

PENDEKATAN *ERGONOMIC DESIGN* PADA GEDUNG AUDREY AND CO DI SURABAYA

Paul Reynald Wiyanto^{1*}, Mariana Wibowo²

^{1,2} Program Studi Desain Interior Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif Universitas Kristen Petra

e-mail: reynaldwijaya3000@gmail.com^{1*}, mariana_wibowo@petra.ac.id²

Penulis Korespondensi: Paul Reynald Wiyanto

Received : 7, June 2024

Accepted : 12, November 2024

Published : 15, January 2025

Abstract

Ergonomics is a principle used in designing a space. In its application, ergonomics uses anthropometry as a standard measurement reference so that consumers feel comfortable when using furniture such as tables and chairs. A boutique is a place to sell clothes and other women's accessories such as bags, wallets, necklaces and shoes. The activity in the boutique is choosing and buying clothes, but please note that the boutique requires a fitting room and waiting room. The design in a room becomes uncomfortable if you do not apply design principles to it, especially the size of the cupboard, the size of the sofa and the size of the table, therefore the principles of ergonomics are the main priority in room design. This research aims to find out how the application of ergonomic principles can meet client needs as a whole. The method used has several stages, namely understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, storytelling, pilot, and business model. The following stages are the process of designing a design that will be used in designing a boutique.

Keywords: *Ergonomic Design, Interior, Audrey And Co, Surabaya.*

Abstrak

Ergonomi merupakan sebuah prinsip yang digunakan dalam perancangan sebuah ruang. Ergonomi dalam penerapannya menggunakan Antropometri sebagai acuan pengukuran yang standar sehingga konsumen merasa nyaman saat menggunakan perabot seperti meja dan kursi. Butik merupakan tempat untuk menjual baju dan aksesoris wanita lainnya seperti tas, dompet, kalung, dan juga sepatu. Aktifitas dalam butik adalah memilih dan membeli baju, namun perlu diketahui bahwa butik membutuhkan ruang fitting dan ruang tunggu. Desain dalam ruangan menjadi tidak nyaman apabila tidak menerapkan prinsip desain didalamnya terutama pada ukuran lemari, ukuran sofa, dan ukuran meja, oleh karena itu prinsip ergonomi menjadi prioritas utama dalam desain ruang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan prinsip ergonomi dapat memenuhi kebutuhan klien secara menyeluruh. Metode yang digunakan ada beberapa tahap yaitu understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, storytelling, pilot, dan business model. Tahapan berikut menjadi proses perancangan sebuah desain yang akan digunakan dalam perancangan sebuah butik.

Kata Kunci: *Desain Ergonomi, Interior, Audrey And Co, Surabaya.*

1. PENDAHULUAN

Kota Surabaya adalah ibu kota provinsi Jawa Timur yang menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian dari Provinsi Jawa Timur. Kota Surabaya merupakan kota terbesar ke-2 setelah Kota Jakarta. Kota Surabaya memiliki banyak julukan selain Kota Pahlawan yaitu Kota Metropolitan, Kota Surabaya mendapat julukan Kota Metropolitan karena jumlah penduduk yang padat dan memiliki pertumbuhan ekonomi yang pesat. Mayoritas kantor di Kota Surabaya menerapkan sistem bekerja WFO atau work from office, namun tidak sedikit juga kantor yang menerapkan sistem bekerja hybrid yaitu menggabungkan 2 sistem bekerja agar lebih efektif dan tidak membuang banyak waktu di perjalanan. Sistem bekerja di Indonesia mewajibkan karyawan untuk bekerja selama 7 – 8 jam sehari, hal ini membuat karyawan menghabiskan banyak waktunya untuk duduk didepan komputer. Kinerja yaitu suatu hasil yang diciptakan oleh perilaku individu dimana memberikan hasil yang luar biasa/ cemerlang (Mokoolang et al.

2022). Kinerja menjadi patokan apakah karyawan berhasil menunjukkan hasil kerja keras dalam jangka waktu yang sudah ditentukan oleh perusahaan, perkembangan teknologi yang pesat memacu karyawan untuk memberikan hasil kerja yang lebih cepat dan lebih baik. Kinerja karyawan perkantoran sangat bergantung pada fasilitas kantor, fasilitas akan perabot, lingkungan kerja dan peralatan kerja menjadi faktor utama dalam meningkatkan kinerja karyawan (Mokoolang et al. 2022). Kenyamanan perabot yang digunakan saat bekerja menggunakan prinsip ergonomi dalam merancanginya. Ergonomi berasal dari bahasa Yunani yang terbagi menjadi 2 kata yaitu “ergon” dan “nomos”, “ergon” memiliki arti bekerja sedangkan “nomos” memiliki arti peraturan/hukum. Aktivitas bekerja yang tidak dilakukan secara ergonomis akan mengakibatkan ketidaknyamanan, kecelakaan, penyakit akibat lamanya bekerja, dan penurunan efisiensi kerja. Ergonomi tidak hanya terimplementasi pada dunia perkantoran, namun seluruh aspek kehidupan kita akan menggunakan prinsip ergonomi. Menurut Safenla (2017), ergonomi

dibagi menjadi 5 macam studi :

1. Ergonomi fisik: ergonomi yang berhubungan dengan gerakan dan fisik, contohnya adalah antropometri dan biomekanik.
2. Ergonomi kognitif: ergonomi yang berhubungan dengan kenyamanan dalam bekerja, misalnya beban dalam bekerja, stress dalam bekerja dan pengambilan keputusan dalam bekerja.
3. Ergonomi lingkungan: ergonomi yang berhubungan dengan kenyamanan sebuah lingkungan, misalnya besaran sebuah ruang serta analisa penghawaan dan pencahayaan yang digunakan dalam sebuah ruang.
4. Ergonomi organisasi : ergonomi yang berhubungan dalam sebuah organisasi, misalnya komunikasi dan struktur organisasi.
5. Psikologi terapan: studi psikologi dalam menganalisa kebiasaan konsumen seperti berdiri, duduk, bermain ponsel, serta kebutuhan untuk dapat bergerak bebas.

Didalam ergonomi juga terdapat ilmu anatomi. Anatomi berasal dari bahasa Yunani “anatomia” yang berarti ilmu yang mempelajari hubungan antar bagian tubuh manusia (Moha 2021). Dalam bekerja kita perlu memperhatikan

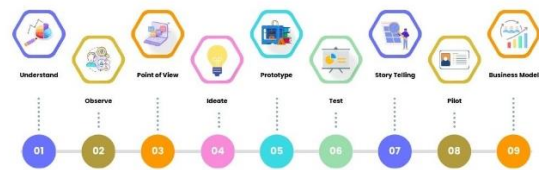
kesejahteraan psikologis individu, tinggi dan rendahnya stres dipengaruhi oleh kondisi psikologi yang dicapai oleh tiap individu (Aulia & Panjaitan, 2019). Kesejahteraan psikologis yang terpenuhi akan meningkatkan kinerja karyawan untuk mencapai hasil maksimal. Kondisi psikologis seseorang akan berpengaruh terhadap stres yang akan dialami oleh orang tersebut, lalu stres tersebut akan mempengaruhi kinerja seorang karyawan dalam perusahaan. Tingkat stres kerja yang tinggi membuat kinerja karyawan menurun, dan begitu juga sebaliknya (Todaga & Wijono, 2022). Teori tempat ke-3 juga menjadi faktor pendukung pada desain penulis, penelitian tersebut menyebutkan bahwa manusia memiliki tempat ke-3 untuk bersantai dan mengeksplor hobi dan keinginannya (Barkah, 2021). Tempat ke-3 bisa menjadi kafe, butik, tempat berolahraga, dan tempat lainnya. Hal ini dikarenakan manusia akan bosan dengan rutinitas yang dialami sehari-hari di rumah dan kantor. Butik adalah tempat yang menjual barang-barang mewah seperti baju dan tas dan desainnya pasti mengikuti trend jaman sekarang (Mayangsari, 2017). Perbedaan butik yang satu dengan yang lain adalah branding yang digunakan, pada butik

Audrey And Co, fasilitas yang disediakan adalah butik untuk baju, tas, dompet, sepatu, dan gaun untuk menikah. Perancangan butik harus menerapkan prinsip ergonomi sebagai standar dimensi agar pengunjung merasa nyaman, kenyamanan pengunjung merupakan poin keberhasilan perancangan butik (Laili, 2016). Kafe merupakan tempat yang menjual makanan, kopi dan berbagai macam snack lainnya, serta menyediakan fasilitas agar pengunjung nyaman untuk berlama-lama seperti wifi. Michael & Rahman (2022) menyatakan bahwa kafe menjadi tempat yang nyaman bagi anak muda untuk nongkrong, *refreshing*, dan tempat bersosialisasi dengan orang baru. Aktivitas dalam kafe berubah seiring perkembangan zaman, masyarakat tidak hanya makan dan minum, namun juga bekerja secara *online* di kafe. Kebutuhan akan ergonomi juga dirasakan di kafe dimana banyak pengunjung berlama-lama di kafe untuk bekerja sehingga kenyamanan dari segi perabot menjadi hal yang penting dalam perancangan desain. (Andrian et al, 2023).

2. METODOLOGI

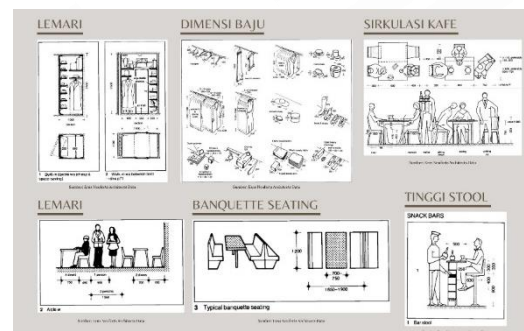
Perancangan desain membutuhkan metode desain untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada tiap tahapnya.

Penulis menerapkan beberapa tahapan desain yaitu *understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, story telling, pilot, dan business model*. Tahapan tersebut menghasilkan analisa yang mendalam mengenai permasalahan dan kebutuhan hingga penerapan konsep desain.

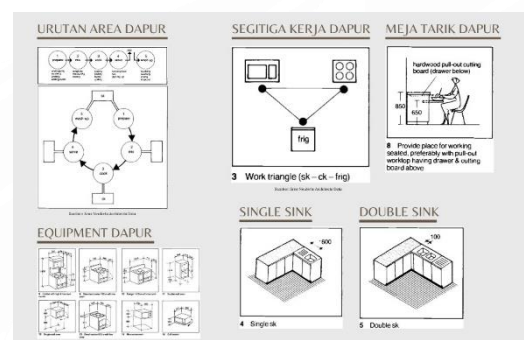


Gambar 1: Bagan Metode Desain (Sumber: Data Penulis, 2024)

2.1. Understand



Gambar 2: Metode *Understand* (Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 3: Metode *Understand* (Sumber: Data Penulis, 2024)

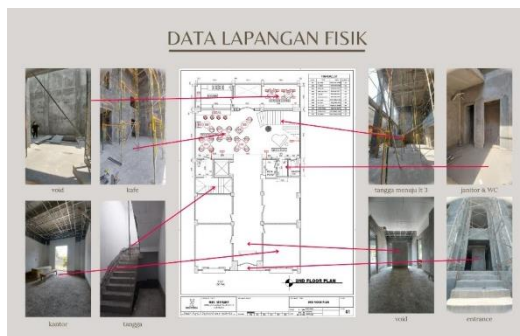
Membuat literatur mengenai dasar dan referensi yang akan mendukung

konsep perancangan desain. Literatur didapatkan melalui jurnal ilmiah yang sudah tersebar di internet. Data literatur tersebut akan menjadi acuan dalam perncangan fasilitas butik, kantor, dan kafe.

2.2. Observe



Gambar 4: Metode *Observe*, Data Lapangan Non-fisik
 (Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 5: Metode *Observe*, Data Lapangan Fisik
 (Sumber: Data Penulis, 2024)

Melakukan observasi terhadap permasalahan dan potensi yang ada dalam *site*. Observasi dilakukan untuk mendapatkan analisa yang mendalam. Data observasi dibagi menjadi 2 yaitu data lapangan fisik dan non-fisik. Data lapangan fisik berisi data luasan tanah, luas bangunan, alamat, nama klien, dan

ruang apa saja yang ada dalam gedung tersebut. Data non-fisik berisi keinginan klien terhadap desain yang akan dirancang, klien menginginkan gaya desain *Classic* sebagai style desain perancangan penulis. Data lapangan non-fisik bisa berupa brand yang digunakan oleh klien yaitu Audrey And Co sebagai branding dalam desain perancangan butik.

2.3. Point of View

KARAKTERISTIK RUANG LT 2

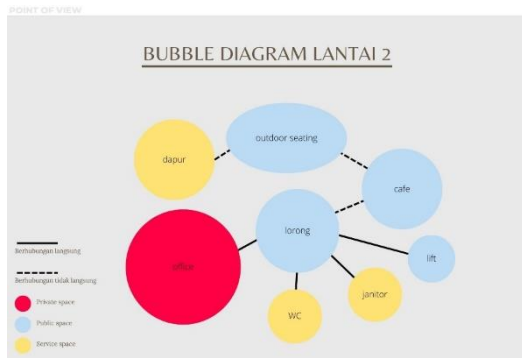
Ruang	Prinsip		Program		Edukasi		Sudut		Estimasi		Estimasi	
	Area	Volume	Area	Volume	Area	Volume	Area	Volume	Area	Volume	Area	Volume
Kafe	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000
Lobby	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000
Reception	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000
Waiting room	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000
Meeting room	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000
Executive office	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000
Office	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000

Gambar 6: Metode *Observe*, Karakteristik Ruang
 (Sumber: Data Penulis, 2024)

BESARAN RUANG LT 2

Ruang	Program	Luas	Volume	Luas	Volume	Luas	Volume	Luas	Volume	Luas	Volume	Luas	Volume
Kafe	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	
Lobby	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	
Reception	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	
Waiting room	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	
Meeting room	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	
Executive office	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	
Office	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	1000	

Gambar 7: Metode *Observe*, Besaran Ruang
 (Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 8: Metode *Point of View, Bubble Diagram*
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis menganalisa karakteristik ruang yang berisi kebutuhan akan pencahayaan, penghawaan, keamanan, kebutuhan saklar dan stop kontak, dan kebutuhan akan wifi dan telepon. Tahap berikutnya adalah membuat besaran ruang. Besaran ruang digunakan untuk mengukur berapa luasan yang cukup untuk kebutuhan pengguna, aktivitas pengguna, kapasitas dalam ruang dan berapa banyak jumlah perabot dalam ruang tersebut. Tahap berikutnya adalah membuat *bubble diagram* untuk mengelompokkan ruang berdasarkan kedekatan ruang dan kebutuhan antar ruang. Tahap berikutnya adalah membuat *zoning* untuk menzonasikan area privat, semiprivat, dan area publik. Tahap berikutnya adalah membuat *grouping* yaitu memasukan nama ruang kedalam zona yang sudah dibagi dalam zoning. Lalu tahap terakhir adalah membuat *framework* dan *problem statement*

sebagai inti permasalahan dalam analisa *point of view*.

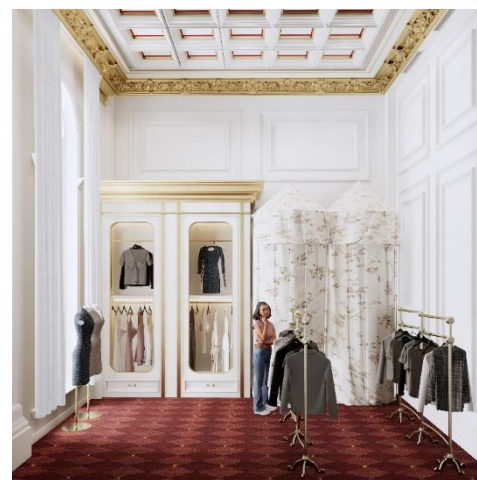
2.4. Ideate



Gambar 9: Metode *Ideate, Moodboard*
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis membuat konsep ide dan solusi yang bisa menjawab permasalahan pada tahap sebelumnya dan bagaimana penerapannya pada interior. Tahap berikutnya Penulis membuat *moodboard* sebagai gambaran besar konsep yang diaplikasikan pada interior. Penulis membuat sketsa desain untuk mengeluarkan ide – ide yang terpikirkan selama proses perancangan desain gedung Audrey And Co.

2.5. Prototype



Gambar 10: Metode *Prototype*, Perspektif Ruang Butik Baju (Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis membuat desain menggunakan aplikasi Sketchup untuk menghasilkan model 3D. Penulis membuat gambar kerja untuk layout, pola lantai, rencana plafon, mekanikal elektrik, potongan ruang, gambar detail untuk perabot dan elemen interior. Hasil dari tahap *prototype* akan dipresentasikan kepada klien untuk mendapatkan kritik dan masukan.

2.6. Test

Interior Design & Styling
LEAP Final Project 2024
Program Studi Desain Interior
Fakultas Humaniora & Industri Kreatif
Universitas Kristen Petra

Proyek Perancangan : Butik Audrey & Co di Surabaya
Nama : Paul Reynald Wiyanto
NRP : E11200015
Alamat : Kartajaya Project XIV no 19 di Surabaya

- Apakah desain yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah yang ada? Jika ya jelaskan jika tidak jelaskan
Sudah memenuhi kebutuhan permasalahan telah dipecahkan dengan pendekatan ergonomi.
- Apakah anda sudah puas dengan desain yang sudah dibuat?
Sudah puas, gaya desain tema keklasikman sudah sesuai dengan request, peremajaan dan penataan juga telah sesuai dibuat dengan sirkulasi yang luas.
- Apakah ada kritik dan saran untuk desain yang sudah dibuat?
Area kamar mandi jangan menggunakan wallpaper
Area brida ornamen diatas wastafel dikah menjadi cornice
Bentah/ cover lift jangan menggunakan material kayu
Area pantry kwher park ditambahkan rak dan dispenser

Surabaya, 26 Juni 2024
Nivia Gusawan

Gambar 11: Metode *Test*, Kritik dan Saran Klien (Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis melakukan presentasi kepada klien untuk mendapatkan *feedback* agar desain bisa mendapatkan

revisi sehingga hasil lebih maksimal dan sesuai keinginan klien

2.7. Story Telling

PROTOTYPE	
STORY TELLING	
<p>Understand Pada tahap ini saya mempelajari mengenai prinsip ergonomi dan bagaimana penerapannya serta bagaimana mengaplikasikannya melalui jurnal tertulis yang sudah beredar di internet</p> <p>Observe Pada tahap ini saya menganalisa bagaimana keadaan site existing lalu melakukan analisa terhadap elemen interior yang ada pada existing</p> <p>Point of View Pada tahap ini saya menganalisa permasalahan dan potensi yang ada di site serta melakukan perencanaan mengenai bagaimana penerapan konsep ergonomi pada desain existing</p> <p>Ideate Pada tahap ini saya membuat sebuah sketsa untuk menangkan ide dan bagaimana implementasi solusi pada penerapan desain bisa terencana dengan baik</p>	<p>Prototype Pada tahap ini saya membuat id model dengan menggunakan aplikasi Sketchup, implementasi aketsa desain akan lebih diolah pada tahap ini dan pada tahap ini</p> <p>Test Pada tahap ini saya melakukan presentasi kepada klien untuk mendapatkan kritik dan saran pada desain saya lalu melakukan revisi kembali</p> <p>Story Telling Pada tahap ini saya melakukan refleksi terhadap tahap yang sudah dilakukan sebelumnya</p> <p>Pilot Pada tahap ini saya membuat branding sebagai desainer yaitu dengan membuat kartu nama dan brosur untuk dibagikan</p> <p>Business Model Pada tahap ini saya mempresentasikan desain saya melalui design board dan material board untuk pameran</p>

Gambar 12: Metode *Story Telling* (Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis melakukan presentasi mengenai tahapan perancangan yang sudah disusun sebelumnya dan hasil evaluasi pada tiap tahapnya.

2.8. Pilot



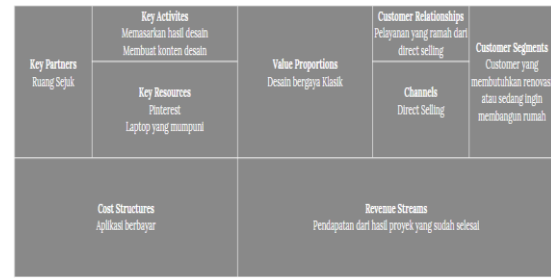
Gambar 13: Metode *Pilot, Mock Up Card Name* (Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 14: Metode *Pilot, Mock Up Brochure* (Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis membuat branding dengan membuat logo, brosur, dan kartu nama. Penulis menjelaskan arti dari logo yang sudah dibuat dan filosofi dibalik logo tersebut. Filosofi dibalik logo “Ruang Sejuk” berasal dari ide yang mencerminkan kenyamanan sebuah ruang dimana apabila ruang tersebut sejuk, maka bisa dinikmati oleh semua kalangan. Logo disamping kiri merupakan sebuah gambar “rumah” yang disederhanakan bentuknya, “Rumah” mencerminkan profesi desainer interior dimana desainer harus memahami dan mampu membuat sebuah area menjadi nyaman untuk ditinggali. Garis yang tebal pada logo “rumah” memberikan efek “tegas” dalam perancangan desain keseluruhan ruang dan detail perabot. Perpaduan warna beige, abu dan coklat tua memberikan efek tenang, nyaman, dan bisa dinikmati semua orang. Penggunaan font pada kata “ruang sejuk” memberikan efek “klasik” yang ingin ditonjolkan pada setiap desain untuk memunculkan efek “megah” pada setiap desain yang dihasilkan.

2.9. Business Model



Gambar 15: Metode *Business Model Canvasing* (Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis membuat Bisnis Model Canvas (BMC) untuk menjelaskan bagaimana bisnis interior dapat bertahan dan menghasilkan keuntungan sehingga bisnis ini bisa berjalan. BMC membantu menganalisa sumber daya Penulis dalam membangun suatu bisnis interior.

3. PEMBAHASAN

3.1 Objek dan Lokasi Perancangan



Gambar 16: Tapak Luar Gedung Audrey And Co (Sumber: Data Penulis acuan Google Maps, 2024)

Perancangan Gedung Audrey And Co terletak pada jalan Kertajaya XIV no 19. Bangunan menghadap ke arah Timur sehingga mendapatkan cahaya matahari pada pagi hari dan dari jam 12 sampai sore matahari membelakangi gedung

tersebut sehingga tidak panas. Bangunan terdiri dari 5 lantai dengan fungsi berbeda. Lantai 1 adalah tempat parkir, lantai 2 berisi ruang kantor dan kafe, lantai 3 berisi ruang butik *Audrey And Co* yang dibagi menjadi 3 ruangan yang berbeda yaitu butik untuk baju, dompet & tas, dan sepatu. Lantai 4 berisi butik untuk gaun, ruang meeting, ruang ganti, area *make up*, kamar tidur dan kamar mandi. Lantai 5 berisi area makan, ruang tamu, *pantry*, *private salon*, tempat duduk outdoor.

3.2 Analisa 9 Elemen Interior

Elemen Interior	Kelebihan	Problem	Retal
Lighting	Konsep desain di panggung pada area area sekitar rooftop indoor	-	-
Light	Perencanaan yang didapat sangat baik pada pagi hari karena rumah menghadap timur	-	memerlukan penambahan lampu pada dapur dan ruangan meeting
Sound	Tekstur yang digunakan cukup benar terutama pada kamar-kamar yang menggunakan bahan yang baik	-	memerlukan canopy agar air hujan tidak masuk
Groundfloor	Area lantai dalam dipangkas kembali	Kali ini sudah ada yang tinggal jadi cukup untuk memangkas kembali dan tidak banyak yang	-
Decorative	Area dining belum di cat	<ul style="list-style-type: none"> terdapat 3.2 meter persegi yang sudah selesai terdapat 1.5 meter persegi yang sudah selesai terdapat 1.5 meter persegi yang sudah selesai 	-
Support	Perihal main dan sub main	tidak ada masalah perancangan di interior	-
Storage	Diduga area dapur telah ada sebagai persiapan barang	-	-
Decorative	Bangunan belum terfiksasi	-	-

Gambar 17: Analisa 9 Elemen Interior (Sumber: Data Penulis, 2024)

Penulis perlu menganalisa 9 elemen interior untuk mendapatkan data pada site seperti apa sehingga muncul permasalahan dan kebutuhan ruang. Permasalahan dan Kebutuhan dapat menjadi poin utama yang harus diselesaikan dalam perancangan gedung *Audrey And Co*.

3.3 Problem Statement

Hasil analisa dari tahap *point of view* menghasilkan sebuah permasalahan utama dalam perancangan gedung *Audrey And Co*. Permasalahan yang dihasilkan ada 4 yaitu :

1. Area dapur tidak memiliki akses *loading in* untuk *frozen food* dari tempat parkir (lantai 1) ke dapur (lantai 2).
2. Perancangan desain kafe eksisting sangat sempit sehingga tidak memungkinkan untuk *waiters* lewat.
3. Area *outdoor* lantai 2 sempit karena perabot yang digunakan adalah *round table*.
4. Kolom pada *main entrance* gedung sempit karena akses untuk dilalui 1 orang tidak cukup.

Permasalahan tersebut ditemukan dengan adanya pendekatan secara ergonomi dimana jarak, dimensi ruang, dan sirkulasi menjadi point utama dalam kenyamanan pengguna.

3.4 Gaya Desain Klasik

Penulis menggunakan gaya desain *classic* sebagai konsep utama dalam pengerjaan gedung *Audrey And Co*. Gaya *classic* merupakan permintaan dari klien untuk diterapkan pada tiap ruang yang dirancang. Penggunaan gaya *classic* banyak menggunakan ornamen

pada pintu, jendela, meja, kursi, dan elemen interior lainnya. Detail tersebut menjadikan setiap elemen dan perabot interior terasa mahal dan terkonep.



Gambar 18: Bentuk Pintu Classic (Sumber: *The Elements of Style*, 2012)



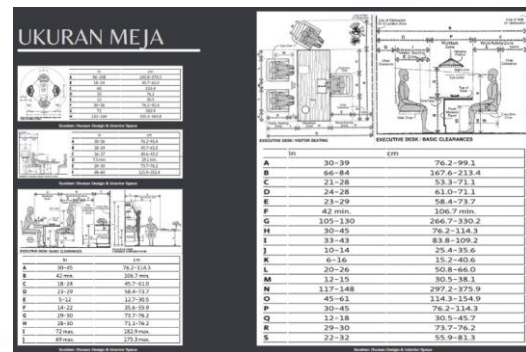
Gambar 19: Bentuk Pintu Classic (Sumber: *The Elements of Style*, 2012)

Penggunaan ukiran pada elemen interior membuat ruangan terasa lebih mewah. Desain juga dipadukan dengan material aluminium berwarna emas sebagai aksesoris sehingga perabot memberikan kesan mewah dan mahal.

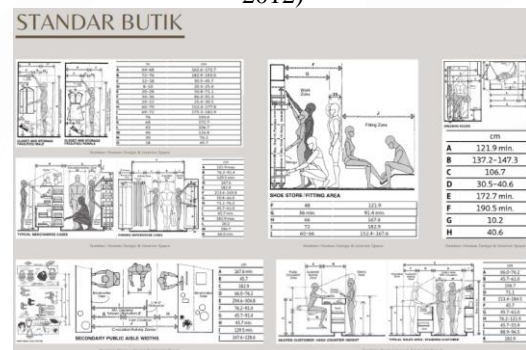
3.5 Pendekatan Ergonomi

a. Dimensi Perabot

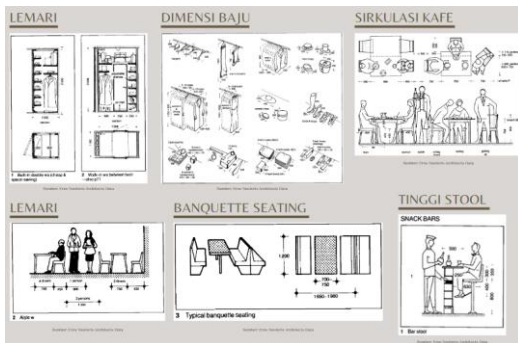
Penerapan ergonomi dalam desain interior sangat memperhatikan dimensi dalam pengembangan desain perabot. Standar yang digunakan harus tepat sehingga pengguna dapat beraktivitas dengan nyaman. Berikut beberapa standar yang digunakan pada prinsip ergonomi :



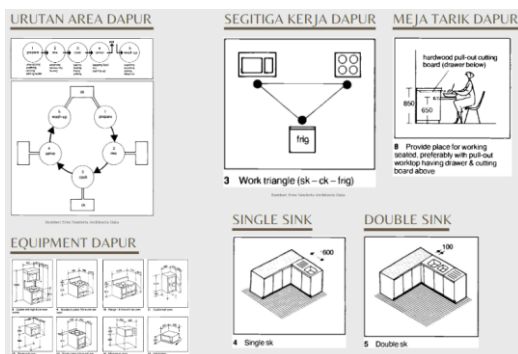
Gambar 20: Data Ukuran Meja (Sumber: *Human Design & Interior Space*, 2012)



Gambar 21: Data Ukuran Standar Butik
(Sumber: *The Elements of Style*, 2012)



Gambar 22: Data Ukuran Perabot
(Sumber: *The Elements of Style*, 2012)

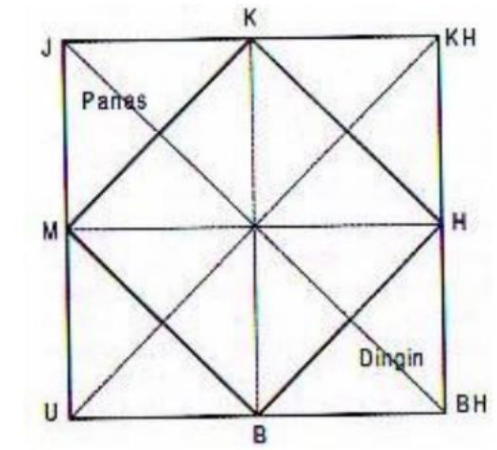


Gambar 23: Data Ukuran Dapur
(Sumber: Data Penulis, 2024)

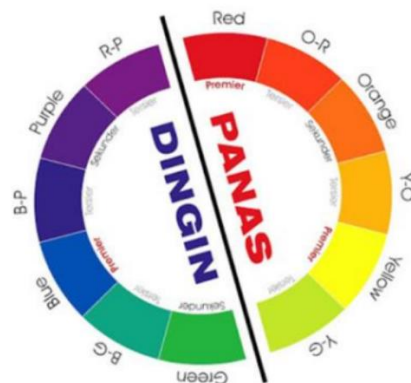
b. Teori Warna

Perancangan desain pada interior sangat memperhatikan warna apa yang dipakai dalam ruangan tergantung *mood* yang ingin dihasilkan. Perancangan gedung Audrey And Co menggunakan warna putih sebagai dominan, hijau sebagai subdominan, dan merah sebagai aksent. Warna putih dan hijau menurut teori warna memiliki karakter dingin sehingga suasana yang dihasilkan lebih tenang dan santai. Menurut teori warna, warna yang arahnya semakin ke hijau dan biru menghasilkan suasana lebih dingin, sedangkan sebaliknya warna

yang semakin merah, oranye, dan kuning menghasilkan *mood* yang lebih bersemangat (Kahir, 2020).



Gambar 24: Skema Warna
(Sumber: Kahir et al, Persepsi Pengguna Terhadap Warna Interior Mesjid, 2020)



Gambar 25: Color Wheel
(Sumber: Marysa & Anggraita, Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, 2016)

Menurut Mindhayani & Lestariningsih (2020), warna putih dapat mempengaruhi psikologis seseorang dimana orang tersebut akan merasa lebih santai dan kurang bersemangat akibat kesan pucat dari warna putih .

c. Pencahayaan

Pencahayaan memiliki warna yang berbeda tergantung seberapa besar Kelvin yang digunakan pada lampu tersebut.

Color Temperature Scale

Kelvin	Light Source
10000	Clear blue sky (up to 25,000 K)
9000	
8000	North light
7000	Daylight fluorescent
6000	Overcast sky
5000	Noon sunlight
4000	Cool-white fluorescent
4000	Daylight incandescent
3000	Warm-white fluorescent
2000	Incandescent lamp
↑	Sunrise

Gambar 26: Color Temperature Scale (Sumber: Francis D. K. Ching, Interior Design, 2012)

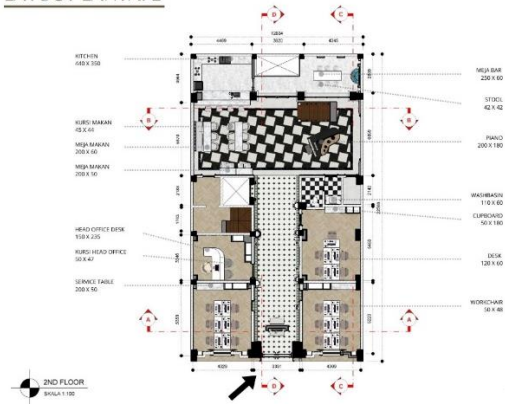
3.6 Hasil dan Pembahasan

a. Layout

Gedung Audrey And Co memiliki 5 lantai, tiap lantainya memiliki desain dan fungsi yang berbeda. Desain lantai gedung Audrey And Co banyak menggunakan parket herringbone sebagai penutup lantai, kesan kayu pada lantai memberikan efek hangat pada ruangan (Ambarwati & Astuti). Desain gaya classic menggunakan motif geometri sebagai penutup lantai. Motif

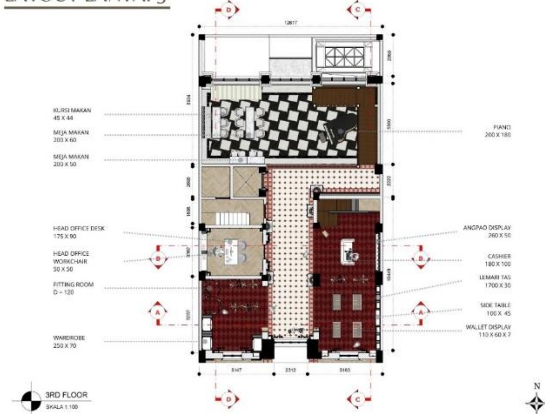
lantai yang berbeda digunakan sebagai penunjuk arah dan pembeda antar ruang.

LAYOUT LANTAI 2



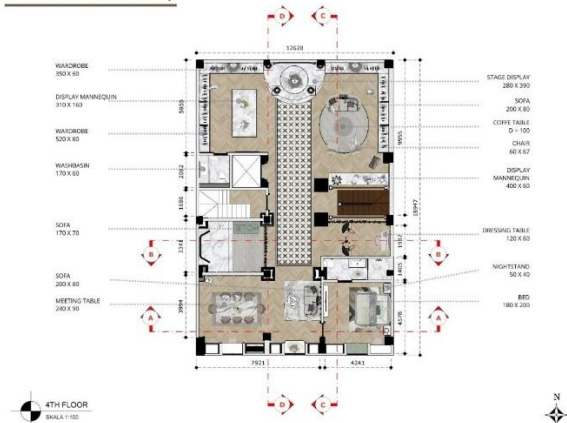
Gambar 27: Layout Gedung Audrey And Co Lantai 2 (Sumber: Data Penulis, 2024)

LAYOUT LANTAI 3



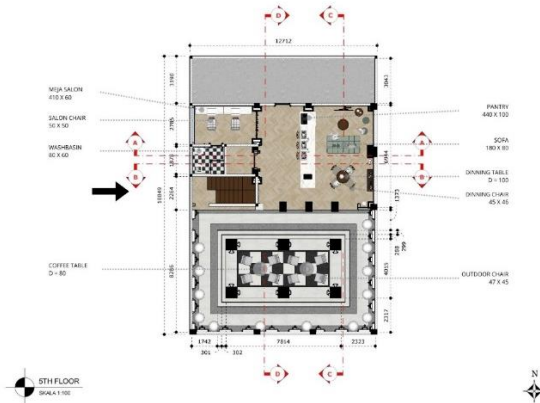
Gambar 28: Layout Gedung Audrey And Co Lantai 3 (Sumber: Data Penulis, 2024)

LAYOUT LANTAI 4



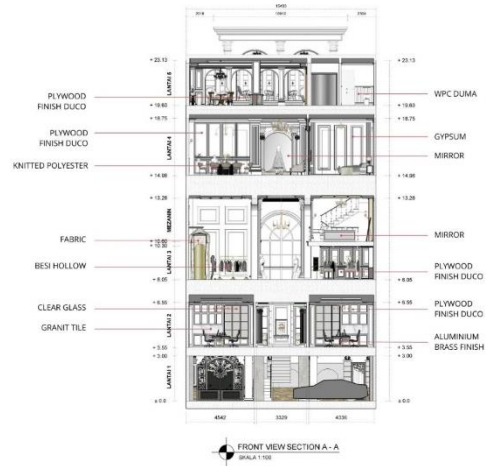
Gambar 29: Layout Gedung Audrey And Co Lantai 4
(Sumber: Data Penulis, 2024)

LAYOUT LANTAI 5



Gambar 30: Layout Gedung Audrey And Co Lantai 5
(Sumber: Data Penulis, 2024)

elemen interior tersebut. Keindahan visual dari motif flora mempengaruhi kondisi psikologis seseorang saat berada di ruang tersebut (Mashar, 2021).



Gambar 31: Potongan Tampak Depan Gedung Audrey And Co
(Sumber: Data Penulis, 2024)

b. Potongan

Tahapan desain dalam perancangan Gedung Audrey And Co menggunakan potongan ruang untuk menunjukkan sisi dalam gedung. Desain gaya *classic* banyak menggunakan wallpanel dengan motif persegi panjang dengan bentuk list profile yang mengikuti ukuran *wallpanel* tersebut. Wallpanel dinding banyak menggunakan warna putih agar ruangan terasa lebih luas dan pengunjung merasa lebih santai (Mindhayani & Lestariningsih, 2020). Penggunaan warna putih juga membuat ruangan tidak terasa ramai. Beberapa ruang memadukan *wallpanel* dengan *photowall* bermotif flora untuk memadukan warna putih dan hijau dari 2



Gambar 32: Potongan Tampak Belakang Gedung Audrey And Co
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 33: Potongan Tampak Kanan Gedung Audrey And Co
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 34: Potongan Tampak Kiri Gedung Audrey And Co
(Sumber: Data Penulis, 2024)

c. Perspektif Ruang



Gambar 35: Perspektif Ruang Kantor
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 36: Perspektif Ruang Kantor
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Penerapan prinsip ergonomi fisik pada kantor lantai 2 dapat dilihat dari besaran perabot yang digunakan, meja yang digunakan memiliki lebar 60 x 120 (Safenla, 2017). Ukuran tersebut membuat pekerja lebih nyaman karena area meja yang luas sehingga bisa menampung peralatan kerja seperti buku, tempat alat tulis, dan gelas. Kantor menerapkan ergonomi lingkungan yaitu dengan memanfaatkan bukaan yang sudah ada sebagai pencahayaan alami pada siang hari (Safenla, 2017). Penerangan kantor harus memenuhi kebutuhan ergonomi kognitif yaitu dengan menambahkan *chandelier* dan lampu dinding sebagai penerangan tambahan (Safenla, 2017). Ergonomi organisasi dapat dicapai dengan peletakan meja yang saling berhadapan, membuat pekerja mudah untuk berkomunikasi (Safenla, 2017). Ergonomi organisasi juga didukung oleh

adanya *speaker* sebagai pembawa mood bekerja sehingga suasana bekerja tidak tegang (Ramadhani, 2018). Kantor juga dilengkapi dengan meja service yang diisi oleh printer, snack, dan dispenser. Hal ini bertujuan untuk menunjang kebutuhan pengguna sehingga kenyamanan dalam bekerja yaitu ergonomi organisasi tercapai (Safenla, 2017).



Gambar 37: Perspektif Kafe
(Sumber: Data Penulis, 2024)



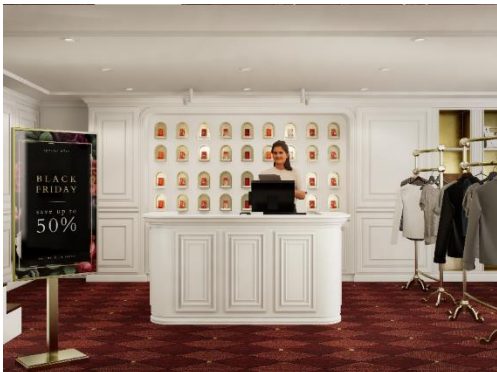
Gambar 38: Perspektif Kafe
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Kafe pada lantai 2 menerapkan prinsip ergonomi kognitif yaitu menggunakan warna putih sebagai dominan dan hijau sebagai sub-dominan. Warna putih pada kafe membuat kafe terasa lebih luas dan dipadukan dengan warna hijau pada wallpanel memberikan rasa santai (Mindhayani & Lestariningsih, 2020) dan sejuk secara visual pada kafe (Mashar, 2021). Dinding dekat tangga menggunakan wallpanel putih dipadukan dengan photowall bermotif flora sebagai *vocal point* dalam kafe. Ergonomi lingkungan pada kafe bisa dirasakan melalui bukaan jendela yang besar sehingga cahaya matahari dapat masuk dan menghemat

penggunaan listrik pada siang hari (Safenla, 2017).



Gambar 39: Perspektif Butik Baju *Audrey And Co*
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 40: Perspektif Kasir *Audrey And Co*
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 41: Perspektif Butik Tas & Dompet *Audrey And Co*
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 42: Perspektif Butik Sepatu *Audrey And Co*
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Butik *Audrey And Co* lantai 3 menyediakan fasilitas yang dibagi per area yaitu butik untuk baju, dompet, tas, dan sepatu. Warna merah pada karpet merupakan implementasi dari branding logo *Audrey And Co* yang diterapkan pada elemen interior ruang yaitu lantai. Prinsip ergonomi yang digunakan adalah ergonomi lingkungan karena memanfaatkan bukaan yang besar sebagai pencahayaan alami dan menggunakan pencahayaan cukup pada area display dompet yaitu menambahkan lampu spotlight untuk area yang di pajang (Safenla, 2017). Aksen gold pada aluminium diterapkan pada gantungan baju, plafon, dan cornice, sehingga pantulan dari cahaya terasa lebih terang akibat pantulan dari material tersebut.



Gambar 43: Perspektif Butik Gaun
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 44: Perspektif Meeting Room.
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 45: Perspektif Meeting Room.
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 46: Perspektif Kamar Tidur.
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 47: Perspektif Kamar Mandi.
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Lantai 4 berisi beberapa ruangan namun ruangan yang paling besar adalah butik untuk gaun. Butik menggunakan dominan warna putih pada lemari bajunya yang menurut teori warna, membuat ruangan terasa lebih tenang dan lebih luas, Butik memberikan sirkulasi yang luas dibanding butik sebelumnya dikarenakan kebutuhan untuk membawa gaun lebih besar dibanding baju biasa sehingga untuk sirkulasi ruang diberi jarak 100 cm agar

sirkulasi gerak membawa baju lebih nyaman (Purnomo, 2013). Ruang *meeting* dan ruang tidur menerapkan prinsip ergonomi kognitif yaitu menggunakan dominan warna putih dan photowall sebagai aksesoris untuk memberikan efek yang lebih santai karena photowall menggunakan pattern flora (Mindhayani & Lestariningsih, 2020). Penerangan pada ruang meeting dan kamar tidur sangatlah cukup karena memanfaatkan bukaan yang besar pada jendela dan hal ini selaras dengan penerapan ergonomi lingkungan (Safenla, 2017).



Gambar 50: Perspektif *Private Salon*.
(Sumber: Data Penulis, 2024)

Lantai 5 merupakan area yang privat yang hanya dapat diakses oleh *owner* dan kerabat *owner*. Lantai 5 berupa *private lounge* yang diisi oleh area makan, pantry, ruang tamu, dan salon privat. Penerapan ergonomi pada lantai 5 berupa ergonomi lingkungan, ergonomi kognitif, dan psikologi terapan. Ergonomi lingkungan dapat dirasakan dari bukaan yang besar pada perbatasan *indoor* dan *outdoor* (Safenla, 2017). Ergonomi kognitif dapat dirasakan dari penggunaan motif flora pada *photowall* yang memberikan kesan lebih santai dan warna hijau pada *photowall* juga menunjang kenyamanan pengguna secara psikologi (Mashar, 2021).



Gambar 48: Perspektif *Private Lounge*.
(Sumber: Data Penulis, 2024)



Gambar 49: Perspektif *Private Lounge*.
(Sumber: Data Penulis, 2024)

4. KESIMPULAN

Perancangan Gedung Audrey And Co menerapkan gaya desain *classic* dengan pendekatan *Ergonomic Design* pada keseluruhan ruangnya. Tujuan dari

pendekatan *ergonomi design* adalah menghasilkan kondisi ruangan yang nyaman untuk beraktivitas serta menampilkan kesan yang megah melalui gaya desain *classic*. Pendekatan *ergonomic design* sudah menjawab permasalahan dalam perancangan proyek ini, yaitu :

- A. menyediakan hois pada dapur sehingga tidak mengganggu kenyamanan customer saat makan di kafe
- B. Mendesain ulang area kafe dengan menerapkan jarak 80 – 100 cm agar pelayan kafe dapat lewat sehingga sirkulasi kafe terjaga
- C. Mengganti perabot pada *outdoor* dengan meja bar yang dibuat lebarnya lebih kecil yaitu 60 cm sehingga sirkulasi *outdoor* tidak sesak
- D. Kolom pada *main entrance* harus dibongkar untuk mendapatkan ukuran yang lebih pas pada sirkulasi ruang yaitu dengan lebar ke dinding 80 cm.

Penerapan ergonomi dapat dirasakan dalam banyak hal namun beberapa aspek yang menjadi perhatian adalah dalam penggunaan warna pada ruang yaitu penggunaan warna putih dan hijau untuk memberikan kesan santai (Mindhayani & Lestariningsih, 2020) dan tenang

(Marysa 2016), dimensi perabot yang sudah mengikuti ukuran standar dan disesuaikan dengan kebutuhan ruang, pencahayaan yang cukup pada tiap ruangnya, dan penggunaan motif flora pada dinding (Mashar, 2021). Prinsip ergonomi mengedepankan kenyamanan pengguna sebagai poin utama dalam perancangan ruang sehingga customer dapat merasakan kenyamanan saat beraktivitas saat berada dalam gedung Audrey And Co.

REFERENSI

- Aulia, S., & Panjaitan, R. U. (2019). KESEJAHTERAAN PSIKOLOGIS DAN TINGKAT STRES PADA MAHASISWA TINGKAT AKHIR. In Jurnal Keperawatan Jiwa (Vol. 7, Issue 2). https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=KESEJAHTERAAN+PSIKOLOGIS+DAN+TINGKAT+STRES+PADA+MAHASISWA+TINGKAT+AKHIR&btnG=
- Ambarwati, D. R. S., & Astuti, E. P. (n.d.). TINJAUAN ERGONOMIS PENERAPAN BAHAN DAN WARNA LANTAI KORIDOR RUMAH SAKIT UMUM PUSAT DR.SARJITO YOGYAKARTA.

- Retrieved July 4, 2024, from
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/132259217/penelitian/Lantai-Saintek+LemlitUNY.pdf>
- Barkah, M., Agustriana, K., Sharif, S. A., Ekomadyo, A. S., & Susanto, V. (2021). Komparasi Pengaruh Hubungan Keterikatan Tempat dan Citra Tempat Ketiga terhadap Desain Kafe. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 4(1), 8–20.
<https://doi.org/10.17509/jaz.v4i1.29926>
- Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (n.d.). INTERIOR DESIGN ILLUSTRATED Third Edition.
- Fakhri Mashar, M. (2021). Fungsi Psikologis Ruang Terbuka Hijau. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(10), 1930–1943.
<https://doi.org/10.46799/jsa.v2i10.332>
- Fahrizy Manda, E., & Taqiuddin, Z. (2024). Kajian Ergonomi Meja Dan Kursi Pada Cafe Studi Kasus: Cafe Toko Kopi Kiri Kota Banda Aceh. *IX*(1).
<https://jse.serambimekkah.id/index.php/jse/article/view/131>
- HA. Bakri, S., Sudiajeng Ergonomi untuk Keselamatan, L., & Kerja dan Produktivitas Ed, K. (n.d.).
- Perpustakaan Nasional: Katalog dalam terbitan (KDT) Tarwaka (Vol. 323).
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space A Source Book of Design Reference Standards*.
- Kahir, S., Syam, S., & Harisah, A. (2020). Persepsi Pengguna Terhadap Warna Interior Masjid. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 9(1), 20–30.
<https://doi.org/10.32315/jlbi.v9i1.97>
- Laili, M. P. (2016). PERANCANGAN INTERIOR BUTIK BUSANA MUSLIM AN-NISA DI KOTA GRESIK PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR.
<http://repository.isi-ska.ac.id/1503/>
- Marysa, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. In *JURNAL DESAIN INTERIOR* (Vol. 1, Issue 1).
<http://www.slideshare.net/AndhikaFrancisco/donor-darah-ppt>
- Mayangsari, K., & Azis Said, A. (n.d.). PERANCANGAN VISUAL BRANDING BUTIK LUTHFIAH

- MAKASSAR. Retrieved July 4, 2024, from <https://core.ac.uk/download/pdf/305075625.pdf>
- Michael, & Abdul Rahman. (2022). Kafe dan Gaya Hidup: Studi pada Pengunjung Kafe di Wilayah Barombong Kota Makassar. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(10), 3796–3806. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i10.1548>
- Mindhayani, I., & Lestariningsih, S. (2020). Pengaruh Desain Interior Ergonomis pada Mood Karyawan. In *Jurnal Teknik Industri* (Vol. 6, Issue 2). <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jti/article/view/10506/5792>
- Mokoolang, B. S., Santoso, I. R., & Maruwae, A. (2022). Pengaruh Fasilitas dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai (Studi Kantor DISDIKBUD Kabupaten Bolaang Mongondow Utara). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2335. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2335-2344.2022>
- Neufert, Ernst., Jones, V., Thackara, John., & Miles, Richard. (1988). *Architects' data*. BSP Professional.
- Neufert, Ernst., Neufert, Peter., & Kister, J. (2012). *Architects' data*. Wiley-Blackwell.
- Purnomo, H. (2013). *ANTROPOMETRI DAN APLIKASINYA*.
- Ramadhani, H. P. (2018). *EFEKTIVITAS MUSIK PENGIRING KERJA DALAM MENURUNKAN TINGKAT KEBOSANAN PEKERJA SORTASI TEMBAKAU DI KOPA TARUTAMA NUSANTARA JEMBER SKRIPSI Oleh.* <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/86607>
- Safenla, G., Agustin, F., Novelin, W., & Petra Jl Siwalankerto petra, K. (2017). *Perancangan Mebel Kantor Kezia Karin Surabaya Berdasarkan Ilmu Ergonomi* (Vol. 2, Issue 2). <http://iptek.its.ac.id/index.php/jdi/article/view/3543>
- Stephen Calloway, Alan Powers, and Elizabeth Cromley, *The Elements of Style: An Encyclopedia of Domestic Architectural Detail*, 4th ed. Firefly Books, 2012.
- Todaga, M., & Wijono, S. (2022). *Kesejahteraan Psikologi dengan Stres Kerja Karyawan Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Bulletin of*

Counseling and Psychotherapy,
4(2), 388–394.

<https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2>.

[298](#)