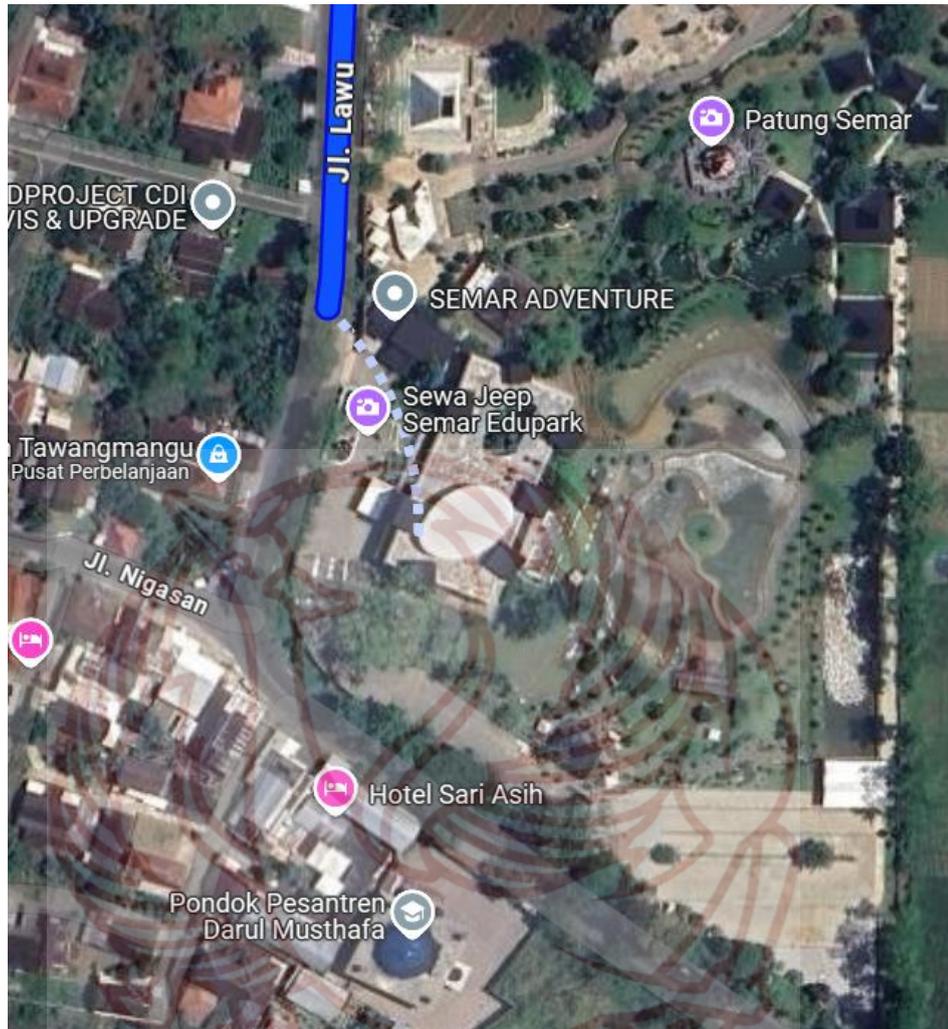
c) Versatilitas

Konsep versatilitas berarti fleksibilitas sebuah wadah dengan cara penggunaan wadah multi fungsi untuk menampung multi aktivitas padawaktu yang berbeda.¹⁸⁰



¹⁸⁰ R. A. Dewi, "Bentuk Fleksibel Ruang pada Desain Interior Modern," *Jurnal Desain dan Arsitektur*, vol. 18, no. 2, 2020, pp. 88-96.

2) Siteplan



Gambar 2.2 Site plan Semar edu park

BAB III

TRANSFORMASI DESAIN

4.1 Tahapan Proses Desain

A. Pengertian Objek Garap

Terkait dengan judul Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Konsep *Rustic* Di Desa Karangpandan , maka akan dijelaskan tiap kata berdasarkan beberapa sumber sebagai berikut :

Perancangan Perancangan adalah suatu proses kegiatan perupaan dalam suatu rancangan interior melalui tahapan proses desain, mulai dari pemilihan sampai ke penggabungan bahan-bahan elemen interior ke dalam suatu bentuk yang baru dari suatu objek yang dipilih, dari yang belum ada menjadi ada.

Interior Desain interior merupakan ilmu atau cara pengaturan ruangan, sehingga memenuhi persyaratan untuk memperoleh kenyamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual serta keamanan bagi pemakainya tanpa mengabaikan factor estetika.

Ekowisata Definisi ekowisata pertama kali diperkenalkan oleh organisasi The Ecotourism Society (1990). Ekowisata adalah suatu bentuk perjalanan Wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat. Dapat disimpulkan bahwa ekowisata ialah suatu bentuk wisata yang dalam penerapannya memperhatikan kelestarian area serta memberi manfaat secara ekonomi dan mempertahankan keutuhan budaya.

Rustic Gaya desain *rustic* identik dengan unsur klasik dan etnik, gaya desain ini sangat erat dengan ciri desain yang banyak

menggunakan warna natural dan mengandung unsur alam. Pada dasarnya, gaya desain ini terinspirasi dari bangunan pedesaan dengan daya Tarik alami, tekstur yang terinspirasi dari alam serta dominasi warna yang sederhana dan bersahaja.

Desa Karangpandan Desa Karangpandan ialah sebuah Desa yang terletak di Kecamatan Karangpandan, Kabupaten Karanganyar Jateng. Desa Karang banyak dikenal oleh orang karena dijadikan lokasi pembangunan infrastruktur pusat perfilman nasional. Proyek ini ditangani Direktorat Jenderal Dikti Kemendikbudristek dan didukung ISI Surakarta.

Dari beberapa defisini diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Gaya *Rustic* Di Desa Karangpandan adalah sebuah langkah untuk mengembangkan kawasan wisata di desa Karangpandan yang mulanya sudah ada kawasan wisata yang bernama watu gambir, namun dalam hasil observasi yang sudah dilakukan masih kurangnya fasilitas dan kebutuhan pengguna dalam area wisata tersebut. Desa Karangpandan dipilih karena memiliki potensi yang besar untuk perancangan wisata berbasis ekowisata, potensi tersebut meliputi sumber daya alam, sumber daya manusia dan factor daerah yang sudah identik dengan daerah wisata. dengan Perancangan interior ini bertujuan untuk menyediakan fasilitas dan sarana pada ekowisata dengan menggunakan gaya desain *rustic*. Dimana gaya desain ini dipilih karena memiliki kesesuaian dengan lokasi perancangan yang terletak di pedesaan yang dimana definisi gaya *rustic* identik dengan gaya desain pedesaan, kemudian pada pengembangannya gaya desain *rustic* di gabungkan dengan tema perancangan *Javanese cultural legend* yaitu pawukon Jawa. Pawukon merupakan penanggalan kuno Masyarakat Jawa yang didalamnya terdapat 30 wuku, dalam perhitungannya, setiap wuku memiliki rotasi 7 hari yang dimana dalam 30 wuku memiliki putaran sebanyak 210 hari. Dalam sistem penanggalan Jawa, pawukon disimbolkan dengan tokoh pewayangan dan dewa pada 30 wukunya. Tema ini dipilih karena untuk memberikan wawasan

pengetahuan tentang budaya Jawa kuno yang sekarang sudah terlupakan

2. Batasan Ruang Lingkup Garap

Suatu perancangan interior pasti menggunakan batasan lingkup garap sebagai Batasan pengerjaan. Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Konsep *Rustic* Di Desa Karangpandan akan mengambil batasan ruang lingkup garap diantaranya :

a. Lobby

(1) Standarisasi

Lobby memiliki peran strategis dalam membangun citra dan daya tarik suatu fasilitas. Sebuah *lobby* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pengalaman tamu secara keseluruhan, memperkuat loyalitas pelanggan, dan bahkan menjadi daya Tarik visual untuk promosi. Oleh karena itu, desain *lobby* tidak hanya melibatkan aspek teknis tetapi juga memperhatikan tren desain terkini dan kebutuhan pengunjung.

(2) Klasifikasi

Lobby pada perancangan ekowisata ini merupakan *reception lobby*, *lobby* ini yang paling umum ditemukan di bangunan komersial dan hotel. Fungsi utama *reception lobby* adalah untuk menerima tamu atau pengunjung, memberikan informasi, dan mengarahkan mereka ke bagian lain dari gedung

(3) Sistem Pelayanan

Beberapa jenis layanan utama dapat ditemukan dalam lobby pada perancangan ini mencakup aspek kenyamanan, keamanan, dan kenyamanan teknologi untuk pengunjung, beberapa jenis layanan yang disediakan: layanan informasi, layanan keamanan, layanan teknologi dan konektivitas, layanan fasilitas kenyamanan, layanan concierge dan lainnya.

b. Merch area

(1) Standarisasi

Standarisasi pada *merch area* ekowisata perfilman ini merujuk pada penerapan pedoman operasional yang seragam dalam hal desain toko, tata letak produk, kualitas barang, serta pengalaman berbelanja. Hal ini mencakup pengaturan ruang, penataan produk, hingga sistem kasir yang efisien untuk meningkatkan kenyamanan pelanggan.

(2) Klasifikasi

Pada *merch area* termasuk dalam klasifikasi toko kecil yakni memiliki ruang yang terbatas dan menawarkan produk dalam jumlah yang terbatas pula. Toko jenis ini biasanya melayani pasar lokal dan menawarkan barang-barang dasar yang dibutuhkan dalam wisata.

(3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada *merch area* ialah *self service*, kemudian layanan yang diberikan antara lain mencakup, layanan pelanggan langsung, pembayaran yang beragam, pengiriman layanan pengantaran barang, fasilitas nyaman seperti tempat duduk. Pada *merch area* menawarkan produk khas dari ekowisata perfilman seperti baju, topi, gantungan, serta aksesoris khas dari ekowisata perfilman .

c. Selasar Budaya

(1) Standarisasi

Standarisasi selasar budaya pada ekowisata perfilman ini didasarkan pada intensitas penggunaan dan jenis aktivitas yang dilakukan. antara lain, dimensi dan proporsi, aksesibilitas dan keselamatan, pencahayaan, penghawaan, material, dan fungsi tambahan.

(2) Klasifikasi

Selasar budaya pada ekowisata perfilman termasuk dalam selasar social jika dilihat menurut fungsinya. Dalam konteks budaya dan lingkungan selasar budaya termasuk dalam selasar tradisional.

(3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang ada dalam ekowisata perfilman ini mencakup

layanan informasi, layanan aksesibilitas, layanan teknologi interaktif, layanan Pendidikan dan workshop, layanan fasilitas umum, layanan keamanan dan perlindungan koleksi. Dalam selasar budaya memamerkan koleksi pawukon Jawa yang dikemas dalam segi visual dan teknologi sehingga memberikan pengetahuan dan pengalaman yang seru. Pada selasar budaya memiliki satu pintu untuk masuk dan keluar, hal tersebut difungsikan agar seluruh karya yang ada bisa terlewati dan dilihat oleh pengunjung pada selasar sebelum menuju fasilitas bangunan lainnya. Memiliki rute yang melingkar dan Kembali lagi ke pintu awal saat masuk.

d. *Minimarket*

(1) Standarisasi

Standarisasi yang ada pada minimarket ini mencakup desain dan tata letak, pelayanan pelanggan, kualitas dan keamanan produk, kebersihan dan sanitasi, sistem pembayaran, manajemen stok,.

(2) Klasifikasi

Klasifikasi berdasarkan produk termasuk kedalam minimarket umum, sedangkan berdasarkan lokasi masuk kedalam minimarket ritel atau jaringan, sedangkan berdasarkan teknologi dan layanan termasuk kedalam minimarket digital.

(3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang diberikan pada minimarket mencakup pelayanan kasir, pelayanan swalayan, penyediaan barang kebutuhan sehari-hari, layanan pengantaran, program *loyalty* dan diskon, layanan pembayaran digital, penyediaan barang. Barang yang di jual pada minimarket ekowisata perfilman ini adalah makanan dan minuman serta beberapa produk makanan dari masyarakat setempat

e. *Office*

(1) Standarisasi

Standarisasi dalam kantor merujuk pada serangkaian pedoman dan aturan yang ditetapkan untuk menciptakan ruang kantor yang efisien, fungsional, aman, dan nyaman bagi penghuninya. Beberapa

factor yang mencakup ukuran ruang, desain ruangan, pencahayaan, kebisingan, sirkulasi udara.

(2) Klasifikasi

Klasifikasi kantor pada ekowisata perfilman termasuk kedalam kantor tradisional, kantor ini adalah jenis kantor yang paling umum, sering kali berbentuk ruang dengan meja dan kursi untuk setiap karyawan.

(3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada kantor ekowisata perfilman mencakup berbagai pedoman dan prosedur yang ditetapkan untuk memastikan efektivitas, efisiensi, serta kualitas layanan yang diberikan di dalam suatu kantor. Sistem pelayanan mencakup kualitas layanan pelanggan, sumber daya manusia, teknologi dan infrastruktur, fasilitas dan ruang kerja, system pengelolaan administrasi.

f. *Co-working space*

(1) Standarisasi

Co-working space pada ekowisata perfilman mempunyai standar ruang yang dapat memadai untuk kegiatan utama, adanya kebutuhan fisik interior yang dapat membuat nyaman pengguna terkait dengan pencahayaan, penghawaan, suasana, suhu, furniture, dan kenyamanan ergonomi.

(2) Klasifikasi

Coworking space pada ekowisata perfilman termasuk kedalam *midsixe and big community*, memberikan layanan dan ruang untuk 40 orang. *Coworking* ini gratis tidak dipungut biaya.

(3) Sistem Pelayanan

Coworking space pada ekowisata perfilman ini menyediakan pelayanan yang mencakup koneksi internet, peralatan kantor, ruang rapat, keamanan, networking event. Selain itu sistem pelayanan lainnya mencakup penanganan keluhan, sistem pemesanan ruangan. Selain itu terdapat fasilitas ruang meeting kecil, ruang meeting besar, area bekerja privat, cafe dan toilet. Pada dua ruang meeting dapat

gunakan oleh umum dengan sistem *booking* terlebih dahulu melalui *online* atau *offline*, untuk area kerja dapat digunakan oleh umum tanpa *booking* tempat terlebih dahulu hanya butuh mengisi daftar hadir saja.

g. *UMKM Area*

(1) Standarisasi

Standarisasi *UMKM area* pada ekowisata perfilman ini sesuai dengan standarisasi dan sertifikasi yang harus dimiliki usaha, berupa perizinan maupun regulasi yang diberikan oleh pemerintah. Misal: Izin edar BPOM dan lain sebagainya

(2) Klasifikasi

Berdasarkan skala usaha *umkm area* ekowisata perfilman termasuk kedalam jenis usaha mikro, dengan omzet paling banyak Rp. 300 juta atau asset tidak lebih dari Rp. 50 juta

(3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang ada pada ekowisata perfilman ini mencakup layanan mandiri, *digital/online ordering*. Jenis makanan atau menu yang disediakan adalah makanan tradisional atau masakan dari *umkm* sekitar area wisata, dengan harga jual yang sangat ramah di kantong serta memberikan citarasa yang otentik.

h. *Bioskop*

(1) Standarisasi

Standarisasi bioskop pada ekowisata perfilman merujuk pada pedoman atau regulasi yang diterapkan yaitu, fasilitas dan infrastruktur, keamanan, pelayanan, kebersihan, regulasi dan kepatuhan hukum, aksesibilitas dan teknologi.

(2) Klasifikasi

Klasifikasi bioskop pada ekowisata perfilman berdasarkan data termasuk kedalam bioskop kecil dengan kapasitas 140 pengunjung pada setiap ruang pemutaran filmnya.

(3) Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan yang ada pada bioskop ekowisata perfilman ini mencakup pemutaran film, pembelian tiket, fasilitas kursi yang nyaman, kualitas suara dan gambar, layanan khusus untuk penyandang disabilitas. layanan transaksi digital. Untuk film yang di putar pada bioskop ini merupakan film lokal Indonesia. Yang difokuskan pada film karya komunitas film setempat. Kapasitas bioskop adalah 136 orang per studio. Fasilitas yang diberikan seperti ruang tunggu, toilet, screen yang lebar, kusi yang nyaman, ac, sound stereo.

3. Analisis Site Plan



Gambar 3.1 Site Plan

Analisis tapak dilakukan berdasarkan survei langsung ke lokasi dan dengan data-data yang ada, mulai dari batas. Bentuk, ukuran, dan sebagainya. Analisis tapak ini digunakan untuk mengetahui potensi apa saja yang ada pada tapak, sehingga

a. Potensi Lingkungan dan Tapak

Berdasarkan batas wilayah yang berada di lokasi perancangan Desa

karangpandan Kabupaten Karanganyar dapat diketahui bahwa lingkungan sekitar objek perancangan cukup strategis , hal tersebut dikarenakan letaknya yang berada dekat dengan pemukiman penduduk serta sekeliling area perancangan merupakan wilayah terbuka hijau dengan latar belakang pengunungan yang indah.

Batas Utara : Pemukiman Penduduk

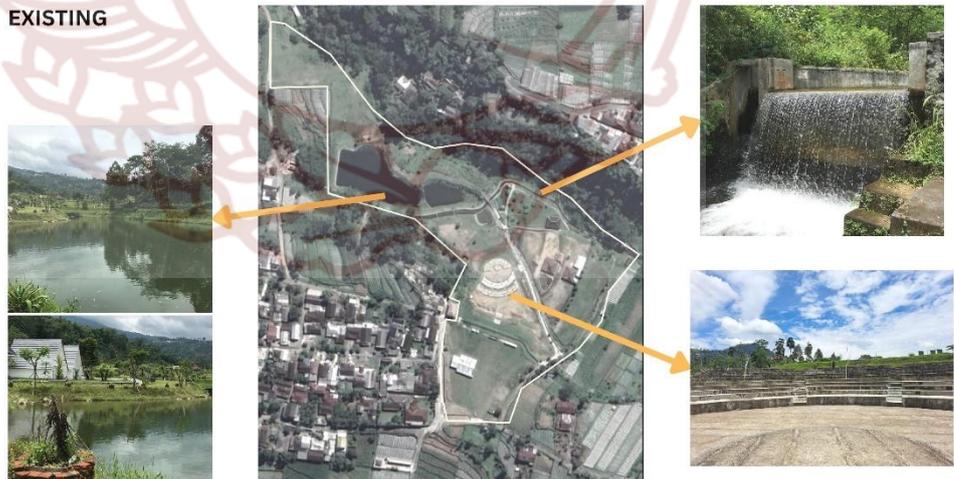
Batas Selatan : Pemukiman penduduk

Batas Timur : Perkebunan dan Sawah

Batas Barat : Pemukiman Penduduk

Kondisi jalan objek perancangan dekat dengan Jl. Lawu yang merupakan akses jalan raya yang ramai dan jalan arteri yang merupakan jalan utama yang dilewati ketika menuju ke Tawangmangu dan Gunung Lawu. Jl Lawu juga sangat strategis karena disepanjang jalan dekat area wisata watu gambir dipenuhi berbagai penjual kerajinan, penginapan, rumah makan serta umkm lainnya yang merupakan pusat oleh oleh daerah setempat.

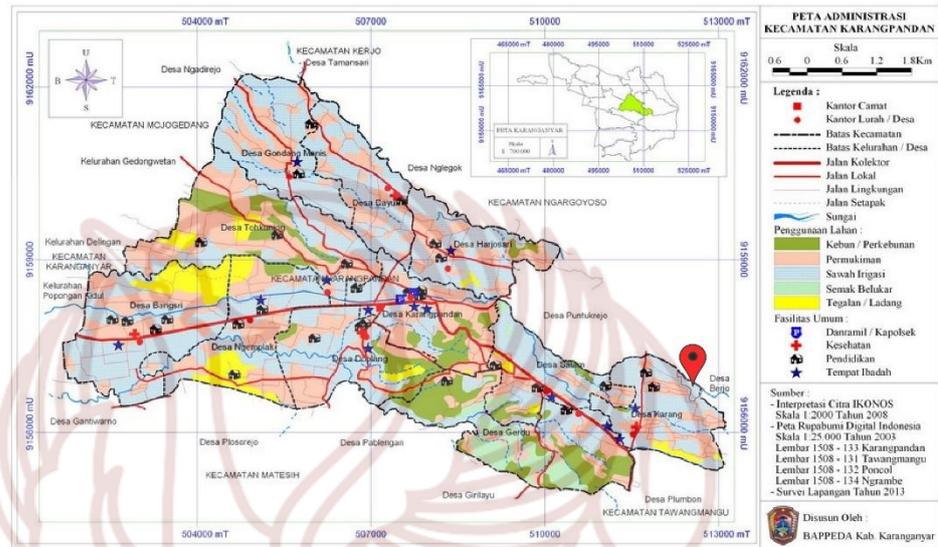
EXISTING



Gambar 3.2 Existing area perancangan

b. Akseibilitas Site

Lokasi Perancangan Interior Ekowisata Perfilman Dengan Gaya *Rustic* Di Desa Karang sangat strategis karena letaknya yang berdekatan dengan jalan raya besar dan berada dikawasan hijau di pegunungan, apalagi lingkungan sekitar objek perancangan merupakan Kawasan wisata, dan area perbelanjaan yang tentunya mudah dijangkau dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun angkutan umum.



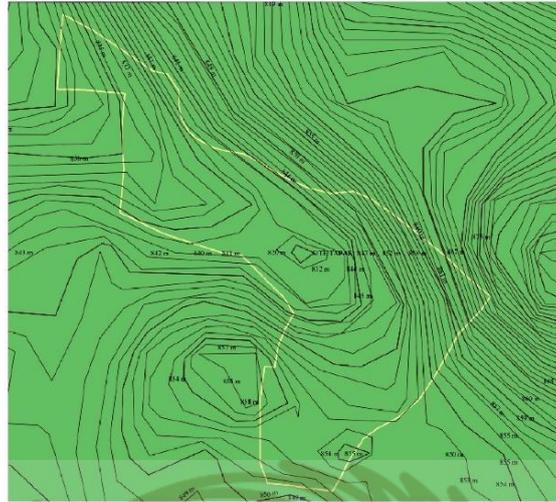
Gambar 3.3 Peta Administrasi Kecamatan Karanganyar (Bapeda Kab. Karanganyar)

FOTO AERIAL



Gambar 3.4 Foto Area perancangan

KONTUR



Gambar 3.5 Kontur tapak area perancangan.

c. Lintasan Matahari

Orientasi bangunan pada Ekowisata di Desa Karang ini akan diletakkan pada arah Selatan akses jalan utama Dimana arah tersebut berlawanan dengan arah matahari datang dan tenggelam, yaitu timur ke barat. Pada perancangan ini penulis akan memanfaatkan penggunaan material untuk memaksimalkan potensi arah matahari agar bangunan tetap mendapatkan pencahayaan alami semaksimal mungkin serta memaksimalkan bukaan pada ruangan agar bangunan tetap mendapatkan pencahayaan alami semaksimal mungkin yang nantinya akan diaplikasikan pada tembok sisi timur dan barat bangunan.



Gambar 3.6 Arah lintasan matahari

4. Waktu Operasional

Waktu operasional pada ekowisata mengacu pada periode atau jam di mana destinasi, atraksi, fasilitas, atau layanan ekowisata tersedia dan dapat diakses oleh wisatawan. Waktu operasional ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan ekowisata dapat berlangsung dengan aman dan berkelanjutan. Berikut merupakan jam operasional pada ekowisata Perfilman di Desa Karangpandan:

a. Jam operasional Pengelola

No.	Jabatan	Jam Operasional	Keterangan
1.	Ketua	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
2.	Wakil Ketua	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
3.	Bendahara	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
4.	Sekretaris	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
5.	Sie Pengembangan Potensi dan Atraksi	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
6.	Sie Humas dan Pengembangan SDM	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
7.	Sie Pengembangan Usaha	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
8.	Sie Keamanan dan Ketertiban	Senin-Minggu 09.00 – 15.00 WIB Dan 15.00 – 21.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB Dan 18.00 – 19.00 WIB
9.	Sie Kebersihan dan Keindahan	Senin-Minggu 09.00 – 18.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB

10.	<i>Staff Resepsionis / Front Desk</i>	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
11.	<i>Staff Teknisi (CCTV, Digital, Listrik, Dll.)</i>	Senin-Minggu 09.00 – 17.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB
12.	<i>Pengunjung</i>	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	

Tabel 3.1 Sistem operasional

b. Jam Operasional Ekowisata

No.	Fasilitas	Jam Operasional	Keterangan
1.	<i>Lobby</i>	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	❖ Front desk ada dua shift kerja dengan 7 jam kerja ❖ Terdapat 6 Staff
2.	<i>Merch Area</i>	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	Sistem operasional pada merch area buka selama seminggu penuh dengan sistem penjagaan 2 staff
3.	<i>Selasar Budaya</i>	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	Sistem kunjungan pada selasar budaya dalam seminggu penuh
4.	<i>Office</i>	Senin-Jumat 09.00 – 16.00 WIB	Istirahat 12.00 – 13.00 WIB Dengan sistem kerja 7 jam kerja perhari
5.	Minimarket	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	Sistem kerja pada minimarket full dalam satu minggu dengan 1 penjaga yang bertugas sebagai kasir
6.	<i>Co-working</i>	Senin-Minggu	Sistem pemakaian ruang kerja

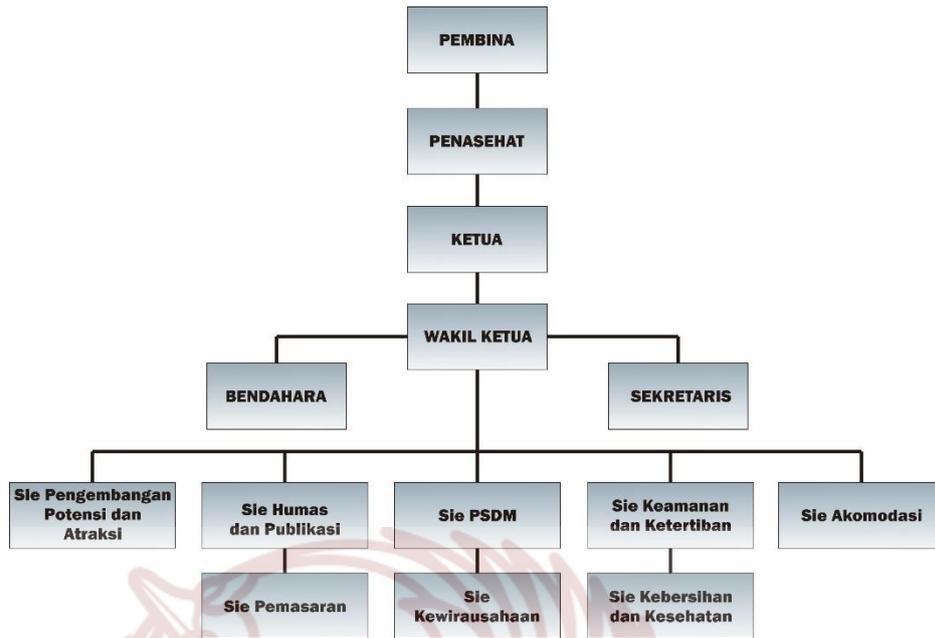
	<i>Room</i>	09.00 – 16.00 WIB	seminggu penuh dengan registrasi di resepsionis
7.	<i>UMKM Area</i>	Senin-Minggu 09.00 – 16.00 WIB	Sistem kunjungan UMKM area untuk pengunjung 7 hari kerja
8.	Bioskop	Sabtu - Minggu 09.00 – 16.00 WIB	Sistem kunjungan ruang <i>screening</i> 7 hari kerja dengan 7 jam kerja perhari, reservasi melalui resepsionis.

Tabel 3.2 Keperluan Sistem Operasional Ekowisata

Untuk jam operasional maintenance, kebersihan dan juga lainnya, dilakukan diluar jam kerja atau jam operasional kunjungan dan buka yaitu pada pukul 07.00-08.00 pagi serta pukul 17.00-18.00.

5. Analisis Struktur Organisasi, Tugas Dan Jabatan

Struktur organisasi pada Ekowisata Perfilman di Desa Karangpandan akan disesuaikan pada kebutuhan kegiatan, operasional dan fasilitas yang sudah disediakan di tempat tersebut. Dalam acuan pembuatan struktur organisasi ini yang dibuat oleh penulis akan mengacu pada data lapangan dan literatur Dinas Pariwisata Kabupaten Karanganyar. Berikut struktur organisasi pada Ekowisata Perfilman di Desa Karangpandan :



Gambar 3.7 bagan organisasi

No.	Jabatan	Divisi	Jumlah
1.	Ketua	Pemimpin Perusahaan	1
2.	Wakil Ketua	Wakil Pemimpin Perusahaan	1
3.	Bendahara	Office	1
4.	Sekretaris	Office	1
5.	Sie Pengembangan Potensi dan Atraksi	Office	2
6.	Sie Humas dan Pengembangan SDM	Office	1
7.	Sie Pengembangan Usaha	Office	1
8.	Sie Keamanan dan Ketertiban	Office	6
9.	Sie Kebersihan dan Keindahan	Office	10
10.	Staff Resepsionis /	Resepsionis	6

	Front Desk		
11.	Staff Teknisi (CCTV, Digital, Listrik, Dll.)	Office	4

Tabel 3.3 Jabatan dan Divisi

a. Ketua

Tugas ketua pada pengelola ekowisata sangat penting karena ketua bertanggung jawab atas pengelolaan keseluruhan destinasi ekowisata, yang mencakup aspek keberlanjutan lingkungan, pengembangan ekonomi lokal, serta pengelolaan pengalaman wisatawan. Ketika berbicara tentang pengelolaan ekowisata, tugas ketua mencakup pengawasan, koordinasi, dan pengambilan keputusan strategis yang mendukung tujuan konservasi dan pariwisata yang berkelanjutan. Beberapa tugas ketua sebagai berikut:

- A. Perencanaan dan Pengembangan Strategis
- B. Koordinasi dan Kepemimpinan
- C. Pengawasan dan Pemantauan
- D. Pengelolaan Keuangan dan Sumber Daya
- E. Penyusunan Kebijakan dan Regulasi
- F. Pengembangan dan Pemasaran Ekowisata
- G. Kolaborasi dengan Pemerintah dan Organisasi

b. Wakil Ketua

Tugas Wakil Ketua pada Pengelola Ekowisata memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung Ketua dalam pengelolaan dan pengembangan ekowisata. Wakil Ketua bertanggung jawab untuk membantu mengelola berbagai aspek operasional dan keberlanjutan ekowisata, serta menggantikan Ketua saat Ketua tidak dapat menjalankan tugasnya. Berikut adalah rincian tugas Wakil Ketua dalam pengelolaan ekowisata:

- A. Mendukung Kepemimpinan dan Pengambilan Keputusan
- B. Koordinasi dan Pengawasan Tim

- C. Pengelolaan Keuangan dan Sumber Daya
- D. Pelaksanaan Program Pendidikan dan Sosialisasi
- E. Meningkatkan Kolaborasi dan Kemitraan
- F. Pemantauan dan Evaluasi
- G. Pelaporan dan Dokumentasi

c. Bendahara

Tugas Bendahara pada Pengelola Ekowisata sangat penting dalam memastikan pengelolaan keuangan yang transparan, akurat, dan berkelanjutan. Berikut adalah rincian tugas bendahara pada pengelola ekowisata:

- A. Pengelolaan Keuangan
- B. Pencatatan dan Pembukuan
- C. Pemantauan Arus Kas
- D. Pelaporan Keuangan
- E. Pengawasan Pengeluaran
- F. Mengelola Sumber Pendanaan
- G. Pengelolaan Pajak dan Kepatuhan Keuangan
- H. Audit dan Evaluasi Keuangan

d. Sekretaris

Tugas Sekretaris pada Pengelola Ekowisata sangat penting dalam mendukung kelancaran administrasi, koordinasi, serta komunikasi internal dan eksternal. Berikut adalah rincian tugas sekretaris pada pengelola ekowisata:

- A. Pengelolaan Administrasi
- B. Koordinasi dan Komunikasi
- C. Notulensi dan Dokumentasi Rapat
- D. Pengelolaan Komunikasi Internal
- E. Penyusunan Laporan dan Rencana
- F. Penyusunan Prosedur dan Kebijakan

e. Sie Pengembangan Potensi dan Atraksi

Tugas Sie Pengembangan Potensi dan Atraksi pada Pengelola Ekowisata sangat penting untuk meningkatkan daya tarik dan potensi destinasi ekowisata. Sie ini berfokus pada upaya pengembangan dan pengelolaan atraksi wisata yang berbasis pada kekayaan alam dan budaya setempat, sambil memastikan keberlanjutan dan kelestarian lingkungan. Berikut adalah tugas-tugas utama Sie Pengembangan Potensi dan Atraksi pada pengelola ekowisata:

f. Sie Humas dan Pengembangan SDM

Tugas Sie Humas dan Pengembangan SDM pada Pengelola Ekowisata sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan ekowisata, baik dari sisi promosi dan komunikasi, maupun pengembangan kapasitas sumber daya manusia. Berikut adalah tugas-tugas utama dari **Sie Humas dan Pengembangan SDM** dalam pengelolaan ekowisata:

- A. Pengelolaan Komunikasi dan Hubungan Masyarakat
- B. Promosi dan Pemasaran
- C. Membangun Citra dan Branding Ekowisata
- D. Manajemen Krisis dan Komunikasi Darurat

g. Sie Pengembangan Usaha

Sie Pengembangan Usaha dalam pengelolaan ekowisata memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung keberlanjutan operasional ekowisata melalui penciptaan sumber daya ekonomi yang berkelanjutan. Berikut adalah beberapa tugas utama yang menjadi tanggung jawab Sie Pengembangan Usaha pada pengelola ekowisata:

- A. Pengembangan Produk Wisata
- B. Peningkatan Kualitas Layanan
- C. Diversifikasi Sumber Pendapatan
- D. Manajemen Keuangan dan Investasi
- E. Pemasaran dan Promosi Usaha

6. Pengelolaan Infrastruktur dan Fasilitas

a. Sie Keamanan dan Ketertiban

Sie Keamanan dan Ketertiban pada pengelolaan ekowisata memiliki peran yang sangat vital untuk menciptakan kondisi yang aman dan tertib bagi pengunjung, pengelola, dan juga menjaga keberlanjutan lingkungan. Sebagai sektor yang mengedepankan interaksi dengan alam, ekowisata perlu memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan tidak merusak lingkungan dan memberikan pengalaman yang aman serta nyaman bagi wisatawan. Berikut adalah tugas-tugas utama yang menjadi tanggung jawab Sie Keamanan dan Ketertiban pada pengelola ekowisata:

- A. Menjaga Keamanan Pengunjung
- B. Mengelola Risiko Alam dan Bahaya Lainnya
- C. Menjaga Keamanan Alam dan Lingkungan
- D. Penyusunan dan Sosialisasi Prosedur Keamanan
- E. Koordinasi dengan Pihak Berwenang
- F. Penegakan Hukum

b. Sie Kebersihan dan Keindahan

Sie Kebersihan dan Keindahan dalam pengelolaan ekowisata memiliki peran yang sangat penting untuk menjaga kelestarian lingkungan dan memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengunjung. Berikut adalah tugas-tugas utama Sie Kebersihan dan Keindahan dalam pengelolaan ekowisata:

- A. Menjaga Kebersihan Lingkungan
- B. Pemeliharaan Keindahan Alam
- C. Penyediaan Fasilitas Kebersihan
- D. Desain dan Pengelolaan Infrastruktur yang Ramah Lingkungan
- E. Penyuluhan dan Sosialisasi
- F. Koordinasi dengan Pihak Lain
7. Monitoring dan Evaluasi

- a. Staff Resepsionis / Front Desk
 - A. Menerima dan menyambut tamu / pengunjung
 - B. Meleyani keperluan tamu / pengunjung
 - C. Menerima panggilan telepon
 - D. Melakukan tugas administrasi sederhana
 - E. Menerima dan meneruskan paket / surat

- b. *Staff* Teknisi (CCTV, Digital, Listrik, Dll.)
 - A. Membantu membuat desain dan melakukan tugas perawatan pada mesin
 - B. Melakukan pemasangan dan juga tes diagnose terhadap sistem mekanik
 - C. Mencari permasalahan yang menimbulkan kerusakan serta melakukan tindakan untuk memperbaikinya

8. Analisis Pengguna, Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dapat diketahui dari hasil Analisa aktivitas kegiatan di dalam ruangan tersebut. Setelah mengetahui aktivitas pengguna maka kebutuhan yang diperlukan dapat diketahui. Berikut merupakan identifikasi pola aktivitas pengguna dalam perancangan interior ekowisata perfilman di Desa Karangpandan.

a. Pola Aktivitas Pengunjung

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Furniture
Pengunjung	- Datang - Parkir	- Tempat Parkir	
	- Membeli Tiket Masuk	- Tempat Pembelian Tiket	- Meja Resepsionis - Kursi
	- Melihat koleksi	- Selasar terbuka	-

	Sejarah pawukon		
	- Berbelanja makan dan minuman ringan	- Ruang display produk minimarket	- Meja Kasir - Rak Display - Meja display
	- Registrasi co-working room	- <i>Ruang registrasi menuju co-working</i>	- Meja dan Kursi Kerja - Meja Kerja Panjang - Meja Komputer
	- Bekerja atau mengerjakan tugas	- <i>Area co-working</i>	- Meja kerja - Kursi kerja
	- Makan, minum dan istirahat	- Area makan minum dan istirahat 2 lantai	- Tenant umkm - Meja dan kursi makan - wastafel
	- Pesan Tiket Bioskop	- Resepsionis Gedung Bioskop	- Meja Resepsionis - Kursi
	- Menonton Film	- Ruang <i>Screening</i>	- Kursi Penonton
	- Membeli <i>merchandise</i>	- Area display	- Rak display - Meja kasir - kursi

Tabel. 3.4 Pola Aktivitas ruang

Pola Aktivitas Pengunjung Ekowisata Di Desa Karang



Gambar 3.8 Pola aktivitas pengunjung

b. Pola Aktivitas Pengelola

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kebutuhan Furniture
Ketua	Mengkoordinasi jalannya setiap bagian dan mengambil Keputusan untuk kemajuan perusahaan, memimpin rapat dengan manager tiap divisi, menerima tamu luar, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus)	Ruang Ketua, Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, sofa single, sofa double, meja tamu, lemari arsip, <i>washtafel</i> , <i>closet</i> , <i>kitchen set</i>
Wakil Ketua	Mengkoordinasikan ketua divisi dalam menjalankan fungsinya, membantu ketua dalam menjalankan fungsinya, memberikan masukan yang bersifat	<i>Office</i> , Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, sofa single, sofa double, meja tamu, <i>washtafel</i> ,

	konstruktif kepada direktur dan karyawan, menerima tamu luar, rapat, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus)		<i>closet, kitchen set</i>
Bendahara	Perencanaan dan pengawasan keuangan tempat wisata, melayani bagian pembayaran atau kasir, menetapkan dan mengawasi pelaksanaan standar pelayanan, rapat, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus)	<i>Office, Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, sofa single, sofa double, meja tamu, <i>washtafel, closet, kitchen set</i>
Sekretaris	Merencanakan operasional penyusunan program kesekretariatan, mendistribusikan tugas kepada bawahan sesuai dengan ketentuan dan wewenangnya, memantau, mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan tugas kearsipan, rapat, makan, ibadah, MCK (Mandi, Cuci, Kakus)	<i>Office, Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, sofa single, sofa double, meja tamu, <i>washtafel, closet, kitchen set</i>
Sie Pengembangan Potensi dan	Perencana dan pengawas rencana program kegiatan	<i>Office, Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet,</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip,

Atraksi	bersama ketua, melakukan pendataan objek wisata di daerah yang berkesinambungan, melaksanakan peningkatan dan pengembangan sumber daya objek wisata, rapat, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus)	Mushola, <i>Pantry</i>	<i>washtafel, closet, kitchen set</i>
Sie Humas dan Pengembangan SDM	Penyusunan perencanaan dan bahan kebijakan meliputi Kehumasan dan Publikasi, Bina Pengembangan Informasi serta Peliputan dan Dokumentasi, Pelaksanaan fasilitasi dan koordinasi dengan instansi/lembaga lain, rapat, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus). Melakukan Perumusan rencana, kebijakan dan strategi SDM sesuai dengan arah Dinas Pariwisata Daerah, Analisis dan	<i>Office</i> , Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, sofa single, sofa double, meja tamu, <i>washtafel, closet, kitchen set</i>

	<p>evaluasi dalam rangka menentukan tingkat kebutuhan optimal SDM baik dalam jumlah maupun kualitas, rapat, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus)</p>		
<p>Sie Pengembangan Usaha</p>	<p>Menyusun kebijakan dan perumusan kebijakan teknis, Melakukan koordinasi dengan instansi terkait, Memfasilitasi pengembangan usaha, Melakukan monitoring dan evaluasi, Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan</p>	<p><i>Office</i>, Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i></p>	<p>Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, sofa single, sofa double, meja tamu, <i>washtafel</i>, <i>closet</i>, <i>kitchen set</i></p>
<p>Sie Keamanan dan Ketertiban</p>	<p>penyiapan bahan perumusan kebijakan dibidang ketenteraman dan ketertiban, penyiapan bahan koordinasi dan fasilitasi pelaksanaan kegiatan dibidang ketenteraman dan ketertiban, pelaksanaan fungsi lain</p>	<p><i>Office</i>, Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i></p>	<p>Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, <i>washtafel</i>, <i>closet</i>, <i>kitchen set</i></p>

	yang diberikan oleh wakil ketua sesuai dengan bidang tugasnya, rapat, makan, ibadah, dan MCK (Mandi, Cuci, Kakus)		
Sie Kebersihan dan Keindahan	Melaksanakan kegiatan untuk meningkatkan kesadaran pengunjung dalam kebersihan lingkungan wisata, Melakukan evaluasi terhadap kondisi kebersihan dan Kesehatan, Melakukan kegiatan kebersihan sesuai jadwal yang telah ditentukan, Menyediakan sarana dan prasarana	<i>Office</i> , Ruang Rapat, Ruang Tamu, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, <i>washtafel</i> , <i>closet</i> , <i>kitchen set</i>
Staff Resepsionis / Front Desk	Menerima dan menyambut tamu / pengunjung yang datang untuk memberikan informasi atau arahan sesuai kegiatan tamu / pengunjung, menerima dan meneruskan telepon yang masuk serta menerima pake atau surat yang datang.	Resepsionis, office, Toilet, Mushola, <i>Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, lemari arsip, <i>washtafel</i> , <i>closet</i> , <i>kitchen set</i>

<i>Staff</i> Teknisi (CCTV, Digital, Listrik, Dll.)	Melaksanakan kegiatan untuk membantu mendesain, mengembangkan, melakukan uji coba, serta bertanggung jawab terhadap peralatan mekanik atau mesin. selain itu teknisi juga bertanggung jawab untuk membuat perkiraan terkait usia peralatan, ruang yang akan digunakan untuk menempatkan mesin, termasuk memperkirakan biaya yang akan dibutuhkan untuk membayar tenaga kerja	<i>Office</i> , Ruang Mesin, Ruang CCTV, Ruang Operator, Ruang kelistrikan, Toilet Mushola, <i>Pantry</i>	Meja kerja, kursi kerja, <i>washtafel</i> , <i>closet</i> , <i>kitchen set</i>
--	--	---	--

Tabel 3.5 Pola aktivitas pengelola

A. Pola Aktivitas Pengelola Ekowisata Di Desa Karang



Gambar 3.9 pola aktivitas pengelola wisata

9. Analisis Kapasitas dan Besaran Ruang

Ruang adalah tempat Dimana aktivitas manusia dilakukan, oleh sebab itu agar dapat menghitung besaran sebuah ruang, terdapat beberapa pertimbangan. Pertimbangan tersebut ialah bagaimana menghitung besaran suatu ruang adalag dilihat dari pengguna, pengisi ruang, dan aktivitas yang dilakukan. Berikut table perhitngan besaran ruang yang dibutuhkan pada perancangan ekowisata di Desa Karang.

a. Lobby

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	FO	2	0,8m ² x 19	15,2 m ²
	Pengunjung	17		
Furniture	Meja Resepsionis	1	(2 x 0,8m ²) x 1	1,6m ²
	Kursi Resepsionis	2	$(0,54 \times 0,57) \times \frac{2}{2}$	0,62m ²
	Sofa Pengunjung	6	$(1,71 \times 0,86) \times \frac{6}{6}$	8,77m ²
Total Furniture				10,99m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				17,39m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 17, 39m ²				43, 58m ²

Tabel 3.6 Kapasitas besaran ruang lobby
(Penulis)

b. Merch Area

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	FO	2	0,8m ² x 12	9,6 m ²
	Pengunjung	10		
Furniture	Meja kasir	1	(1,5 x 0,8m ²) x 1	1,2m ²
	Kursi kasir	1	(0,54 x 0,57) x 1	0,31m ²
	Rak	4	(2 x 0,80) x 4	6,4m ²
Total Furniture				10,99m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				11,18m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 11,18m ²)				28,69m ²

Tabel 3.7 Kapasitas besaran ruang lobby

c. Selasar Budaya

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	Pengunjung	30	0,8m ² x 30	24m ²
Total Furniture				0
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				24m ²
Total				48m ²

Tabel 3.8 Kapasitas besaran ruang selasar (Penulis)

d. Office

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	Staff	6	0,8m ² x 6	4,8m ²
Furniture	Meja	6	(1,32 x 0,70) x 6	5,54m ²
	Kursi	6	(0,54 x 0,57) x 6	1,84m ²
Total Furniture				7,38m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				6,27m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 17, 39m ²)				18,4m ²

Tabel 3.9 Kapasitas besaran ruang office (Penulis)

e. Minimarket

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
--	-------	--------	------------------	-------

Pengguna Ruang	FO	1	0,8m ² x 11	8,8 m ²
	Pengunjung	10		
Furniture	Meja kasir	1	$(1,5 \times 0,8\text{m}^2) \times 1$	1,2m ²
	Kursi kasir	1	$(0,54 \times 0,57) \times 1$	0,31m ²
	Rak	8	$(2 \times 0,80) \times 8$	12,8m ²
Total Furniture				14,31m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				11,66m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 11,66m ²)				34,77m ²

Tabel 3.10 Kapasitas besaran ruang *minimarket*

f. *Co-Working Room*

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	Pengunjung	50	0,8m ² x 50	40m ²
Furniture	Meja	6	$(1,32 \times 0,70) \times 25$	23,1m ²
	Kursi	6	$(0,54 \times 0,57) \times 50$	43,89m ²
Total Furniture				66,99m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				53,38m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 17, 39m ²)				160,47m ²

Tabel 3.11 Kapasitas besaran ruang *co-working* (Penulis)

g. *Screening Room*

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	Pengunjung	280	0,8m ² x 280	224m ²
Furniture	Kursi	280	$(0,54 \times 0,57) \times 280$	86,18m ²
Total Furniture				86,18m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				241,2m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 17, 39m ²)				549,38m ²

Tabel 3.12 Kapasitas besaran ruang *screening room* (Penulis)

h. UMKM

	Jenis	Jumlah	Perhitungan (DA)	Total
Pengguna Ruang	Penjual	14	0,8m ² x 94	75,2m ²
	Pengunjung	80		
Furniture	Meja	16	(1,5 x 0,7m ²) x 16	16,8m ²
	Kursi	94	(0,54 x 0,57) x 94	28,93m ²
	Tenan	14	(2 x 2,5) x 14	70m ²
Total Furniture				115,34m ²
20% x Luas Furniture + Pengguna Ruang				98,34m ²
Total (Pengguna ruang + Luas Furniture + 17, 39m ²				289,27m ²

Tabel 3.13 Kapasitas besaran ruang UMKM
(Penulis)

10. Analisis Organisasi Ruang

Setiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan antara ruang yang satu dengan ruang yang lainnya untuk memudahkan aktivitas dalam ruang tersebut, maka dalam suatu perancangan interior setiap ruang akan dikelompokkan berdasarkan fungsi.

Perancangan Interior Ekowisata Perfilman ini menggunakan adaptasi organisasi ruang kluster. Pola tersebut merupakan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya, memiliki komposisi yang berbeda mulai dari ukuran, bentuk dan fungsinya. Pola ini dapat diorganisir terhadap suatu titik tempat masuk ke dalam bangunan atau sepanjang alur gerak yang melaluinya.

Organisasi ruang kluster pada perancangan ekowisata perfilman ini mengacu pada pengaturan atau tata letak ruang yang terbagi dalam kelompok-kelompok atau kluster-kluster tertentu. Dalam konteks arsitektur, perencanaan kota, atau desain interior, organisasi ruang kluster bertujuan untuk mengelompokkan ruang-ruang yang memiliki fungsi atau karakteristik serupa dalam satu area yang saling terhubung atau berdekatan. Konsep ini dapat diterapkan dalam berbagai skala, mulai dari perencanaan suatu bangunan hingga perencanaan kawasan perkotaan.

Berikut adalah beberapa prinsip utama yang sering diterapkan dalam

perancangan ini:

1. Fungsi dan Keterkaitan: Dalam organisasi ruang kluster, ruang-ruang dengan fungsi yang serupa atau saling terkait dikelompokkan dalam satu kluster. Misalnya, dalam perencanaan rumah, ruang tidur, kamar mandi, dan ruang ganti bisa dikelompokkan dalam satu kluster pribadi, sedangkan ruang tamu dan ruang makan bisa berada dalam kluster publik.
2. Sirkulasi dan Aksesibilitas: Sirkulasi antar ruang yang ada dalam satu kluster harus dirancang agar mudah diakses dan mengalir dengan baik. Pengaturan ini memperhatikan hubungan antar ruang yang efisien, sehingga memudahkan aktivitas pengguna.
3. Privasi dan Keterbukaan: Dalam beberapa kasus, organisasi ruang kluster juga memperhatikan aspek privasi dan keterbukaan. Misalnya, dalam perencanaan perumahan, kluster yang lebih privat (misalnya kamar tidur) dipisahkan dari kluster publik (seperti ruang tamu atau dapur), untuk menjaga kenyamanan penghuninya.
4. Efisiensi Ruang: Pengelompokan ruang dalam kluster juga bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan ruang secara efisien. Kluster yang terorganisasi dengan baik dapat mengurangi pemborosan ruang dan memastikan bahwa setiap area memiliki fungsi yang jelas dan efektif.
5. Fleksibilitas dan Adaptasi: Organisasi ruang kluster juga dapat dirancang agar fleksibel, memungkinkan perubahan atau penyesuaian di masa depan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Misalnya, dalam desain kantor, kluster ruang kerja bisa disesuaikan dengan kebutuhan kolaborasi atau pekerjaan individu.

11. Analisis Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang menciptakan suasana yang nyaman, aman, dan lancar untuk melakukan sebuah kegiatan perlu adanya pengaturan hubungan antar ruang dan organisasi ruang yang baik. Penentuan hubungan antar ruang didasarkan pada kesamaan aktivitas, aktivitas yang perlu didukung dengan aktivitas lain dimana aktivitas tersebut membutuhkan ruang tersendiri. Hubungan antar ruang dikategorikan dalam beberapa hal antara lain hubungan

antar ruang berdasarkan analisis sirkulasi, kemudian akses ruang, atau grouping zoning. Pada Perancangan Interior Ekowisata Perfilman ini penulis menggunakan dasar kemudahan akses ruang.

HUBUNGAN ANTAR RUANG		LOBBY UTAMA	MERCH AREA	SELASAR BUDAYA	MINIMARKET	REGISTRASI AREA	OFFICE	CO-WORKING AREA	UMKM CENTER	LOBBY BIOSKOP	SCREENING ROOM	ELECTRICAL AREA	JANITOR	TOILET KANTOR	TOILET UMUM	TOILET UMUM BIOSKOP
LOBBY UTAMA																
MERCH AREA																
SELASAR BUDAYA																
MINIMARKET																
REGISTRASI AREA																
OFFICE																
CO-WORKING AREA																
UMKM CENTER																
LOBBY BIOSKOP																
SCREENING ROOM																
ELECTRICAL AREA																
JANITOR																
TOILET KANTOR																
TOILET UMUM																
TOILET UMUM BIOSKOP																

	Berhubungan Langsung
	Berhubungan Tidak Langsung
	Tidak Berhubungan

Tabel 3.15 Hubungan antar ruang.

12. Analisis Grouping dan Zoning

Dalam suatu perancangan ruang akan mempertimbangkan aspek pengelompokan zona ruang berdasarkan analisis masing-masing pengguna yang sedang melakukan aktifitas berbeda pada ruang tersebut, hal itu dinamakan *grouping zoning*. Proses mengelompokkan ruang-ruang berdasarkan kesamaan karakteristik seperti fungsi, aktivitas, atau potensi. Contohnya adalah pengelompokan ruang berdasarkan penggunaan (residensial, komersial, industri).

Dalam Perancangan Interior Ekowisata Perfilman di Desa Karangpandan ini pengelompokan *groping zoning* dibagi menjadi 4 yaitu:

a. Area Publik

Public area merupakan pengelompokan area maupun ruang didalam bangunan yang secara langsung akan terhubung langsung akan terhubung langsung dengan *public* / pengunjung dapat maupun mudah diakses untuk semua orang. Biasanya pengelompokan ini terjadi di area utama suatu bangunan. Pengelompokan *public* area pada perancangan ekowisata perfilman ini sebagai berikut :

- A. Lobby
- B. Merch Area
- C. Selasar Budaya
- D. Minimarket
- E. Co-working Area
- F. UMKM Center
- G. Bioskop

b. Area Semi Publik

Semi publik area merupakan suatu pengelompokan area ruang yang aktivitas dalam ruang tersebut tidak langsung berhubungan melalui publik melainkan memiliki sifat semi publik di dalam aktivitas area ruang tersebut namun masih bisa dapat diakses *public* tapi tidak menyeluruh pengelompokan semi publik area pada perancangan interior ekowisata perfilman sebagai berikut :

- A. Co-working Area

c. Area Privat

Private area merupakan area maupun ruangan yang menuntut tingkat aktivitas yang bersifat secara privasi atau banyak dapat diakses hanya oleh pengelola ekowisata perfilman ataupun orang tertentu dan tidak secara langsung terhubung dengan publik area pengelompokan

yang termasuk area privat yaitu:

- A. *Office*
- B. *Electrical Room*
- C. *Operator Room*

d. *Area Service*

Service area merupakan pengelompokan area ruang yang di dalam aktivitas di dalamnya meliputi pemilihan intern dan pelayanan publik pengelompokan area di dalam ekowisata perfilman yang merupakan *service* area adalah:

- A. Mushola
- B. Janitor

Dalam analisis *grouping zoning* pada perancangan ekowisata perfilman dengan gaya *rustic* di Desa Karangpandan, digunakan standarisasi indikator penilaian yang merujuk pada pendekatan fungsi, teknis, ergonomi dan tema gaya. Zona-zona yang dirancang mencakup area inti, kawasan pendukung ekowisata, dan ruang konservasi lingkungan, yang dikelompokkan berdasarkan potensi fisik, sosial, dan budaya desa. Pendekatan ini memastikan setiap zona memiliki fungsi spesifik yang saling mendukung, seperti zona inti untuk kegiatan bekerja dengan latar alam desa, zona wisata edukatif untuk pengunjung, serta zona hijau sebagai ruang konservasi untuk menjaga keseimbangan ekologi. Dengan pendekatan yang dipilih sebagai standar penilaian, perancangan ini diharapkan mampu mengintegrasikan nilai estetika gaya *rustic* dengan prinsip keberlanjutan dan kearifan lokal.

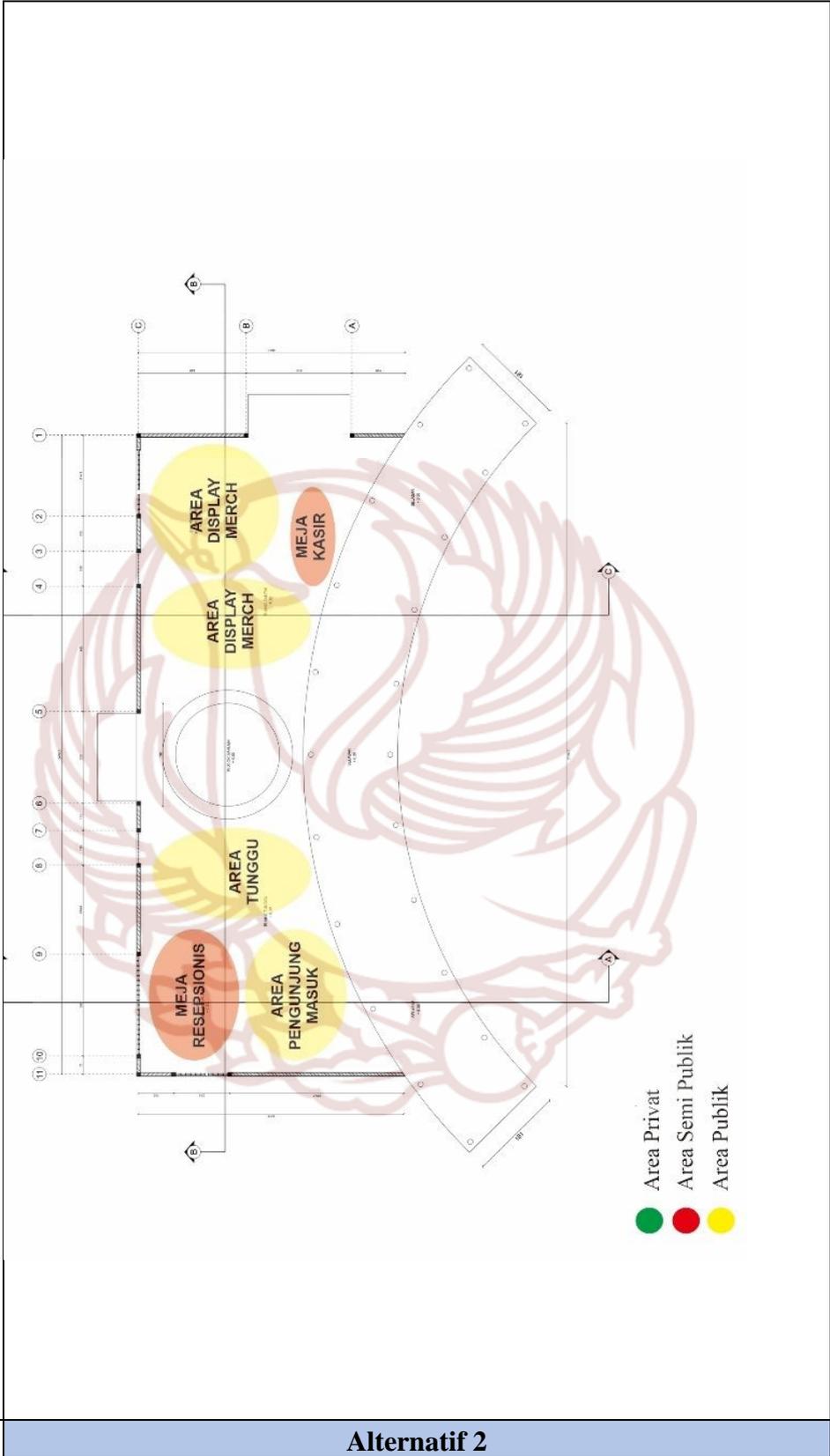
Dalam analisis *grouping zoning* pada perancangan ekowisata perfilman dengan gaya *rustic* di Desa Karangpandan, digunakan standarisasi indikator penilaian yang merujuk pada pendekatan fungsi ruang. Zona-zona dirancang berdasarkan fungsi utama yang mendukung aktivitas ekowisata perfilman, seperti zona produksi untuk kebutuhan pembuatan film, zona wisata untuk pengunjung yang ingin menikmati pengalaman ekowisata, dan zona konservasi untuk menjaga kelestarian lingkungan sekitar. Pendekatan ini memastikan setiap ruang memiliki fungsi yang jelas, saling terhubung, dan mendukung konsep gaya *rustic* yang

selaras dengan potensi alam serta budaya lokal desa. Dengan demikian, tata ruang yang dihasilkan mampu mengoptimalkan aktivitas ekowisata sekaligus mempertahankan nilai keberlanjutan.

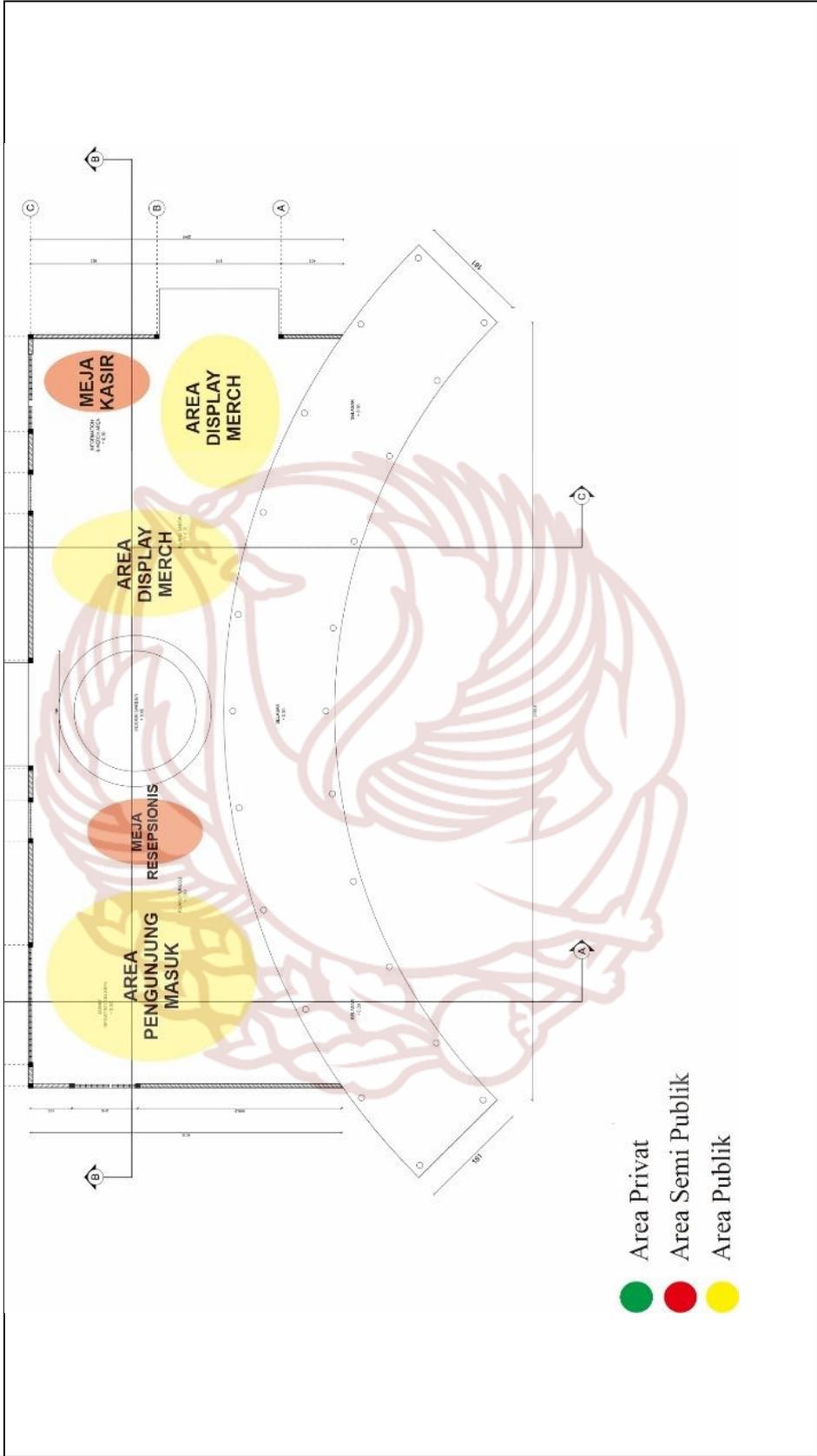
indikator penilaian yang merujuk pada pendekatan ergonomi untuk menciptakan tata ruang yang nyaman, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Pendekatan ergonomi ini mempertimbangkan hubungan antara manusia, aktivitas, dan lingkungan, sehingga zona-zona yang dirancang—seperti zona produksi perfilman, zona wisata, dan zona konservasi—dapat mendukung kenyamanan dan kemudahan akses bagi pengunjung serta kru perfilman. Penataan ruang memperhatikan skala manusia, jarak optimal antar fasilitas, material alami yang ramah lingkungan, serta elemen desain yang mendukung pengalaman pengguna sesuai dengan konsep rustic. Dengan pendekatan ini, diharapkan ekowisata perfilman tidak hanya berfungsi secara optimal tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan bagi semua pihak yang terlibat.

indikator penilaian yang merujuk pada pendekatan tema *pawukon* dan gaya rustic untuk menciptakan harmoni antara kearifan lokal dan estetika desain. Pendekatan tema *pawukon*, yang terinspirasi dari kalender tradisional Jawa, diterapkan dalam penataan ruang dengan mempertimbangkan nilai-nilai filosofi waktu, alam, dan kehidupan, sehingga zona-zona seperti area produksi perfilman, zona wisata edukatif, dan zona konservasi dirancang sesuai siklus dan harmoni budaya lokal. Sementara itu, gaya rustic diwujudkan melalui penggunaan material alami seperti kayu dan batu, tata letak yang menyatu dengan lanskap desa, serta elemen dekorasi yang mencerminkan kesederhanaan dan kehangatan tradisional. Dengan integrasi tema *pawukon* dan gaya rustic, ekowisata ini diharapkan mampu menawarkan pengalaman yang mendalam dan autentik, sekaligus melestarikan nilai budaya dan potensi alam Desa Karangpandan.

Lobby	
No	Alternatif 1



Alternatif 2



Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Mengatur dan mengelompokkan ruang berdasarkan tujuan atau aktivitas utama yang dilakukan di dalamnya. Dengan pendekatan ini, tata letak ruang menjadi lebih efisien, nyaman, dan mendukung produktivitas pengguna.

2. Ergonomi

Menciptakan tata ruang yang mendukung kenyamanan, efisiensi, dan kesejahteraan pengguna dengan mempertimbangkan hubungan antara ruang, aktivitas, dan kemampuan manusia.

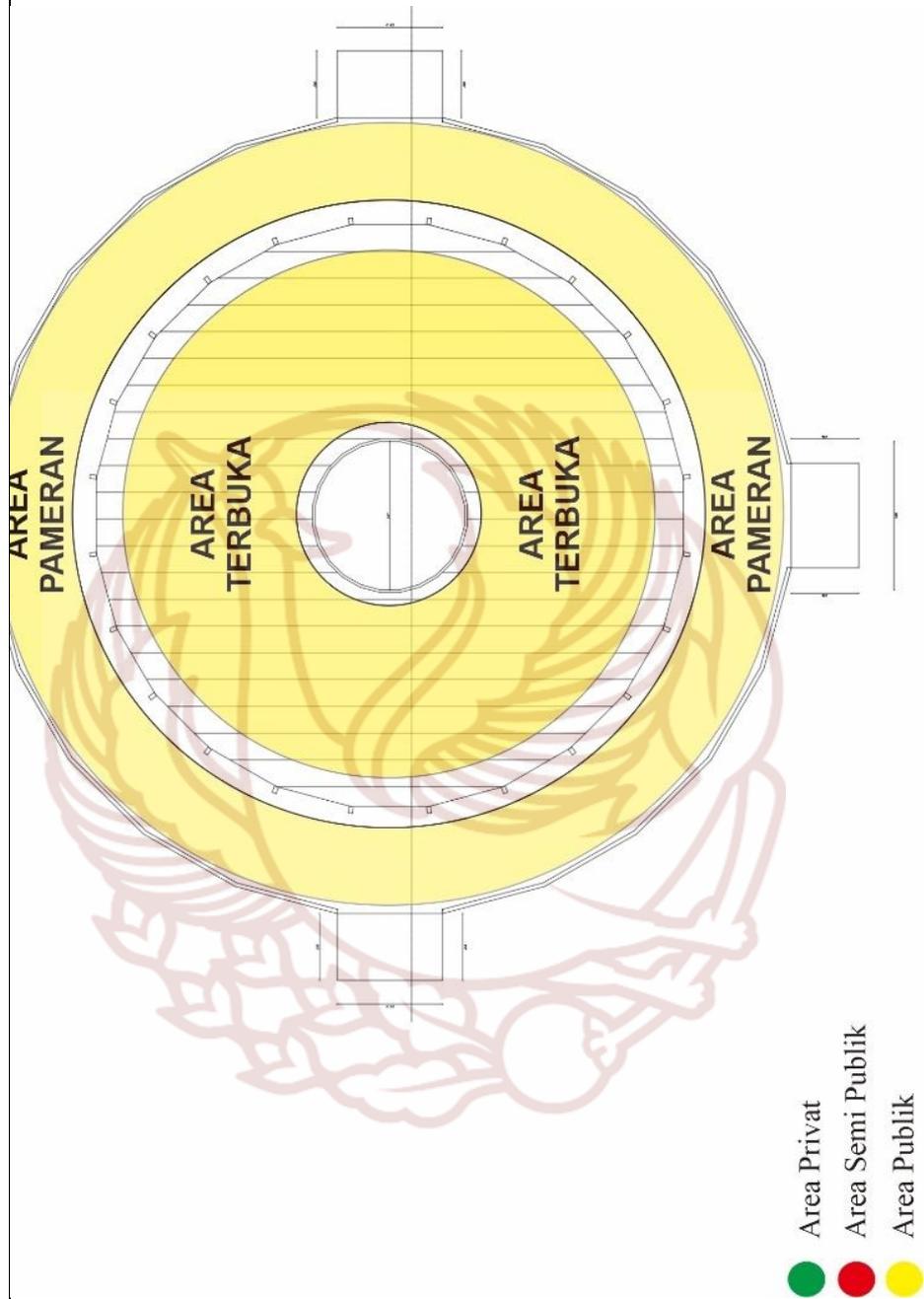
3. Tema & Gaya

Menciptakan kesatuan estetika dan suasana yang harmonis dalam tata ruang. Pendekatan ini membantu mengatur ruang agar mencerminkan identitas tertentu yang konsisten berdasarkan tema atau gaya yang diusung, sehingga memberikan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengguna.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Selasar Budaya	
No	Desain

1



Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Mengatur dan mengelompokkan ruang berdasarkan tujuan atau aktivitas utama yang dilakukan di dalamnya. Dengan pendekatan ini, tata

letak ruang menjadi lebih efisien, nyaman, dan mendukung produktivitas pengguna.

2. Ergonomi

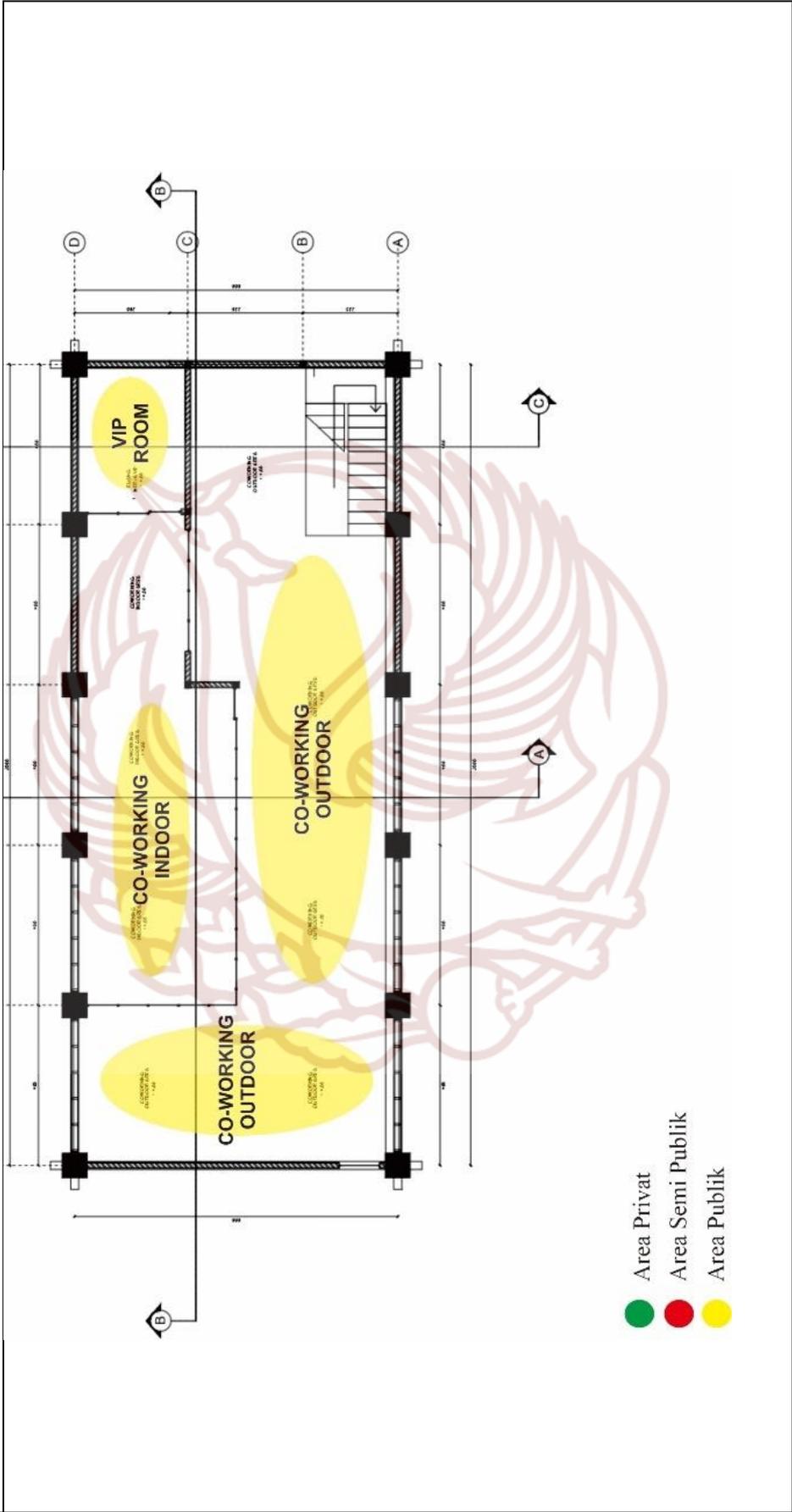
Menciptakan tata ruang yang mendukung kenyamanan, efisiensi, dan kesejahteraan pengguna dengan mempertimbangkan hubungan antara ruang, aktivitas, dan kemampuan manusia.

3. Tema & Gaya

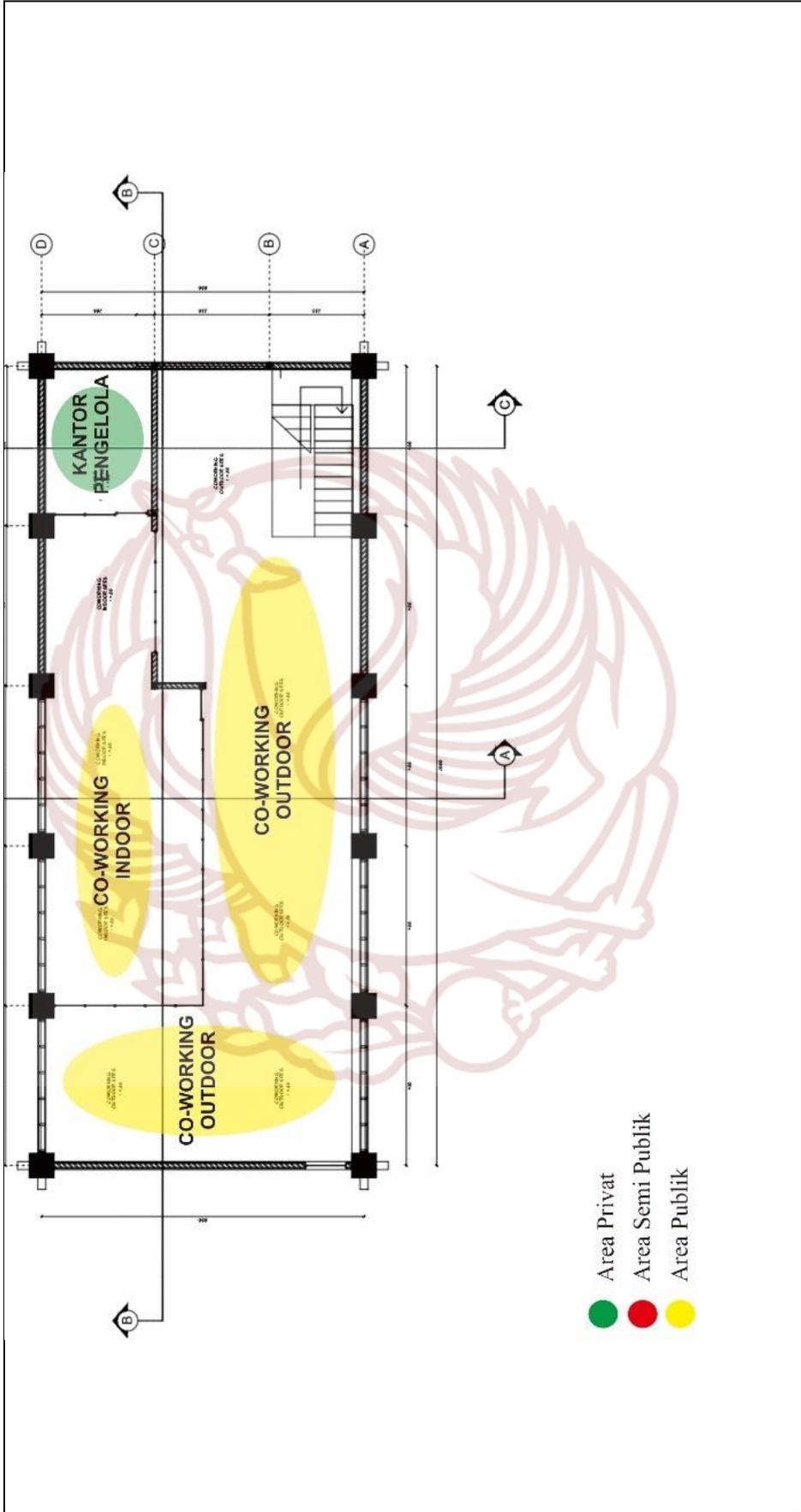
Menciptakan kesatuan estetika dan suasana yang harmonis dalam tata ruang. Pendekatan ini membantu mengatur ruang agar mencerminkan identitas tertentu yang konsisten berdasarkan tema atau gaya yang diusung, sehingga memberikan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengguna.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	
	Ergonomi	***	
	Tema & Gaya	***	
	Terpilih	Alternatif 1	
		Pada selasar budaya hanya ada satu rencana <i>grouping zoning</i> dikarenakan pada area ini keseluruhan merupakan area public.	

Co-working Area	
No	Alternatif 1







Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Mengatur dan mengelompokkan ruang berdasarkan tujuan atau aktivitas utama yang dilakukan di dalamnya. Dengan pendekatan ini, tata letak ruang menjadi lebih efisien, nyaman, dan mendukung produktivitas pengguna.

2. Ergonomi

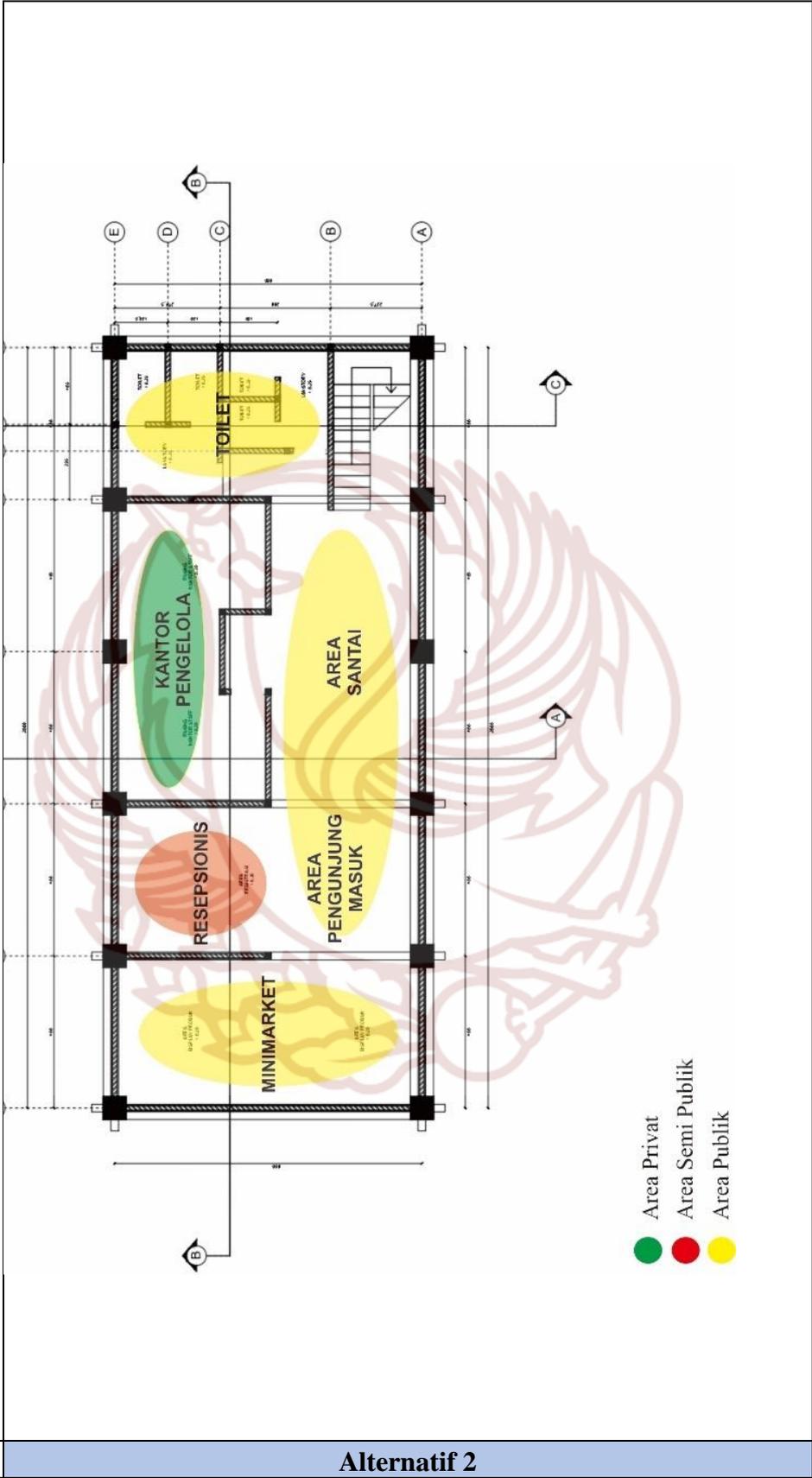
Menciptakan tata ruang yang mendukung kenyamanan, efisiensi, dan kesejahteraan pengguna dengan mempertimbangkan hubungan antara ruang, aktivitas, dan kemampuan manusia.

3. Tema & Gaya

Menciptakan kesatuan estetika dan suasana yang harmonis dalam tata ruang. Pendekatan ini membantu mengatur ruang agar mencerminkan identitas tertentu yang konsisten berdasarkan tema atau gaya yang diusung, sehingga memberikan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengguna.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Office & Minimarket	
No	Alternatif 1



Alternatif 2

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Mengatur dan mengelompokkan ruang berdasarkan tujuan atau aktivitas utama yang dilakukan di dalamnya. Dengan pendekatan ini, tata letak ruang menjadi lebih efisien, nyaman, dan mendukung produktivitas pengguna.

2. Ergonomi

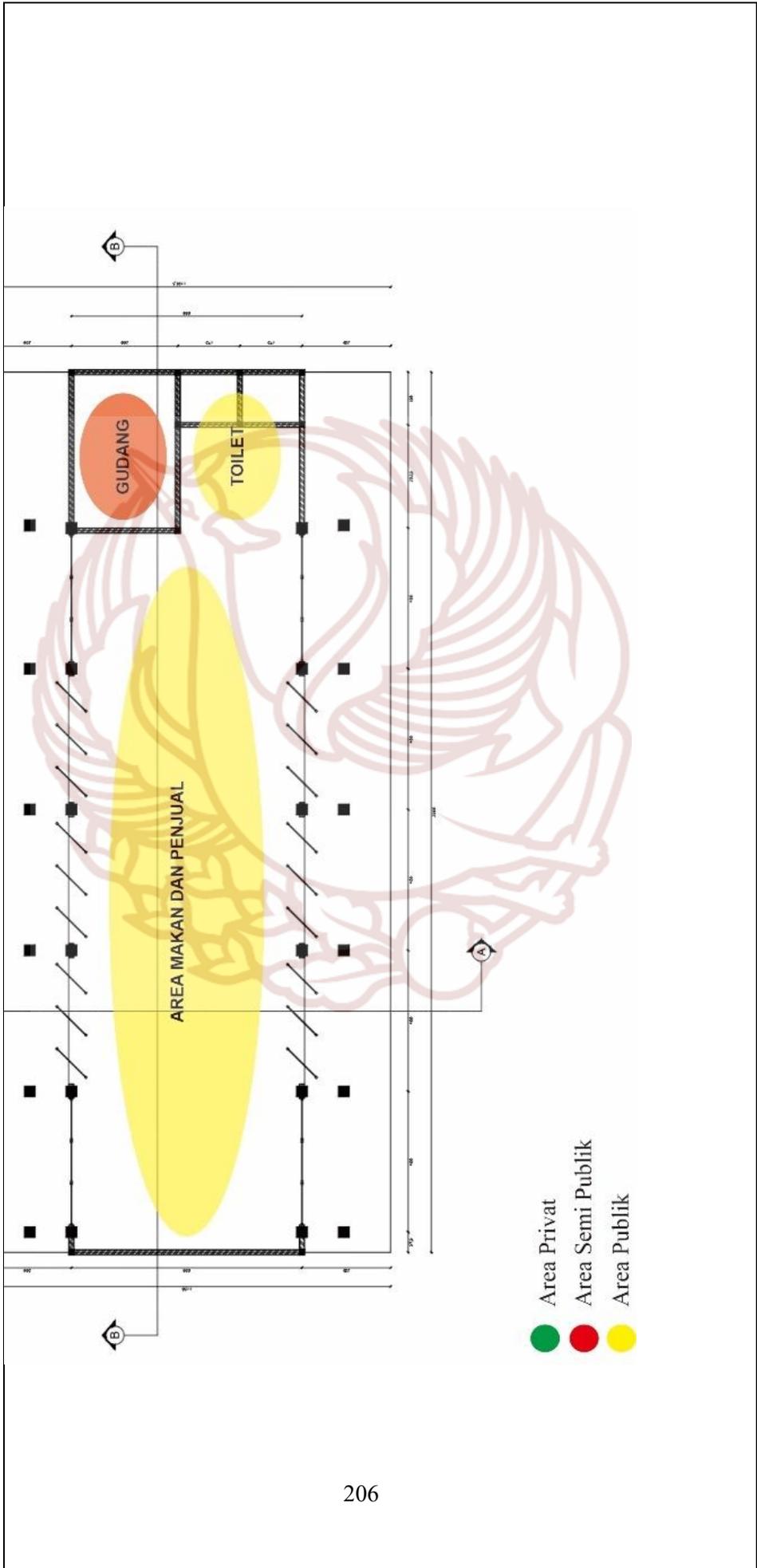
Menciptakan tata ruang yang mendukung kenyamanan, efisiensi, dan kesejahteraan pengguna dengan mempertimbangkan hubungan antara ruang, aktivitas, dan kemampuan manusia.

3. Tema & Gaya

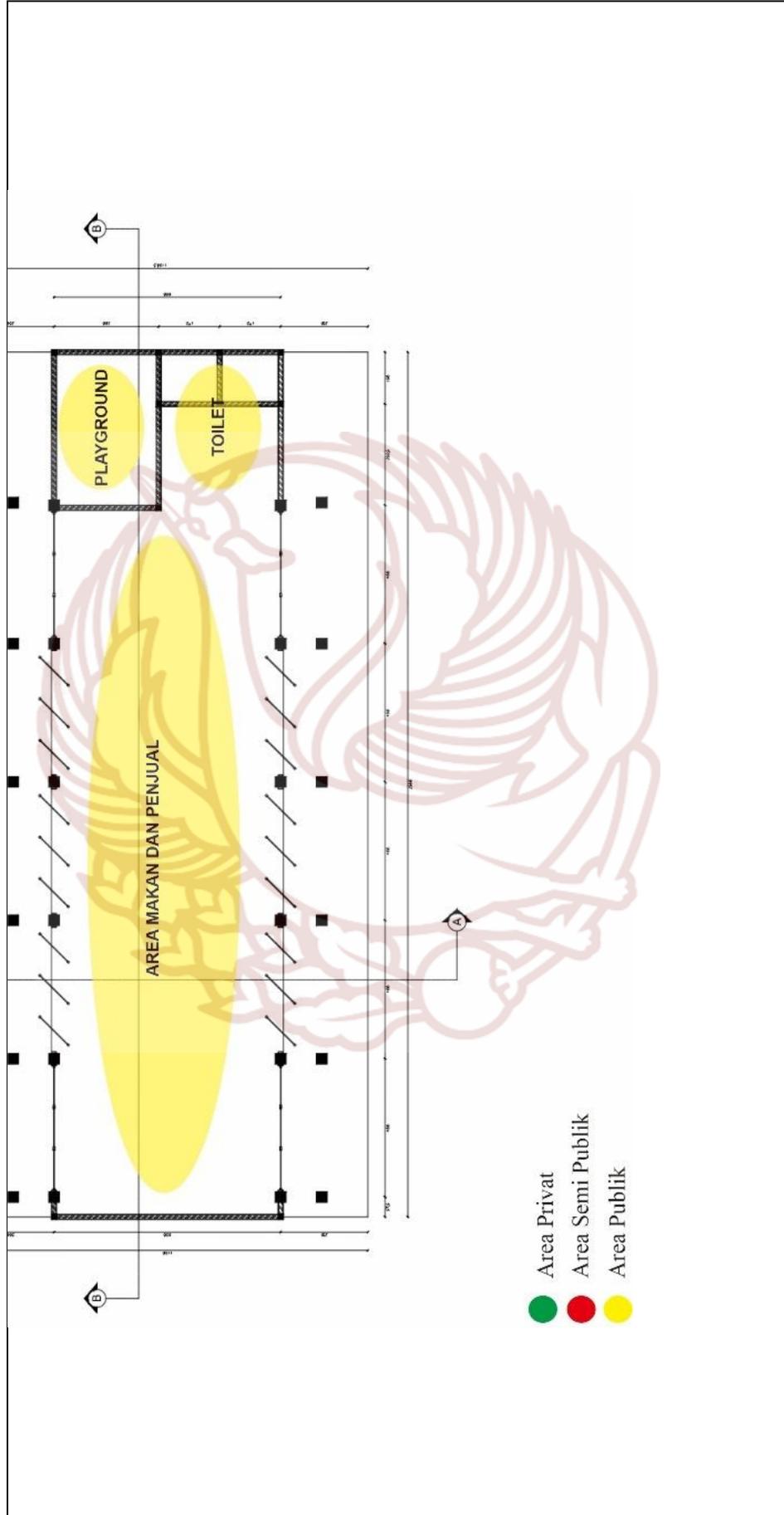
Menciptakan kesatuan estetika dan suasana yang harmonis dalam tata ruang. Pendekatan ini membantu mengatur ruang agar mencerminkan identitas tertentu yang konsisten berdasarkan tema atau gaya yang diusung, sehingga memberikan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengguna.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	*
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

UMKM Area	
No	Alternatif 1







Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Mengatur dan mengelompokkan ruang berdasarkan tujuan atau aktivitas utama yang dilakukan di dalamnya. Dengan pendekatan ini, tata letak ruang menjadi lebih efisien, nyaman, dan mendukung produktivitas pengguna.

2. Ergonomi

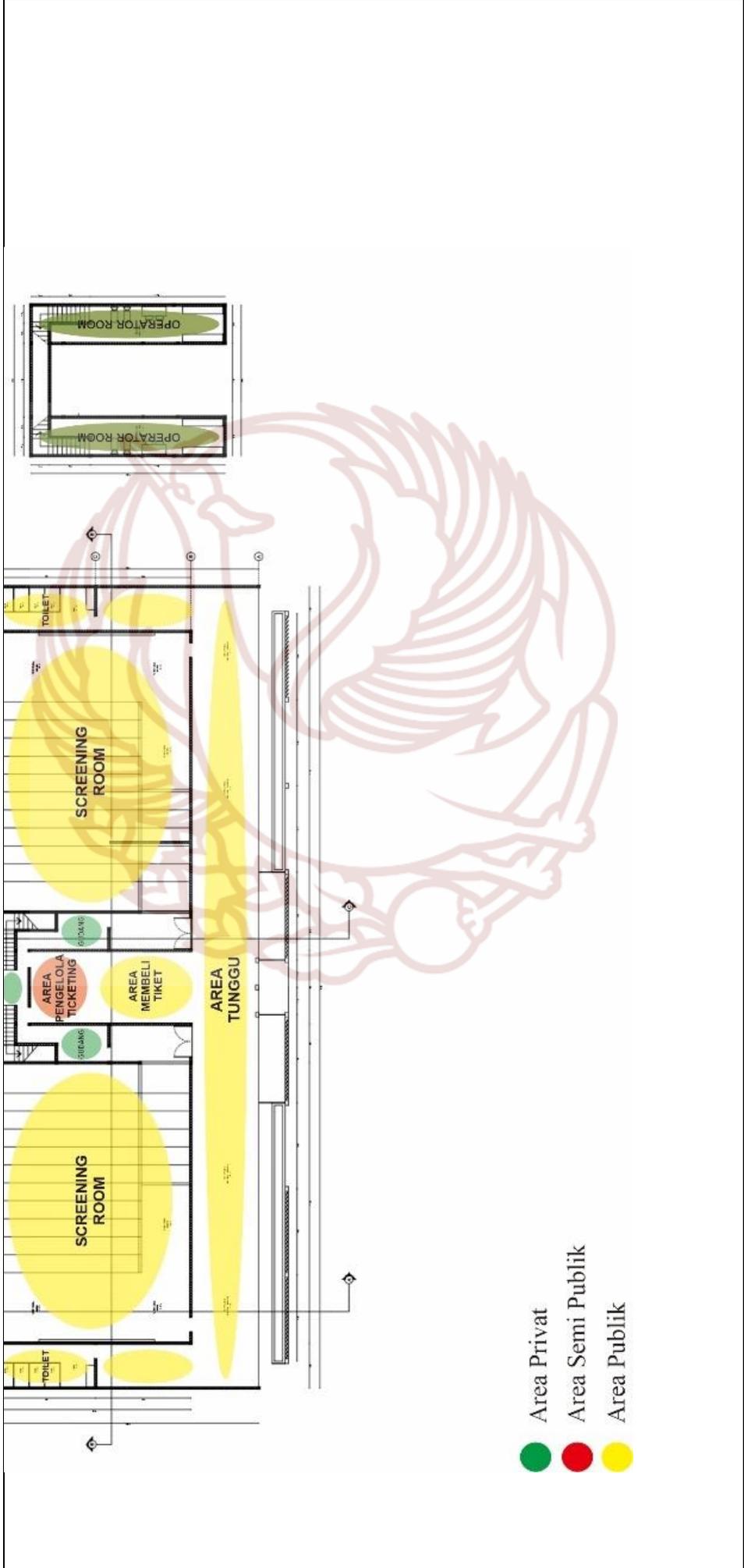
Menciptakan tata ruang yang mendukung kenyamanan, efisiensi, dan kesejahteraan pengguna dengan mempertimbangkan hubungan antara ruang, aktivitas, dan kemampuan manusia.

3. Tema & Gaya

Menciptakan kesatuan estetika dan suasana yang harmonis dalam tata ruang. Pendekatan ini membantu mengatur ruang agar mencerminkan identitas tertentu yang konsisten berdasarkan tema atau gaya yang diusung, sehingga memberikan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengguna.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	***
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

BIOSKOP	
No	Alternatif 1







Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Mengatur dan mengelompokkan ruang berdasarkan tujuan atau aktivitas utama yang dilakukan di dalamnya. Dengan pendekatan ini, tata letak ruang menjadi lebih efisien, nyaman, dan mendukung produktivitas pengguna.

2. Ergonomi

Menciptakan tata ruang yang mendukung kenyamanan, efisiensi, dan kesejahteraan pengguna dengan mempertimbangkan hubungan antara ruang, aktivitas, dan kemampuan manusia.

3. Tema & Gaya

Menciptakan kesatuan estetika dan suasana yang harmonis dalam tata ruang. Pendekatan ini membantu mengatur ruang agar mencerminkan identitas tertentu yang konsisten berdasarkan tema atau gaya yang diusung, sehingga memberikan pengalaman visual dan emosional yang mendalam bagi pengguna.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	*
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Tabel 3.16 Grouping Zoning

4. Analisis Sirkulasi

Sirkulasi merupakan pengarah dan pembimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam sebuah ruang sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang antara lain dengan menggunakan tanda-tanda dalam ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri atau *sign system*.

Sistem sirkulasi yang terdapat dalam Perancangan Ekowisata Perfilman di Desa Karang ini adalah sistem sirkulasi linear, deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus). Jalan dapat bercabang-cabang, melengkung, atau terdiri dari segmen-segmen, membentuk kisaran/loop, sehingga sirkulasi terlihat lebih tertata dan rapi.

Pola sirkulasi akan dibagi menjadi 5 bangunan yaitu area *lobby* dan tiket, area selasar budaya, kantor dan *co-working* area UMKM, Gedung bioskop Sedangkan untuk pembagian sifatnya ditujukan kepada 2 tujuan, yakni pengunjung dan pengelola. Berikut visualisasi pembagian sirkulasi berdasarkan ketentuan pengguna yang ada.

1. Standarisasi Indikator Penilaian

- Standarisasi Indikator Penilaian Sirkulasi Ruang Berdasarkan Pendekatan Fungsi

Standarisasi Indikator Penilaian Sirkulasi Ruang Berdasarkan Pendekatan Fungsi merupakan serangkaian kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi apakah jalur pergerakan dalam sebuah desain ruang dapat mendukung fungsi-fungsi utama ruang tersebut secara efisien, nyaman, dan aman. Pendekatan ini memastikan bahwa sirkulasi ruang tidak hanya memfasilitasi pergerakan, tetapi juga mengoptimalkan penggunaan ruang berdasarkan kebutuhan aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Setiap ruang memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, sehingga sirkulasi yang dirancang harus disesuaikan dengan aktivitas utama yang terjadi di ruang tersebut. Indikator penilaian sirkulasi ruang berdasarkan pendekatan fungsi mencakup beberapa aspek penting. Pertama, **hubungan antar ruang** yang harus saling mendukung, di mana jalur sirkulasi harus menghubungkan ruang-ruang dengan fungsi yang berhubungan secara logis dan efisien. Kedua, **aksesibilitas**, yang memastikan bahwa semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, dapat mengakses ruang dengan mudah dan nyaman.

- Standarisasi Indikator Penilaian Sirkulasi Ruang Berdasarkan Pendekatan Ergonomi

Standarisasi Indikator Penilaian Sirkulasi Ruang Berdasarkan Pendekatan Ergonomi dalam Perancangan Interior berfokus pada penyesuaian desain jalur pergerakan dengan kenyamanan fisik dan

psikologis penggunaannya. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya efektif dan efisien, tetapi juga meminimalkan ketegangan, kelelahan, dan potensi cedera yang dapat timbul selama aktivitas sehari-hari. Dalam perancangan interior, penting untuk memperhatikan faktor-faktor seperti dimensi ruang, tinggi dan lebar jalur, serta elemen yang mendukung kenyamanan tubuh manusia saat bergerak melalui ruang tersebut.

Indikator penilaian sirkulasi ruang berdasarkan pendekatan ergonomi dalam perancangan interior meliputi beberapa aspek penting. Pertama, **dimensi dan proporsi jalur sirkulasi**, yang harus disesuaikan dengan ukuran tubuh manusia dan pergerakan alami. Jalur seperti lorong atau pintu harus memiliki lebar yang cukup agar pengguna dapat bergerak tanpa merasa terhalang atau sesak. Kedua, **kenyamanan postur tubuh** yang tercipta selama pergerakan. Jalur sirkulasi harus dirancang sedemikian rupa agar pengguna tidak perlu membungkuk atau melewati titik yang menyulitkan, seperti tangga atau sudut sempit yang bisa menyebabkan ketegangan pada tubuh.

- Standarisasi Indikator Penilaian Sirkulasi Ruang Berdasarkan Pendekatan Tema dan Gaya

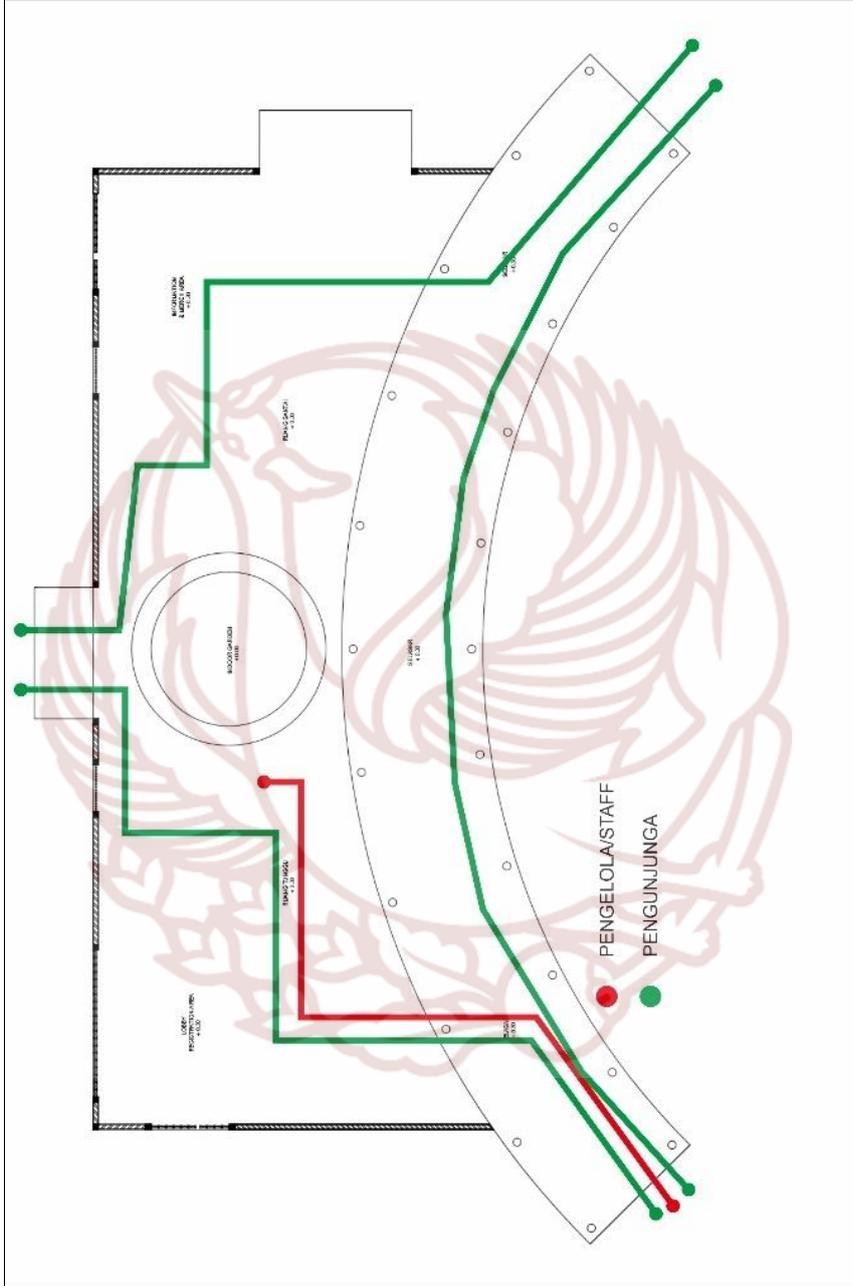
Standarisasi Indikator Penilaian Sirkulasi Ruang Berdasarkan Pendekatan Tema dan Gaya dalam Perancangan Interior menekankan pada pentingnya konsistensi desain jalur pergerakan dengan tema dan gaya keseluruhan ruang. Pendekatan ini memastikan bahwa jalur sirkulasi tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga mencerminkan identitas dan atmosfer yang ingin dicapai dalam ruang tersebut. Desain interior yang baik harus mampu menyelaraskan elemen fungsional dan estetika sehingga menciptakan pengalaman yang harmonis bagi pengguna.

Indikator penilaian sirkulasi ruang berdasarkan pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup beberapa aspek utama. Pertama, keselarasan visual antara elemen sirkulasi dan tema ruang.

Jalur sirkulasi, seperti lorong atau tangga, harus dirancang sedemikian rupa sehingga mendukung gaya desain yang diterapkan

<i>Lobby</i>	
No	Alternatif 1





Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

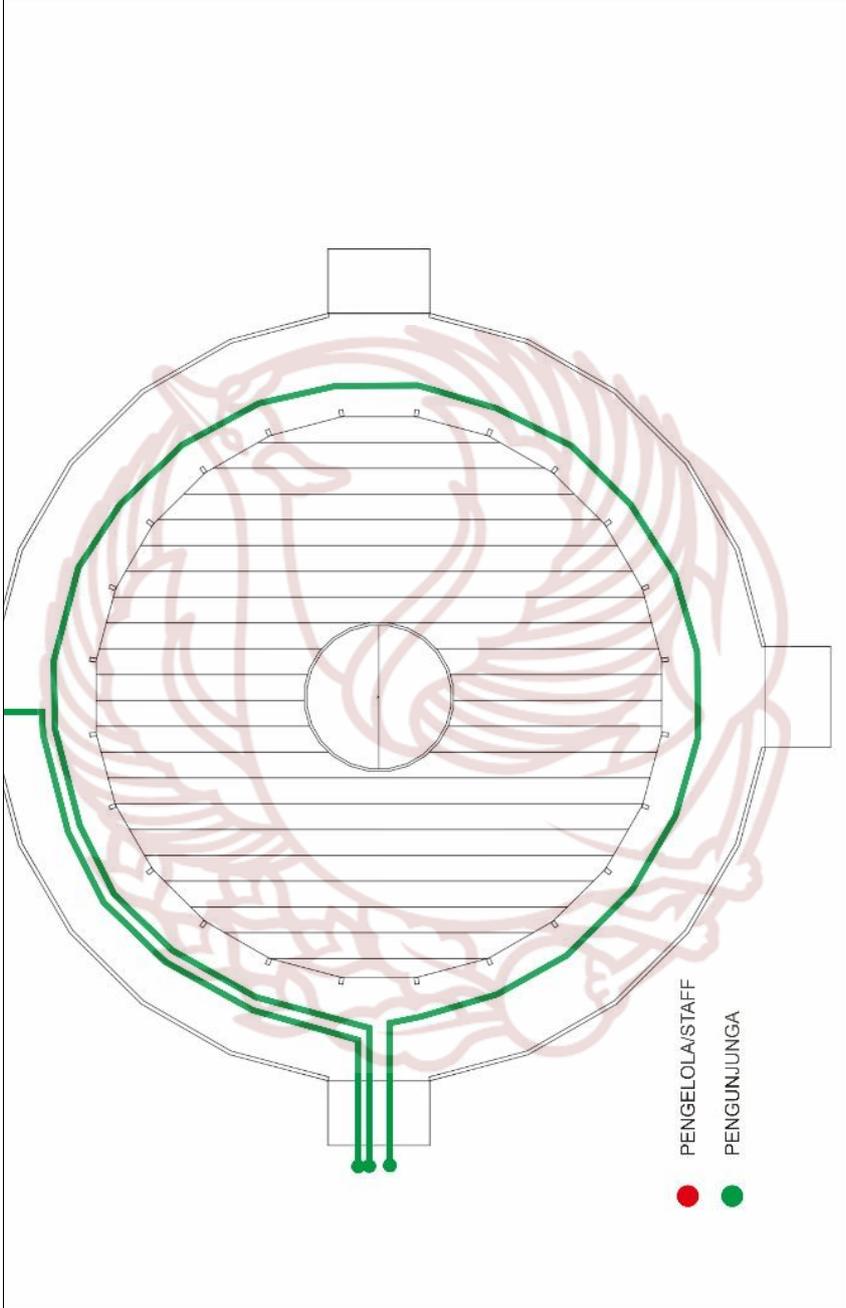
3. Tema & Gaya

Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

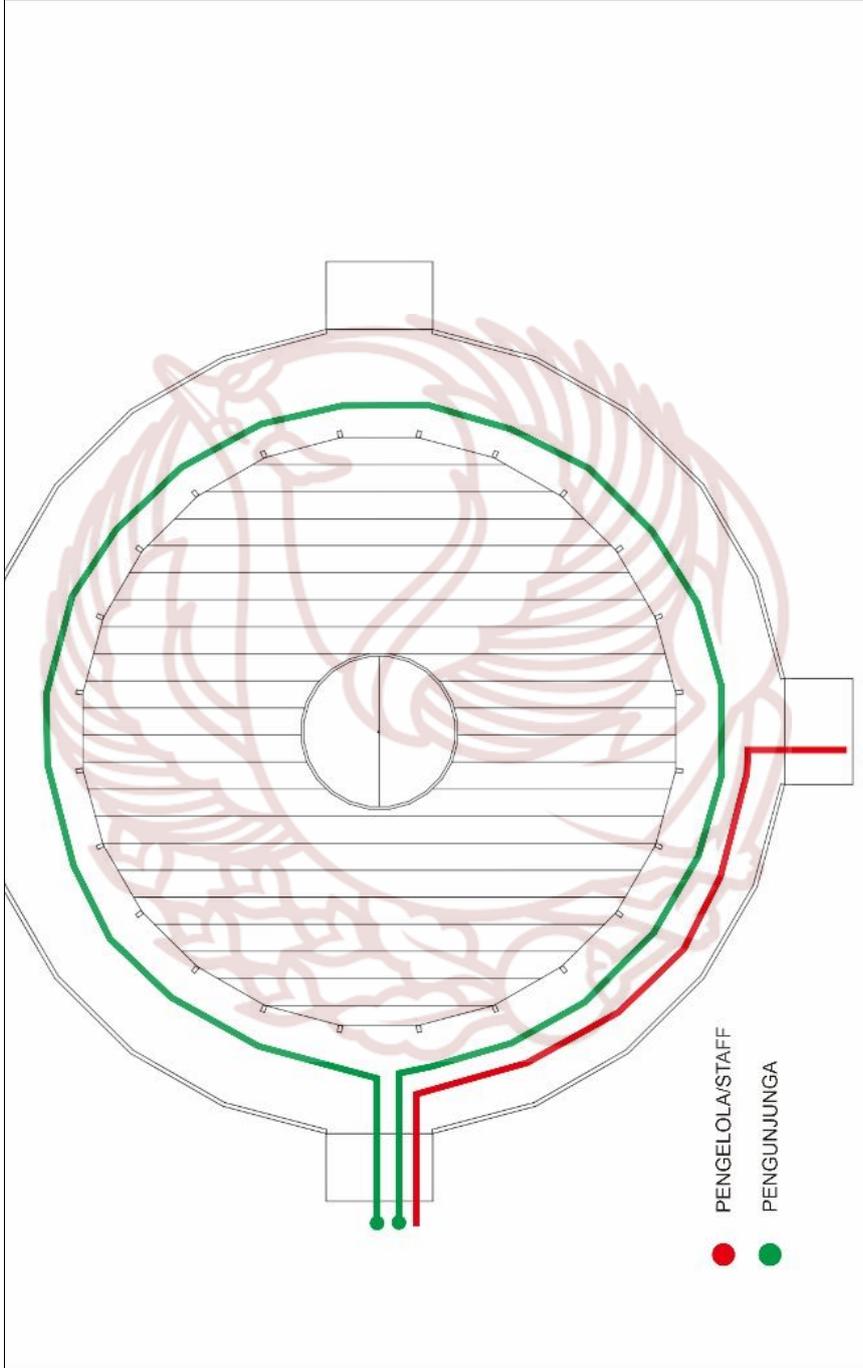
	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	*
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Selasar Budaya	
No	Alternatif 1

1



Alternatif 2



Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

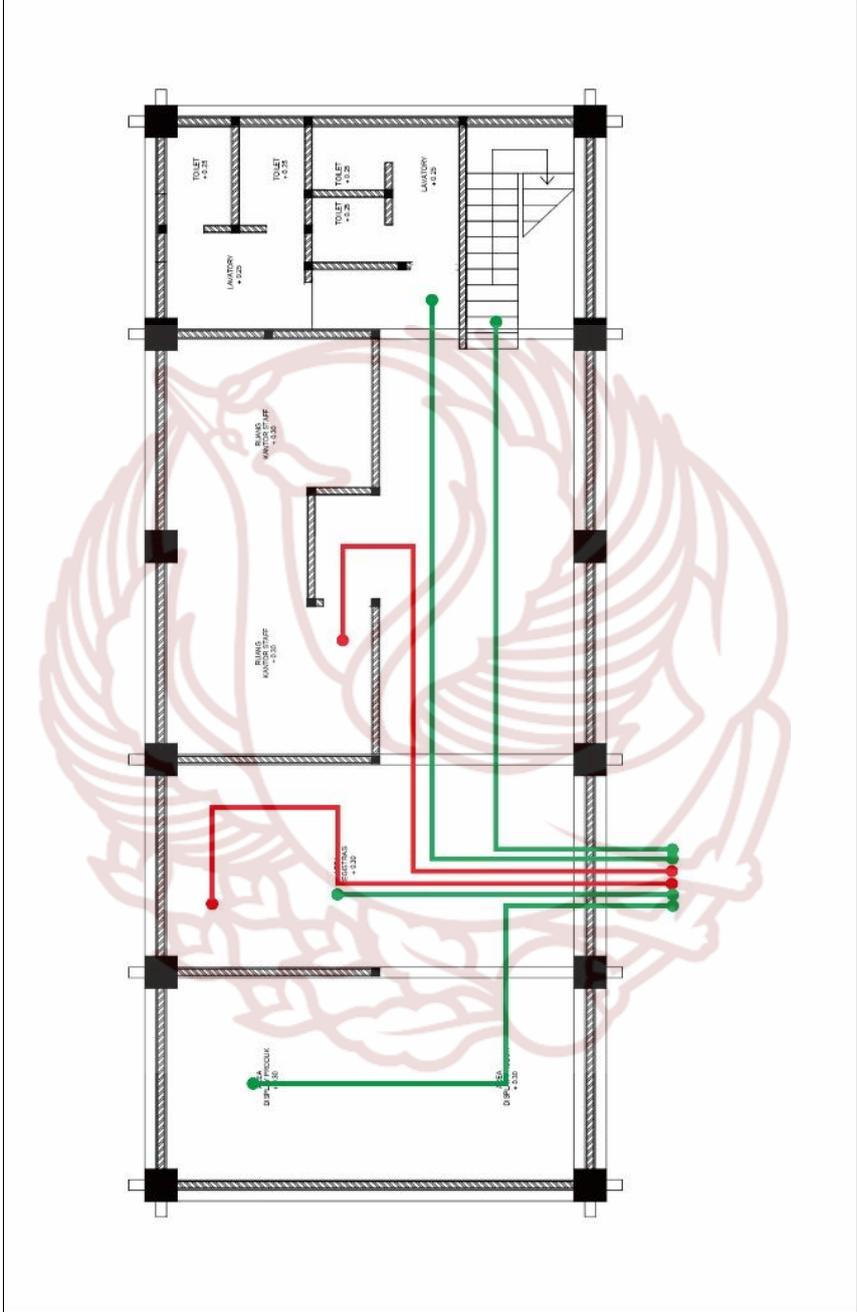
Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

3. Tema & Gaya

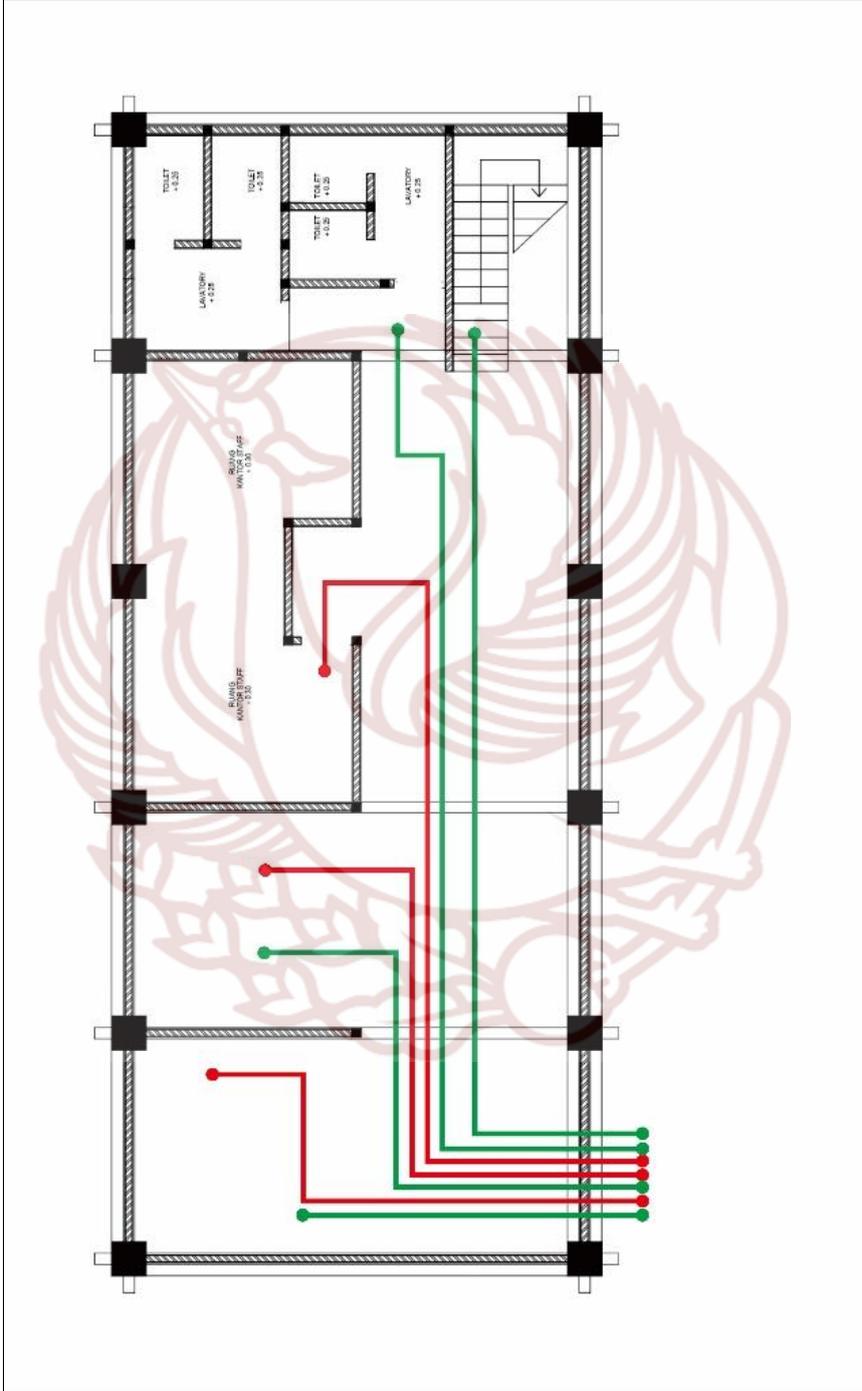
Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	*
	Ergonomi	***	*
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Office & Minimarket	
No	Alternatif 1



Alternatif 2



Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

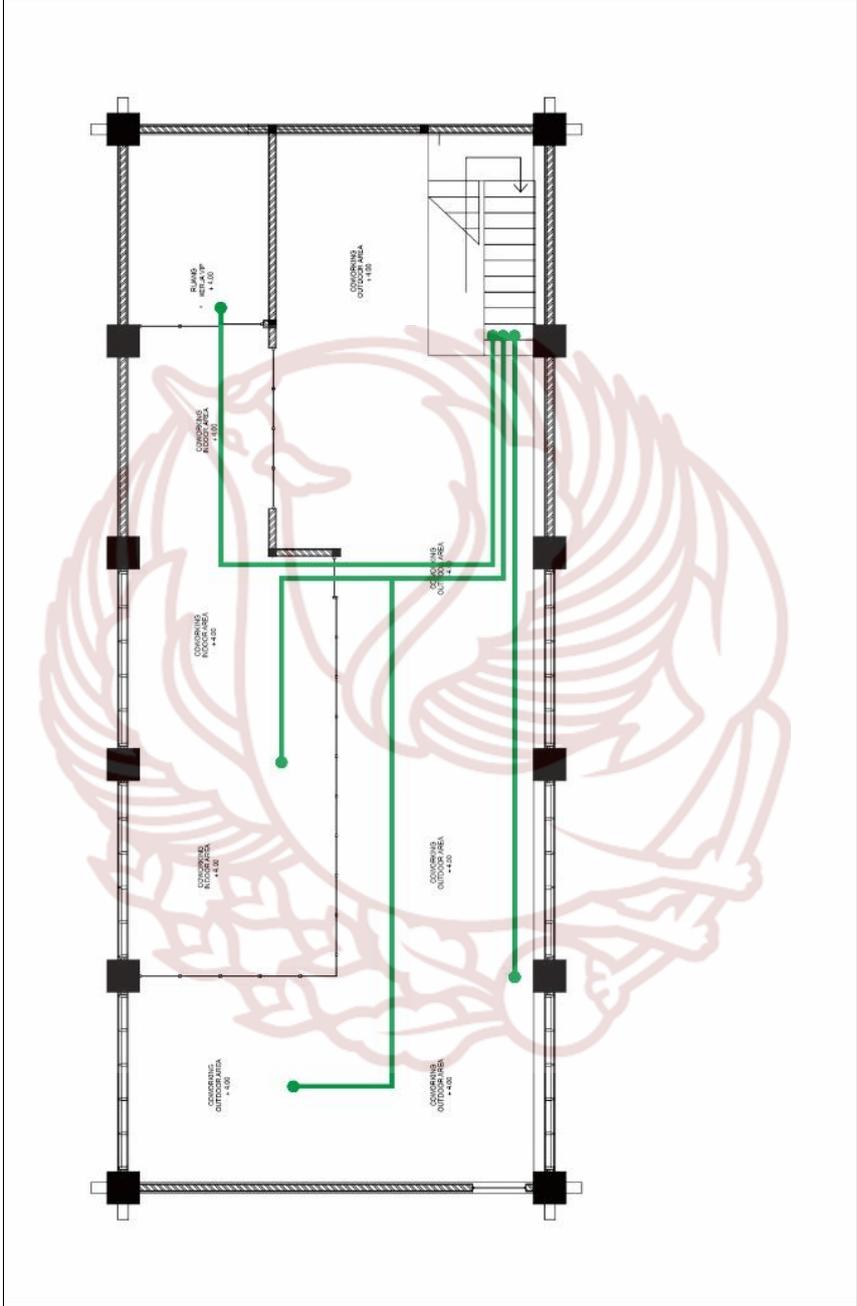
Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

3. Tema & Gaya

Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Co-Working	
No	Alternatif 1



Alternatif 2

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

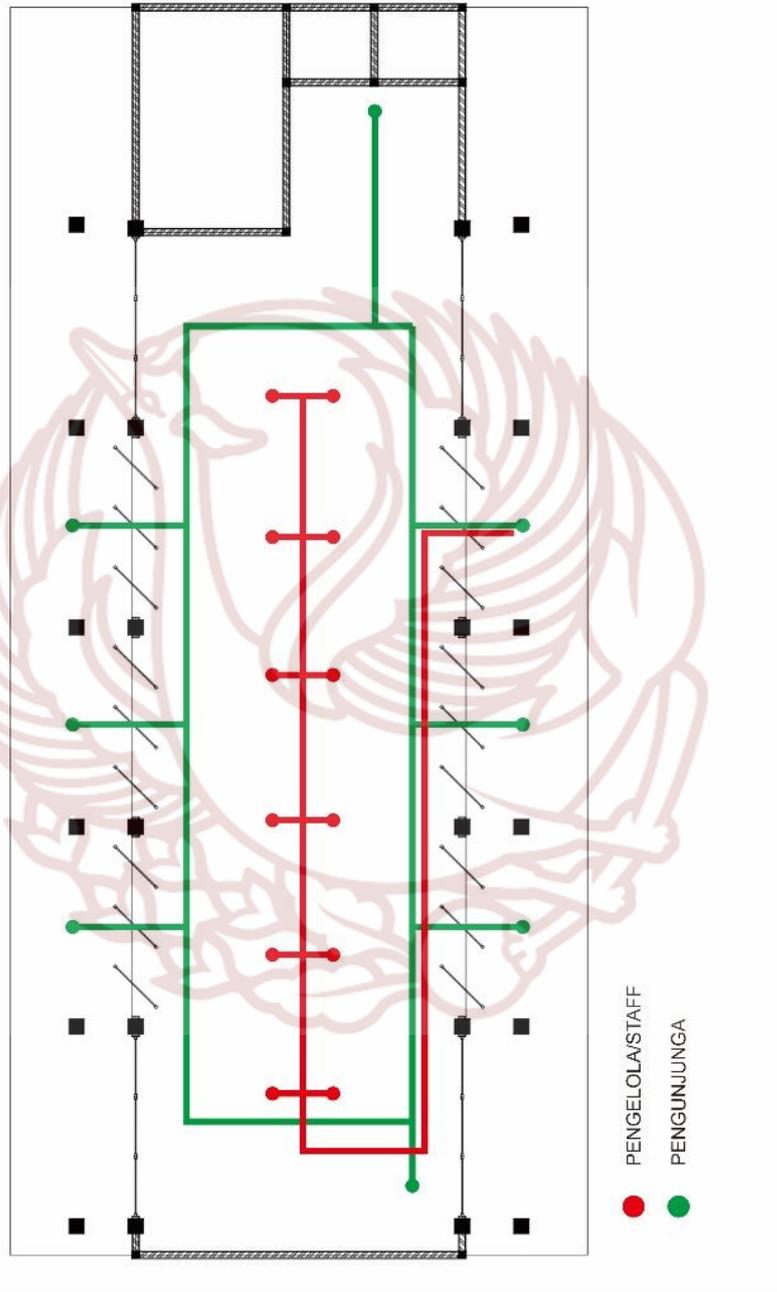
3. Tema & Gaya

Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

UMKM Area Lantai 1	
No	Alternatif 1

1



Alternatif 2

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

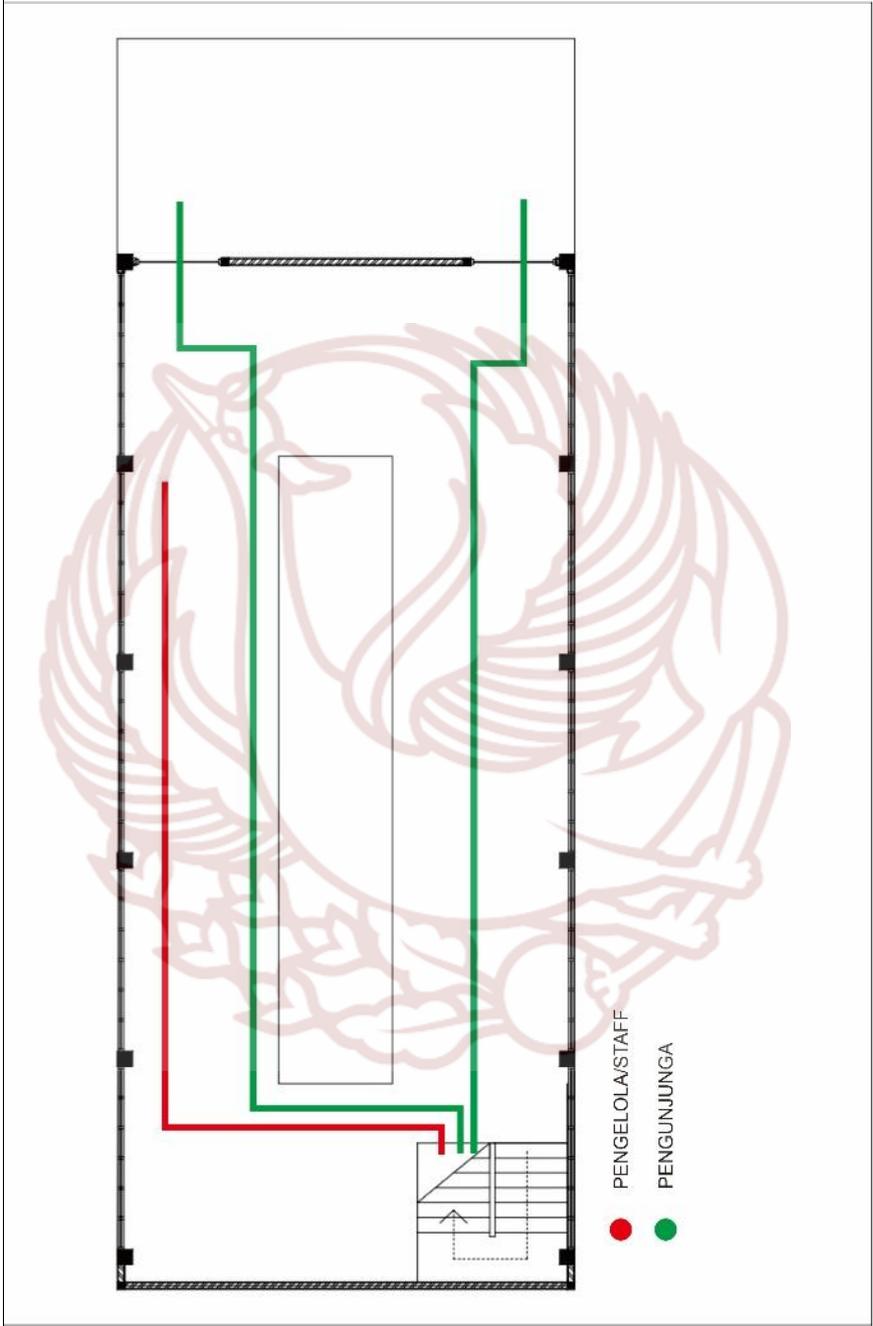
3. Tema & Gaya

Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

UMKM Area Lantai 2	
No	Alternatif 1

1



Alternatif 2

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

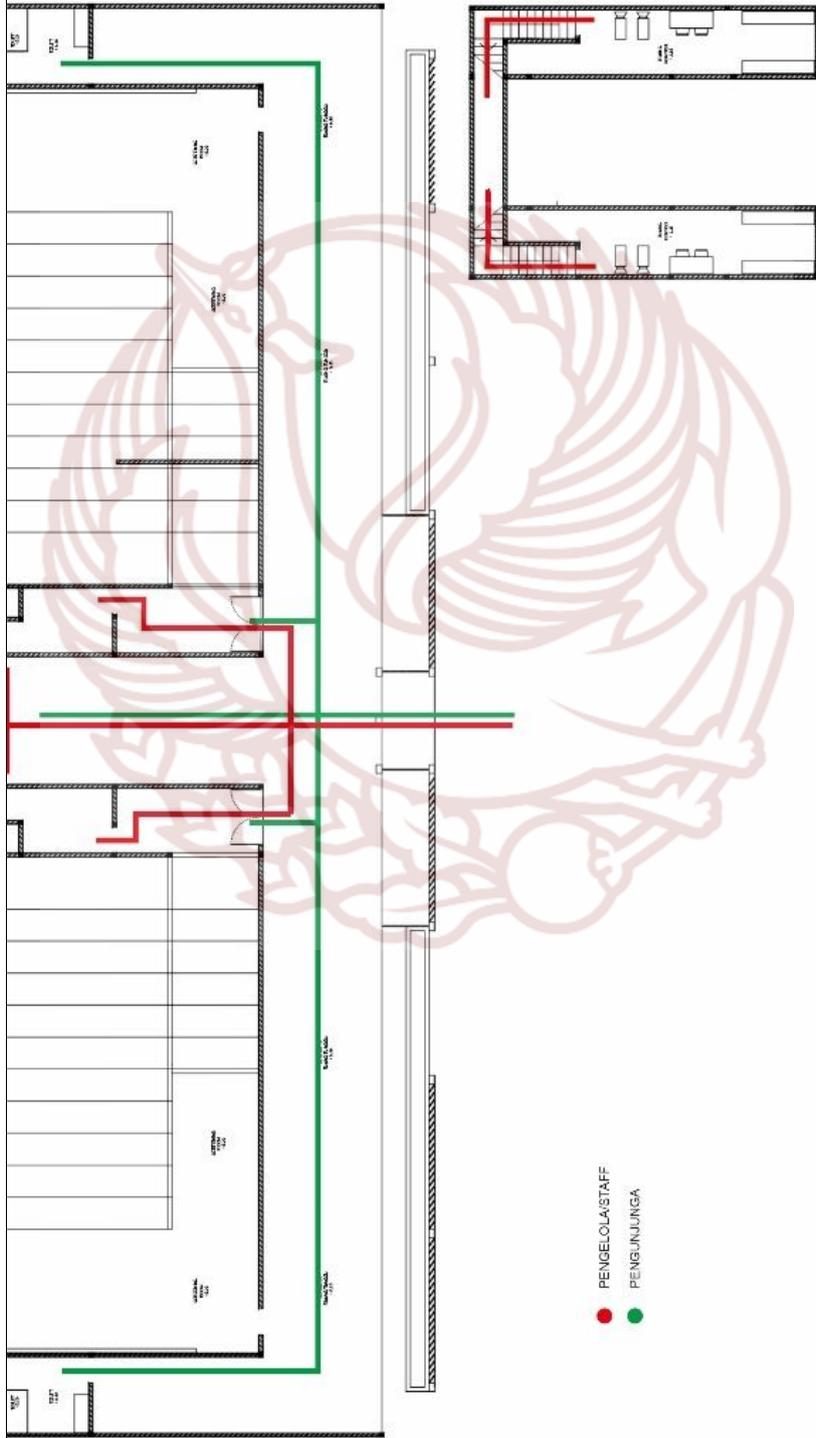
Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

3. Tema & Gaya

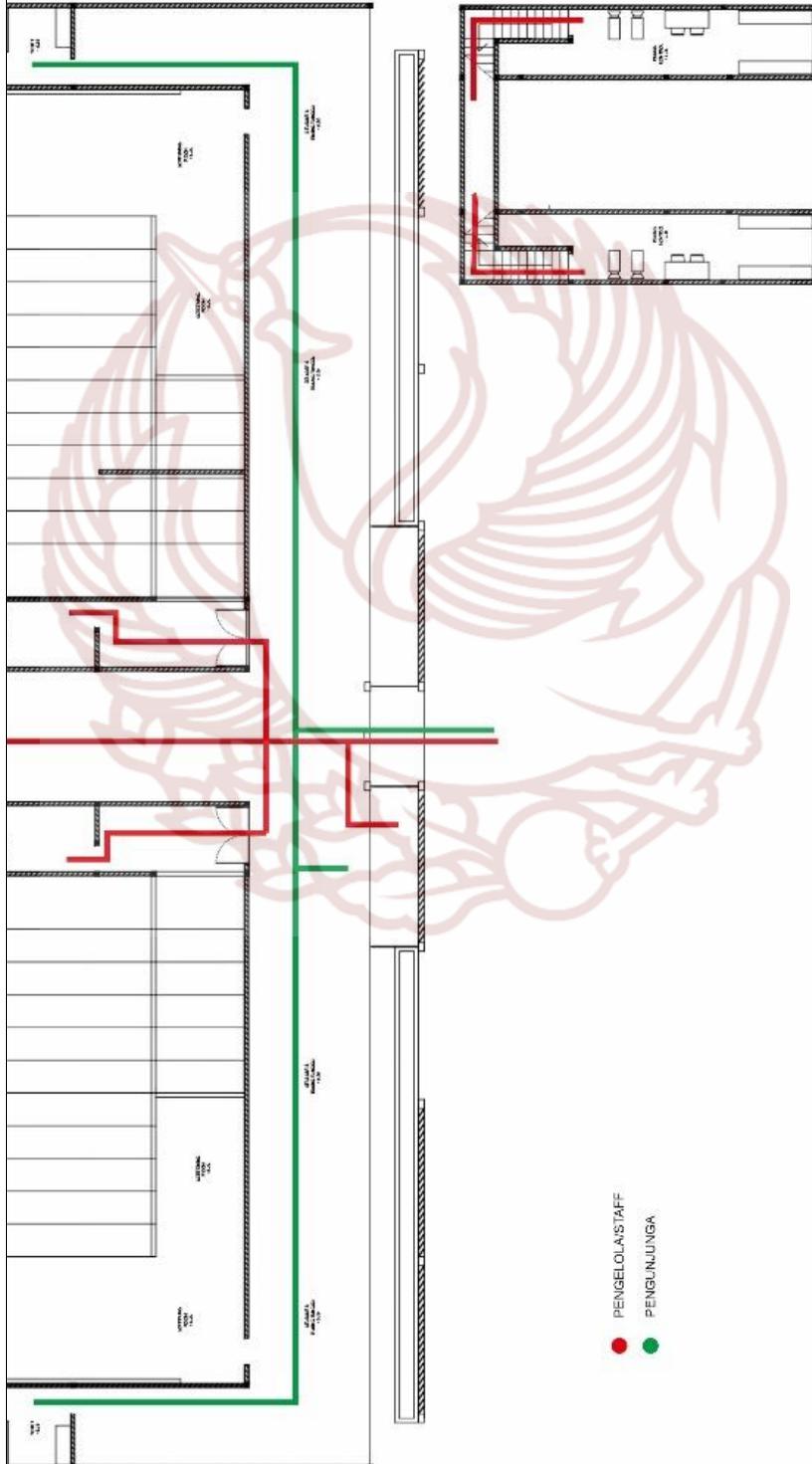
Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

BIOSKOP	
No	Alternatif 1







Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan pada efisiensi, kenyamanan, dan kelancaran pergerakan dalam ruang yang disesuaikan dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya.

2. Ergonomi

Berfokus pada kenyamanan, efisiensi, dan keselamatan pengguna selama bergerak melalui ruang. Pendekatan ini berusaha menyesuaikan desain ruang dengan karakteristik fisik dan kebutuhan tubuh manusia, seperti dimensi tubuh, postur, dan kemampuan gerak.

3. Tema & Gaya

Berfokus pada cara elemen estetika dan identitas desain dapat mempengaruhi aliran pergerakan pengguna di dalam ruang. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mencakup konsistensi dalam penggunaan warna, material, bentuk, dan dekorasi yang menciptakan atmosfer tertentu.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	***	*
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Tabel 3.17 Analisis Sirkulasi

5. Analisis Layout

Perancangan *layout* merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam hal mendesain, dengan tujuan dapat mengoptimalkan penggunaan ruang yang ada secara efektif, menciptakan suatu ruang yang nyaman bagi pengguna, meningkatkan produktivitas kerja mendukung segala aktivitas kegiatan yang dilakukan, dan lainnya. Ada beberapa pertimbangan dasar untuk suatu perancangan layout seperti besaran ruang dan kapasitas, aktivitas kebutuhan mebel, bentuk ruang, penentuan tata letak perabot, pintu masuk dan sirkulasi, unity, serta pembagian ruang, Lewat furniture atau peletakan furniture didasarkan atas pertimbangan daerah aktif dan pasif.

Dasar peletakan furniture biasa sebisa mungkin ditata dengan sistematis

sesuai dengan pola kerja atau urusan pekerjaan untuk mempermudah penggunaannya agar efektif dan efisien. Disamping itu pengaturan tata letak furniture perlu mempertimbangkan fungsi dan estetika ruang.

- Standarisasi Indikator Penilaian Layout Ruang Berdasarkan Pendekatan Fungsi

Standarisasi Indikator Penilaian Layout Ruang Berdasarkan Pendekatan Fungsi dalam Perancangan Interior berfokus pada bagaimana ruang dirancang untuk mendukung kelancaran aktivitas yang dilakukan di dalamnya. Pendekatan fungsi memastikan bahwa setiap elemen ruang ditempatkan secara strategis untuk mendukung tujuan penggunaan ruang, mengoptimalkan aliran pergerakan, serta memfasilitasi kebutuhan fungsional penghuni atau pengguna ruang. Indikator pertama dalam penilaian layout ruang berdasarkan pendekatan fungsi adalah **zonasi ruang yang jelas dan sesuai kebutuhan**. Setiap ruang dalam interior, baik itu ruang publik, privat, atau semi-privat, harus terpisah dengan jelas agar aktivitas yang dilakukan di setiap area dapat berjalan tanpa gangguan.

- Standarisasi Indikator Penilaian Layout Ruang Berdasarkan Pendekatan Ergonomi

Standarisasi Indikator Penilaian Layout Ruang Berdasarkan Pendekatan Ergonomi dalam Perancangan Interior berfokus pada penataan ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan fisik dan kenyamanan pengguna. Pendekatan ergonomi bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung postur tubuh, pergerakan, dan aktivitas sehari-hari pengguna, sehingga ruang menjadi lebih nyaman, aman, dan efisien. Indikator pertama adalah penataan elemen ruang yang sesuai dengan dimensi tubuh manusia. Dalam perancangan ruang, penting untuk memastikan bahwa jarak antara furnitur, tinggi meja, serta kedalaman kursi dan tempat tidur disesuaikan dengan postur tubuh rata-rata pengguna.

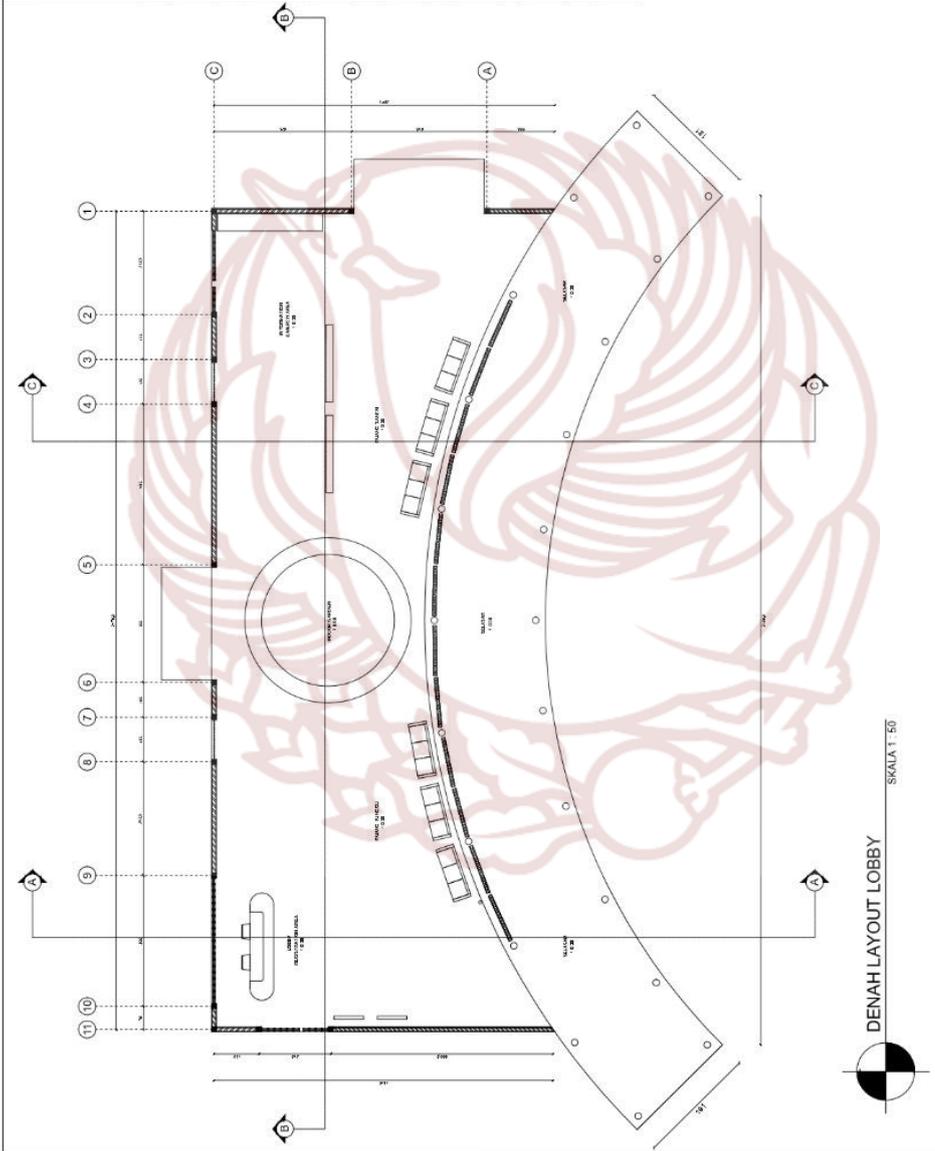
- Standarisasi Indikator Penilaian Layout Ruang Berdasarkan Pendekatan Tema dan Gaya

Standarisasi Indikator Penilaian Layout Ruang Berdasarkan Pendekatan Tema dan Gaya dalam Perancangan Interior berfokus pada bagaimana layout ruang diatur untuk menciptakan keselarasan antara elemen fungsional dan estetika, berdasarkan tema dan gaya desain yang dipilih. Pendekatan ini memastikan bahwa penataan ruang tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis, tetapi juga menciptakan atmosfer dan pengalaman visual yang sesuai dengan tema atau gaya yang diinginkan. Indikator pertama adalah keselarasan elemen ruang dengan tema dan gaya desain yang dipilih. Dalam perancangan interior, setiap elemen—mulai dari furnitur, warna dinding, material lantai, hingga aksesoris—harus dipilih untuk mencocokkan tema dan gaya ruang. Sebagai contoh, jika tema yang diusung adalah gaya minimalis, layout ruang akan diatur dengan elemen yang sederhana, bersih, dan terorganisir dengan baik, menghindari kekacauan visual.

Alternatif 1 *Lobby*



NAMA MAHASISWA	MUHAMMAD WILDIAN RIZKY NUGROHO
NIM	2015001014
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR KARYA
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT LOBBY
DOSEN PENGAMPU	EKO SRI HARVANTO, S. Sn., M. Sn
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	PASRAF



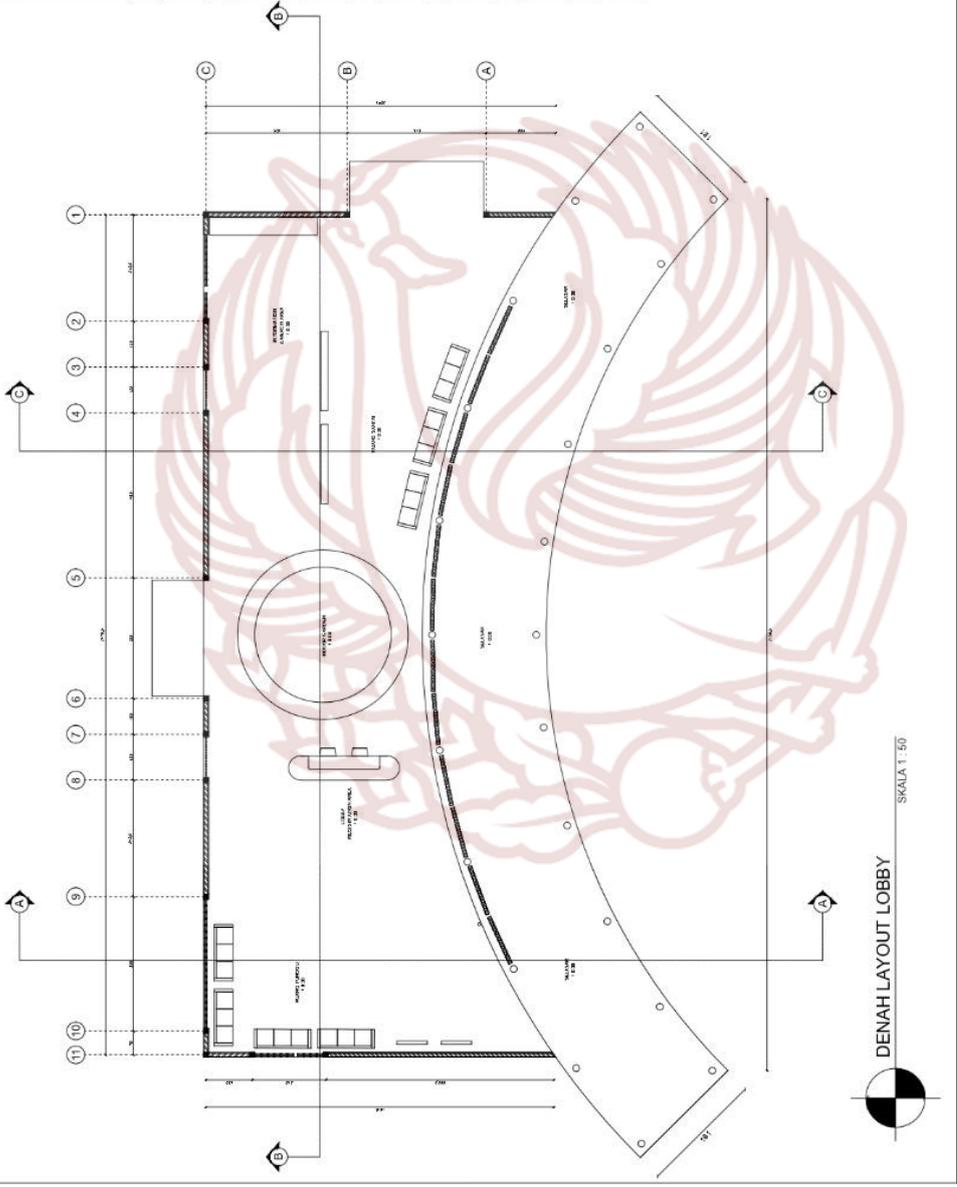
Alternatif pertama menekankan pada kemudahan orientasi, aksesibilitas, dan pengalaman pertama yang positif bagi pengunjung. Area resepsi ditempatkan di posisi strategis, yaitu langsung terlihat dari pintu masuk utama, untuk memudahkan interaksi awal dan memberikan kesan ramah. Di dekat resepsi, terdapat area tunggu yang nyaman dengan furnitur ergonomis dan tata letak yang mendukung percakapan atau aktivitas santai, seperti membaca atau menunggu giliran.

Zona sirkulasi dirancang dengan jalur yang jelas, memungkinkan aliran pengunjung yang lancar tanpa terhalang furnitur atau elemen dekoratif. Penempatan elemen-elemen penting, seperti papan informasi atau signage, diletakkan di area yang mudah terlihat tanpa mengganggu estetika ruangan. Partisi rendah atau elemen dekoratif vertikal dapat digunakan untuk memberikan batas visual antara area resepsi dan ruang tunggu tanpa membuat ruang terasa sempit.

Alternatif 2 *Lobby*



NAMA MAHASISWA	MICHAHMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201500014
MATA KULIAH	DETAIL ELEMEN PEMBENTUK RUJANG
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT LOBBY
DOSEN PENGAMBU	EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn.
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	
PENGRAF	



DENAH LAYOUT LOBBY
SKALA 1 : 50

Alternatif kedua berfokus pada nuansa yang lebih privat dan tersegmentasi, dengan penempatan resepsionis agak ke samping untuk menciptakan kesan eksklusif. Area tunggu diatur di sisi yang lebih terbuka, dengan elemen dekoratif seperti partisi kayu atau vertikal garden. Jalur sirkulasi tetap jelas namun dibuat lebih berliku untuk memberikan pengalaman ruang yang dinamis. Elemen desain seperti karpet bermotif dan pencahayaan buatan yang hangat menonjolkan kesan mewah dan elegan. *Layout* ini cocok untuk lobby yang ingin menghadirkan suasana eksklusif, nyaman, dan berkesan bagi pengunjung.

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan penataan ruang yang mengutamakan kenyamanan dan efektivitas berdasarkan tujuan penggunaan ruang tersebut. Dalam pendekatan fungsi, layout ruang disusun untuk mendukung kelancaran aktivitas yang berlangsung di dalamnya

2. Ergonomi

Menciptakan ruang yang mendukung postur tubuh yang sehat, mengurangi risiko cedera, dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Dalam hal ini, layout ruang disusun sedemikian rupa agar memudahkan pergerakan tubuh, mengoptimalkan penggunaan ruang, serta mencegah ketegangan fisik atau kelelahan selama beraktivitas.

3. Tema & Gaya

Menentukan atmosfer, nuansa, dan estetika ruang, yang pada gilirannya memengaruhi cara ruang tersebut diatur dan digunakan. Setiap tema dan gaya memiliki karakteristik khas yang mempengaruhi penataan ruang, pemilihan furnitur, material, dan pengaturan elemen-elemen interior lainnya.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	**	**
	Tema & Gaya	***	***

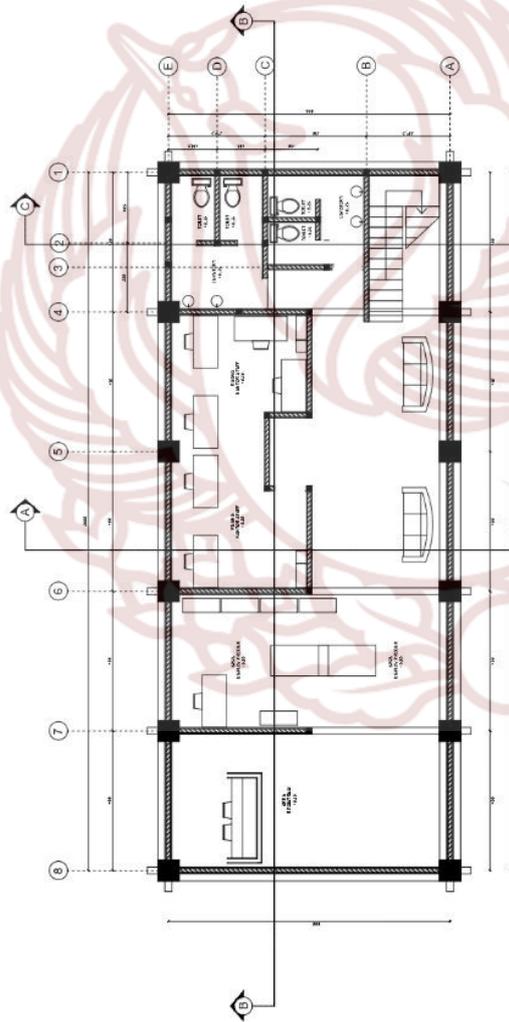
	Terpilih	Alternatif 1
--	-----------------	---------------------

Alternatif 1 Office & minimarket





NAMA MAHASISWA	MCHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201502014
MATA KULIAH	DETAIL ELEMEN PEMBENTUK RUANG
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT OFFICE LT 1
DOSEN PENGAMPU	EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	PASRAF



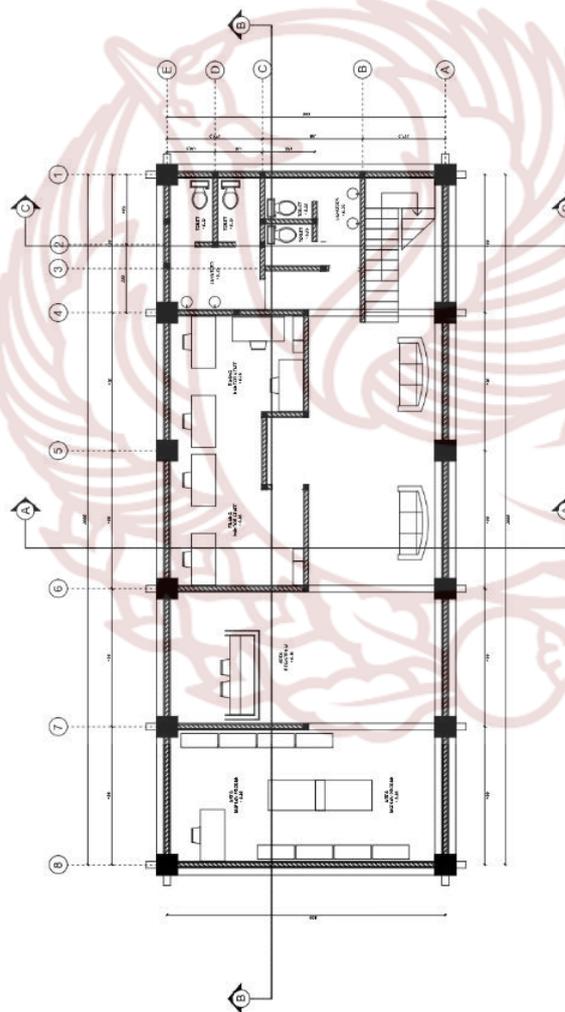
DENAH LAYOUT OFFICE LT 1
SKALA 1 : 50

Alternatif 2 Office & minimarket





NAMA MAHASISWA	MUHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201501014
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR KARYA
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT OFFICE LT 1
DOSEN PENGAMPU	ENO SRI HARYANTO, S. Sn., M. Sn.
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	PARAF



DENAH LAYOUT OFFICE LT 1
SKALA 1 : 50

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan penataan ruang yang mengutamakan kenyamanan dan efektivitas berdasarkan tujuan penggunaan ruang tersebut. Dalam pendekatan fungsi, layout ruang disusun untuk mendukung kelancaran aktivitas yang berlangsung di dalamnya

2. Ergonomi

Menciptakan ruang yang mendukung postur tubuh yang sehat, mengurangi risiko cedera, dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Dalam hal ini, layout ruang disusun sedemikian rupa agar memudahkan pergerakan tubuh, mengoptimalkan penggunaan ruang, serta mencegah ketegangan fisik atau kelelahan selama beraktivitas.

3. Tema & Gaya

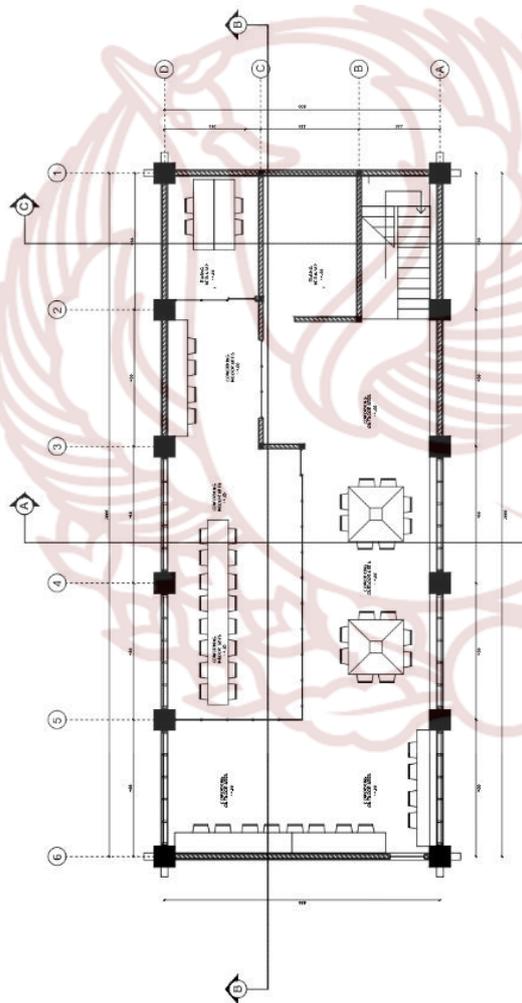
Menentukan atmosfer, nuansa, dan estetika ruang, yang pada gilirannya memengaruhi cara ruang tersebut diatur dan digunakan. Setiap tema dan gaya memiliki karakteristik khas yang mempengaruhi penataan ruang, pemilihan furnitur, material, dan pengaturan elemen-elemen interior lainnya.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	**	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Alternatif 1 Co-working Area



NAMA MAHASISWA	MUHAMMAD WILDAN REZKY NUGROHO
NIM	201500014
MATA KULIAH	DETAIL ELEMEN PEMBENTUK RUANG
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT OFFICE LT 2
DOSEN PENGAMPU	EKO SRI HARYANTO, S. Sp., M. Sn.
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	
PARAF	



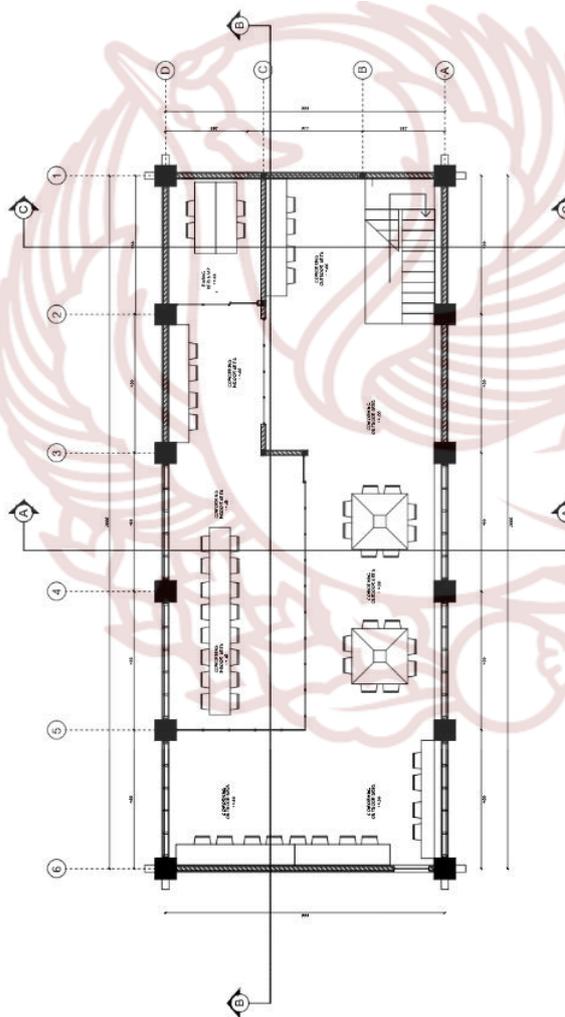
DENAH LAYOUT OFFICE LT 2
SKALA 1 : 50

Alternatif 2 Co-working Area





NAMA MAHASISWA	MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201500014
MATA KULIAH	TUGAS AIRSIR KARYA
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT OFFICE LT 2
DOSEN PENGAMPU	ENOK SRI MARYANTO, S. Str., M. Sn.
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	PARAF



DENAH LAYOUT OFFICE LT 2
SKALA 1:50

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan penataan ruang yang mengutamakan kenyamanan dan efektivitas berdasarkan tujuan penggunaan ruang tersebut. Dalam pendekatan fungsi, layout ruang disusun untuk mendukung kelancaran aktivitas yang berlangsung di dalamnya

2. Ergonomi

Menciptakan ruang yang mendukung postur tubuh yang sehat, mengurangi risiko cedera, dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Dalam hal ini, layout ruang disusun sedemikian rupa agar memudahkan pergerakan tubuh, mengoptimalkan penggunaan ruang, serta mencegah ketegangan fisik atau kelelahan selama beraktivitas.

3. Tema & Gaya

Menentukan atmosfer, nuansa, dan estetika ruang, yang pada gilirannya memengaruhi cara ruang tersebut diatur dan digunakan. Setiap tema dan gaya memiliki karakteristik khas yang mempengaruhi penataan ruang, pemilihan furnitur, material, dan pengaturan elemen-elemen interior lainnya.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	**	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

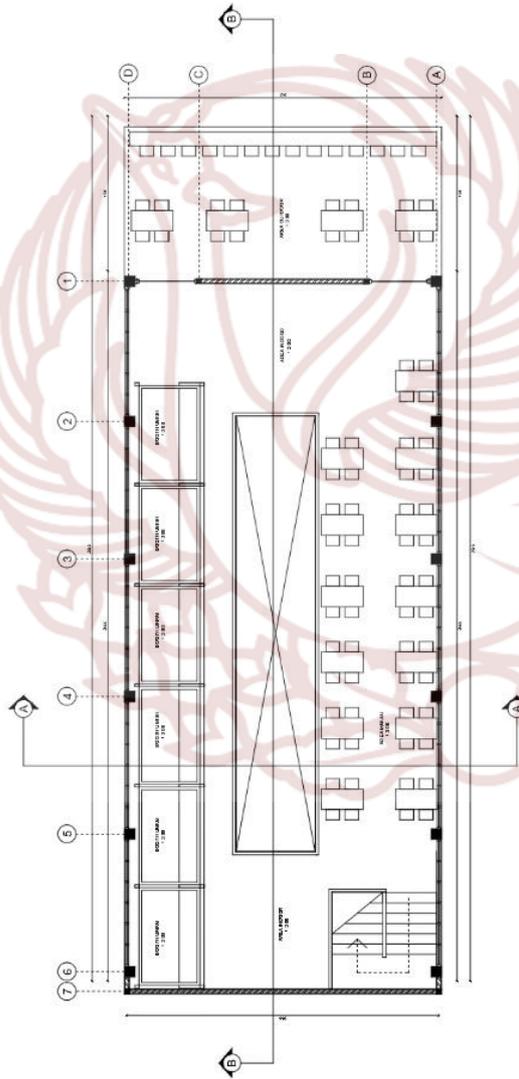
Alternatif 1 UMKM Center

Alternatif 2 UMKM Center





NAMA MAHASISWA	MICHAHMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201500014
MATA KULIAH	MARTY KULIAH
TUGAS AKHIR KARYA	TUGAS AKHIR KARYA
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT UMKM LT 2
DOSEN PENGAMPU	EKO SRI HARYANTO, S. So., M. Sn.
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	PARAF



DENAH LAYOUT UMKM LT 2
SKALA 1 : 50

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan penataan ruang yang mengutamakan kenyamanan dan efektivitas berdasarkan tujuan penggunaan ruang tersebut. Dalam pendekatan fungsi, layout ruang disusun untuk mendukung kelancaran aktivitas yang berlangsung di dalamnya

2. Ergonomi

Menciptakan ruang yang mendukung postur tubuh yang sehat, mengurangi risiko cedera, dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Dalam hal ini, layout ruang disusun sedemikian rupa agar memudahkan pergerakan tubuh, mengoptimalkan penggunaan ruang, serta mencegah ketegangan fisik atau kelelahan selama beraktivitas.

3. Tema & Gaya

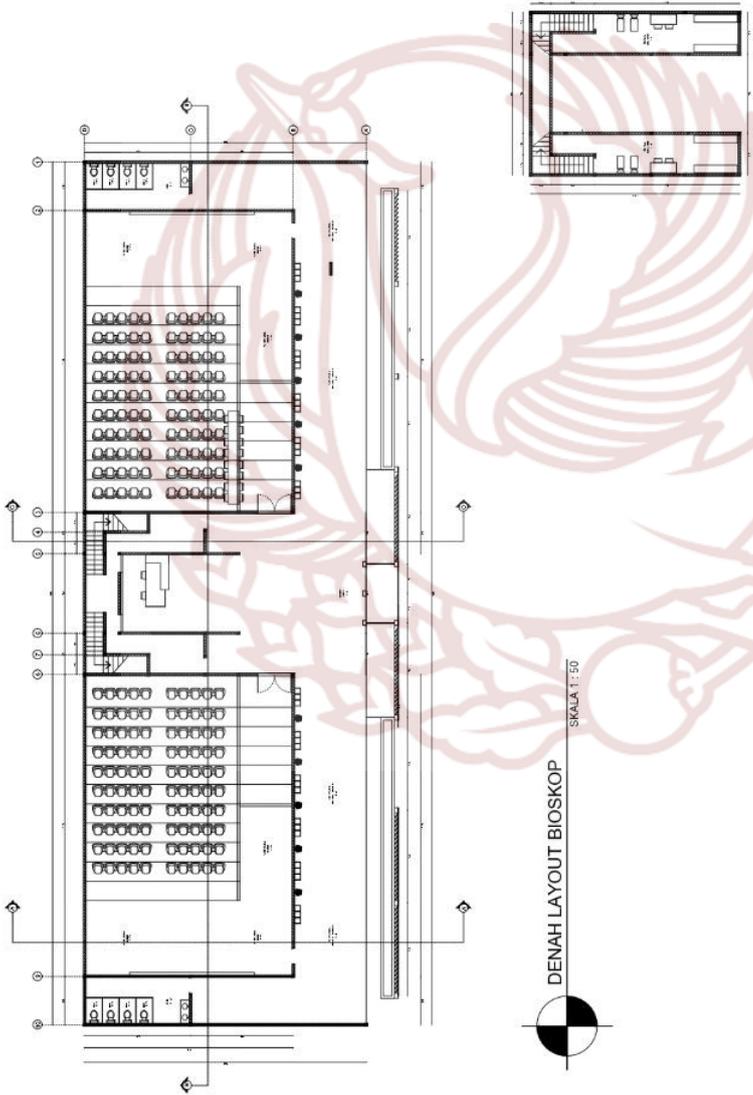
Menentukan atmosfer, nuansa, dan estetika ruang, yang pada gilirannya memengaruhi cara ruang tersebut diatur dan digunakan. Setiap tema dan gaya memiliki karakteristik khas yang mempengaruhi penataan ruang, pemilihan furnitur, material, dan pengaturan elemen-elemen interior lainnya.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	**	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

Alternatif 1 Bioskop



NAMA MAHASISWA	MUHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201501014
MATA KULIAH	DETAIL ELEMEN PEMBENTUK RUFANG
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT BIOSKOP
DOSEN PENGAMPU	ENO SRI HARVANTO, S. Sn., M. Sn.
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	
PARAF	



DENAH LAYOUT BIOSKOP
SKALA 1 : 50

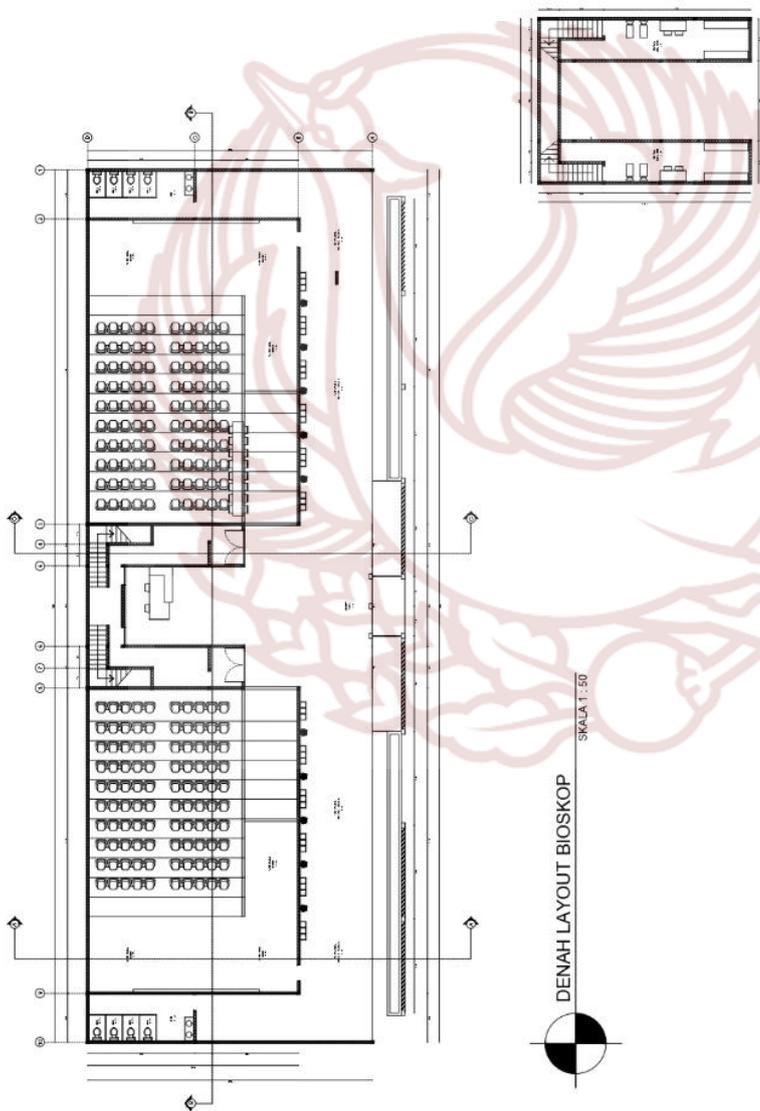
DENAH LAYOUT OPERATOR ROOM
SKALA 1 : 50

Alternatif 2 Bioskop

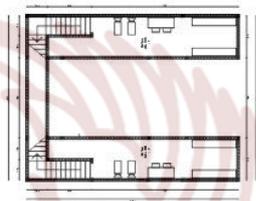




NAMA MAHASISWA	MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO
NIM	201502014
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR KARYA
JUDUL TUGAS	DENAH LAYOUT BIOSKOP
DOSEN PENGAMPU	EKO SRI HARYANTO, S.Sn, M.Sn
TANGGAL	10 JUNI 2024
NILAI	PASAF



DENAH LAYOUT BIOSKOP
SKALA 1 : 50



DENAH LAYOUT OPERATOR ROOM
SKALA 1 : 50

Indikator penilaian berdasarkan pendekatan.

1. Fungsi

Menekankan penataan ruang yang mengutamakan kenyamanan dan efektivitas berdasarkan tujuan penggunaan ruang tersebut. Dalam pendekatan fungsi, layout ruang disusun untuk mendukung kelancaran aktivitas yang berlangsung di dalamnya

2. Ergonomi

Menciptakan ruang yang mendukung postur tubuh yang sehat, mengurangi risiko cedera, dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Dalam hal ini, layout ruang disusun sedemikian rupa agar memudahkan pergerakan tubuh, mengoptimalkan penggunaan ruang, serta mencegah ketegangan fisik atau kelelahan selama beraktivitas.

3. Tema & Gaya

Menentukan atmosfer, nuansa, dan estetika ruang, yang pada gilirannya memengaruhi cara ruang tersebut diatur dan digunakan. Setiap tema dan gaya memiliki karakteristik khas yang mempengaruhi penataan ruang, pemilihan furnitur, material, dan pengaturan elemen-elemen interior lainnya.

	Kriteria Grouping Zoning	Alternatif 1	Alternatif 2
	Fungsi	***	**
	Ergonomi	**	**
	Tema & Gaya	***	***
	Terpilih	Alternatif 1	

6. Tema dan Gaya

1. Tema

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal salah satunya dalam membuat suatu desain bangunan. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan, yakni : berupa objek alam, objek kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori.

Tema pada Perancangan Interior Ekowisata perfilman ini adalah *Javanese Cultural Legend*, *Javanese Cultural Legend Pawukon* adalah kombinasi antara sistem kalender tradisional Pawukon dengan legenda dan mitologi budaya Jawa yang mengandung nilai-nilai spiritual, moral, dan hubungan antara manusia dan alam. Sistem ini mencerminkan pandangan hidup masyarakat Jawa yang sangat menghargai keseimbangan antara kehidupan duniawi dan spiritual, serta antara manusia dengan alam semesta. Dengan menggabungkan Pawukon dengan cerita-cerita rakyat dan legenda, masyarakat Jawa percaya bahwa mereka bisa menjalani hidup dengan cara yang lebih harmonis dan seimbang, berlandaskan pada prinsip-prinsip alam dan waktu yang terus berputar.

Tema *Javanese Cultural Legend* ini mengusung konsep budaya Jawa Pawukon, yang merupakan konsep yang sangat kaya dan mendalam. Pawukon adalah sistem kalender tradisional yang digunakan oleh masyarakat Jawa, yang memiliki struktur unik dan sangat terkait dengan budaya, spiritualitas, dan kehidupan sehari-hari. Sistem kalender ini lebih kompleks dibandingkan kalender Masehi atau kalender lunar, karena terdiri dari siklus yang menggabungkan angka-angka, hari, dan minggu yang saling berhubungan. Pawukon bukan hanya sebuah alat untuk mengukur waktu, tetapi juga merupakan bagian dari warisan budaya Jawa yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti pertanian, upacara adat, dan pemilihan waktu yang baik (hari baik) untuk melakukan suatu kegiatan.

Pawukon terdiri dari **30 minggu (wuku)**, yang masing-masing memiliki nama dan karakteristik tertentu. Setiap minggu dalam Pawukon memiliki jumlah hari yang bervariasi, antara **7 hingga 10 hari**, dengan total keseluruhan dalam satu siklus Pawukon adalah **210 hari**. Dalam sistem Pawukon ini, satu tahun kalender Jawa terdiri dari beberapa siklus 210 hari. Beberapa istilah yang digunakan dalam sistem Pawukon adalah:

- Wuku: Minggu atau periode waktu dalam Pawukon. Setiap wuku memiliki nama dan makna tertentu, serta karakteristiknya sendiri.
- Pasaran: Merujuk pada siklus lima hari yang disebut dengan *legi*,

pahing, pon, wage, kliwon. Setiap pasaran juga memiliki nilai dan sifat tertentu yang diyakini memengaruhi keberuntungan atau energi dalam melakukan aktivitas tertentu.

Perancangan interior yang mengangkat tema Javanese Cultural Legend dan Pawukon akan melibatkan penggunaan elemen-elemen budaya yang kaya dan simbolik. Beberapa elemen yang dapat diterapkan adalah:

- Simbolisme Pawukon: dalam sistem Pawukon memiliki simbol tertentu yang dapat diterjemahkan dalam elemen visual atau material dalam interior. Misalnya, elemen warna, pola, atau gambar yang mewakili minggu-minggu dalam Pawukon dapat digunakan untuk mendekorasi dinding, atau langit-langit.
- Penggunaan Material Alam: Dalam ekowisata, penggunaan material alam yang ramah lingkungan sangat penting. Kayu, batu alam, dan anyaman bisa digunakan untuk menciptakan suasana yang dekat dengan alam. Bahan-bahan ini juga dapat merepresentasikan harmoni manusia dengan alam, yang merupakan bagian penting dari budaya Jawa.

Pencahayaan alami sangat dihargai dalam budaya Jawa, dan hal ini dapat diterjemahkan ke dalam desain interior dengan memaksimalkan pencahayaan alami melalui jendela besar atau ventilasi. Dalam sistem Pawukon, ritme waktu sangat dihargai, yang bisa diterjemahkan dalam penataan ruang interior dengan memperhatikan sirkulasi dan aliran energi dalam ruangan, yang sering dikaitkan dengan filosofi *feng shui* atau *vastu* dalam budaya Asia. Konsep penataan ruang yang terorganisir dengan baik akan mengacu pada prinsip-prinsip keseimbangan dan harmoni.

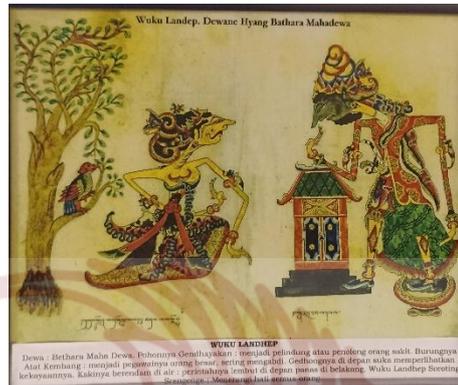
Dalam perancangan ini mengambil beberapa wuku dalam pawukon untuk di transformasikan ke dalam bentuk elemen interior, berikut wuku yang dipilih:

Wuku Landhep	Dewa Hyang Bathara Mahadewa
Wuku Kurantil	Dewa Hyang Bathara Langsur

Wuku Julung Wangi	Dewa Hyang Bathara Sambu
Wuku Langkir	Dewa Hyang Bathara Kala

Tabel 3.18 wuku jawa

- Wuku Landep



Gambar 3.10 Wuku Landhep

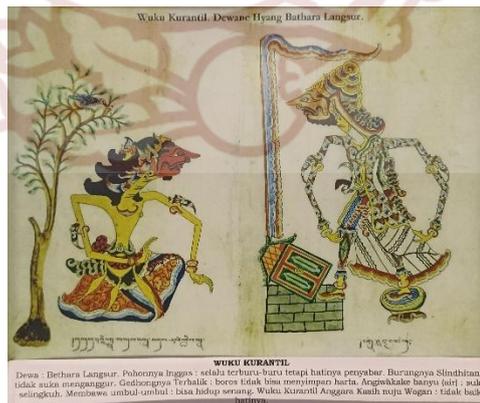
Wuku landep adalah salah satu dari 30 wuku (minggu) dalam sistem kalender tradisional Jawa yang dikenal dengan Pawukon. Setiap wuku dalam Pawukon memiliki karakteristik dan makna tersendiri, dan Wuku Landep adalah salah satu yang sering dianggap memiliki pengaruh yang kuat dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks kekuatan dan ketegasan. Secara garis besar Wuku Landep adalah minggu yang mengandung energi ketegasan, kekuatan, dan kemampuan untuk membuat keputusan yang besar dan penuh keberanian. Dalam sistem kalender Pawukon, wuku ini menjadi waktu yang dianggap tepat untuk menyelesaikan masalah, mengambil keputusan penting, atau menghadapi tantangan besar dengan penuh keyakinan. Bagi mereka yang lahir pada Wuku Landep, sering kali dipercaya memiliki karakter yang tegas dan berani menghadapi kehidupan dengan penuh determinasi. Wuku ini mengajarkan pentingnya bertindak dengan ketegasan dan kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat dalam menghadapi segala halangan dalam kehidupan.

Dalam wuku landep disimbolkan dengan Dewa Hyang

Bathara Mahadewa. Wuku Landep memiliki keterkaitan yang erat dengan Dewa Hyang Bathara Mahadewa, yang dalam kepercayaan Hindu-Jawa dikenal sebagai dewa utama dalam berbagai aspek kehidupan, terutama terkait dengan kekuatan dan ketegasan. Wuku Landep adalah minggu dalam kalender Pawukon yang memiliki energi ketegasan, kekuatan, dan kebijaksanaan untuk menghadapi tantangan atau masalah besar. Kata **Landep** sendiri yang berarti "tajam" atau "terarah" mengandung makna yang sangat dekat dengan sifat **Bathara Mahadewa** yang selalu menegakkan kebenaran dengan ketegasan dan kekuatan.

Wuku ini dipilih karena dianggap memiliki energi yang mendukung terciptanya ruang yang seimbang dan harmonis. Seperti pada *lobby* adalah ruang yang sering menjadi titik awal bagi pengunjung untuk memasuki sebuah bangunan, sehingga penting untuk merancanginya dengan memperhatikan energi positif yang mendukung kesan pertama yang baik. Keseimbangan antara elemen-elemen fisik, seperti pencahayaan, material, dan ruang, sangat penting untuk menciptakan atmosfer yang menyenangkan.

- Wuku Kurantil



Gambar 3.11 Wuku Kurantil

Wuku Kurantil merupakan salah satu wuku dengan makna dan simbolisme tertentu yang terkait dengan aspek kehidupan manusia, termasuk spiritualitas, kerja keras, dan keberanian dalam

menghadapi tantangan. Kuranthil merupakan wuku yang memiliki ciri khas energi yang berhubungan dengan keteguhan hati, kemampuan untuk bertahan, dan ketekunan dalam menghadapi ujian atau masalah yang datang. Wuku ini dipandang sebagai waktu yang tepat untuk menguji kekuatan fisik, mental, dan spiritual seseorang.

Wuku Kuranthil dalam sistem kalender tradisional Jawa, Pawukon, memiliki kaitan yang erat dengan berbagai kekuatan dewa-dewa dalam kepercayaan masyarakat Jawa, salah satunya adalah Hyang Bathara Langsur. Bathara Langsur merupakan salah satu dewa dalam kepercayaan Hindu-Jawa yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan spiritual dan alam semesta. Dewa ini dikenal sebagai Dewa Pelindung dan Dewa yang memberi kekuatan dalam menghadapi tantangan hidup, yang sangat relevan dengan karakteristik Wuku Kuranthil.

Wuku Kuranthil diyakini memiliki energi yang mendukung kelancaran dan keberuntungan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proyek pembangunan atau perancangan. Dalam konteks interior, ini bisa diterjemahkan sebagai usaha untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kelancaran operasional itu sendiri.

- Wuku Julung Wangi



Gambar 3.12 Wuku Julung Wangi

Wuku Julung Wangi terdiri dari dua kata: "Julung" dan "Wangi". "Julung" berarti panjang, sedangkan "Wangi" berarti harum. Secara simbolis, nama ini dapat diartikan sebagai "panjang yang harum" atau "kemuliaan yang abadi." Wuku Julung Wangi menggambarkan waktu yang penuh dengan energi positif, yang mendukung keberhasilan, keberuntungan, dan kemuliaan dalam kehidupan seseorang.

Beberapa karakteristik yang biasanya dikaitkan dengan Wuku Julung Wangi antara lain. keberuntungan dan keberhasilan, keharuman dan kemuliaan, Potensi untuk menjadi pemimpin

Wuku-wuku sering dikaitkan dengan berbagai dewa yang memengaruhi aspek kehidupan tertentu. Meskipun tidak ada dewa tunggal yang secara eksplisit disebutkan dalam hubungan dengan Wuku Julung Wangi, ada beberapa dewa yang sering dihubungkan dengan keberuntungan, kedamaian, dan kemuliaan, yang selaras dengan energi wuku ini. Salah satunya adalah Dewa Hyang Bathara Sambu. Salah satu keterkaitan wuku julung wangi dengan dewa bathara ialah energi utama yang diasosiasikan dengan Bathara Sambu adalah kemampuan untuk memberi keberkahan dan kemakmuran. Wuku Julungwangi dipilih karena dipandang sebagai membawa energi yang mengalir dan memperlancar kegiatan. Dalam interior, energi ini bisa diartikan dengan menciptakan ruang yang dinamis dan mengundang pengunjung untuk merasa nyaman, gembira, dan bersemangat. menciptakan ruang yang menyegarkan, dinamis, dan mendukung kelancaran pengalaman menonton. Melalui penerapan elemen-elemen desain yang inovatif, penggunaan material dan teknologi modern, serta pengaturan ruang yang terbuka dan fleksibel, desain bioskop dapat menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan penuh energi positif.

mencapai tujuannya.

Wuku Langkir yang terhubung dengan Bathara Kala sering dikaitkan dengan momen-momen yang membutuhkan keberanian, ketahanan, dan kesediaan untuk berubah. Orang yang lahir pada Wuku Langkir atau yang melakukan aktivitas penting pada waktu ini diyakini akan diberi keberanian untuk menghadapi ujian hidup yang akan menguji kemampuan bertahan dan kemampuan untuk berubah.

Pemilihan wuku Langkir dalam perancangan interior restoran berfokus pada menciptakan ruang yang harmonis, nyaman, dan penuh energi positif. Dengan mengutamakan prinsip keseimbangan, kesederhanaan, dan kedamaian yang terkandung dalam wuku Langkir, desain interior restoran dapat diorientasikan untuk menciptakan pengalaman yang menenangkan dan menyenangkan bagi pengunjung. Elemen-elemen desain seperti pencahayaan lembut, penggunaan material alami, penataan ruang yang efisien, serta perhatian terhadap detil yang membawa keberuntungan akan mendukung terciptanya atmosfer yang sesuai dengan filosofi wuku Langkir, yang diharapkan dapat memberikan pengalaman makan yang optimal dan sukses.

4. Transformasi desain

- a. Transformasi desain dari wuku Julung Wangi.

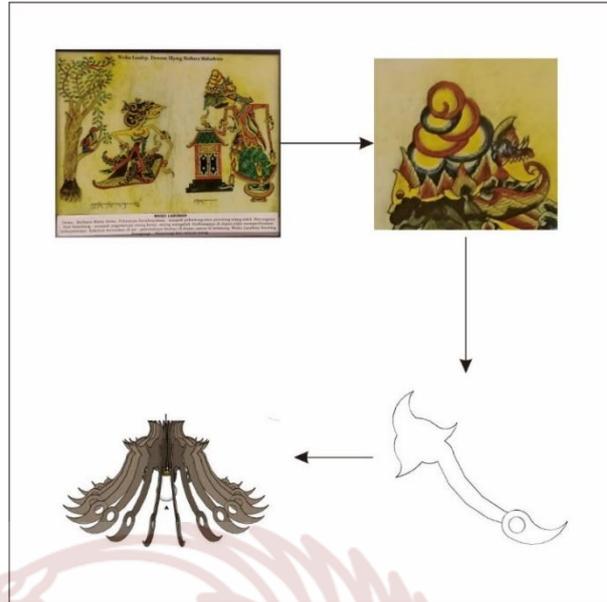


Gambar 3.14 Transformasi desain interior

Pada transformasi desain ini mengambil referensi dari bentuk senjata milik bathara sambu pada wuku julung wangi, pengimplementasian bentuk senjata yang diolah menjadi bagian pada elemen ruangan pada lorong bioskop. Berikut penerapannya.



b. Transformasi desain dari wuku Landhep

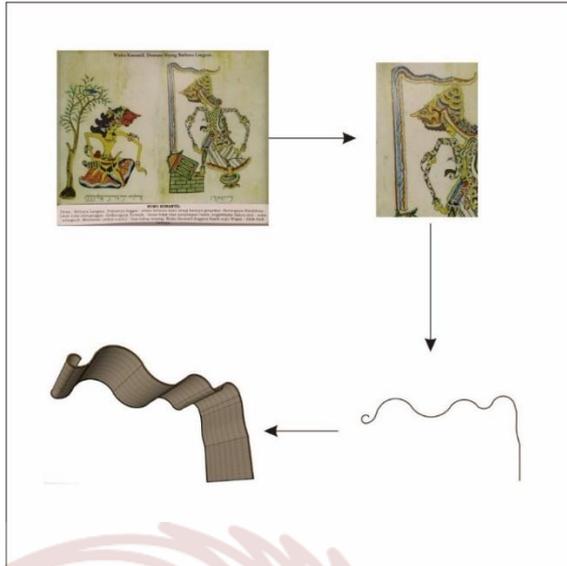


Gambar 3.15 Transformasi desain interior

Pada transformasi desain ini mengambil referensi dari bentuk mahkota milik bathara mahadewa pada wuku landhep, pengimplementasian bentuk mahkota yang diolah menjadi bentuk baru, yaitu, lampu gantung yang terletak pada *lobby*. Berikut penerapannya.



c. Transformasi desain dari wuku Kurantil.

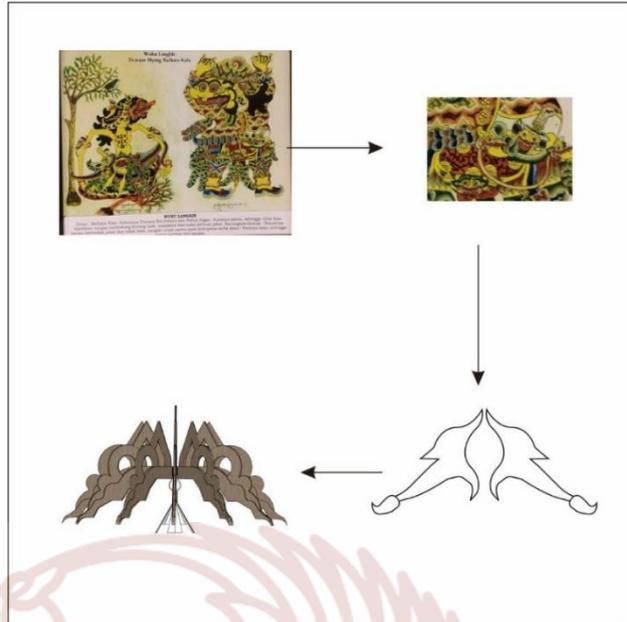


Gambar 3.16. Transformasi deasain interior

Pada transformasi desain ini mengambil referensi dari bentuk umbul-umbul milik bathara langsung pada wuku kurantil, pengimplementasian bentuk umbul-umbul yang diolah menjadi bentuk baru, yaitu, elemen interior yang terletak pada bioskop. Berikut penerapannya.



d. Transformasi desain dari wuku Langkir

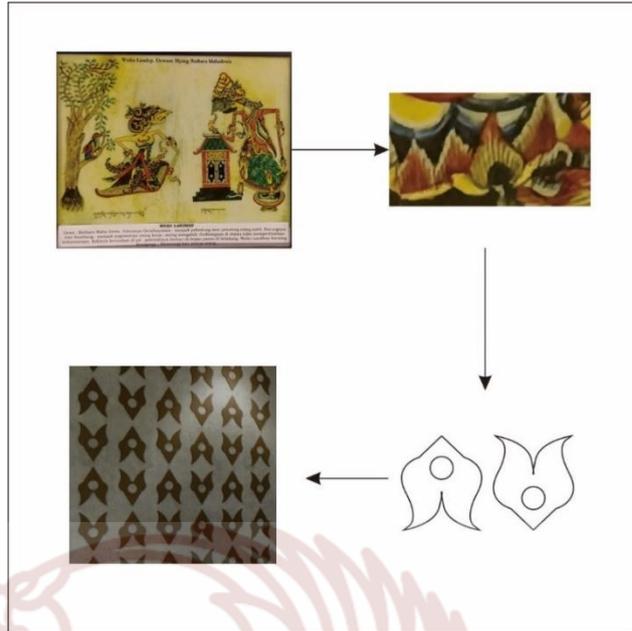


Gambar 3.17 Transformasi desain interior

Pada transformasi desain ini mengambil referensi dari bentuk senjata milik bathara kala pada wuku kurantil, pengimplementasian bentuk senjata yang diolah menjadi bentuk baru, yaitu, lampu gantung yang terletak pada umkm area. Berikut penerapannya.



e. Transformasi desain dari wuku Landhep



Gambar 3.18 Transformasi desain interior

Pada transformasi desain ini mengambil referensi dari bentuk mahkota milik bathara mahadewa pada wuku landhep, pengimplementasian bentuk mahkota yang diolah menjadi bentuk baru, yang terletak pada *lobby*. Berikut penerapannya.



f. Gaya

a. Gaya *Rustic*

Desain *Rustic* merupakan gaya Amerika Serikat, biasa digunakan untuk bangunan di pedesaan, Arsitektur rustic sendiri dapat diartikan sebagai gaya desain yang memiliki texture yang kasar dan tidak di-*finishing* dengan baik, yang dimaksud adalah penataan desain rumah dan interior yang lebih menitik-beratkan pada kesan

alamiah pada penerapannya. arsitektur *rustic* memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dari konsep arsitektur industrial yaitu karakternya yang solid, sederhana, minim dekorasi dan menggunakan material alam serta tidak dilakukan finishing sebagai penerapannya pada massa bangunan yang akan dibangun dan diterapkan. desain *rustic* dan desain Industrial memiliki konsep yang hampir sama namun yang membedakannya hanyalah intensitas penggunaan material , yaitu maksudnya adalah arsitektur *rustic* lebih banyak menggunakan material kayu sedangkan untuk Arsitektur Industrial lebih banyak menggunakan besi dan juga untuk komposisinya harus lebih diamati agar konsepnya tidak berubah dikarenakan komposisi penggunaan jenis materialnya yang diterapkan

Karakteristik dari konsep designer rustic adalah terkesan tua dan hangat dalam penerapan prinsip-prinsipnya dan biasanya menggunakan material yang memiliki tekstur yang kuat misalnya adalah lapisan dinding dengan batu kayu atau hanya bata ekspos tanpa dilapisi cat. Konsep arsitektural adalah sebuah konsep yang memanfaatkan sumber daya alam seperti batu alam kayu dan logam. Gaya arsitektur *rustic* bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior yang menitikberatkan kesan alami dari material yang tidak dihaluskan atau dilapisi cat seperti kayu, batu, logam, dan sebagainya.

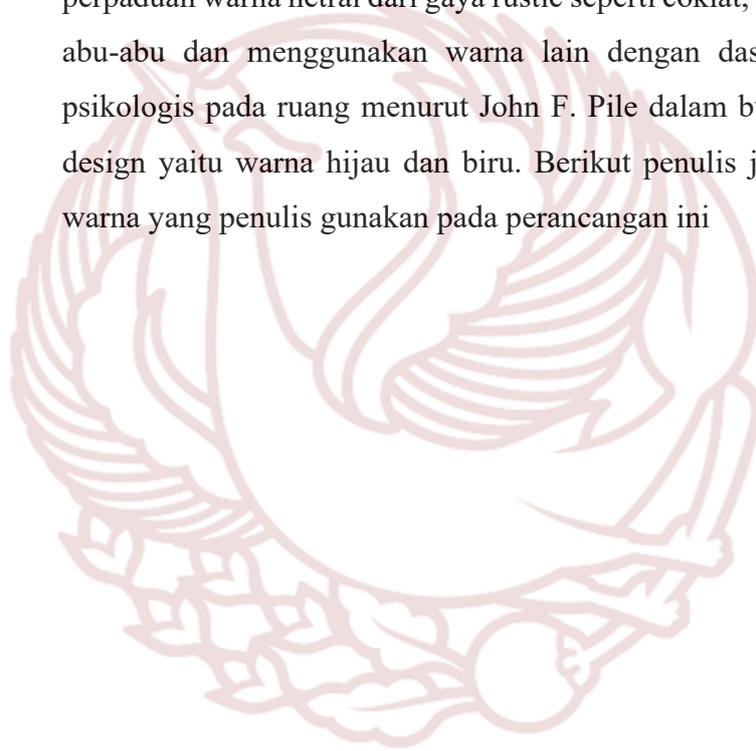
g. Skema Warna

Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman Indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat Cahaya yang dipancarkan.

Louis Prang atau yang sering dikenal *Prang Color Wheel*, warna dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: Hue, istilah yang digunakan

untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti kuning, merah, hijau, dan sebagainya. *Value*, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Terakhir adalah *Intensity*, seringkali disebut chroma, dimana dimensi yang berhubungan dengan cara atau suramnya suatu warna. Teori prang saat ini yang paling banyak digunakan dalam industri kreatif baik untuk cetak maupun digital, dikarenakan penjedaan kelompokkan warna yang mudah dipahami dan diungkapkan di dalam industri tersebut.

Perancangan interior ekowisata perfilman ini menggunakan perpaduan warna netral dari gaya rustic seperti coklat, hijau tua, krem, abu-abu dan menggunakan warna lain dengan dasar efek warna psikologis pada ruang menurut John F. Pile dalam bukunya interior design yaitu warna hijau dan biru. Berikut penulis jabarkan skema warna yang penulis gunakan pada perancangan ini



Warna	Keterangan	Efek Yang Ditimbulkan
	Light Grey	efek menenangkan dan dapat memberikan kesan tenang. Warna ini juga dapat memberikan nuansa hangat dan alami, serta membantu menurunkan risiko mata lelah.
	Macaron Cream	Warna krem dapat memberikan efek kehangatan dan nyaman, sehingga cocok untuk ruangan seperti kamar tidur atau ruang keluarga.
	Bone White	Warna krem dapat memberikan efek kehangatan dan nyaman, sehingga cocok untuk ruangan seperti kamar tidur atau ruang keluarga.
	Teracota	Warna terakota merepresentasikan kepercayaan diri, keseimbangan, dan kekuatan.
	Charcoal	Nada lembut warna abu-abu dapat membangkitkan suasana hati yang lebih tenang.
	Dark Green	memiliki dampak yang baik untuk suasana hati dan emosi seseorang. Warna hijau merupakan lambang dari ketenangan, kedamaian, dan kesegaran.
	Dark Brown	coklat dapat memberi efek aman, nyaman, dan relaks, warna ini memberikan suasana rumah yang lebih nyaman dan hangat,
	Black	dapat memberikan kesan yang elegan, klasik, dan kuat

Gambar 3.19 *Color scheme*

3.1 Tahapan Transformasi Desain

A. Analisis Elemen Pembentuk Ruang

Dalam lingkup desain interior, yang dimaksud dengan elemen pembentuk ruang adalah lantai dinding dan plafon

1. Lantai

Lantai adalah elemen dasar dalam perancangan interior yang memainkan peran penting, baik secara fungsional maupun estetika. Sebagai permukaan utama yang paling sering berinteraksi dengan penghuni, lantai harus dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan, daya tahan, dan gaya yang sesuai dengan konsep ruangan. Pemilihan material lantai, warna, tekstur, dan pola dapat memberikan karakter dan suasana tertentu pada ruangan.

Secara fungsional, lantai harus mampu memenuhi kebutuhan aktivitas dalam ruangan. Selain itu, aspek keselamatan juga penting, terutama untuk ruangan yang sering basah, di mana permukaan lantai sebaiknya memiliki sifat anti-selip.

Dari sisi estetika, lantai berkontribusi pada harmoni visual ruang. Warna lantai juga memengaruhi persepsi ruang; warna terang membuat ruangan terlihat lebih luas, sedangkan warna gelap memberikan kesan kehangatan dan intimasi.

Selain itu, lantai juga memengaruhi akustik ruangan. Material seperti karpet atau gabus dapat menyerap suara, sehingga cocok untuk ruang yang memerlukan pengendalian kebisingan, seperti kamar tidur atau ruang kerja. Di sisi lain, material keras seperti ubin atau beton memantulkan suara, yang dapat menciptakan gema di ruangan besar.

Dalam perancangan interior, pemilihan lantai tidak hanya tentang memilih material yang tahan lama, tetapi juga bagaimana elemen tersebut berintegrasi dengan elemen desain lainnya, seperti dinding, furnitur, dan pencahayaan. Dengan perencanaan yang tepat, lantai dapat menjadi elemen yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan daya tarik estetika yang kuat pada keseluruhan desain interior.

Dalam perancangan interior untuk ekowisata perfilman dengan gaya *rustic* di Desa Karangpandan, pemilihan lantai diharapkan mampu mencerminkan keunikan lokal sekaligus mendukung konsep

keberlanjutan. Lantai dengan material alami seperti kayu daur ulang, batu alam, atau tegel tradisional menjadi pilihan ideal untuk menciptakan suasana hangat dan autentik yang selaras dengan karakter pedesaan. Selain itu, tekstur dan warna alami dari material ini diharapkan dapat menghadirkan kesan estetika *rustic* yang sederhana namun berkarakter. Dalam konteks ekowisata, penggunaan material ramah lingkungan yang diproduksi secara lokal juga menjadi prioritas, guna mendukung keberlanjutan lingkungan dan ekonomi masyarakat setempat. Lantai ini tidak hanya diharapkan tahan lama dan nyaman, tetapi juga mampu menjadi elemen desain yang menginspirasi para pengunjung untuk merasakan harmoni antara seni, alam, dan budaya lokal.

Berikut merupakan standarisasi lantai dengan pendekatan yang diambil :

a) Pendekatan fungsi

Pendekatan fungsi pada lantai mengacu pada pemilihan material lantai yang disesuaikan dengan kebutuhan praktis dan penggunaan spesifik suatu ruang. Hal ini mempertimbangkan aspek fungsional seperti daya tahan, keamanan, kenyamanan, serta estetika.

b) Pendekatan ergonomi

Pendekatan ergonomi dalam standarisasi lantai menekankan pada kenyamanan, keamanan, dan dukungan fisik bagi pengguna. Standarisasi ini memastikan bahwa lantai dirancang untuk mengurangi kelelahan, meningkatkan stabilitas, dan memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna dalam berbagai aktivitas.

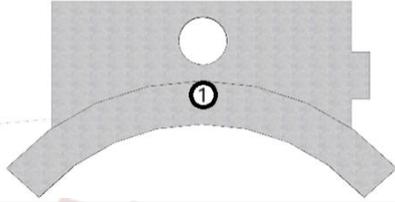
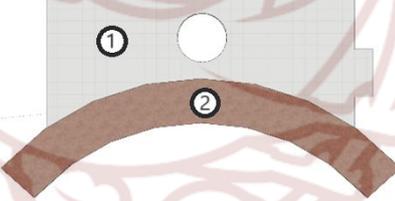
c) Pendekatan tema dan gaya

Pendekatan tema dan gaya dalam standarisasi lantai mengacu pada desain lantai yang mendukung konsep visual serta suasana ruang yang ingin diciptakan.

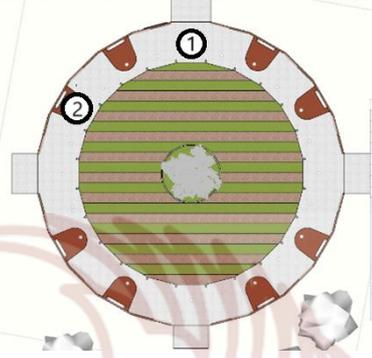
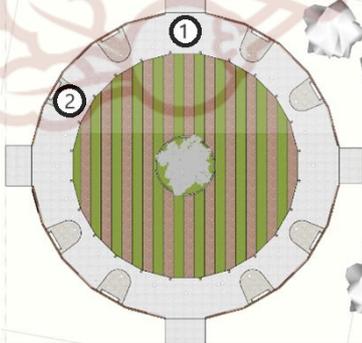
Berikut adalah alternatif desain lantai pada Perancangan Interior

Ekowisata Dengan Gaya Rustic Di Desa Karangpandan :

1. Lobby

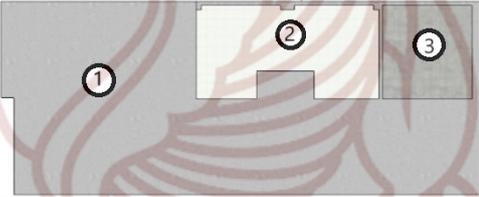
No	Desain	
1.	Lobby (Desain Terpilih)	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan	2. Tahan lama 3. Harga terjangkau 4. Mudah diperbaiki 5. Perawatan mudah 6. Tahan terhadap goresan dan gesekan
2.	Lobby (Alternatif 2)	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Bata Merah Tanah liat 10 x 20 cm	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan susah 5. Tidak tahan goresan dan gesekan 6. Harga mahal
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)		
Fungsi		***
Ergonomi		**

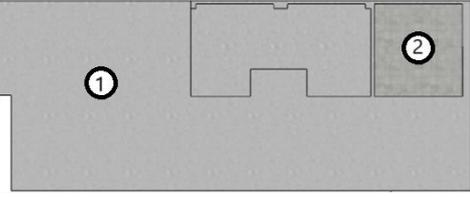
2. Selasar Budaya

No	Desain	
1.	Selasar Budaya (Desain Terpilih)	
		
	<p align="center">Jenis Bahan</p> <p>1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan</p> <p>2. Plester lantai Semen warna teracota. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan</p>	<p align="center">Spesifikasi / Alasan</p> <p>1. Tahan lama</p> <p>2. Harga terjangkau</p> <p>3. Mudah diperbaiki</p> <p>4. Perawatan mudah</p> <p>5. Tahan terhadap goresan dan gesekan</p> <p>6. Lebih bervariasi</p>
2.	Selasar Budaya (Alternatif 2)	
		
	<p align="center">Jenis Bahan</p> <p>1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan</p>	<p align="center">Spesifikasi / Alasan</p> <p>1. Tahan lama</p> <p>2. Harga terjangkau</p> <p>3. Mudah diperbaiki</p> <p>4. Perawatan mudah</p>

2. Keramik lantai terazzo white 50×50 glass polised/dop	5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Biaya lebih tinggi 7. Proses pemasangan rumit 8. Tidak tahan air
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

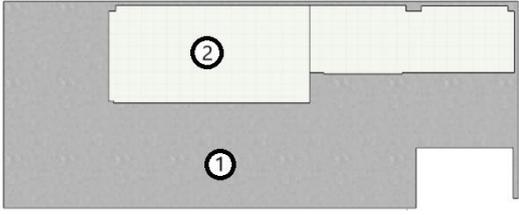
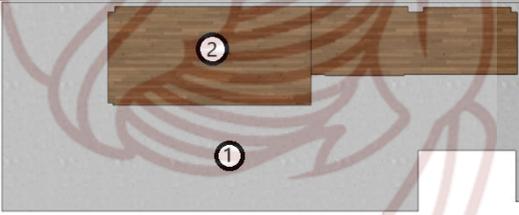
3. Office

No	Desain				
1.	<i>Office (Desain Terpilih)</i>				
					
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Jenis Bahan</th> <th style="width: 50%;">Spesifikasi / Alasan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Keramik Mulia Putih Polos 40x40 Brand : Mulia Grade : A Permukaan : Polished / Glossy Ukuran : 40x40 cm 3. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar </td> <td> 1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Tidak menyerap panas 7. Pilihan bervariasi 8. Anti selip 9. Tahan bakteri dan jamur </td> </tr> </tbody> </table>	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan	1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Keramik Mulia Putih Polos 40x40 Brand : Mulia Grade : A Permukaan : Polished / Glossy Ukuran : 40x40 cm 3. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Tidak menyerap panas 7. Pilihan bervariasi 8. Anti selip 9. Tahan bakteri dan jamur
Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan				
1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Keramik Mulia Putih Polos 40x40 Brand : Mulia Grade : A Permukaan : Polished / Glossy Ukuran : 40x40 cm 3. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Tidak menyerap panas 7. Pilihan bervariasi 8. Anti selip 9. Tahan bakteri dan jamur				
2.	<i>Office (Alternatif 2)</i>				

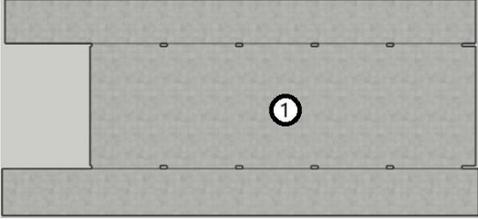
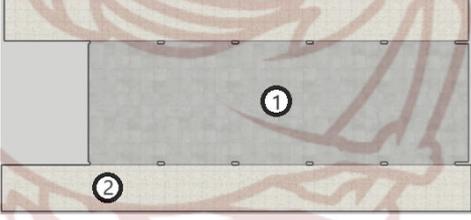
	
Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Anti selip 7. Tahan bakteri dan jamur 8. Penggunaan keramik motif batu lebih terasa dingin jika terkena ac di dalam ruangan 9. Secara tempat kurang sesuai di <i>indoor</i>
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

4. Co-Working

No	Desain
1.	<i>Co-working (Desain Terpilih)</i>

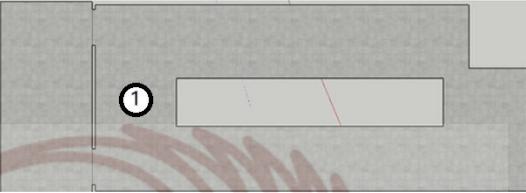
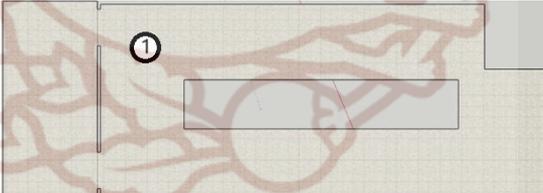
	
Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Keramik Mulia Putih Polos 40x40 Brand : Mulia Grade : A Permukaan : Polished / Glossy Ukuran : 40x40 cm	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Tidak menyerap panas 7. Pilihan bervariasi
2.	Co-working (Alternatif 2)
	
Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
1. Plester lantai Semen. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan 2. Lantai Vinyl tebal 1.8mm ukuran per lembar 45,7cm x 15,2 cm	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Mudah rusak 7. Tidak tahan goresan 8. Tidak ramah lingkungan
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

5. UMKM Area

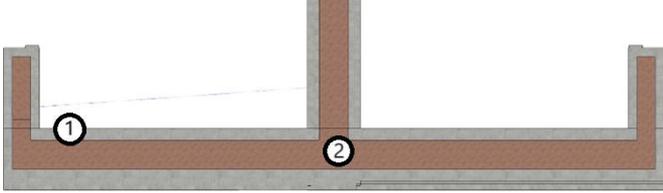
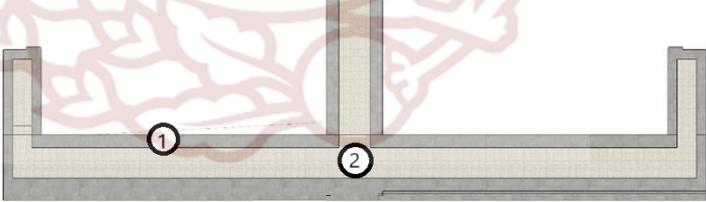
No	Desain	
1.	UMKM Lantai 1 (Desain Terpilih)	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	<p>1. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahan air, noda dan kelembapan 2. Anti selip 3. Tahan lama 4. Mudah dibersihkan 5. Tahan bakteri dan jamur
2.	UMKM Lantai 1 (Alternatif 2)	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar 2. Keramik Mulia Putih Polos 40x40 Brand : Mulia Grade : A Permukaan : 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahan air, noda dan kelembapan 2. Anti selip 3. Tahan lama 4. Mudah dibersihkan 5. Tahan bakteri dan jamur 6. Lebih licin saat dipakai di outdoor
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)		

Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

6. UMKM Area Lantai 2

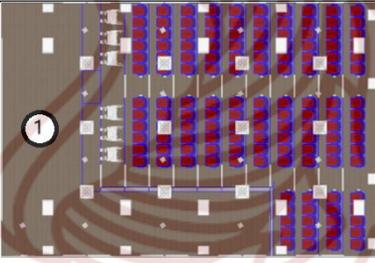
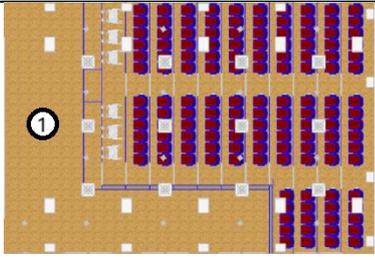
No	Desain	
1.	UMKM Lantai 2 (Desain Terpilih)	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	1. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar	1. Tahan air, noda dan kelembapan 2. Anti selip 3. Tahan lama 4. Mudah dibersihkan 5. Tahan bakteri dan jamur
2.	UMKM Lantai 2 (Alternatif 2)	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	1. Keramik Mulia Putih Polos 40x40 Brand : Mulia Grade : A Permukaan : Polished / Glossy Ukuran : 40x40 cm	1. Harga terjangkau 2. Anti air 3. Tahan lama 4. Licin
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)		
Fungsi	***	
Ergonomi	**	
Tema dan Gaya	***	

7. Lobby Bioskop

No	Desain	
1.	<i>Lobby Bioskop (Desain Terpilih)</i>	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	<p>1. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar</p> <p>2. Plester lantai Semen warna teracota. Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahan air, noda dan kelembapan 2. Anti selip 3. Tahan lama 4. Mudah dibersihkan 5. Tahan bakteri dan jamur 6. Perawatan mudah 7. Tahan terhadap goresan 8. bervariasi
2.	<i>Lobby Bioskop (Alternatif 2)</i>	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	<p>1. Keramik lantai motif batu alam graniti matt emboss. Tekstur kasar. Ukuran : 50x50 cm Merk : Platinum Seri : Dustin Warna : Grey, Black Finish : embossed kasar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahan air, noda dan kelembapan 2. Anti selip 3. Tahan lama 4. Mudah dibersihkan Tahan bakteri dan jamur 5. Suhu lebih dingin 6. Harga mahal

2. Granit Lantai Lascala 60x60 Motif Bebatuan Putih Abu Abu Terazzo	7. Pemasangan susah 8. Perawatan susah
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

8. Screening Room

No	Desain	
1.	<i>Screening Room (Desain Terpilih)</i>	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan
	1. Custom karpet bahan 100% WOL	1. Meredam suara 2. Mudah dibersihkan 3. Menambah estetika 4. Mudah dipasang 5. Menambah kenyamanan
2.	<i>Screening Room (Alternatif 2)</i>	
		
	Jenis Bahan	Spesifikasi / Alasan

1. Lantai Vinil tebal 1.8mm ukuran per lembar 45,7cm x 15,2 cm	1. Mudah rusak 2. Tidak tahan goresan 3. Tidak ramah lingkungan
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

Tabel 3.19 Analisis elemen Pembentuk Ruang (Lantai)

2. Dinding

Dinding adalah salah satu elemen utama dalam perancangan interior yang memiliki peran penting sebagai pembatas ruang sekaligus media ekspresi desain. Secara fungsional, dinding berfungsi untuk membagi area, memberikan privasi, serta melindungi penghuni dari kondisi lingkungan luar. Dalam desain interior, dinding sering menjadi kanvas utama untuk menciptakan suasana, mempertegas karakter, dan mengarahkan fokus visual dalam sebuah ruangan.

Material dinding adalah aspek yang harus dipertimbangkan secara matang karena memengaruhi estetika, kenyamanan, dan daya tahan. Dinding dapat dilapisi berbagai bahan seperti cat, wallpaper, panel kayu, batu alam, hingga kaca. Setiap material memberikan karakteristik unik. Misalnya, dinding dengan cat berwarna cerah menciptakan kesan luas dan terbuka, sedangkan panel kayu memberikan nuansa hangat dan alami. Penggunaan material kaca pada dinding dapat membantu menghadirkan kesan modern sekaligus memperluas pandangan ke luar ruangan.

Selain material, warna dan tekstur dinding berperan dalam menciptakan atmosfer ruangan. Warna terang seperti putih atau krem memberikan kesan bersih dan luas, sedangkan warna gelap seperti biru tua atau abu-abu memberikan kesan elegan dan intim. Tekstur dinding, baik itu dari batu bata ekspos, panel kayu, atau finishing plester, menambahkan dimensi visual yang kaya dan menarik. Dengan kombinasi warna dan tekstur yang tepat, dinding dapat menjadi elemen dekoratif yang menonjol.

Dinding juga berfungsi sebagai media untuk menampilkan elemen dekoratif, seperti lukisan, foto, cermin, atau rak. Penempatan elemen-elemen ini harus dirancang agar selaras dengan tata ruang dan tema keseluruhan. Di ruang yang sempit, misalnya, cermin besar pada dinding dapat menciptakan ilusi ruang yang lebih luas. Sedangkan dinding galeri dengan kumpulan foto atau karya seni memberikan sentuhan personal dan karakter pada ruangan.

Dalam perancangan interior modern, dinding tidak hanya berfungsi sebagai elemen statis tetapi juga dinamis. Teknologi seperti dinding interaktif, panel akustik, atau penggunaan material ramah lingkungan memberikan fungsi tambahan yang sesuai dengan kebutuhan penghuni. Dengan pemilihan material, warna, dan elemen desain yang sesuai, dinding dapat menjadi komponen yang tidak hanya melindungi tetapi juga memperindah dan meningkatkan kualitas hidup di dalam ruang.

Dalam perancangan interior ekowisata perfilman dengan gaya rustic di Desa Karangpandan, pemilihan material dan bentuk dinding diharapkan mampu mencerminkan nilai-nilai budaya lokal sekaligus memperkuat konsep ramah lingkungan. Material alami dapat menjadi pilihan utama untuk menciptakan tekstur yang organik dan hangat. Dinding dengan bentuk sederhana namun berkarakter, seperti panel kayu berlapis atau pola geometris tradisional, diharapkan dapat memperkuat identitas *rustic* yang khas. Selain estetika, dinding juga diharapkan memberikan kenyamanan termal dan akustik, sehingga menciptakan suasana yang tenang dan mendukung kegiatan perfilman. Penggunaan material lokal tidak hanya menambah nilai autentik, tetapi juga mendukung keberlanjutan dengan mengurangi jejak karbon. Dengan memadukan bentuk dan material yang tepat, dinding ini diharapkan mampu menjadi elemen estetis dan fungsional yang menyatu dengan keindahan alam serta tradisi Karangpandan.

Berikut merupakan standarisasi elemen pembentuk ruang lantai dengan pendekatan:

1. Fungsi

Pendekatan fungsi dalam perancangan interior berfokus pada penerapan elemen dinding yang tidak hanya memenuhi tujuan struktural tetapi juga mendukung kebutuhan fungsional dan estetika dari ruang tersebut. Teknis

2. Ergonomi

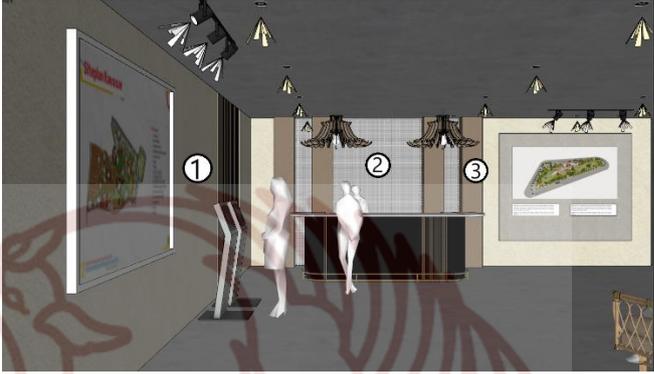
Pendekatan ergonomi dalam perancangan interior berfokus pada penciptaan ruang yang mendukung kenyamanan, kesehatan, dan efisiensi penggunaan oleh penghuninya. Tema dan Gaya

3. Pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior mengacu pada penciptaan ruang yang estetis, sesuai dengan konsep desain, dan mencerminkan identitas atau karakteristik tertentu yang diinginkan dalam ruangan tersebut.

Berikut adalah alternatif desain dinding pada Perancangan Interior Ekowisata Dengan Gaya Rustic Di Desa Karangpandan :

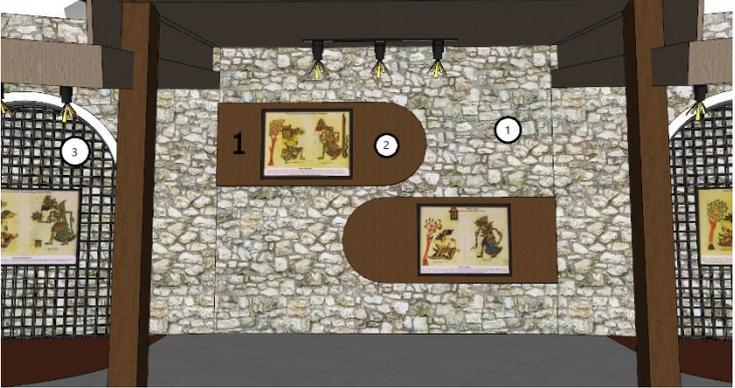
a. Lobby

No	Desain	
1.	Lobby (Desain Terpilih)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinding batu kapur ekspos ukuran random. 2. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll(200m) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesan realistis pada bangunan 2. Sesuai dengan gaya desain yang diambil yaitu <i>rustic</i> yang menonjolkan tekstur yang kasar

	3. Besi beton ulir 10mm	3. Memberikan warna alami dan sesuai dengan <i>color scheme</i> 4. Tahan api dan tahan lama 5. Tahan bakteri dan jamur
2.	Desain	
	Lobby (Alternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Cat warna krem ex. Avian SKU S011328544 2. Glass block dinding mulia Quadra 3. TACO Hardware HPL Woodgrain Eco ECO P046 (Corak Kayu) Sienna Katsura	1. Visual kurang hidup 2. Memberikan kesan yang kurang fresh 3. Glass block memberikan pantulan panas
	Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
	Fungsi	***
	Ergonomi	**
	Tema dan Gaya	***

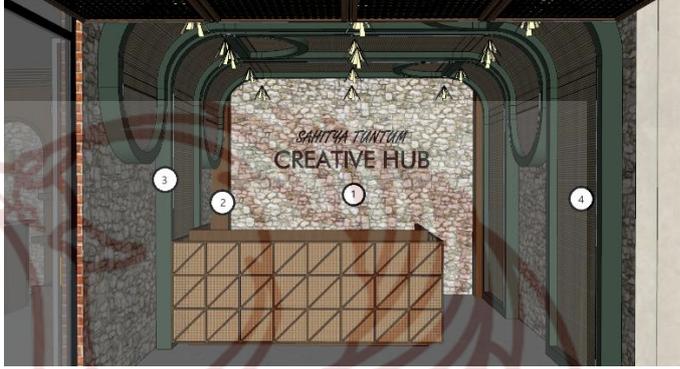
b. Selasar Budaya

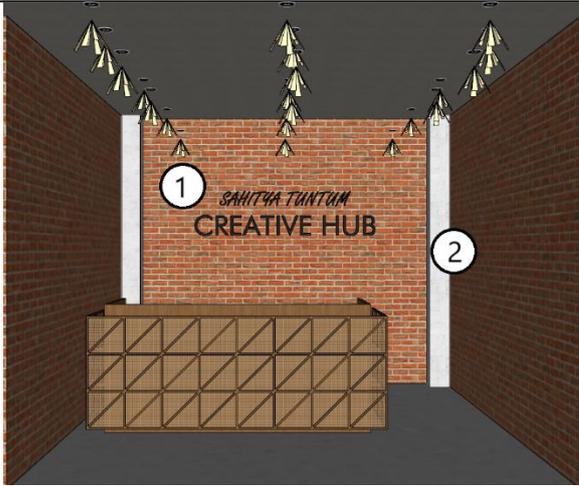
No	Desain
1.	Selasar (Desain Terpilih)

		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinding batu kapur ekspos ukuran random. 2. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll(200m) 3. Besi beton ulir 10mm 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesan realistis pada bangunan 2. Sesuai dengan gaya desain yang diambil yaitu <i>rustic</i> yang menonjolkan tekstur yang kasar 3. Memberikan warna alami dan sesuai dengan <i>color scheme</i> 4. Tahan api dan tahan lama 5. Tahan bakteri dan jamur
2.	Desain	
	Selasar (DAlternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. TACO Hardware HPL Solid Color TH 029 AA (Polos) Sand 2. Dinding plester tali air 3. Besi beton ulir 10mm 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesan yang kurang <i>fresh</i> 2. Visual kurang menarik

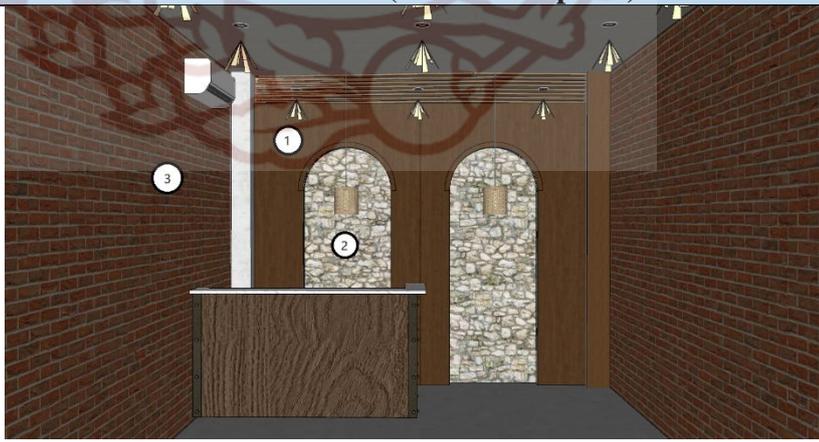
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

c. Office lobby

No	Desain	
1.	Office Lobby (Desain Terpilih)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> Dinding batu kapur ekspos ukuran random. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll(200m) TACO Laminate HPL Solid - TH 031 AA Marina Green Anyaman rotan rotan alami ukuran 2-3 mm diameter 1 cm 	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan kesan realistis pada bangunan Sesuai dengan gaya desain yang diambil yaitu <i>rustic</i> yang menonjolkan tekstur yang kasar Memberikan warna alami dan sesuai dengan <i>color scheme</i> Bentuk partisi lengkung berorientasi pada bentuk roll film Warna hijau menjadi implementasi warna alam
2.	Desain	
	Office Lobby (Alternatif 2)	

	
Spesifikasi	Alasan
1. Dinding bata merah ekspos 10 x 20 cm, Fin. coating / pelapis batu bata ekspos ex.Propan 2. Plester semen putih kasar	1. Terlihat kosong dan kurang menarik 2. Bata ekspos memberikan kesan yang kurang nyaman pada <i>lobby</i>
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

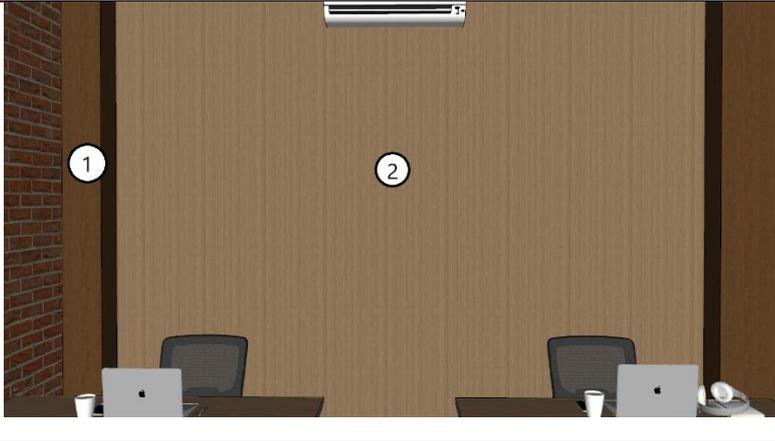
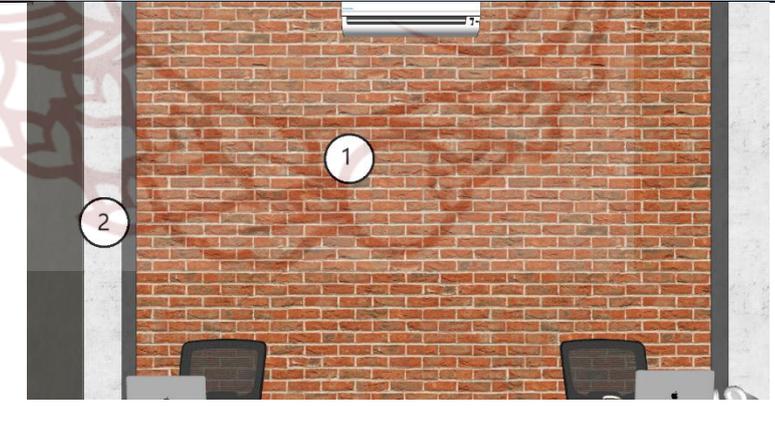
d. *Merch Room*

No	Desain	
1.	<i>Merch Room (Desain Terpilih)</i>	
		
Spesifikasi	Alasan	
1. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy	1. Memberikan kesan realistis pada bangunan	

	<ul style="list-style-type: none"> 1x42mm 1roll (200m) 2. Dinding batu kapur ekspos ukuran random. 3. Dinding bata merah ekspos 10 x 20 cm, Fin. coating / pelapis batu bata ekspos ex.Propan 	<ul style="list-style-type: none"> 2. Sesuai dengan gaya desain yang diambil yaitu <i>rustic</i> yang menonjolkan tekstur yang kasar 3. Memberikan warna alami dan sesuai dengan <i>color scheme</i> 4. Partisi memberikan kesan visual yang menarik dengan bentuk simetris
2.	Desain	
	Merch Room (Alternatif 2)	
	Spesifikasi	Alasan
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dinding plester warna cream texture kasar 2. HPL AICA AS-13025 CN74 BEIGE / HPL LAMINATE / HPL WARNA KREM / ROLAS 3. Anyaman rotan rotan alami ukuran 2-3 mm diameter 1 cm 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Memiliki visual yang kurang sesuai dengan gaya desain yang diangkat
	Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi	***	
Ergonomi	**	
Tema dan Gaya	***	

e. *Office Room*

No	Desain
1.	Office Room (Desain Terpilih)

		
	Spesifikasi	Alasan
<ol style="list-style-type: none"> 1. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll (200m) 2. TACO Hardware HPL Woodgrain TH 103 AA (Corak Kayu) Natural Beech 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesan realistis pada bangunan 2. Sesuai dengan gaya desain yang diambil yaitu <i>rustic</i> yang Menonjolkan tekstur yang kasar 3. Memberikan warna alami dan sesuai dengan <i>color scheme</i>
2.	Desain	
Office Room (Alternatif 2)		
		
	Spesifikasi	Alasan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinding bata merah ekspos 10 x 20 cm, Fin. coating / pelapis batu bata ekspos ex.Propan 2. Plester semen texture kasar 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang sesuai dengan ruang ber AC 2. Memiliki kontras warna yang kurang sesuai dengan area kerja
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)		

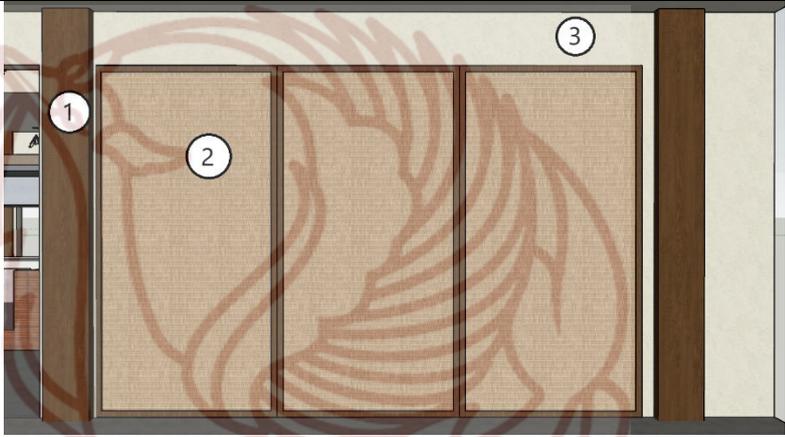
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

f. Co-working

No	Desain	
1.	Co-working Room (Desain Terpilih)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Dinding Fin. Cat warna abu-abu ex Avian 2. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll (200m)	1. Warna Abu-abu memberikan kontras yang pas pada mata saat menatap layar 2. Memberikan visual yang nyaman dipandang
2.	Desain	
	Co-working Room (Alternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Dinding bata merah ekspos 10 x 20 cm, Fin. coating / pelapis batu bata ekspos ex.Propan	1. Motif terlalu ramai untuk area ruang kerja

	2. Plestes semen texture kasar	2. Warna kurang nyaman untuk di area kerja karena kontras layar dengan <i>background</i> tidak <i>balance</i>
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)		
Fungsi		***
Ergonomi		**
Tema dan Gaya		***

g. UMKM Area

No	Desain	
1.	UMKM Area Lantai 1 (Desain Terpilih)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll (200m) 2. Anyaman rotan motif jruno kembar kecil 3. Dinding Fin. Cat warna cream CAT DULUX CATYLAC - CREAM SLIPPERS 23YY 69/134 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan bahan rotan sangat sesuai dengan gaya desain dan relate dengan konsep ekowisata 2. Memiliki warna alami yang menyatu dengan color scheme 3. Tahan lama dan ramah lingkungan
2.	Desain	
	UMKM Area Lantai 1 (Alternatif 2)	



	Spesifikasi	Alasan
	1. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll (200m) 2. Besi beton ulir 10mm 3. Dinding Fin. Cat warna cream CAT DULUX CATYLAC - CREAM SLIPPERS 23YY 69/134	1. Berat dan susah di geser 2. Lebih mahal 3. Jika terkena goresan akan terbuka dan karat

Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

h. UMKM Area Lantai 2

No	Desain	
1.	UMKM Area Lantai 2 (Desain Terpilih)	
	Spesifikasi	Alasan

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaca polos, GLASSVIK Pintu kaca, putih/hijau muda kaca bening, 60x64 cm 2. Anyaman rotan motif jruno kembar kecil 3. Dinding Fin. Cat warna cream CAT DULUX CATYLAC - CREAM SLIPPERS 23YY 69/134 4. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll (200m) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan bahan rotan sangat sesuai dengan gaya desain dan relate dengan konsep ekowisata 2. Memiliki warna alami yang menyatu dengan color scheme 3. Tahan lama dan ramah lingkungan 4. Kaca memberikan pencahayaan alami di siang hari 5. Kaca memberikan visual yang lebih bervariasi
2.	Desain	
UMKM (Alternatif 2)		
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinding Fin. Cat warna cream CAT DULUX CATYLAC - CREAM SLIPPERS 23YY 69/134 2. Kaca polos, GLASSVIK Pintu kaca, putih/hijau muda kaca bening, 60x64 cm 3. TACO Hardware Laminates Layer Edging PVC W 1206 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat dan susah di geser 2. Lebih mahal 3. Rawan pecah 4. Lebih panas Ketika siang hari

	Woodgrain & Solid Glossy 1x42mm 1roll (200m)	
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)		
Fungsi		***
Ergonomi		**
Tema dan Gaya		***

i. Lobby Bioskop

No	Desain	
1.	Lobby Bioskop (Desain Terpilih)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinding batu palimanan ekspos ukuran random. 2. Molding kayu Fin. Cat warna hijau tua AVIAN Cat Kayu dan Besi - 648 DARK GREEN 3. Anyaman rotan rotan alami ukuran 2-3 mm diameter 1 cm 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinding batu palimanan ekspos memberikan kesan gaya interior yang lebih menonjol 2. Lebih sesuai dengan gaya desain 3. Molding hijau memberikan kesan alam mengadopsi dari warna tumbuhan 4. Bentuk molding tranformasi desain dari tema yang diangkat
2.	Desain	
	Lobby Bioskop (Alternatif 2)	

	
Spesifikasi	Alasan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Plester semen warna abu-abu teksture kasar 2. Anyaman rotan rotan alami ukuran 2-3 mm diameter 1 cm 3. Molding kayu Fin. Cat warna hijau tua AVIAN Cat Kayu dan Besi - 648 DARK GREEN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. memberikan visual yang kurang menarik pada area dinding plester
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

j. Screening Room

No	Desain
1.	Screening Room (Desain Terpilih)
	
Spesifikasi	Alasan

	<ol style="list-style-type: none"> Panel dinding akustik Acourete EchoBaffle custom Panel dinding multiplek 8mm, Fin. echobaffle 	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki bentuk dan warna yang hangat Memiliki daya redam suara tinggi
2.	Desain	
	<i>Screening Room (Alternatif 2)</i>	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> Panel lengkung anyaman mata ayam ex. Custom Panel dinding akustik Acourete Perfowood 	<ol style="list-style-type: none"> Lebih mahal jika menggunakan anyaman Daya redam suara kurang maksimal
	Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
Fungsi		***
Ergonomi		**
Tema dan Gaya		***

Tabel 3.20 Analisis elemen Pembentuk Ruang (Dinding)

3. Plafond

Lantai adalah salah satu elemen utama dalam perancangan interior yang berfungsi sebagai dasar ruang sekaligus elemen estetika yang signifikan. Sebagai permukaan yang paling sering berinteraksi dengan pengguna, lantai harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan fungsional, kenyamanan, serta estetika. Pemilihan material, warna, pola, dan tekstur lantai dapat memberikan karakter serta memengaruhi suasana dan fungsi ruangan secara keseluruhan.

Secara fungsional, lantai harus mempertimbangkan aktivitas yang berlangsung dalam ruangan tersebut. Dari sisi estetika, lantai memainkan

peran penting dalam menciptakan harmoni visual dan menonjolkan konsep desain interior. Selain itu, warna lantai memengaruhi persepsi ruang; warna terang memberikan kesan luas dan bersih, sementara warna gelap menciptakan suasana hangat dan intim.

Selain fungsi dan estetika, lantai juga memengaruhi aspek teknis seperti kenyamanan akustik dan efisiensi termal. Lantai dengan bahan seperti karpet atau gabus dapat menyerap suara, sehingga cocok untuk ruangan yang membutuhkan pengendalian kebisingan. Material tertentu juga dapat membantu mengatur suhu ruangan, misalnya keramik yang memberikan efek sejuk atau kayu yang menjaga kehangatan. Dalam desain modern, lantai juga dapat dilengkapi dengan sistem pemanas atau pendingin untuk meningkatkan kenyamanan.

Dalam perancangan interior, lantai bukan hanya elemen fungsional tetapi juga bagian integral dari desain keseluruhan. Pemilihan lantai yang tepat tidak hanya memberikan kenyamanan dan keindahan, tetapi juga mencerminkan karakter ruang, mendukung aktivitas penghuni, dan menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan. Kombinasi material, warna, dan pola yang harmonis dapat menjadikan lantai sebagai elemen yang memperkuat identitas dan kepribadian sebuah ruang.

Dalam perancangan interior ekowisata perfilman dengan gaya rustic di Desa Karangpandan, pemilihan material lantai diharapkan mampu mencerminkan harmoni antara estetika pedesaan, keberlanjutan, dan fungsionalitas. Selain memberikan daya tarik visual yang khas, material ini juga mencerminkan komitmen terhadap prinsip ekowisata dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang ramah lingkungan. Tekstur lantai yang alami dan tidak terlalu halus diharapkan mendukung konsep gaya *rustic*, sembari memberikan keamanan dengan mengurangi risiko licin. Selain itu, material yang tahan lama dan mudah dirawat sangat penting untuk mendukung aktivitas tinggi dalam ekowisata, terutama dengan kebutuhan produksi perfilman. Dengan pemilihan material lantai yang tepat, ruang-ruang di ekowisata ini diharapkan dapat menawarkan pengalaman yang mendalam, di mana seni, budaya, dan alam desa Karangpandan

menyatu secara harmonis.

Berikut merupakan standarisasi elemen pembentuk ruang plafond dengan pendekatan :

a) Fungsi

Standarisasi elemen pembentuk ruang plafon dengan pendekatan fungsi dalam perancangan interior berfokus pada memastikan plafon memenuhi kebutuhan fungsional ruang secara optimal. Desain plafon juga perlu memperhatikan fleksibilitas dan daya tahan material, menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga aman dan nyaman bagi penghuni.

b) Ergonomi

Standarisasi elemen pembentuk ruang plafon dengan pendekatan ergonomi dalam perancangan interior berfokus pada menciptakan plafon yang mendukung kenyamanan fisik dan psikologis penghuni. Dengan memperhatikan elemen-elemen ini, desain plafon dapat memastikan ruang yang aman, nyaman, dan mendukung aktivitas penghuni dalam jangka panjang.

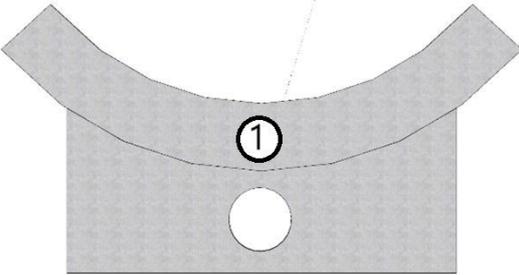
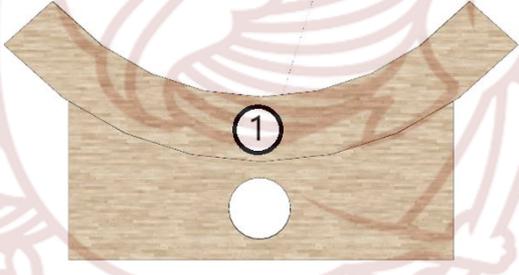
c) Tema dan Gaya

Standarisasi elemen pembentuk ruang plafon dengan pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior berfokus pada keselarasan plafon dengan konsep desain keseluruhan ruang. Elemen plafon harus disesuaikan dengan gaya dan tema yang sesuai.

Berikut adalah alternatif desain plafond pada Perancangan Interior Ekowisata Dengan Gaya Rustic Di Desa Karangpandan :

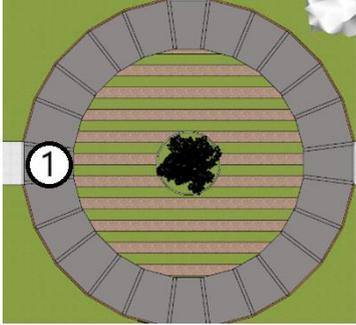
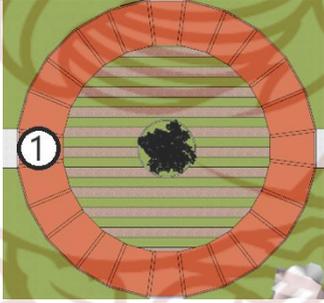
a. Lobby

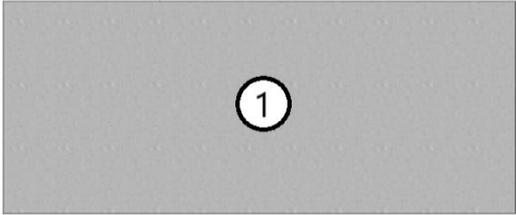
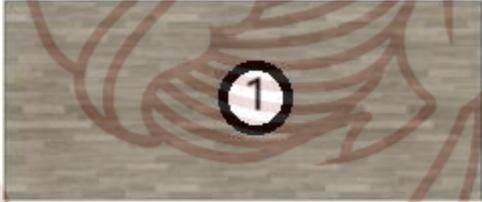
No	Desain
1.	Lobby (Desain Terpilih)

	
Spesifikasi	Alasan
1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen.Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan
2.	Desain
<i>Lobby (Alternatif 2)</i>	
	
Spesifikasi	Alasan
1. Panel Plafond - Duma WPC motif kayu elegan modern 100 - MTR	1. Biaya lebih mahal 2. Memiliki bobot lebih berat
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

b. Selasar Budaya

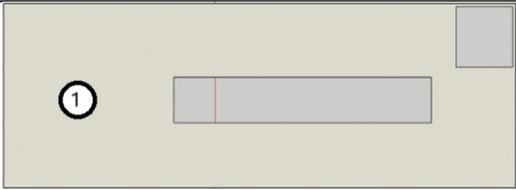
No	Desain
1.	Selasar (Desain Terpilih)

		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen.Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan
2.	Desain	
	Selasar (Alternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen.Fin. cat warna teracotta ex.Avian	1. Warna mati karena sama dengan dinding
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)		
Fungsi		***
Ergonomi		**
Tema dan Gaya		***
<i>c. Office dan Co-working</i>		
No	Desain	

1.	Office dan Co-working (Desain Terpilih)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen.Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan	1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan
2.	Desain	
	Office dan Co-working (Alternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Panel Plafond - Duma WPC motif kayu elegan modern 100 - MTR	1. Warna mati karena sama dengan dinding
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)		
Fungsi		***
Ergonomi		**
Tema dan Gaya		***

d. UMKM Area

No	Desain
1.	UMKM (Desain Terpilih)

		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen.Fin. Slip Coatings ASLC-543-2K SB Propan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Perawatan mudah 4. Tahan terhadap goresan dan gesekan
2.	Desain	
	UMKM (Alternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	1. Panel Plafond - Duma WPC warna putih 100 - MTR	1. Warna mati karena sama dengan dinding
	Indikator Penilaian (Desain Terpilih)	
	Fungsi	***
	Ergonomi	**
	Tema dan Gaya	***

e. Bioskop

No	Desain
1.	Bioskop (Desain Terpilih)
	

	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen. 2. Finishing akustik panel dinding akustik Acourete EchoBaffle custom 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahan lama 2. Harga terjangkau 3. Mudah diperbaiki 4. Perawatan mudah 5. Tahan terhadap goresan dan gesekan 6. Memiliki daya redam suara tinggi
2.	Desain	
	Bioskop (Alternatif 2)	
		
	Spesifikasi	Alasan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plafond dak beton unfinish Plester Semen. 2. Panel lengkung anyaman mata ayam ex. Custom 3. Panel dinding akustik Acourete Perfowood 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih mahal jika menggunakan anyaman 2. Daya redam suara kurang maksimal
Indikator Penilaian (Desain Terpilih)		
Fungsi		***
Ergonomi		**
Tema dan Gaya		***

Tabel 3.21 Analisis elemen Pembentuk Ruang (Plafond)

B. Eelemen Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang dalam perancangan interior mencakup berbagai objek dan komponen yang digunakan untuk memenuhi fungsi, kenyamanan,

dan estetika sebuah ruang. Ini termasuk furnitur seperti meja, kursi, sofa, dan lemari, yang menyediakan kebutuhan praktis bagi penghuni; pencahayaan yang menciptakan suasana dan kenyamanan visual; aksesoris dekoratif seperti karpet, tirai, bantal, dan lukisan yang memperkaya tampilan ruang; serta sistem penyimpanan yang menjaga ruang tetap rapi dan terorganisir. Tanaman hias juga dapat memperindah ruang dan meningkatkan kualitas udara, sementara perangkat elektronik dan peralatan mendukung berbagai aktivitas penghuni. Semua elemen ini bekerja bersama untuk menciptakan ruang yang fungsional, nyaman, dan sesuai dengan tema atau gaya desain yang diinginkan.

Standarisasi elemen pembentuk ruang plafond dengan pendekatan

1. Fungsi

Standarisasi elemen pengisi ruang dengan pendekatan fungsi dalam perancangan interior berfokus pada memastikan setiap elemen yang digunakan dalam ruang memenuhi kebutuhan praktis dan operasionalnya dengan efektif. Elemen-elemen seperti furnitur, pencahayaan, sistem penyimpanan, dan dekorasi harus dipilih dan disusun agar mendukung aktivitas penghuni, meningkatkan efisiensi ruang, dan memfasilitasi kenyamanan. Selain itu, elemen pengisi ruang harus mempertimbangkan fleksibilitas untuk penataan ulang sesuai kebutuhan, serta mematuhi standar keselamatan dan kenyamanan penghuni dalam berbagai aktivitas yang dilakukan di ruang tersebut.

2. Ergonomi

Standarisasi elemen pengisi ruang dengan pendekatan ergonomi dalam perancangan interior bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung kenyamanan fisik dan kesehatan penghuni. Setiap elemen, seperti furnitur, peralatan, dan aksesoris, harus dirancang untuk menyesuaikan dengan postur tubuh manusia, meminimalkan ketegangan otot, dan memfasilitasi aktivitas sehari-hari dengan cara yang alami dan efisien. Misalnya, kursi harus memiliki desain yang mendukung posisi duduk yang sehat, meja dengan ketinggian yang tepat untuk mencegah ketegangan punggung, serta sistem penyimpanan yang mudah dijangkau tanpa menimbulkan kelelahan. Selain itu, pemilihan material yang nyaman

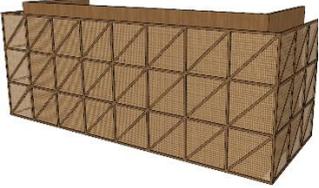
dan aman juga penting untuk menghindari cedera atau ketidaknyamanan, seperti penggunaan bahan yang tidak keras, tajam, atau berbahaya bagi kulit. Pendekatan ergonomi ini memastikan penghuni dapat berinteraksi dengan elemen ruang dengan cara yang tidak hanya fungsional, tetapi juga meningkatkan kesejahteraan secara keseluruhan.

3. Tema dan Gaya

Standarisasi elemen pengisi ruang dengan pendekatan tema dan gaya dalam perancangan interior bertujuan untuk memastikan konsistensi estetika dan menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep desain yang diinginkan. Pemilihan elemen pengisi ruang berdasarkan **tema pawukon** dan **gaya desain rustik** melibatkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai budaya dan hubungan manusia dengan alam. Pendekatan ini mengutamakan kesederhanaan, penggunaan material alami, dan penciptaan suasana yang harmonis dan nyaman. Elemen-elemen seperti furnitur kayu alami, pencahayaan lembut, tanaman hijau, dan dekorasi dengan nilai simbolis dapat menciptakan ruang yang tidak hanya estetis tetapi juga penuh makna dan energi positif. Perpaduan antara keduanya menghasilkan ruang yang fungsional, estetis, dan mencerminkan keseimbangan antara budaya, alam, dan kenyamanan.

Setiap elemen, seperti furnitur, aksesoris, dan tekstil, harus dipilih berdasarkan karakteristik tema dan gaya interior yang diusung, baik itu gaya minimalis, klasik, kontemporer, atau industrial. Pemilihan warna, bentuk, material, dan pola harus saling mendukung untuk memperkuat identitas ruang, sehingga menciptakan harmoni visual dan atmosfer yang menyatu. Misalnya, furnitur dengan desain sederhana dan fungsional cocok untuk gaya minimalis, sementara penggunaan elemen dekoratif yang lebih detail dan mewah sesuai untuk gaya klasik. Dengan memastikan keselarasan antara elemen pengisi ruang dan tema atau gaya, desain interior dapat menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan dan sesuai dengan tujuan estetika yang diinginkan.

Lobby	
Alternatif 1	Alternatif 2
	
<p>Daybed Rotan 2 Seater Untuk Rumah Estetik , Sofa Rotan</p> <p>Bahan : Kayu Jati Tua</p> <p>• Finishing : Natural Mellamine (Walnut, Cocoa, Salak)</p> <p>• Formasi : 1 Sofa (dudukan 180x70)</p>	<p>kursi sofa rotan alami, kursi tamu modern</p> <p>Material : rotan alami, rotan sintetis</p> <p>- Finishing : natural</p>
<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna yang sesuai dengan gaya desain 2. Memiliki bentuk dinamis 3. Dimensi kursi yang sesuai dengan kondisi ruang 	<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna lebih dark dan kuat 2. Memiliki bentuk dinamis 3. Dimensi meja yang sesuai dengan kondisi ruang
Indikator Penilaian (Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

No	Desain	
	Office	
	Alternatif 1	Alternatif 2
1.		
	Meja resepsionis custom	Meja resepsionis custom

Bahan : Kayu Jati Tua dan anyaman rotan mata ikan Finishing : Natural Mellamine (Walnut, Cocoa, Salak)	Bahan multiplek Fin. HPL motif marmer ex Taco
Dasar Pertimbangan : 1. Warna yang sesuai dengan gaya desain 2. Memiliki bentuk dinamis 3. Dimensi yang sesuai dan memiliki unsur alami	Dasar Pertimbangan : 1. Memiliki warna yang sangat ramai 2. Ketahanan lebih pendek
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

No	Desain Office	
	Alternatif 1	Alternatif 2
1.		
	<p>Kursi Teras Santai Alexa Rangka Kayu Jati - Karang Furniture Jepara Ukuran Total : T 74 x P 67 x L 80 cm</p>	<p>kursi cafe, kursi tunggu, kursi apartemen, kursi kantor, kursi teras Bahan : kayu jati solid • Warna : Natural teak wood (warna bisa custome sesuai</p>

	pesanan) • Finishing : Semi glossy
<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki derajat sandaran yang lebih luas sehingga memberikan kenyamanan lebih 2. Memiliki desain yang simple dan elegan 	<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki sandaran 90 derajat sehingga kurang nyaman untuk dibuat duduk lama 2. Memiliki bobot yang lebih berat
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

No	Desain	
	Co-working	
	Alternatif 1	Alternatif 2
1.		
	<p>Luka Side Chair W45 x D55 x H89 cm Material Handwoven all weather synthetic wicker Powder coated aluminium</p>	<p>Kursi minimalis jari jari Ukuran : 45x45x75 cm - Bahan : Kayu Jati Solid - Finishing : Natural Melamin</p>
	<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan kombinasi rotan pada kursi memberikan kesan alami dan menyatu dengan gaya desaij yang di usung 2. Memiliki warna yang natural dan alami 	<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki model yang kurang sesuai 2. kurang masuk dengan tema dan gaya desain

Indikator Penilaian (Desaon Terpilih Alternatif 1)	
Fungsi	***
Ergonomi	**
Tema dan Gaya	***

No	Desain	
	Bioskop	
	Alternatif 1	Alternatif 2
		
1.	<p>bench jati rotan</p> <p>Bahan : Kayu Jati</p> <p>Duduk an : Rotan Alami</p> <p>Uk. P.150cm x L.45cm T.45cm</p> <p>Finishing : Natural Walnut Doof</p>	<p>Bench kayu jati custom</p> <p>Bahan : Kayu Jati</p> <p>Duduk an : Rotan Alami</p> <p>Uk. P.150cm x L.45cm T.45cm</p> <p>Finishing : Polytur</p>
	<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Dengan kombinasi rotan pada kursi memberikan kesan alami dan menyatu dengan gaya desaij yang di usung Memiliki warna yang natural dan alami 	<p>Dasar Pertimbangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Memiliki bobot yang lebih berat Harga relatif lebih lama Visual kurang bervariasi
Indikator Penilaian (Desain Terpilih Alternatif 1)		
Fungsi	***	
Teknis	***	
Ergonomi	**	
Tema dan Gaya	***	

Tabel 3.22 Analisis elemen Pengisi Ruang

C. Analisis Tata Kondisional Ruang

1. Pencahayaan

Cahaya alami (*natural lighting*)

Cahaya alami diperoleh dari sinar matahari yang masuk ke dalam ruang melalui material-material pembentuk ruang yang bersifat tembus pandang seperti kaca, bouven light, atau lainnya. Pada Perancangan Ekowisata Perfilman di Desa Karangpandan ini pengaplikasian material-material tersebut akan diterapkan pada pintu dan jendela. Serta ruang yang memungkinkan mendapat cahaya alami adalah area membaca.

a) Cahaya buatan (*artificial lighting*)

Merupakan pencahayaan yang berasal dari cahaya buatan manusia. Secara umum, pencahayaan buatan dibedakan menjadi tiga jenis yaitu general lighting, task lighting, dan accent lighting.

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber pencahayaan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata. Tujuan menggunakan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu TL atau downlight. Selain itu dapat pula digunakan pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*) dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja. Keunggulan lampu indirect adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau.

Task lighting merupakan system pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Task lighting juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas. Contoh task lighting adalah lampu gantung yang diletakkan di atas meja bar yang mengarah ke meja bar. Selain sebagai lampu penegas fungsi, task lighting juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana.

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan

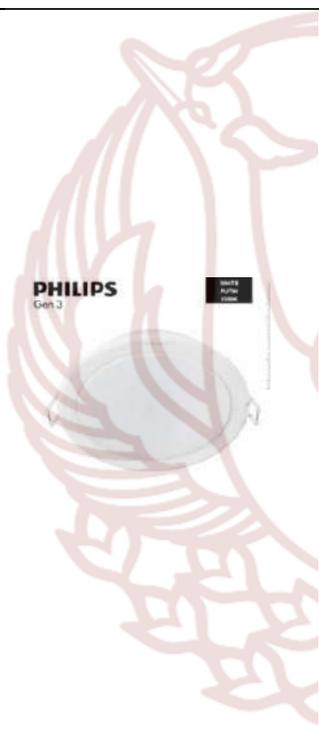
pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan accent lighting pada ruang dalam umumnya untuk menyorot benda yang ingin ditonjolkan dalam ruangan contohnya benda seni pameran dalam ruang pameran seni. Accent lighting biasanya menggunakan spotlight karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan focus pada objek yang dituju. Aplikasi wall lamp juga dapat digunakan pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.

a. Lobby dan Merch Area

No	Desain		
	Lobby dan Merch Area		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan
1.		Custom Chandelier, Kayu jati solid, Fin. polytur	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki bentuk yang sesuai dengan tema yang diterapkan Memberikan siluet yang estetik
		<i>Downlight LED 13 Watt</i> <i>Warm White</i> Ex. Philips	<ol style="list-style-type: none"> Cahaya dapat menyebar secara merata Menciptakan temperatur warna dingin dan menjaga suhu ruang Pencahayaan fungsional pada intensitas cahaya dan ukuran cahaya

		<p><i>LED Strip 20 Watt Custom Color Ex. Philips</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fleksibilitas warna 2. Penggunaan yang fleksibel
--	---	--	--

b. Selasar Budaya

No	Desain		
	Selasar Budaya		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan
1.		<p><i>Downlight LED 13 Watt Warm White Ex. Philips</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cahaya dapat menyebar secara merata 2. Menciptakan temperatur warna dingin dan menjaga suhu ruang 3. Pencahayaan fungsional pada intensitas cahaya dan ukuran cahaya

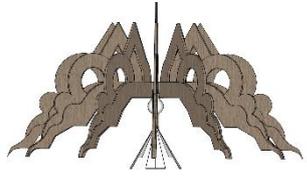
c. Office dan Co-working

No	Desain		
	<i>Office dan Co-working</i>		
1.	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan

	<p>Lampu Gantung XIAOMI Hias Smart Lamp WiFi 3 Color Jumlah LED 280 LED Beads Temperatur Warna 2700K - 6000K</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lampu gantung hias Xiaomi Mijia ini dilengkapi dengan 280 lampu LED 2.
	<p><i>Downlight LED 13 Watt Warm White Ex. Philips</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cahaya dapat menyebar secara merata 2. Menciptakan temperatur warna dingin dan menjaga suhu ruang 3. Pencahayaan fungsional pada intensitas cahaya dan ukuran cahaya
	<p><i>LED Strip 20 Watt Custom Color Ex. Philips</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fleksibilitas warna 2. Penggunaan yang fleksibel

d. UMKM Area

No	Desain		
1.	UMKM Area		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan

	<p>Lampu gantung Custom Chandelier, Kayu jati solid, Fin. polytur</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki bentuk yang sesuai dengan tema yang diterapkan 2. Memberikan siluet yang estetik
	<p><i>Downlight LED 13 Watt Warm White Ex. Philips</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cahaya dapat menyebar secara merata 2. Menciptakan temperatur warna dingin dan menjaga suhu ruang 3. Pencahayaan fungsional pada intensitas cahaya dan ukuran cahaya
	<p>Spotlight Bulb Base GU10 Color stain nickel Size : 31,5cm x13 cm</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cahaya difokuskan pada objek makanan dan produk yang ada pada tenant makanan. 2. Menciptakan kesan dramatis dan memberikan

			<i>highlight</i> pada produk yang dijual
--	--	--	--

e. Bioskop

No	Desain		
	Bioskop		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan
		Lampu gantung Custom Chandelier, Kayu jati solid, Fin. polytur	<ol style="list-style-type: none"> Memiliki bentuk yang sesuai dengan tema yang diterapkan Memberikan siluet yang estetik
1.		<p><i>Downlight LED 13 Watt</i></p> <p><i>Warm White</i></p> <p>Ex. Philips</p>	<ol style="list-style-type: none"> Cahaya dapat menyebar secara merata Menciptakan temperatur warna dingin dan menjaga suhu ruang Pencahayaan fungsional pada intensitas cahaya dan ukuran cahaya

		<p style="text-align: center;"><i>LED Strip 20 Watt Custom Color Ex. Philips</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fleksibilitas warna 2. Penggunaan yang fleksibel
--	---	--	--

Tabel 3.23 tata pencahayaan.

2. Penghawaan

Penghawaan adalah suatu usaha pem baharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Jumlah udara segar yang dimaksudkan berguna untuk menurunkan kandungan uap air di dalam udara, menghilangkan bau keringat, gas karbondioksida. Dan jumlah/kapasitas udara segar tersebut tergantung dari aktivitas penghuni, setiap tambahan jumlah sivitas, maka udara yang dimasukkan akan lebih besar. (Suptandar, 1982 : 150).Penghawaan juga terbagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem *cross ventilation*. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC.

Sistem penghawaan yang dipakai pada ekowisata perfilman di desa Karangpandan sebagai berikut:

No	Jenis-jenis pencahayaan		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan
1.		<p>Daikin Air Conditioner Flash Inverter 1 Pk Stkq25uv, Daya listrik: 920 watt Dimensi produk: 22.3 cm x 77 cm x 28.5 cm</p>	<p>Ac split dipilih pada area coworking indoor dan office, ac jenis split ini lebih cocok dengan</p>

		Freon: Refrigerant R32 Jenis: AC split Kapasitas pendingin: 1 PK	ruangan yang luasan yang tidak besar.
2.		AC Cassette Daikin Thailand Non Inverter FCNQ18MV14+RNQ18MV14 Kapasitas Indoor : 2PK / 18,000 Btu/H Daya Listrik : 1,89 kW Dimensi Indoor : 256H x 840W x 840D Berat Mesin Indoor : 19,5kg Dimensi Outdoor : 595H x 845W x 300D Berat Mesin Outdoor : 40kg Ukuran Pipa : 1/4 x 1/2	AC Central cenderung lebih tenang dibandingkan dengan AC biasa untuk area ruang bioskop.
3.		Regency Wall Fan Tornado ZTW20 20inch Model Number ZTW20 Unit 1pc Speed 3 speed Body Material Iron Power (W) 100 Size (inch) 20	Kipas angin digunakan pada area semi outdoor pada seluruh area, kipas angin dipilih untuk memfokuskan arah angis kepada area pengunjung agar lebih dingin.

Tabel 3.21 tata penghawaan.

3. Keamanan

Sistem keamanan merujuk pada serangkaian tindakan, teknologi, dan prosedur yang dirancang untuk melindungi individu, properti, informasi,

atau sumber daya dari ancaman atau bahaya. Sistem ini dirancang untuk mencegah akses yang tidak sah, mendeteksi aktivitas yang mencurigakan, dan merespons potensi ancaman. Dalam perancangan ekowisata perfilman di desa Karangpandan sistem keamanan dibagi kedalam dua kategori sebagai berikut:

a) Sistem keamanan kriminal

Sistem keamanan kriminal merujuk pada serangkaian metode, teknologi, dan prosedur yang dirancang untuk mencegah, mendeteksi, dan merespons tindak kejahatan atau ancaman kriminal. Tujuan utama dari sistem ini adalah untuk melindungi individu, properti, dan organisasi dari potensi bahaya atau kerugian yang disebabkan oleh kegiatan kriminal.

No	Jenis-jenis system keamanan kriminal		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan
1.		Panasonic CCTV Smart Look Day/Night Fixed Dome Camera with IR Illuminator CV-CFW203L Lens Type M12 Power DC 12V±25% Max. Power Consumption (W) 2.8	Kamera pengawas digunakan untuk memantau dan merekam aktivitas di suatu area untuk mendeteksi kejadian mencurigakan atau tindak kriminal.
2.		Lampu Tenaga Surya outdoor LED 5000W lampu solar cell lampu outdoor 0 Biaya listrik tahun jalan air IP67 Jenis Bohlam LED Jenis Fitting Bohlam	Lampu dengan sensor gerak atau pencahayaan luar ruangan yang dapat meningkatkan visibilitas dan mencegah tindak

		Warna Cahaya Putih (3,500K) Daya Listrik 3000 Tegangan 220V	kejahatan di malam hari.
3.		BARDI <i>Smart Home</i> WIFI Siren Loud Alarm Android/iOS Support <i>Power Supply:</i> Mini USB, DC5V/1A <i>Backup Power Supply:</i> 2*CR123A(not included) <i>Sound intensity:</i> 90dB <i>Wireless Standard:</i> WIFI 2.4G 802.11 b/g/n <i>Wireless Range:</i> 45M	Sistem alarm yang terpasang di gedung atau area tertentu untuk mendeteksi pembobolan atau intrusi dan memberi peringatan kepada pemilik atau pihak berwenang.
4.		Penjaga / Satpam	Keamanan sumber daya manusia berkaitan dengan perlindungan yang melibatkan aspek personel dalam suatu organisasi atau area

Tabel 3.21 tata keamanan kriminal.

b) Sistem keamanan bencana

Sistem keamanan bencana adalah serangkaian tindakan, prosedur, dan infrastruktur yang dirancang untuk mencegah, mendeteksi, dan merespons bencana secara efektif, guna melindungi nyawa, harta benda, dan lingkungan dari dampak buruk bencana. Sistem ini melibatkan berbagai elemen, termasuk perencanaan, koordinasi, komunikasi, pelatihan, dan penggunaan teknologi untuk meminimalkan kerusakan

yang disebabkan oleh bencana.

No	Jenis-jenis system keamanan bencana		
	Material	Spesifikasi	Spesifikasi / Alasan
1.		<p>Notifier Rate of Rise Heat detector Addressable FST-851 R Notifier Model rate-of-rise (FST-851R / A), 15F (8,3C) per menit. Suhu tetap preset pabrik pada 135F (57C); model suhu tinggi tetap pada 190F (88C).</p>	<p><i>Heat detector</i> mampu mendeteksi suhu yang meningkat dengan cepat, yang dapat menunjukkan adanya kebakaran atau api yang sedang berkembang, meskipun mungkin tidak ada asap atau api yang terlihat.</p>
2.		<p>APAR 6KG TONATA / FOAM 6 KG Material tabung : Besi - Cat : Red Powder Coated Leher tabung : Stored-Pressure System - Isi di dalam tabung : AFFF Foam / Busa - Berat isi : 6 Kg</p>	<p>Lampu dengan sensor gerak atau pencahayaan luar ruangan yang dapat meningkatkan visibilitas dan mencegah tindak kejahatan di malam hari.</p>

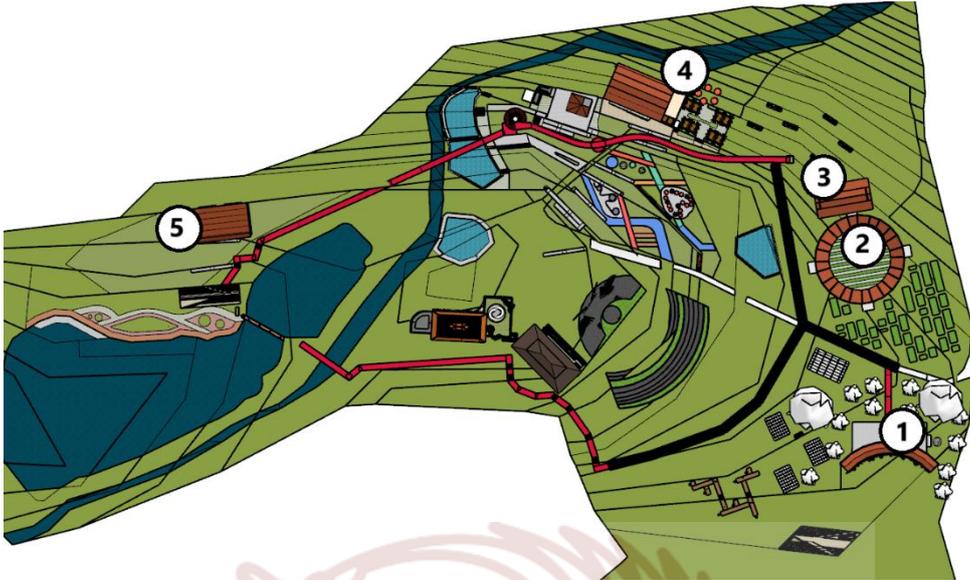
3.		<p>Hydrant Box Indoor 75X125X18 B Ukuran: 75 (W) x 125 (H) x 18 (D) Bahan: Mild Steel Plate Warna: Powder Coating warna merah Penggunaan: Dalam Ruangan</p>	<p>Dengan <i>hydrant box</i> yang jelas dan mudah diakses, personel yang membutuhkan peralatan pemadam kebakaran dapat dengan cepat mengaksesnya dalam situasi darurat.</p>
4.		<p>Sign Jalur Evakuasi Emergency Exit / Pintu Darurat Akrilik Ukuran 32 x11,7 cm</p>	<p>Jalur evakuasi yang jelas dan terorganisir memungkinkan proses evakuasi dilakukan secara lebih cepat dan efisien.</p>

Tabel 3.21 tata keamanan bencana.

BAB IV
HASIL DESAIN

3.1 Hasil Desain Perancangan

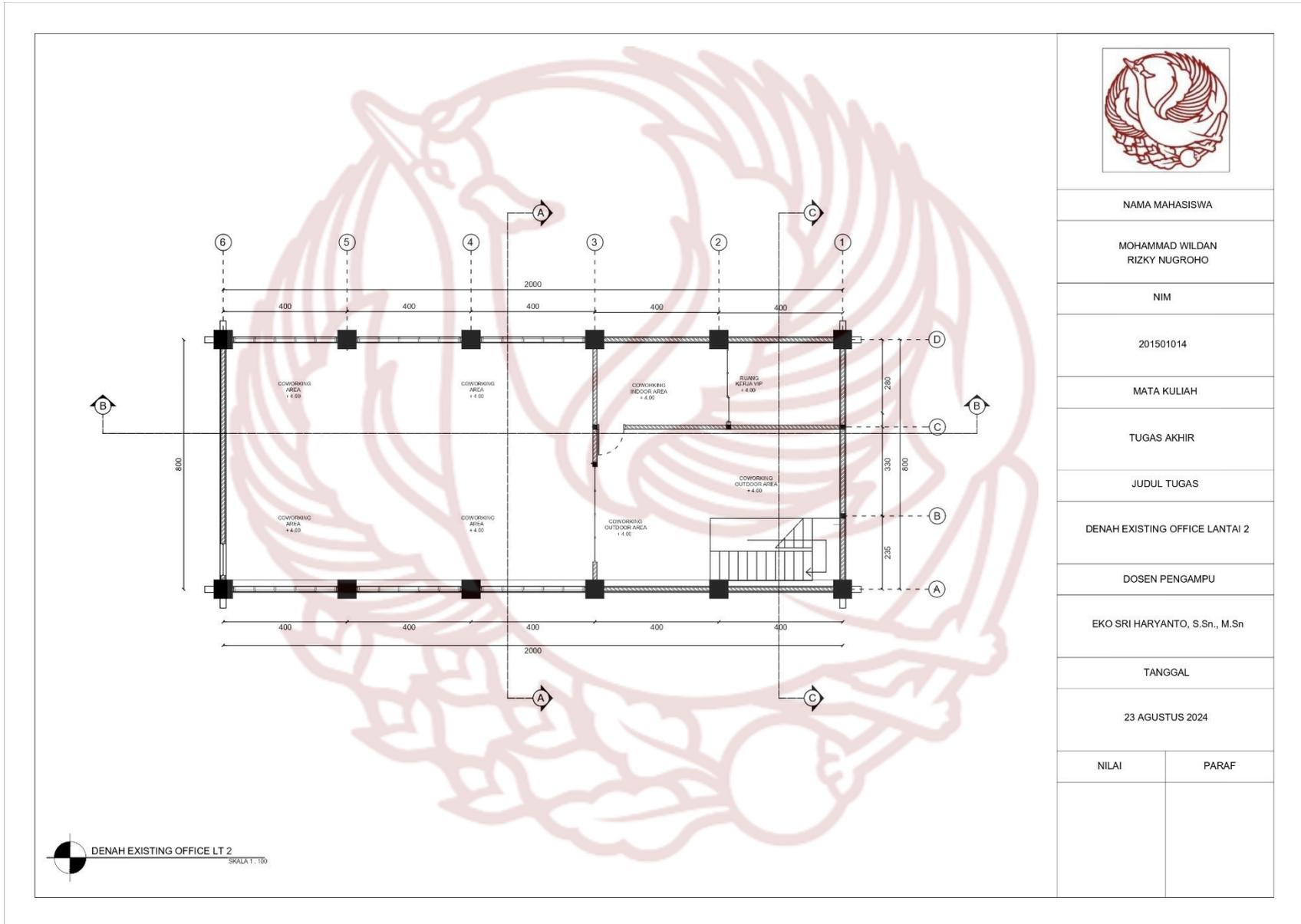
A. Gambar *Keyplan*



Gambar 4.1 *keyplan*

No.	Nama Fasilitas Bangunan
1.	Lobby
2.	Selasar Budaya
3.	Office, Minimarket dan Coworking area
4.	UMKM area
5.	Bioskop

B. Gambar Denah *Existing*



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH EXISTING OFFICE LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

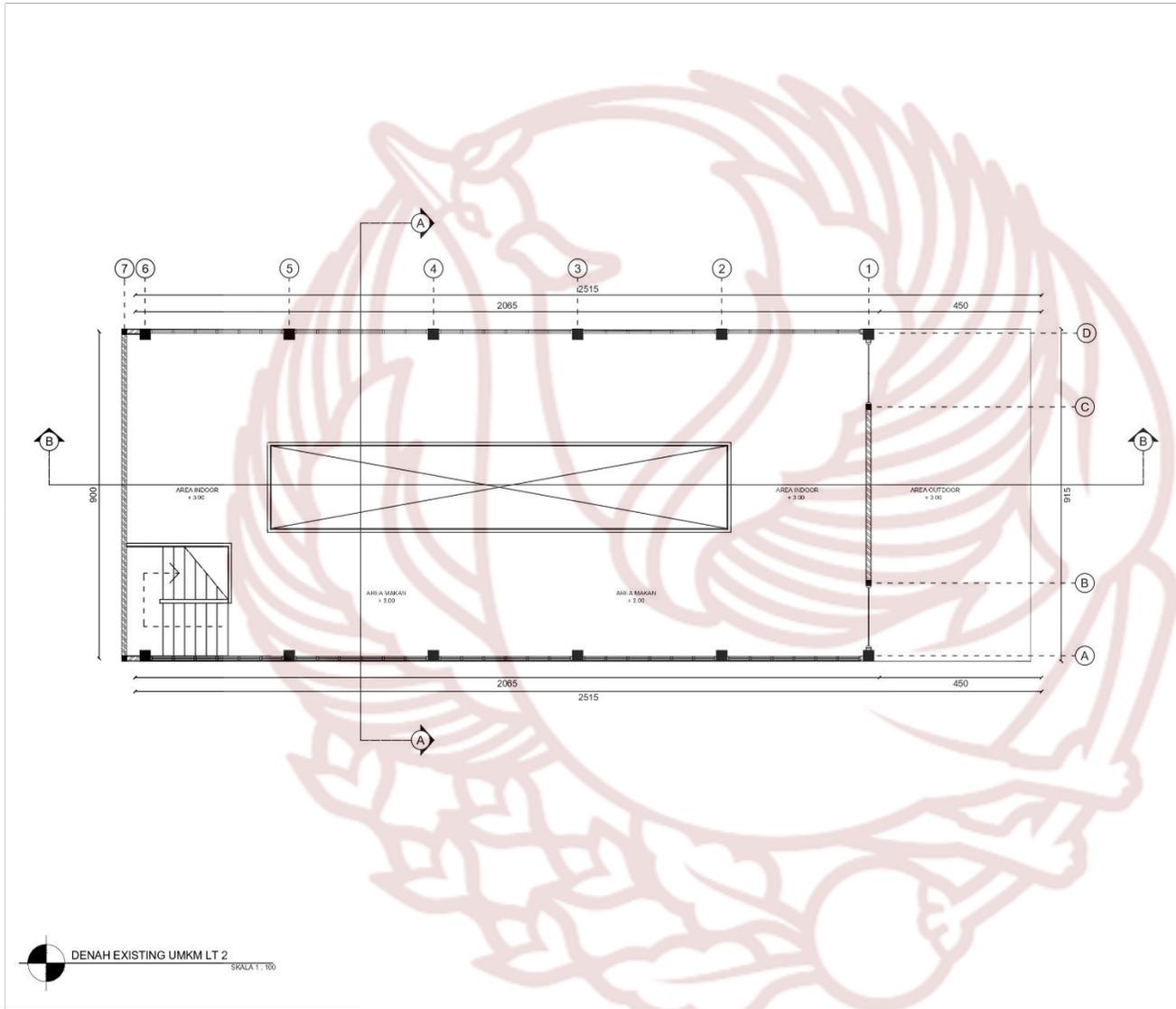
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH EXISTING UMKM LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

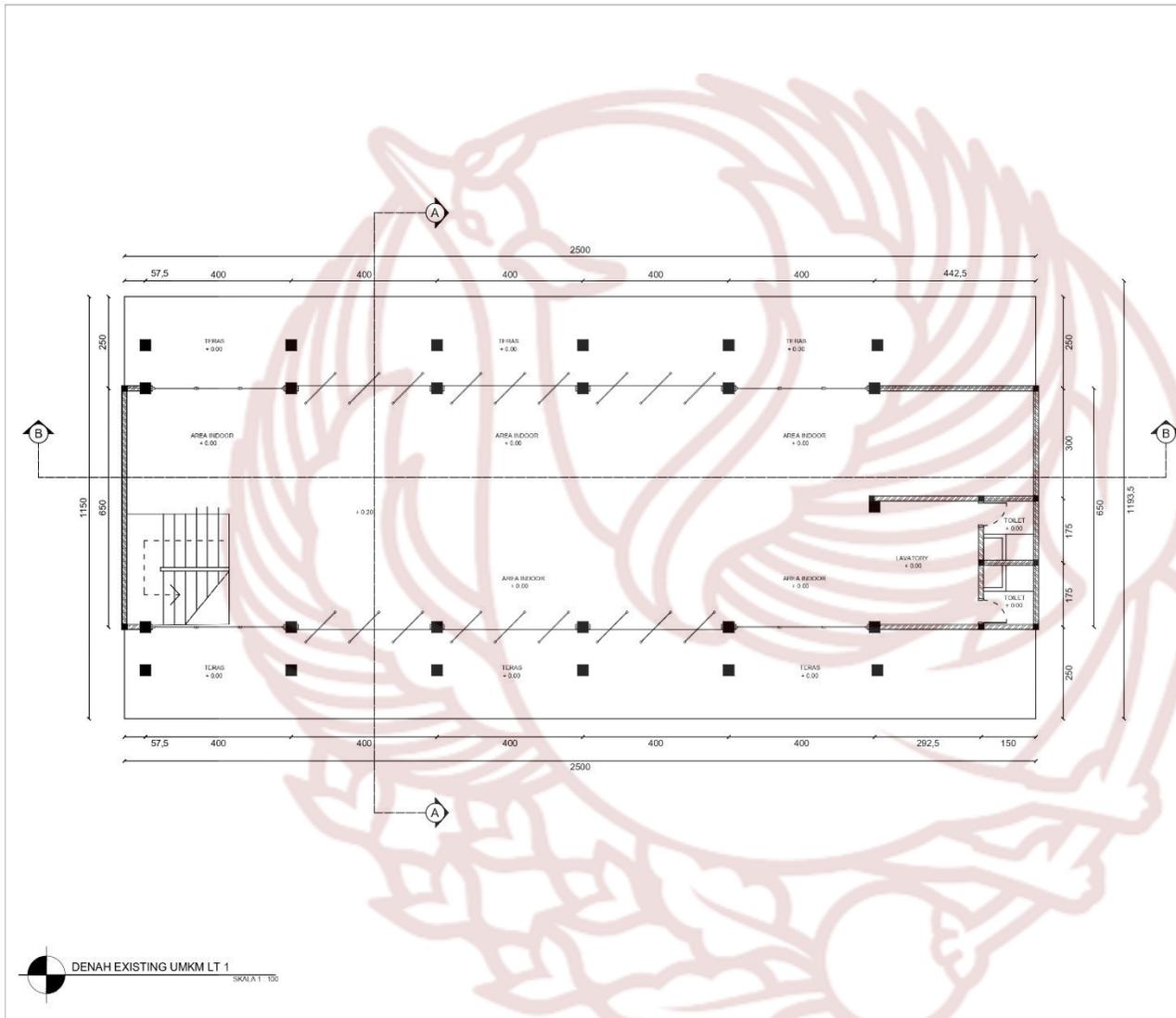
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

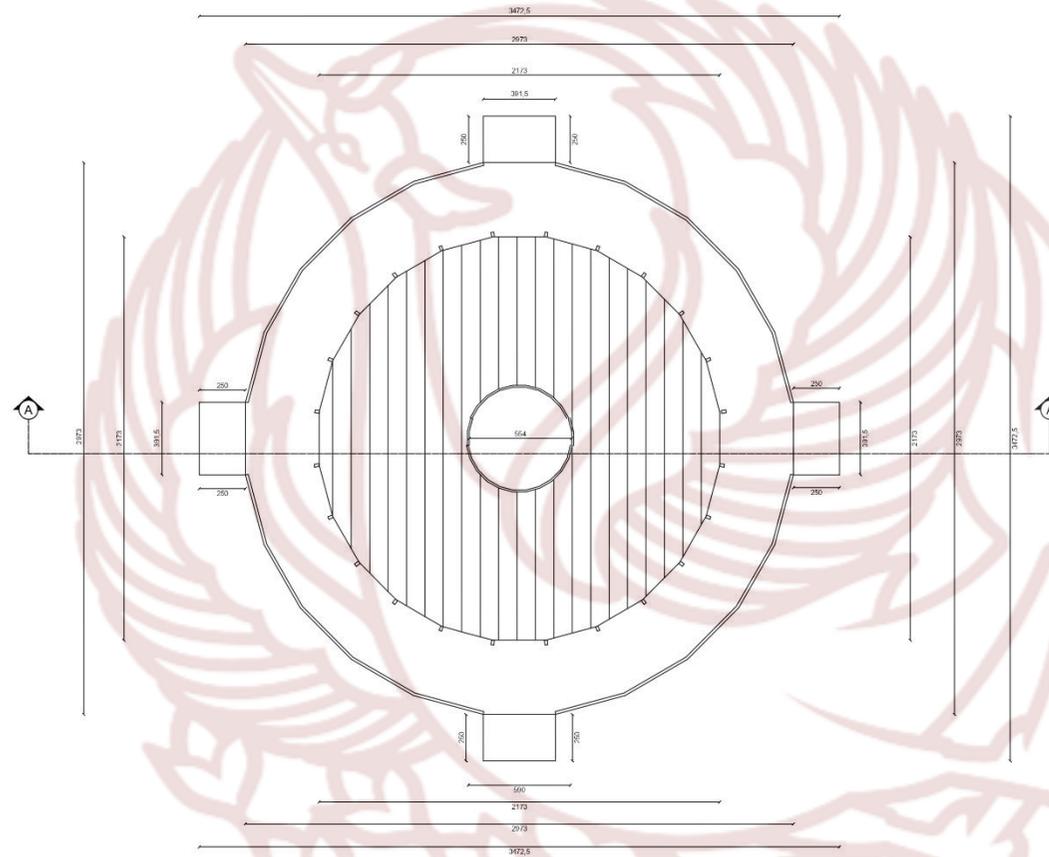
23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



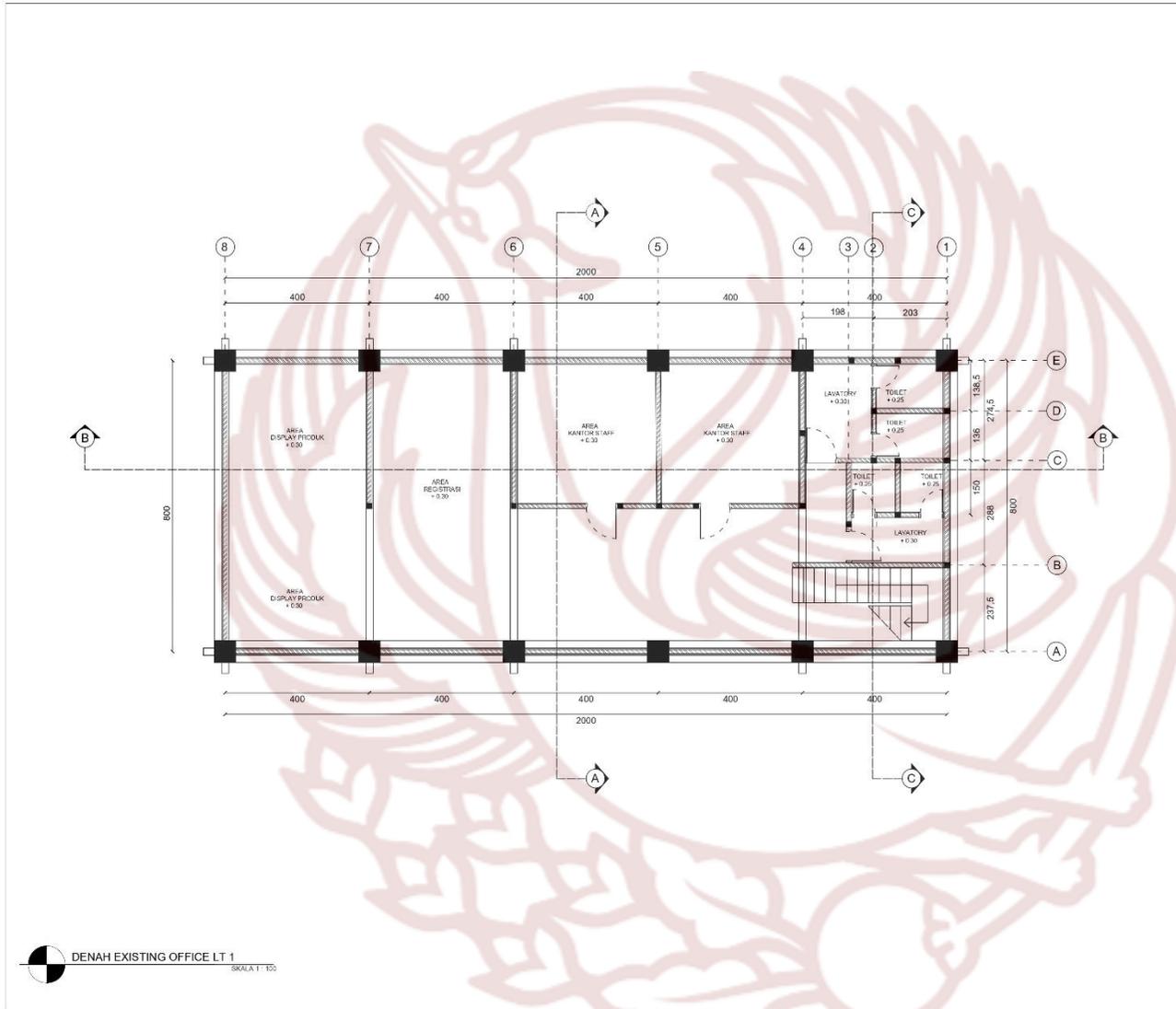
NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
DENAH EXISTING UMKM LANTAI 1	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn	
TANGGAL	
23 AGUSTUS 2024	
NILAI	PARAF




DENAH EXISTING SELASAR
 SKALA 1 : 100



NAMA MAHASISWA	
MCHAMMAD WILDAN HIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR NAMA MAHASISWA	
JUDUL TUGAS	
DENAH EXISTING SELASAR	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn	
TANGGAL	
23 AGUSTUS 2024	
NILAI	PARAF

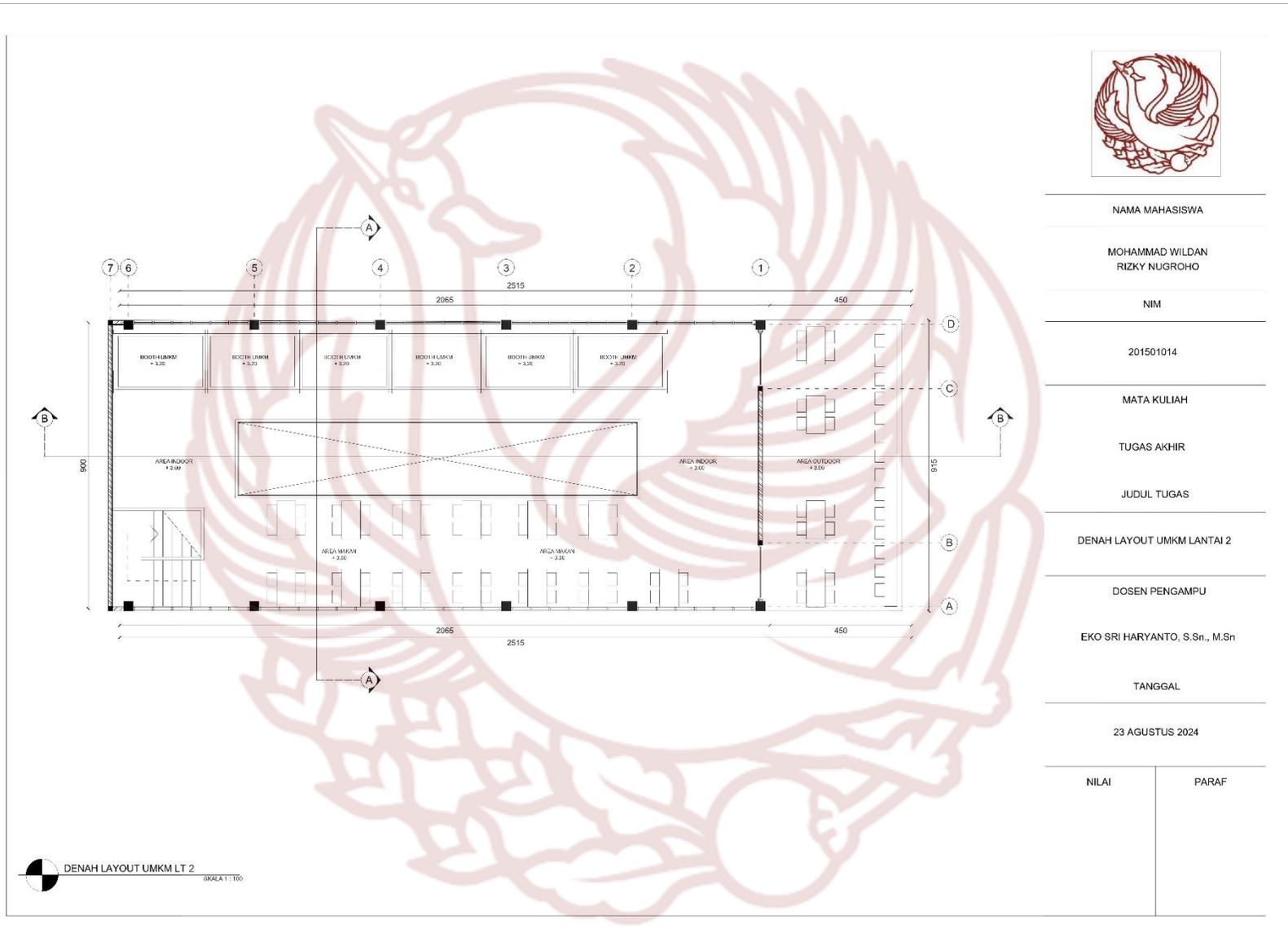



DENAH EXISTING OFFICE LT 1
 SKALA 1 : 100



NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
DENAH EXISTING OFFICE LANTAI 1	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn	
TANGGAL	
23 AGUSTUS 2024	
NILAI	PARAF

C. Gambar Denah *Layout*





NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH LAYOUT UMKM LANTAI 1

DOSEN PENGAMPU

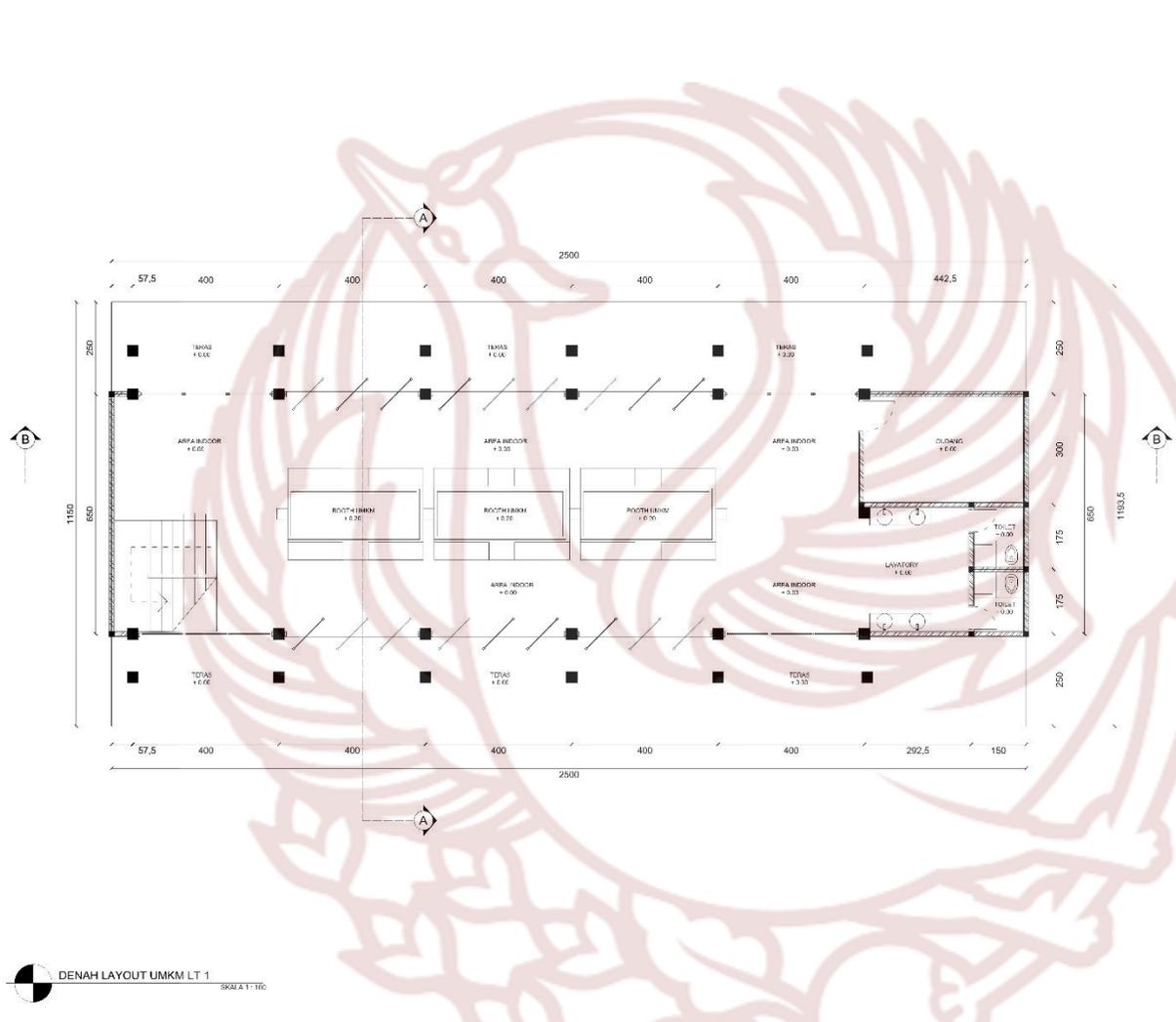
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF





NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH LAYOUT OFFICE LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

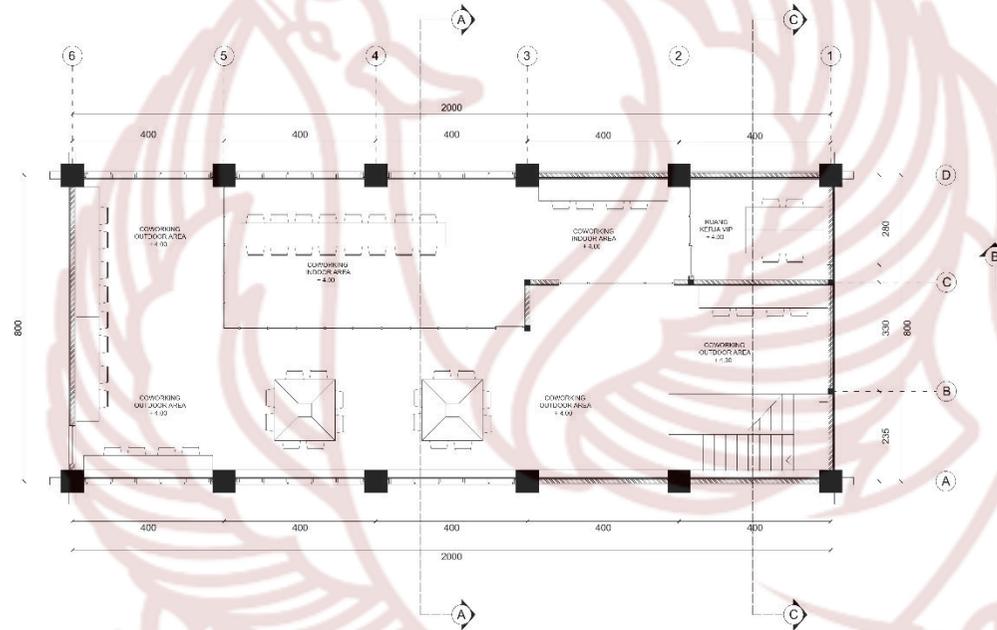
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

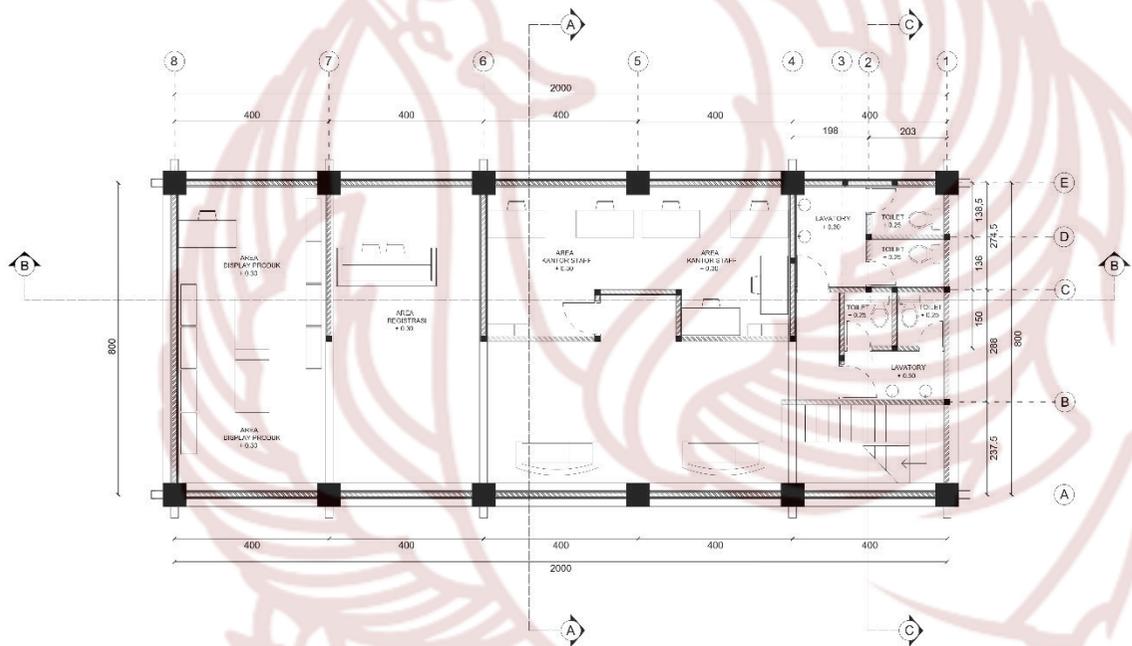
23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



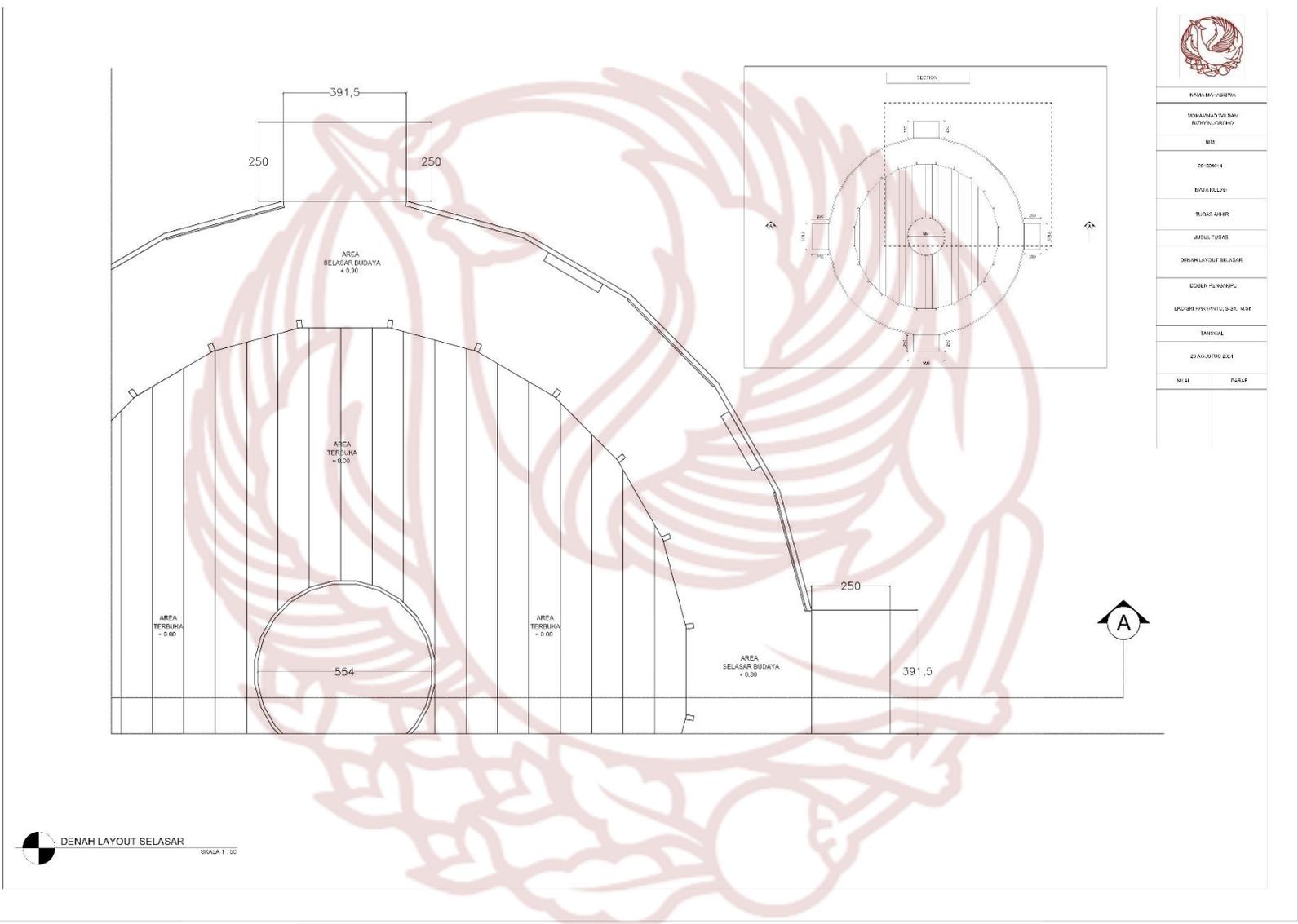
DENAH LAYOUT OFFICE LT. 2
SKALA 1:100



DENAH LAYOUT OFFICE LT 1
SKALA 1:100

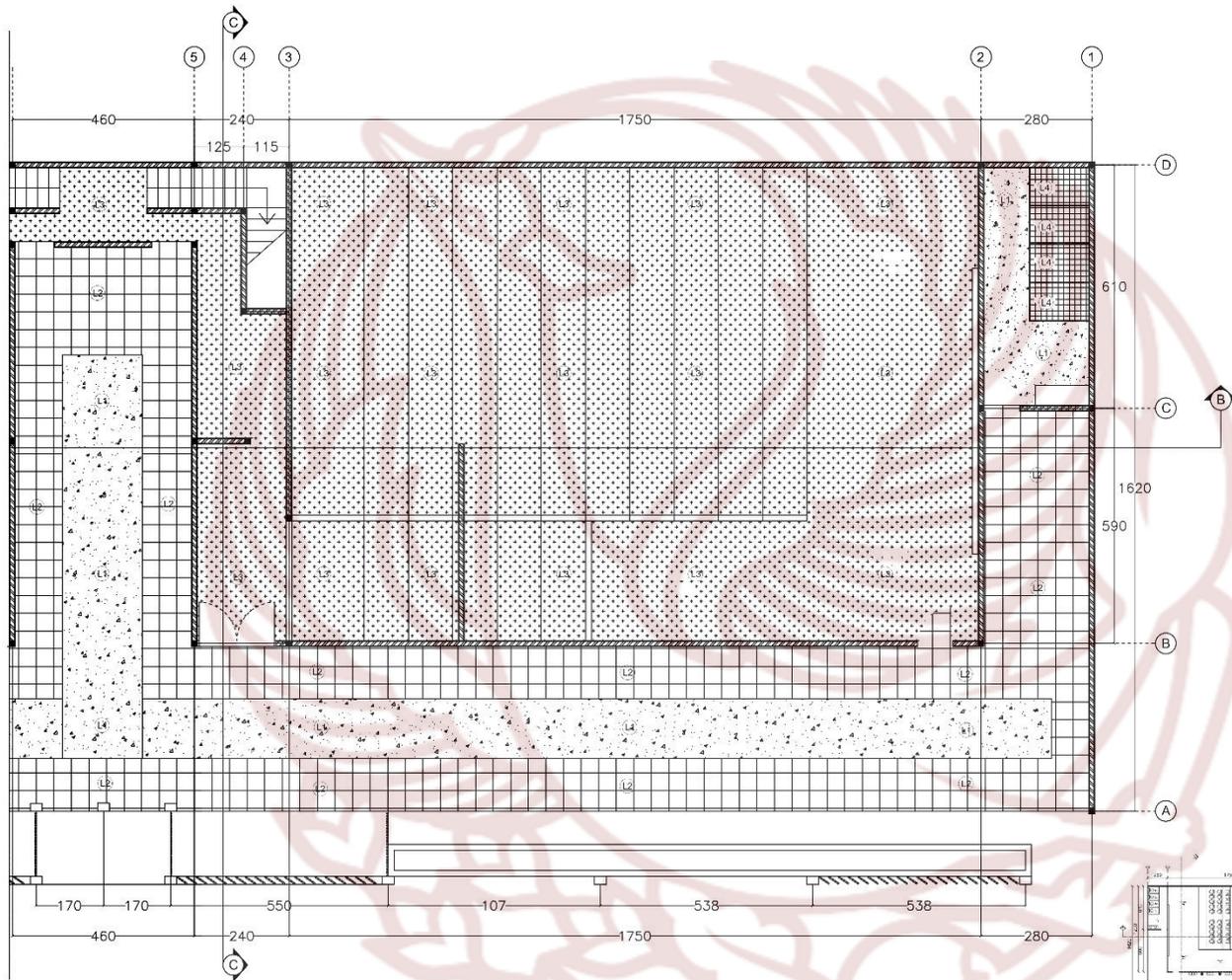


NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
DENAH LAYOUT OFFICE LANTAI 1	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn	
TANGGAL	
23 AGUSTUS 2024	
NILAI	PARAF



NAMA MAHASISWA	
NOMOR KARTU DAN IDENTIFIKASI	
NIM	
NO. RMK	
NAMA KELUFA	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
DENAH LAYOUT SELASAR	
DOSEN PEMBIMBING	
LMD BR. HANAWATI, S.Pd., M.Pd.	
TANGGAL	
23 AGUSTUS 2024	
Nilai	Paraf

DENAH LAYOUT SELASAR
SKALA 1:50

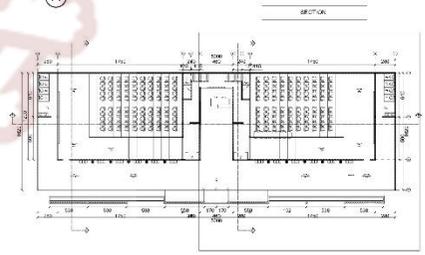


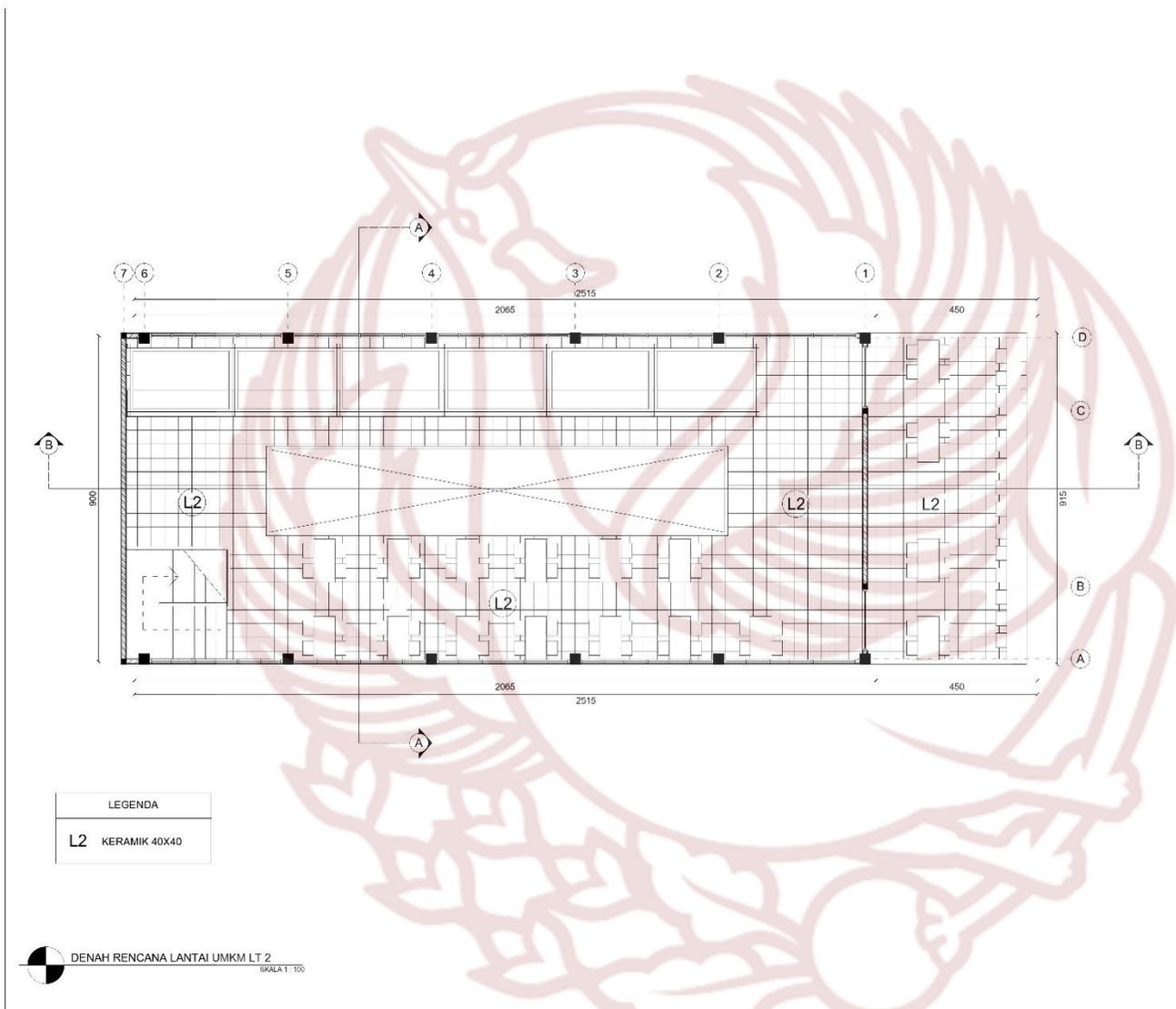
DENAH RENCANA LANTAI BIOSKOP
SKALA 1:50



NAMA MAHASISWA	
MUCHMAMAD RILYAN RIZKY MUGROHO	
NIM	
300191014	
MATA KULIAH	
TEKNIK ARSITEKTUR	
JUDUL TUGAS	
DENA RENCANA LANTAI BIOSKOP	
DOSEN PENGAMPU	
LAKSI BIRIHARTONO, S.T.P., M.Si	
TANGGAL	
23 MARET 2024	
NILAI	PENYAT

LEGENDA	
(L1)	LANTAI PLESTER
(L2)	KERAMIK 40x40
(L3)	KAMI 1:12.11.13
(L4)	KUMBUK 25x25





NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA LANTAI UMKM
LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF

--	--



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA LANTAI UMKM
LANTAI 1

DOSEN PENGAMPU

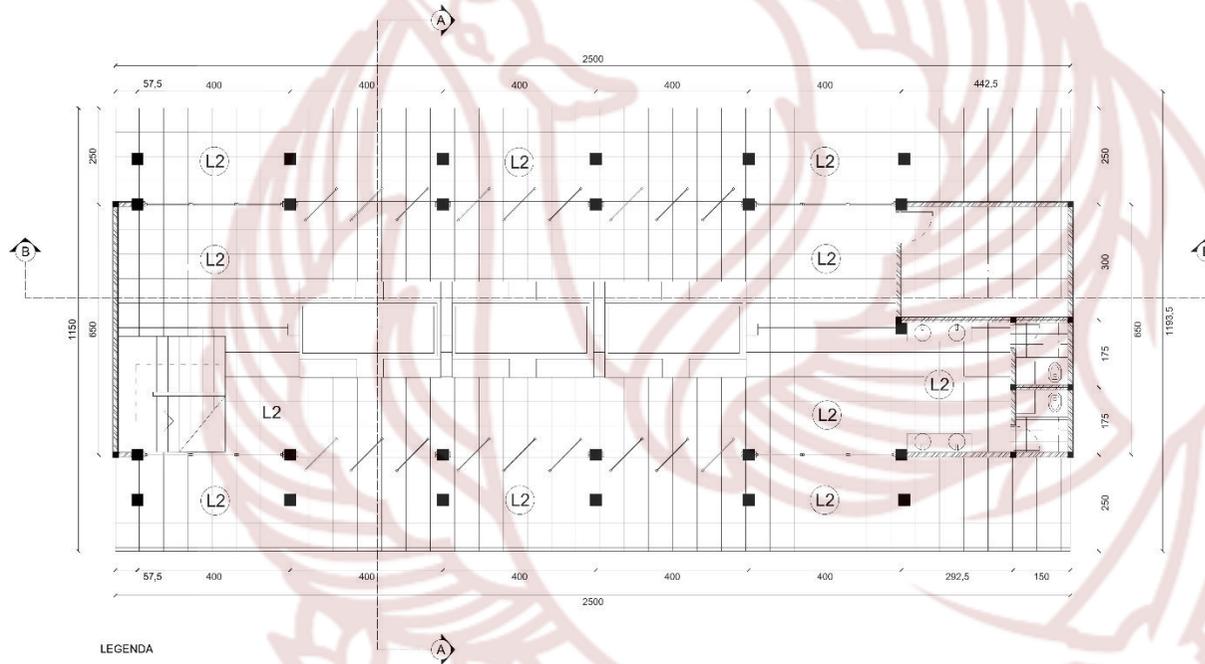
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



LEGENDA

L2 KERAMIK 40X40

 DENAH RENCANA LANTAI UMKM LT 1
SKALA 1 : 100



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA LANTAI OFFICE
LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

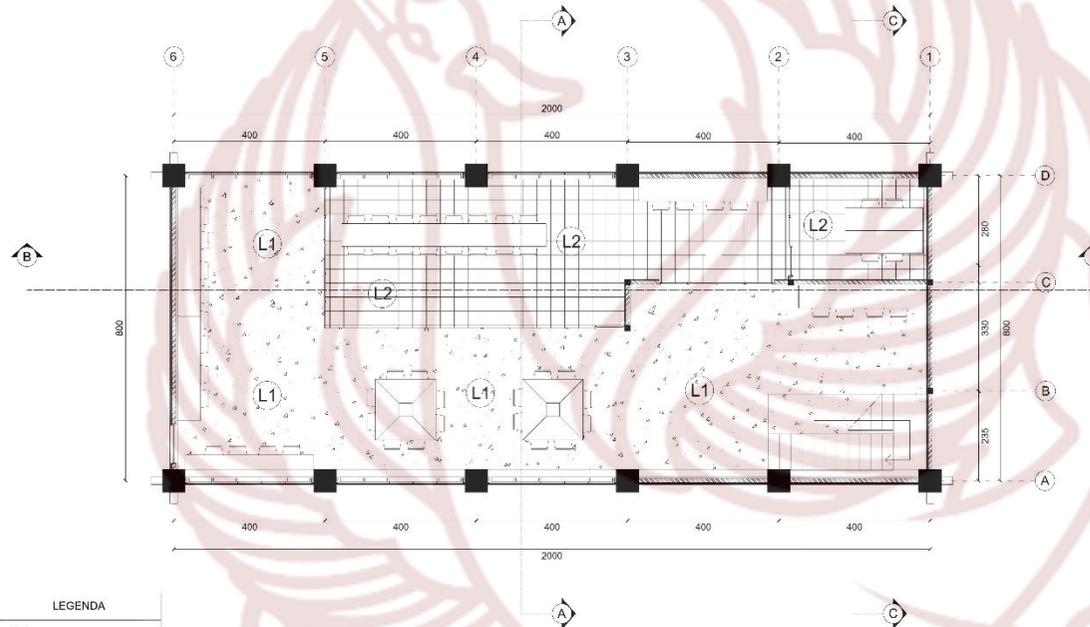
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



LEGENDA

L1 LANTAI PLESTER

L2 KERAMIK 40X40

DENAH RENCANA LANTAI OFFICE LT 2
SKALA 1:100



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA LANTAI OFFICE
LANTAI 1

DOSEN PENGAMPU

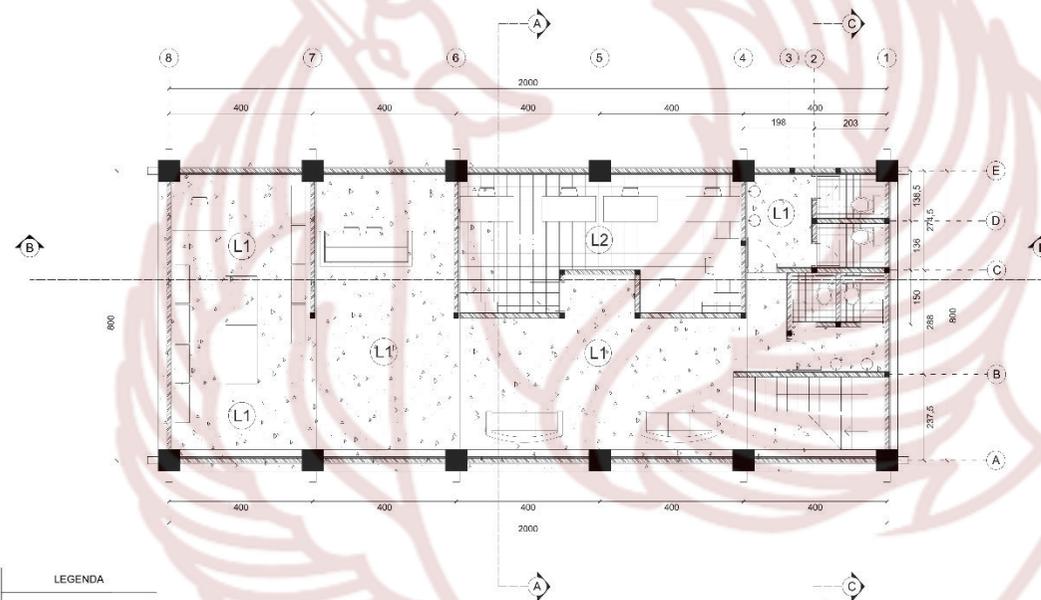
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF

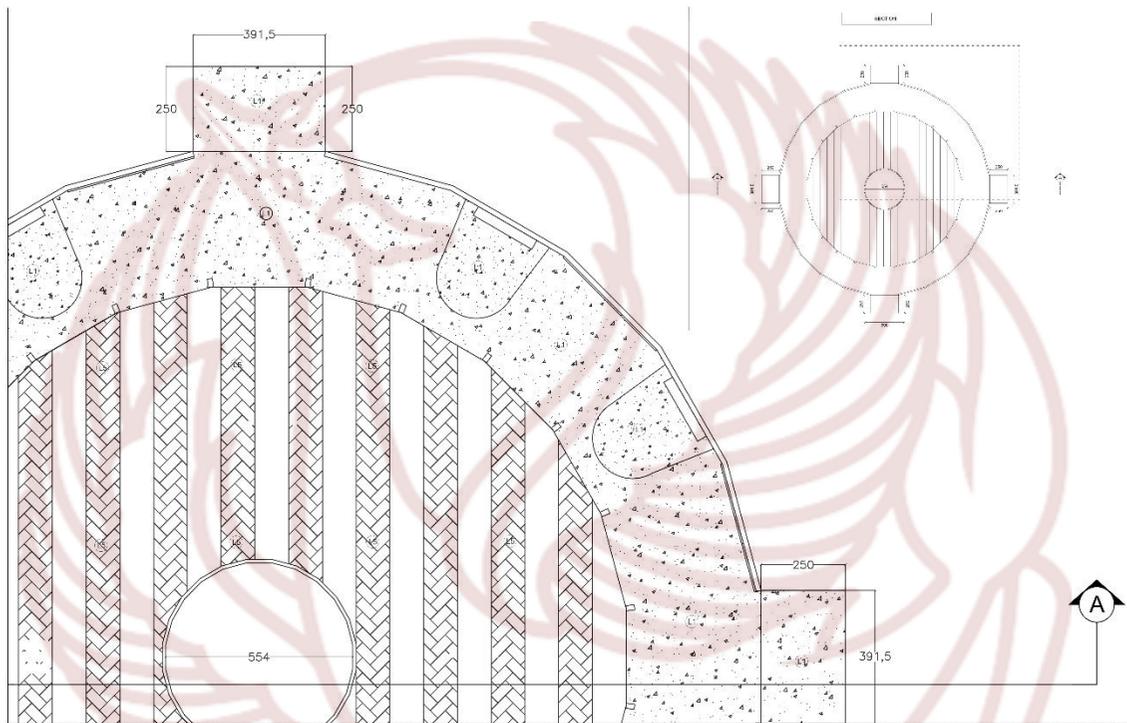


LEGENDA

L1 LANTAI PLESTER

L2 KERAMIK 40X40 cm

DENAH RENCANA LANTAI OFFICE LT 1
SKALA 1 : 100

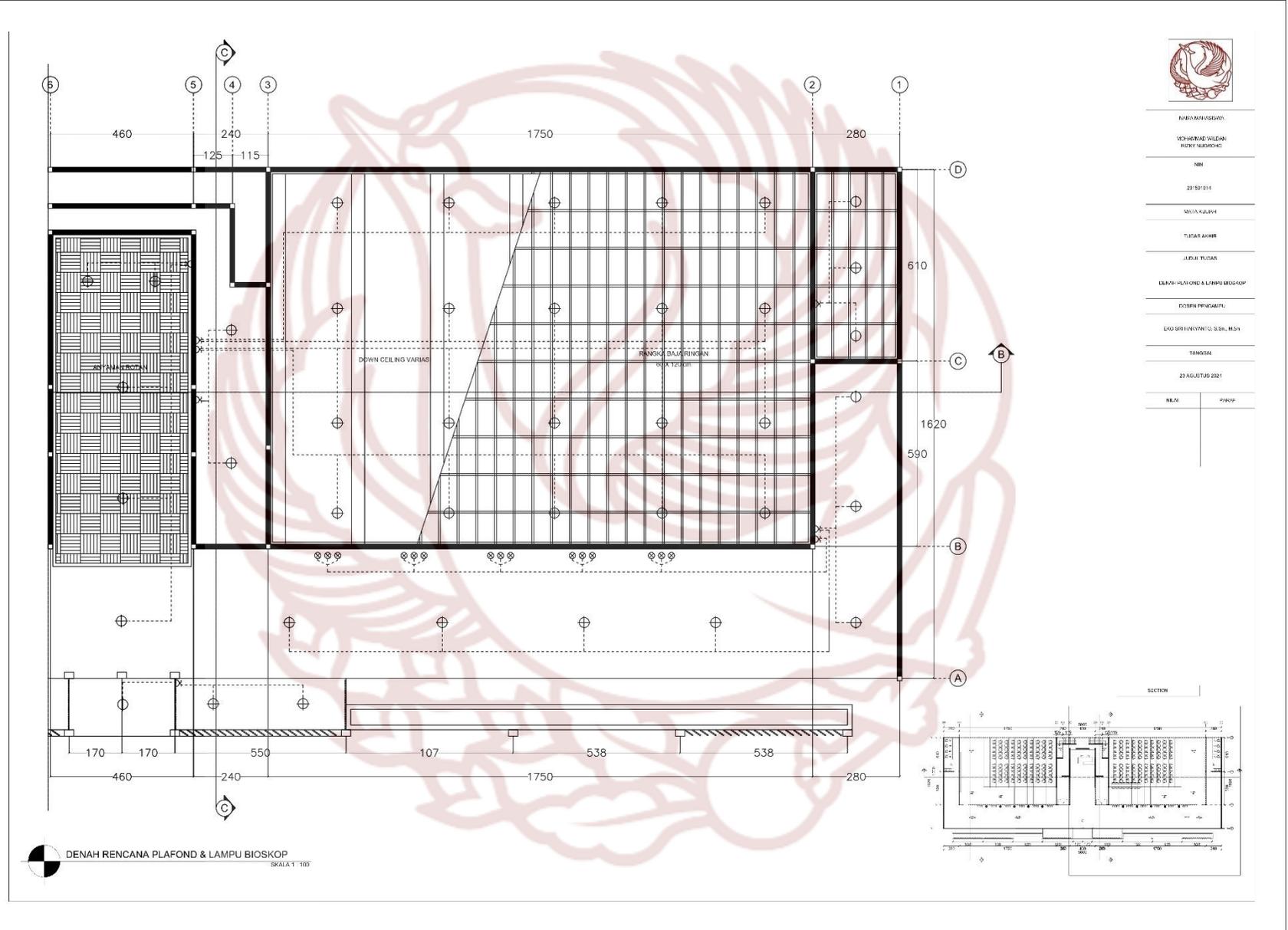



NO. 004/2019/2020
 KEMENTERIAN PERKOTAAN, DAERAH KOTA
 BUNYI
 ZONASI 4
 RUMAH KUNYI
 TINGKAT 1
 JALAN TUNGGAL
 DESA HARAPAN LANTAI BELAKANG
 KEMENTERIAN PERKOTAAN, DAERAH KOTA
 BUNYI
 TINGKAT 1
 ZONASI 4
 RUMAH KUNYI

TITIK
 1. JALAN TUNGGAL
 2. RUMAH KUNYI
 3. BUNYI


DENAH RENCANA LANTAI SELASAR
 1/500 A1' 10"

E. Gambar Rencana *Ceiling* dan *Lighting*





NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA PLAFOND & LAMPU
UMKM LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

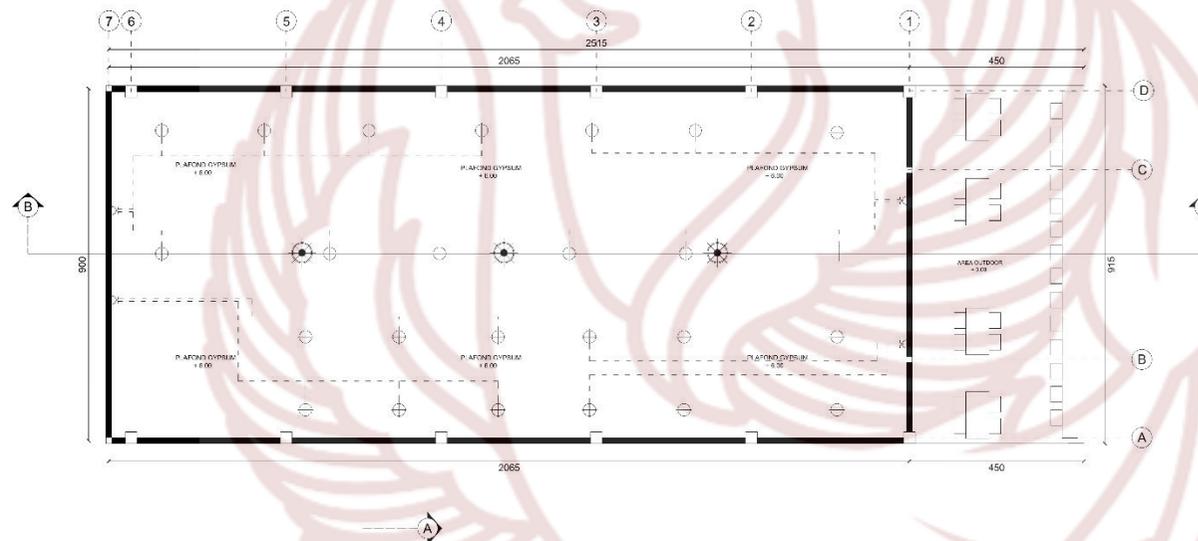
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



LEGENDA	
	LED DOWNLIGHT 12 WATT
	CHANDELLIER

DENAH RENCANA PLAFOND & LAMPU UMKM LT 2
SKALA 1:100



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA PLAFOND & LAMPU
UMKM LANTAI 1

DOSEN PENGAMPU

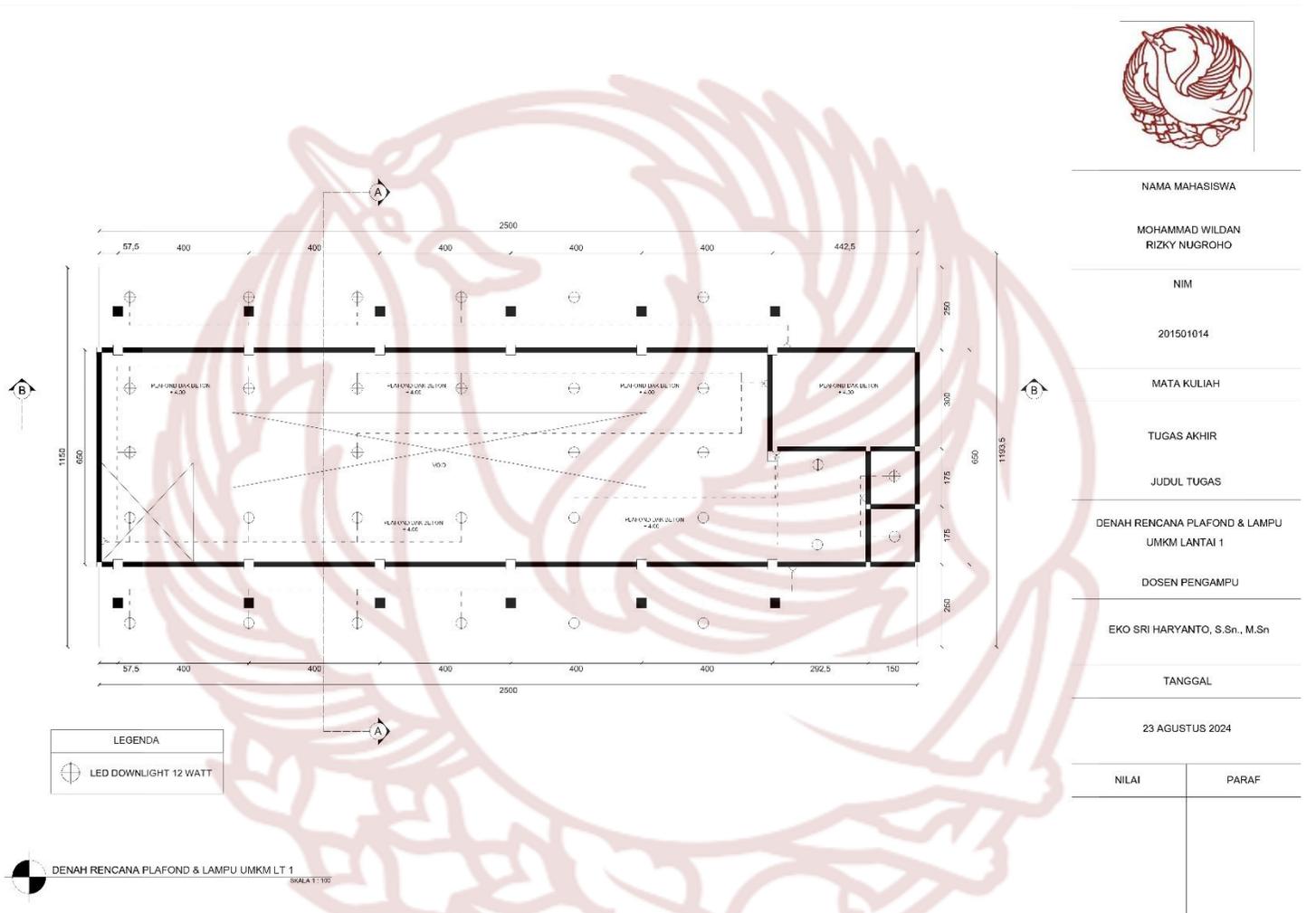
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

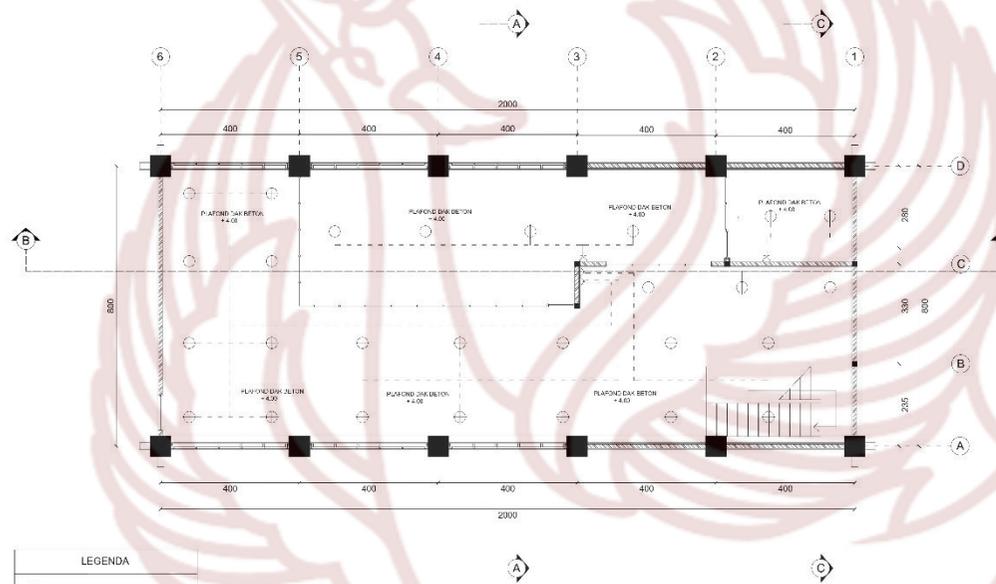
NILAI

PARAF



LEGENDA	
	LED DOWNLIGHT 12 WATT

DENAH RENCANA PLAFOND & LAMPU UMKM LT 1
SKALA 1:100



LEGENDA	
	LED DOWNLIGHT 12 WATT

DENAH RENCANA PLAFOND & LAMPU OFFICE LT 2
04/04/2024



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA PLAFOND LAMPU
OFFICE LANTAI 2

DOSEN PENGAMPU

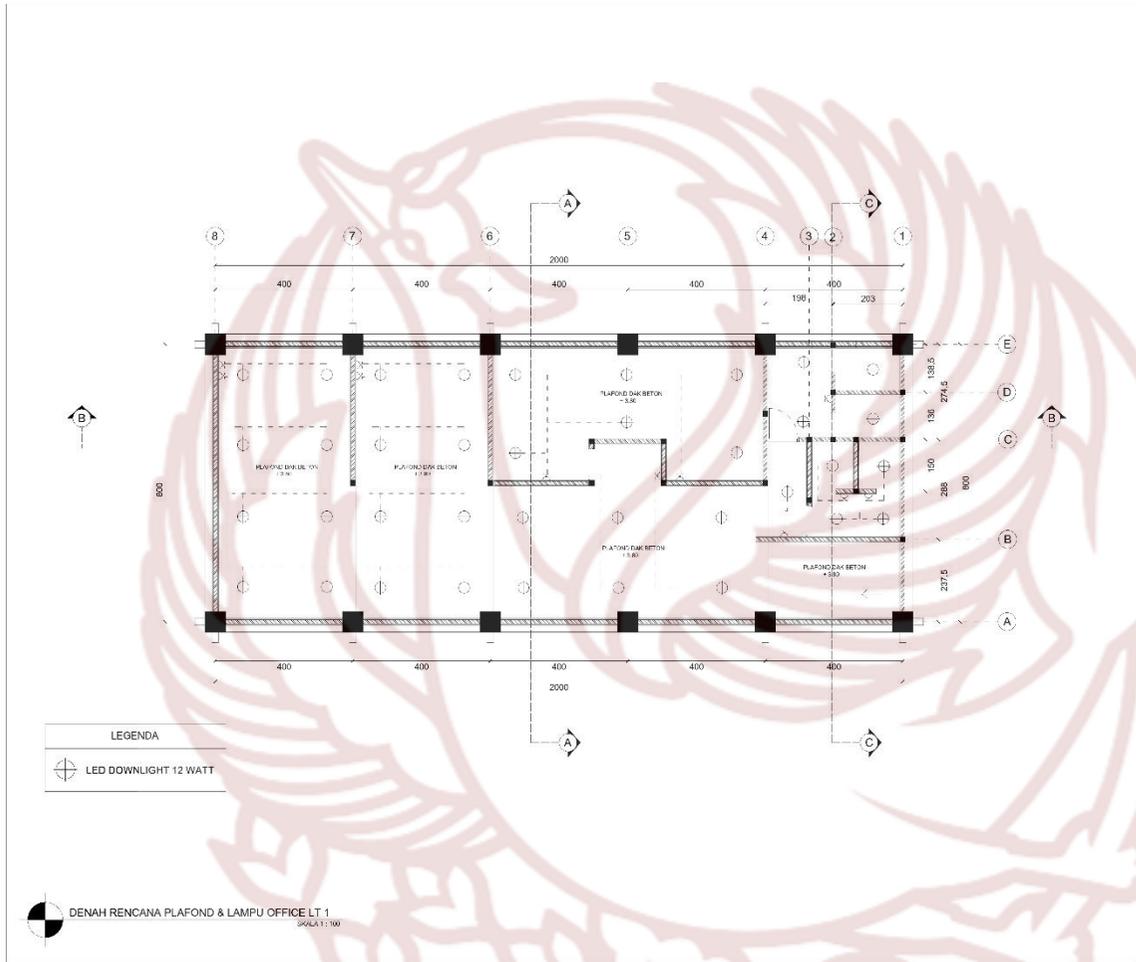
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DENAH RENCANA PLAFOND & LAMPU
OFFICE LANTAI 1

DOSEN PENGAMPU

EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

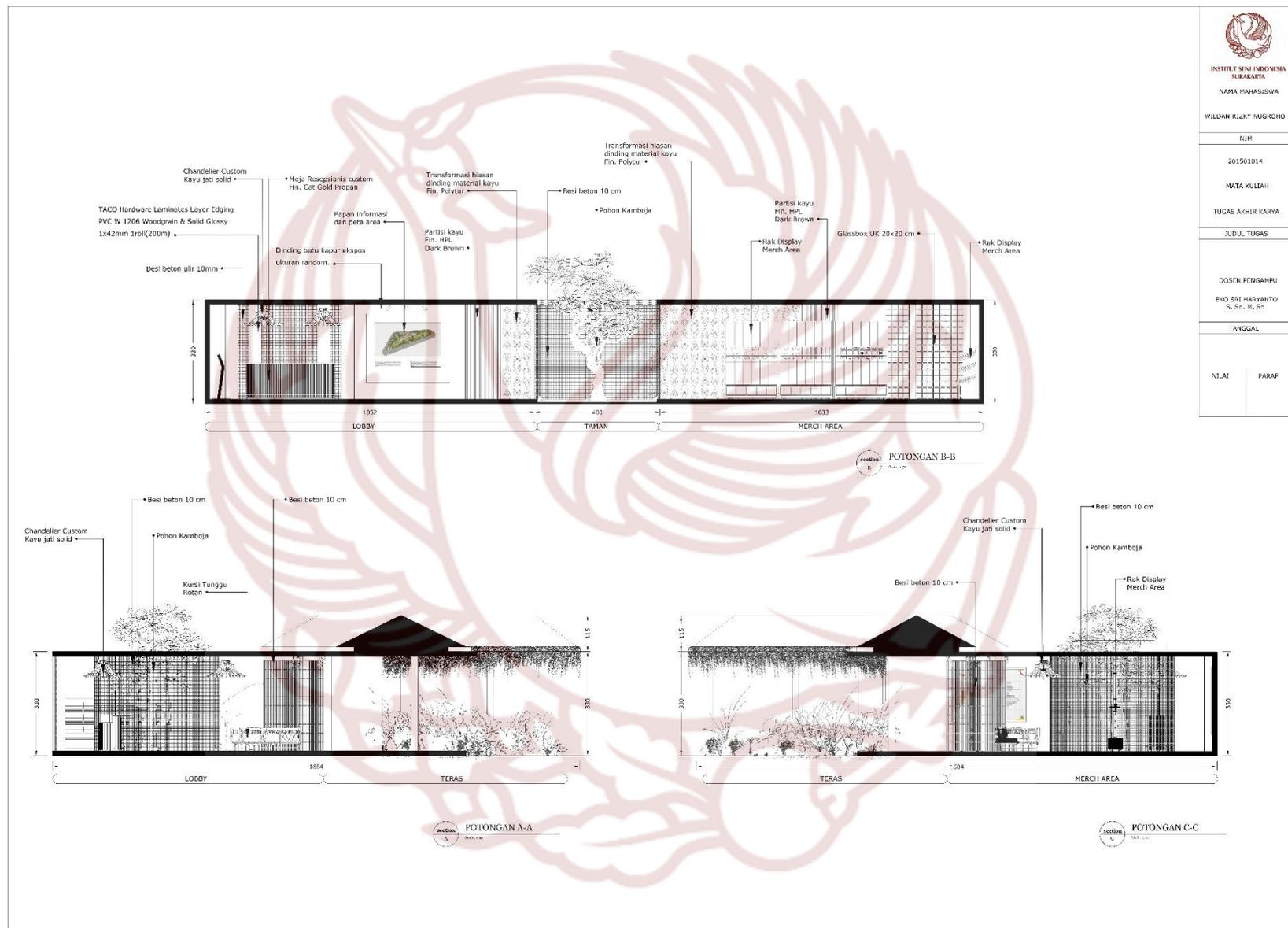
TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF

F. Gambar Potongan



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
NAMA MAHASISWA
WILDAN RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

DOSEN PENGAMPU

EKO SRI HARYANTO
S. Sh. N. Sh

TINGGAL

NILAI

PARAF



INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

NAMA MAHASISWA

WILDAN RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

POTONGAN SELASAK

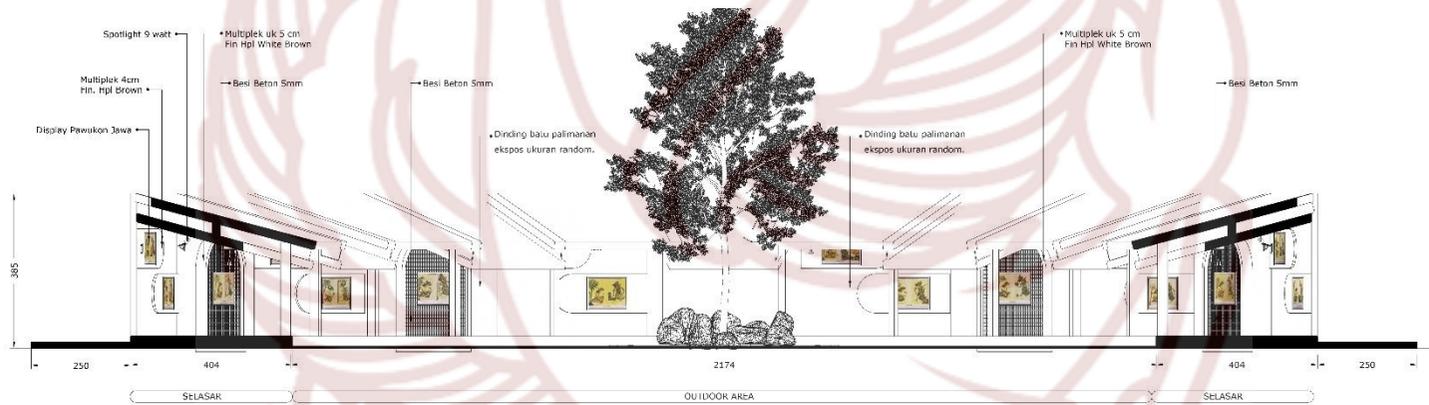
DOSEN PENGAMPU

EKO SRI HARYANTO
S, S.t., M., S.H.

TANGGAL

Nilai

Paraf





INSTITUT SENI INDONESIA
SURABAYA

NAMA MAHASISWA

WILDAN RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

POTONGAN OFFICE

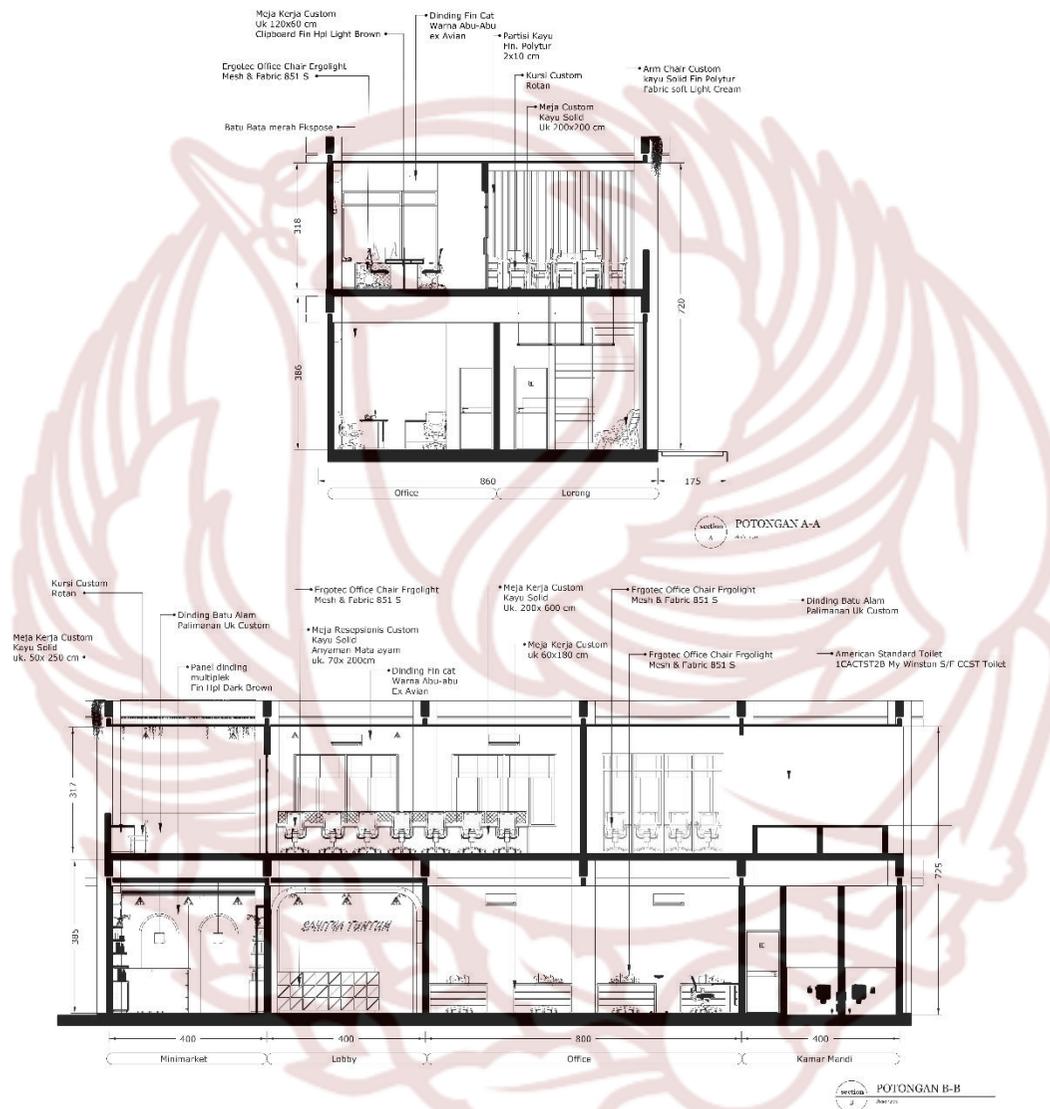
DOSEN PENYAMPU

EKO SRI HARYANTO
S, Si, M, Sn

TANGGAL

NILAI

PARAF





NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

POTONGAN A-A

DOSEN PENGAMPU

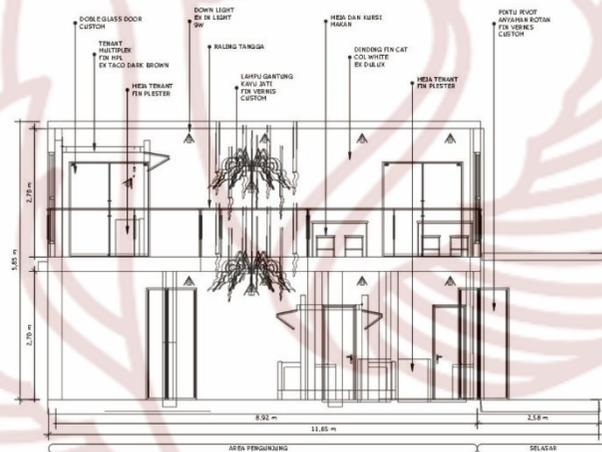
EKO SRI HARYANTO
S. Sn, M.Sn

TANGGAL

30- 10 - 2024

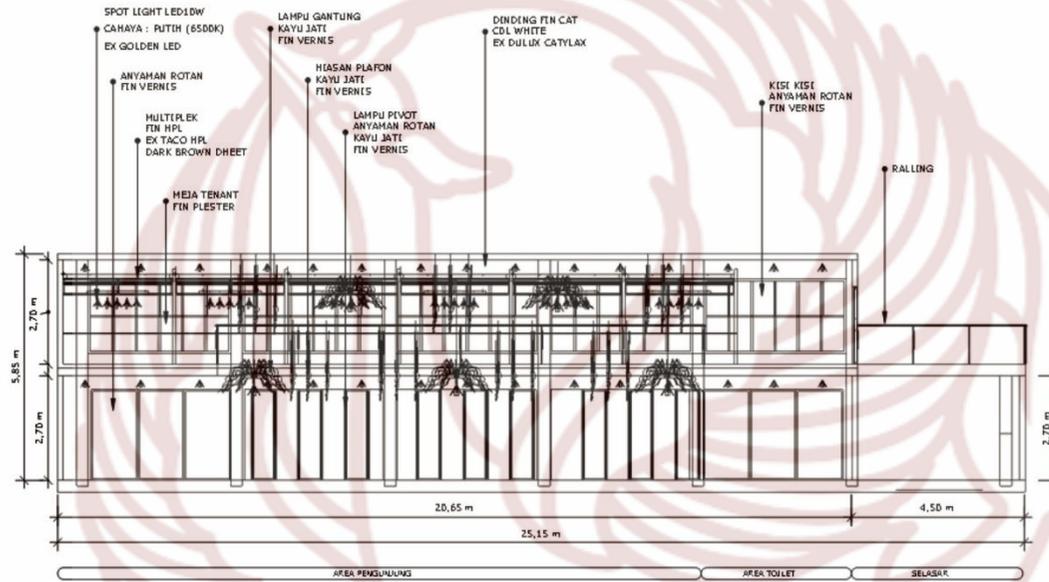
NILAI

PARAF



POTONGAN A-A

Skala 1:50




 POTONGAN B-B
 Skala 1:50

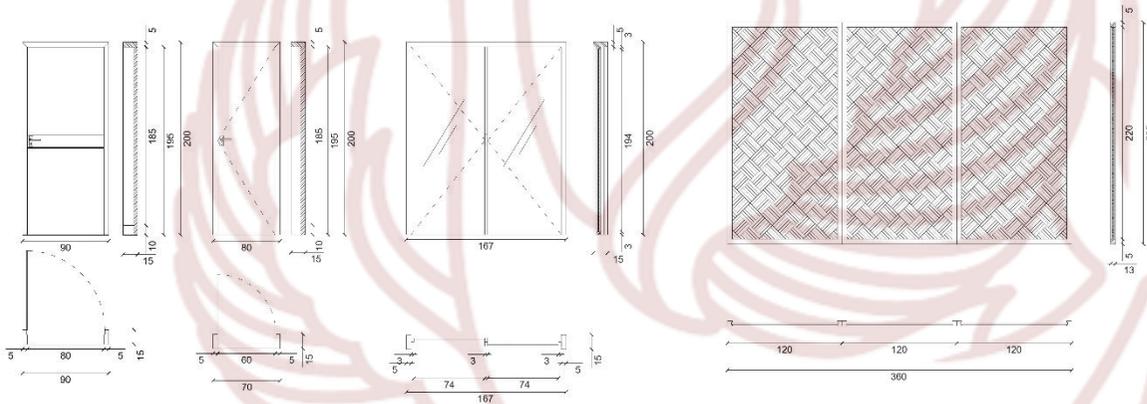


NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
POTONGAN B-B	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO S. Sn, M.Sn	
TANGGAL	
30- 10 - 2024	
NILAI	PARAF

POTONGAN A-A
Skala 1:50

NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR	
JUDUL TUGAS	
POTONGAN A-A	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO S. Sn, M.Sn	
TANGGAL	
30- 10 - 2024	
NILAI	PARAF

G. Detail Konstruksi Kusen Pintu dan Jendela



DETAIL PINTU DAN JENDELA

SKALA: 1 : 20



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DETAIL PINTU DAN JENDELA

DOSEN PENGAMPU

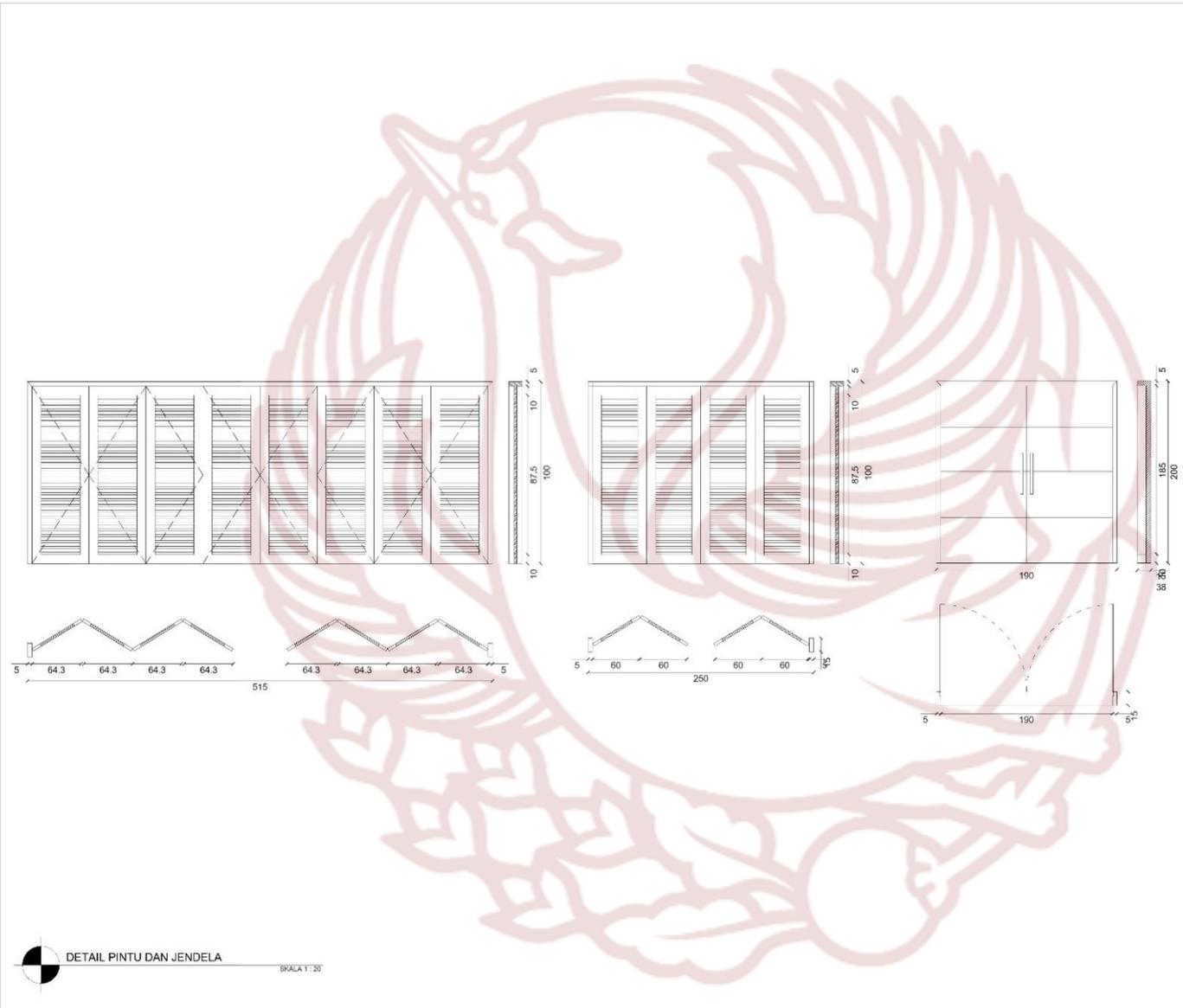
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF



DETAIL PINTU DAN JENDELA
SKALA 1:20



NAMA MAHASISWA

MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS

DETAIL PINTU DAN JENDELA

DOSEN PENGAMPU

EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn

TANGGAL

23 AGUSTUS 2024

NILAI

PARAF

--	--

H. Skema Bahan dan Warna

EKOWISATA PERFILMAN
Color Scheme and Materials

Warna	Keterangan	Efek Yang Ditimbulkan
	Light Grey	efek menenangkan dan dapat memberikan kesan tenang. Warna ini juga dapat memberikan nuansa hangat dan alami, serta membantu menurunkan risiko mata lelah.
	Macaron Cream	Warna krem dapat memberikan efek kehangatan dan nyaman, sehingga cocok untuk ruangan seperti kamar tidur atau ruang keluarga.
	Bone White	Warna krem dapat memberikan efek kehangatan dan nyaman, sehingga cocok untuk ruangan seperti kamar tidur atau ruang keluarga.
	Teracota	Warna terakota merepresentasikan kepercayaan diri, keseimbangan, dan kekuatan.
	Charcoal	Nada lembut warna abu-abu dapat membangkitkan suasana hati yang lebih tenang.
	Dark Green	memiliki dampak yang baik untuk suasana hati dan emosi seseorang. Warna hijau merupakan lambang dari ketenangan, kedamaian, dan kesegaran.
	Dark Brown	coklat dapat memberi efek aman, nyaman, dan relaks, warna ini memberikan suasana rumah yang lebih nyaman dan hangat.
	Black	dapat memberikan kesan yang elegan, klasik, dan kuat



Batu bata merah
Terbuat dari tanah liat yang dibakar hingga berwarna kemerahan. Batu bata merah merupakan salah satu jenis batu bata yang paling umum digunakan untuk membuat dinding.



Traalis
konstruksi besi yang berfungsi sebagai pengaman dan dekorasi pada pintu, jendela, atau tangga.



Roster
alat yang digunakan untuk mengontrol udara yang masuk atau keluar dari suatu ruangan. Roster lubang angin biasanya terdapat pada jendela atau pintu, dan terdiri dari sebuah jaringan atau sekat yang bisa dibuka atau ditutup sesuai kebutuhan.



Kayu solid
kayu alami yang diproses tanpa mengubah struktur kayu aslinya. Kayu solid memiliki struktur yang kuat dan tidak memiliki rongga.



Plester
sebagai bahan bangunan merupakan campuran kapur, gipsum, air, dan pasir yang mengeras setelah kering.



Anyaman buluh
benda yang dibuat dari buluh yang dianyam menjadi bentuk tertentu. Anyaman adalah seni menyalangkan atau menjarangkan bahan-bahan dari tumbuhan menjadi satu rumpun yang kuat.



Karpet
alas lantai yang terbuat dari bahan tekstil, seperti wol, nilon, atau poliester, yang biasanya digunakan untuk menutupi permukaan lantai yang keras

Gambar 4.2 Skema Bahan dan Warna

I. Perspektif Interior



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

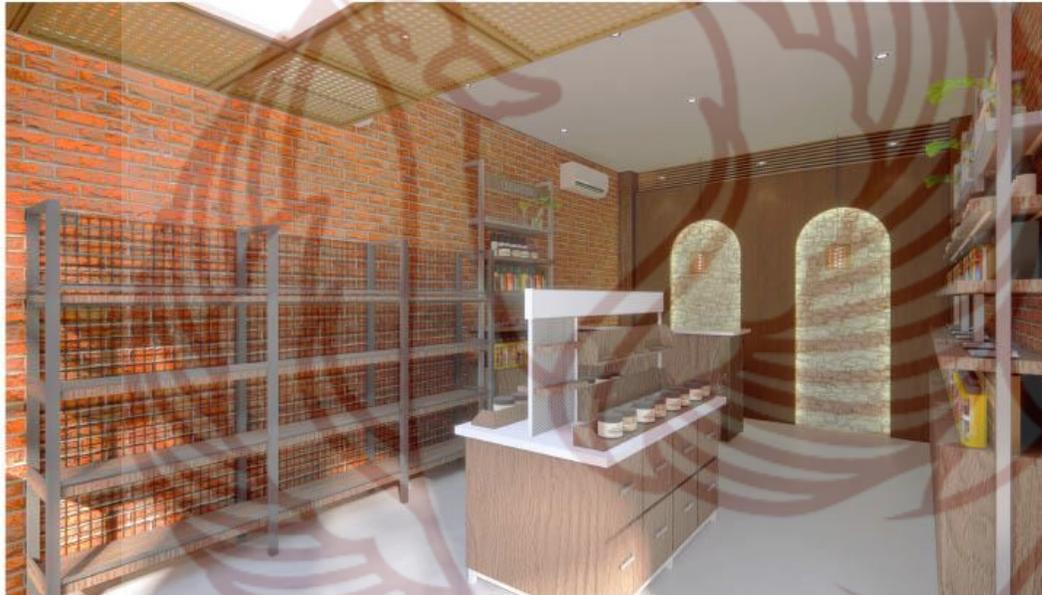
**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF

--	--



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

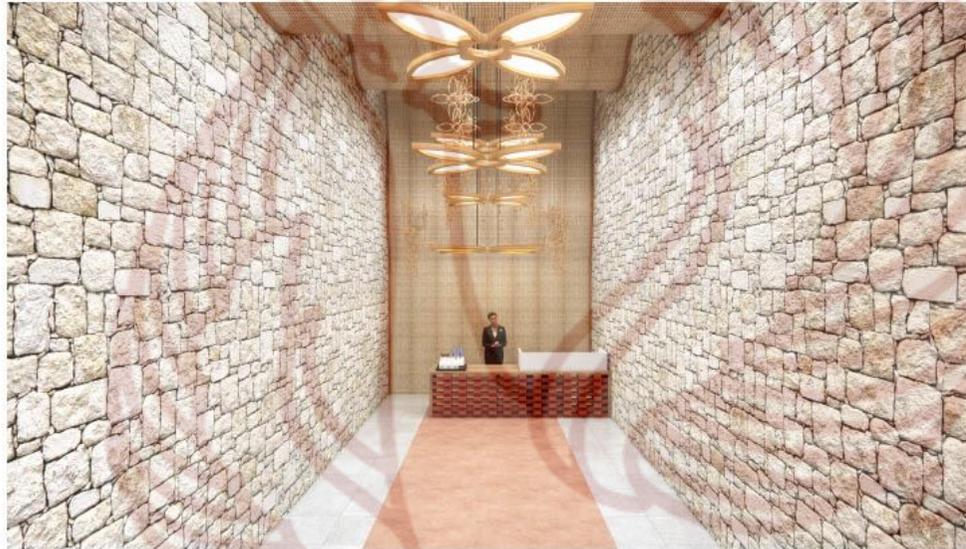
**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARVA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR KARYA	
JUDUL TUGAS	
PERSPEKTIF INTERIOR	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO, S.Sn., M.Sn	
TANGGAL	
2 NOVEMBER 2024	
NILAI	PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARVA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S.Sn., M.Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF



NAMA MAHASISWA	
MOHAMMAD WILDAN RIZKY NUGROHO	
NIM	
201501014	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR KARYA	
JUDUL TUGAS	
PERSPEKTIF INTERIOR	
DOSEN PENGAMPU	
EKO SRI HARYANTO, S.Sn, M. Sn	
TANGGAL	
2 NOVEMBER 2024	
NILAI	PARAF



NAMA MAHASISWA

**MOHAMMAD WILDAN
RIZKY NUGROHO**

NIM

201501014

MATA KULIAH

TUGAS AKHIR KARYA

JUDUL TUGAS

PERSPEKTIF INTERIOR

DOSEN PENGAMPU

**EKO SRI HARYANTO,
S. Sn., M. Sn**

TANGGAL

2 NOVEMBER 2024

NILAI

PARAF

--	--

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan interior ekowisata perfilman di Desa Karangpandan dengan gaya rustic dan tema *Javanese Cultural Legend* bertujuan untuk menciptakan ruang yang menarik, fungsional, aman, dan nyaman. Dalam mencapai tujuan tersebut, desain interior harus mengutamakan elemen-elemen yang mendukung fungsionalitas ruang ekowisata, seperti pengaturan ruang edukasi, ruang hiburan, dan fasilitas pendukung lainnya yang dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Konsep desain *rustic*, yang menonjolkan bahan-bahan alami seperti kayu, batu, dan logam, memberikan kesan alami yang mendalam dan berkesinambungan dengan alam sekitar, serta menciptakan suasana yang tenang dan nyaman untuk relaksasi.

Selain itu, aspek fungsional, keamanan dan kenyamanan sangat diperhatikan dalam perancangan interior. Penggunaan material yang tahan lama, aman, serta penerapan sistem ventilasi yang baik dan pencahayaan yang cukup menjadi bagian penting dalam mendesain ruang ekowisata yang nyaman dan aman. Pengaturan tata letak furnitur dengan pendekatan ergonomi memastikan bahwa setiap elemen dalam ruang dapat digunakan dengan optimal tanpa mengurangi kenyamanan pengunjung. Dengan mengutamakan kenyamanan dan keamanan, perancangan interior ekowisata ini akan mendukung pengalaman pengunjung yang lebih menyenangkan dan aman selama mereka menikmati fasilitas yang ada.

Perancangan ini memiliki kelebihan yang ditonjolkan yaitu penerapan perpaduan gaya *rustic* dengan tema *Javanese Cultural Legend* menjadi tantangan yang menarik, karena kedua elemen ini harus saling melengkapi dan tidak saling bertabrakan. Tema budaya Jawa yang kaya dengan simbol dan motif tradisional dapat dipadukan dengan desain rustic yang lebih sederhana namun tetap elegan. Perpaduan gaya desain *rustic* dengan perpaduan tema budaya lokal ini tentu menjadi keunggulan dalam perancangan ini. Ditinjau dari nilai artistiknya

perancangan ini menghadirkan keindahan pedesaan dengan unsur alaminya yang identik serta tetap mempertahankan kebudayaan daerah yang menjadi ikon pada ekowisata perfilman ini. Penggunaan aksesoris dan dekorasi yang terinspirasi dari budaya Jawa, dan elemen arsitektur tradisional, dapat memberikan nilai tambah yang mendalam pada ekowisata, menciptakan suasana yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendidik dan memberi pengunjung wawasan tentang warisan budaya lokal.

Dalam perancangan ini, aspek tema dan gaya sangat diperhatikan dengan tujuan menciptakan keseimbangan antara nilai estetika *rustic* dan kekayaan budaya Jawa. Dengan mengintegrasikan unsur tradisional dan alam, desain interior dapat menciptakan harmoni antara keindahan alam dan budaya yang kuat, sehingga pengunjung merasa lebih terhubung dengan lingkungan sekitar dan sejarah yang ada. Secara keseluruhan, perancangan interior ekowisata di Desa Karangpandan dengan pendekatan ini memberikan solusi desain yang tidak hanya fungsional dan aman, tetapi juga mengedepankan nilai estetika dan budaya yang relevan, menjadikannya sebagai tempat yang menarik untuk dikunjungi serta memberikan pengalaman yang berkesan bagi setiap pengunjung.

5.2 Saran

- a. Hasil perancangan interior ekowisata ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberi solusi pada berbagai permasalahan yang ada pada pengembangan ekowisata di desa Karang.
- b. Hasil perancangan desain interior ekowisata perfilman di desa Karang ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan baru dalam mendesain sebuah ekowisata.
- c. Hasil perancangan ini dapat menjadi acuan bahwa setiap ruang dalam ekowisata dirancang dengan memperhatikan kebutuhan fungsional pengunjung. Pengaturan ruang yang fleksibel dan ergonomis sangat penting agar pengunjung merasa nyaman dan mudah beraktivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdoellah, O. S., Sunardi, Widianingsih, I., Cahyandito, M. F., Wiyanti, D. T., & Nurseto, H. E. (2019). Pengembangan Ekowisata Berbasis Masyarakat Di Desa Tarumajaya, Hulu Sungai Citarum: Potensi Dan Development of a Community Based Ecotourism in TaRumajaya Village, Upstream Citarum River: Potentials and Obstacles. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 236–247.
- ANTARA Jateng, 2018. Potensial, Bekraf Komitmen Kembangkan Ekonomi Kreatif di Solo. [Online] Available at: <https://jateng.antaranews.com/berita/197965/potensial-bekraf-komitmenkembangkan-ekonomi-kreatif-di-solo> [Diakses 15 Agustus 2020].
- Azizah, J., 2019. Bandung Creative Hub, Wadah Para Penggiat Seni dan Industri Kreatif. [Online] Available at: <https://sorpresacine.home.blog/2019/01/10/bandung-creative-hub-wadah-parapenggiat-seni-dan-industri-kreatif/> [Diakses 10 September 2020].
- Bartholomew, M. (2015). *The Rustic Home: A Stylish Guide to Creating a Rustic-Inspired Interior*. New York: Rizzoli.
- British Council, 2015. Creative HubKit. [Online] Available at: http://creativehubs.net/uploads/Creative_HubKit.pdf [Diakses 9 September

2020].

Bausastra, M. (2013). *Pawukon: Sistem Kalender Jawa dan Ajarannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Carr, S., 1992. *Public Space*. New York: Cambridge University Press.

Ching, Francis D. K., 1996, tanggal 30 September 2016.

Dinas Pariwisata Kota Surakarta, 2019. Ruang Kreatif. [Online] Available at: <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/destination-category/ruang-kreatif/> [Diakses 20 Agustus 2020].

Dinas Pariwisata Kota Surakarta, 2019. Ekonomi Kreatif. [Online] Available at: <https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/ekonomi-kreatif/> [Diakses 20 Agustus 2020].

Diana, M. (2015). *Pengertian dan Konsep Dasar Toko*. Jakarta: Penerbit Sejahtera.

Francis D. K. Ching, 1996, tanggal 30 September 2016.

Gunawan, R. (2014). *Desain Interior Toko dan Sistem Pencahayaan*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo Persada.

Gunawan, R. (2015). *Pencahayaan dalam Desain Interior: Studi Kasus pada Hotel dan Restaurant*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo Persada.

Gunawan, R. (2015). *Sistem Pelayanan Minimarket: Teknik dan Strategi Efektif*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo.

- Gunawan, R. (2019). *Sistem Pelayanan Office: Efisiensi dan Pengelolaan Layanan Kantor*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo.
- Gunawan, R. (2020). *Sistem Pelayanan di Bioskop: Meningkatkan Pengalaman Menonton*. Jakarta: Penerbit RajaGrafindo.
- Harris, E. (2012). *Rustic Living: How to Bring Nature Inside*. London: HarperCollins Publishers.
- Henderson, J. C., & McNamara, J. M. (2000). *Hotel Front Office Management: A Guide to the Hospitality Industry*. New York: Wiley.
- Jamalina, I. A., & Wardani, D. T. K. (2017). Strategi Pengembangan Ekowisata Melalui Konsep Community Based Tourism (Cbt) Dan Manfaat Sosial Dan Ekonomi Bagi Masyarakat Di Desa Wisata Nglanggeran, Patuk, Gunung Kidul. *Jurnal Ekonomi & Studi Pembangunan*, 18(1), 71–85.
- Krier, Rob., 2001. *Komposisi Arsitektur*, Jakarta: Erlangga.
- Kusumastuti, E., Nita, C.I.R., & Sinaga, S.S. 2013. *Filsafat Ilmu dalam Perspektif Estetika*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kusnadi, T. (2014). *Sistem Pelayanan Toko: Teknik dan Strategi Efektif*. Surabaya: Pustaka Grafika.
- Kusnadi, T. (2016). *Manajemen Desain Arsitektur: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Leach, W. R. (1984). Transformations in a Culture of Consumption: Women and Department Stores, 1890-1925. *The Journal of American History*, 71, 319-342.

- Mardianto, H. (2016). *Prosedur Operasional Toko: Panduan untuk Manajer Retail*. Jakarta: Penerbit Elex Media.
- Mardianto, H. (2017). *Manajemen Hotel dan Sistem Pelayanan Pelanggan*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mardianto, H. (2018). *Klasifikasi Office Berdasarkan Jenis dan Fungsinya*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Mardianto, H. (2019). *Klasifikasi Bioskop Berdasarkan Tipe dan Fungsinya*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Mulyadi, S. (2009). *Makna dan Fungsi Pawukon dalam Kehidupan Masyarakat Jawa*. Surakarta: Pustaka Cipta.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*, Jakarta: Erlangga.
- Nugroho, Iwan, et al. *Pengembangan Desa Melalui Ekowisata*. Era Edicitra Intermedia. 2015. Solo.
- Pamuji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Desain Dan Arsitektur*, (Jakarta: Penerbit Djambatan, 1999).
- Prakoso, H. (2016). *Manajemen dan Perancangan Office untuk Efisiensi Kerja*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Prakoso, H. (2017). *Desain Interior Bioskop: Aspek Teknologi dan Kenyamanan Pengunjung*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Priono, Y. (2018). *Klasifikasi Ruang dalam Arsitektur: Selasar dan Fungsinya*.

Jakarta: Penerbit Erlangga.

Priono, Y., & Belakang, L. (2012). *Pengembangan Kawasan Ekowisata. Jurnal Perspektif Arsitektur*, 7(1), 51–67.

Priono, Y., & Belakang, L. (2012). *Pengembangan Kawasan Ekowisata. Jurnal Perspektif Arsitektur*, 7(1), 51–67.

Priono, Y. (2017). *Standarisasi Operasional Toko: Implementasi di Industri Ritel*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Priono, Y. (2019). *Prosedur Pengelolaan Ruang Selasar di Gedung Komersial*. Surabaya: Penerbit Pustaka Grafika.

Purnama, W. (2016). *Pengelolaan Hotel: Konsep, Klasifikasi, dan Sistem Operasional*. Jakarta: Gramedia.

Riyanto, A. (2015). *Desain Interior Hotel: Konsep dan Implementasi*. Surabaya: Penerbit Pustaka Grafika.

Riyanto, A. (2017). *Sistem Penghawaan di Kantor: Menjaga Kenyamanan dan Kesehatan Kerja*. Jakarta: Penerbit Elex Media.

Riyanto, A. (2017). *Standarisasi Operasional Toko: Implementasi di Industri Ritel*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Riyanto, A. (2018). *Sistem Penghawaan di Bioskop: Menciptakan Kenyamanan Pengunjung*. Jakarta: Penerbit Elex Media.

Riyanto, A. (2019). *Sistem Penghawaan di Bioskop: Menciptakan Kenyamanan Pengunjung*. Jakarta: Penerbit Elex Media.

Rohman, N., 2019. *Pengertian Industri Kreatif Menurut Para Ahli dan Contohnya*. [Online] Available at: <https://akuntanonline.com/pengertian-industri>

