

Perancangan Interior Cottage Dengan Eksplorasi Budaya Suku Dayak

Naskah diajukan pada: 2024-03-11 | Terakhir direvisi pada: 2024-04-20 | Diterima pada: 2024-04-26

Talitha Annora Zahran*

UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia, talitha.az09@gmail.com

R. Ayu Firdausi Novira Rachman

UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia, ayu.firdausi.di@upnjatim.ac.id

(*) penulis korespondensi

Abstrak

Indonesia memiliki ragam budaya yang kaya, termasuk budaya suku Dayak. Globalisasi dan kehidupan modern berdampak pada budaya dan adat istiadat suku Dayak, yang lambat laun mulai ditinggalkan. Penulisan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mempertahankan budaya Nusantara, khususnya budaya Dayak, yang tercermin dalam interior cottage. Seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan dari dalam dan luar negeri, begitu pula dengan kualitas dan kuantitas fasilitas dan infrastruktur, termasuk cottage. *Back-to-Nature* menjadi konsep untuk mendesain cottage dengan memasukkan unsur budaya Dayak ke dalamnya sehingga wisatawan dapat merasakan ketenangan dan keaslian alam sekaligus mengetahui dan menghormati warisan budaya Dayak. Salah satu cara seorang desainer interior untuk menunjukkan rasa hormat terhadap budaya adalah dengan memasukkan aspek-aspek budaya ke dalam konsep desain interior. Penelitian ini, yang memasukkan cottage sebagai salah satu penginapan wisata, memiliki potensi untuk berkontribusi pada keberlangsungan budaya lokal dan pertumbuhan pariwisata di Indonesia. Metode desain yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan dari studi literatur dan sumber internet dan dianalisis secara sistematis, sehingga menghasilkan luaran berupa gambar kerja desain cottage yang sesuai dengan konsep *Back-to-Nature* dengan pengaruh budaya Dayak.

Kata-kunci: cottage; Dayak; interior

Abstract

Indonesia has a rich variety of cultures, including the Dayak culture. Globalization and modern life have an impact on Dayak culture and customs, which are gradually being abandoned. This writing aims to introduce and maintain the archipelago's culture, especially the Dayak culture, which is reflected in the cottage's interior. As the number of tourists from home and abroad increases, so does the quality and quantity of facilities and infrastructure, including cottages. *Back-to-Nature* is a concept used to design cottages by incorporating Dayak cultural elements into them so that tourists can feel the tranquility and authenticity of Nature while knowing and respecting Dayak's cultural heritage. An interior designer can show respect for culture by incorporating cultural aspects into the concept of interior design. This research, which includes cottages as one of the tourist lodgings, has the potential to contribute to the sustainability of local culture and the growth of tourism in Indonesia. The design method used is descriptive qualitative, with data collected from literature studies and internet sources analyzed systematically, resulting in the output of working drawings of cottage designs that follow the concept of *Back-to-Nature* with Dayak cultural influences.

Keywords: cottage; Dayak; interior

Pendahuluan

Indonesia terkait erat dengan beragam suku, budaya, dan etnis yang tersebar luas di seluruh penjuru negeri. Membentang dari Sabang hingga Merauke, kawasan ini memiliki keragaman seni, budaya, dan suku yang harus dilestarikan sebagai bagian mendasar dari jati diri bangsa Indonesia. Pelestarian ini sangat penting dalam menegakkan prinsip-prinsip luhur perjuangan sejarah bangsa, memastikan bahwa hal tersebut tetap menjadi warisan dan sumber kebanggaan bagi generasi mendatang. Pelestarian budaya di era globalisasi saat ini merupakan masalah baru bagi bangsa kita. Kemajuan teknologi yang pesat, memiliki efek yang menguntungkan dan merugikan bagi pertumbuhan psikologis dan moral generasi muda. Banyak kelompok usia muda yang lebih bangga dengan budaya asing dibandingkan dengan budaya Indonesia. Selain itu, negara-negara lain memiliki kecenderungan yang lebih besar terhadap budaya asli Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa tradisi asli Indonesia yang diakui dan diklaim oleh negara tetangga (Nahak, 2019).

Menanggapi isu-isu tersebut, pemerintah bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan budaya Indonesia melalui pemberlakuan (UU) Nomor 5 Tahun 2017, yang difokuskan untuk mendorong kemajuan budaya Indonesia. Undang-undang ini berfungsi sebagai dorongan baru untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan membimbing budaya nasional. Warisan budaya adalah sumber daya yang sangat penting yang bisa dimasukkan ke dalam desain interior. Salah satu kebudayaan yang penulis anggap menarik dan patut dilestarikan adalah kebudayaan suku Dayak. Suku Dayak adalah penduduk asli pulau Kalimantan. Mereka terorganisir dalam 405 sub-suku dan 6 marga utama, yaitu Kenyah-Kayan-Bahau, Ot Danum, Iban, Murut, Klemantan, dan Punan. Setiap sub suku Dayak mempunyai adat dan budaya yang mirip tetapi berbeda satu sama lain (Lontaan, 1975). Namun demikian, pengaruh globalisasi dan gaya hidup modern telah mengakibatkan semakin terabaikannya budaya dan tradisi Dayak. Tujuan utama penulis adalah untuk menghidupkan kembali dan mempopulerkan budaya Dayak di kalangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia.

Tahun 2023 merupakan momen penting bagi sektor pariwisata untuk bangkit kembali setelah wabah COVID-19. Setiap lokasi di Indonesia memiliki daya tarik yang unik dan ciri khas yang berbeda dalam hal pariwisata. Akomodasi tidak diragukan lagi diperlukan bagi wisatawan yang sedang berlibur. Akomodasi adalah faktor penting bagi wisatawan yang mencari kenyamanan, layanan terbaik, dan kebersihan (Laily, 2020). Dengan demikian, *cottage* berfungsi sebagai indikator utama untuk menentukan jumlah pengunjung yang mengunjungi lokasi tertentu. Tak jarang, wisatawan juga memperhatikan visual bangunan dan interior sebagai acuan mereka dalam memilih akomodasi. Implementasi ragam hias tradisional yang memadukan unsur budaya ke dalam unsur interior baik itu secara konstruktif maupun dekoratif dapat menjadi nilai jual tersendiri bagi bisa wisatawan. Implementasi ragam hias pada interior ruangan mengalami perubahan dan pengembangan seiring berjalannya waktu. Hal ini dapat meliputi dari segi bentuk, pola, material yang digunakan, teknik pembuatan, dan perpaduan warna yang unik pada setiap ragam hias.

Suku Dayak memiliki kekayaan ragam hias tradisional yang sangat kaya akan nilai-nilai dan makna filosofis. Beberapa ragam hias yang sudah banyak digunakan menjadi elemen interior *cottage* (Gambar 1) di antaranya adalah motif Tidayu dan totem pada interior Samboja Lodge di Kutai Kartanegara. Penulisan ini berisi tentang eksplorasi budaya Dayak seperti motif

Tengkawang Ampiek, totem, Talawang, dan kain Ulap Doyo pada interior *cottage*. Penelitian tentang implementasi *cottage* khususnya dengan nuansa budaya Dayak masih minim sejauh penelusuran yang dilakukan oleh penulis. Sehingga penulis berasumsi bahwa nilai kebaruan dari penulisan ini cukup tinggi. Tujuan penulisan ini adalah membuat perancangan desain interior *cottage* dengan budaya Dayak yang kontemporer dengan mengeksplorasi budaya suku Dayak dalam interior *cottage* untuk menyoroti potensi transformatif dari gabungan keduanya. Fokus penelitian yang bersifat perancangan akan dilakukan pengaplikasian unsur budaya Dayak pada interior *cottage* baik konstruktif maupun dekoratif.

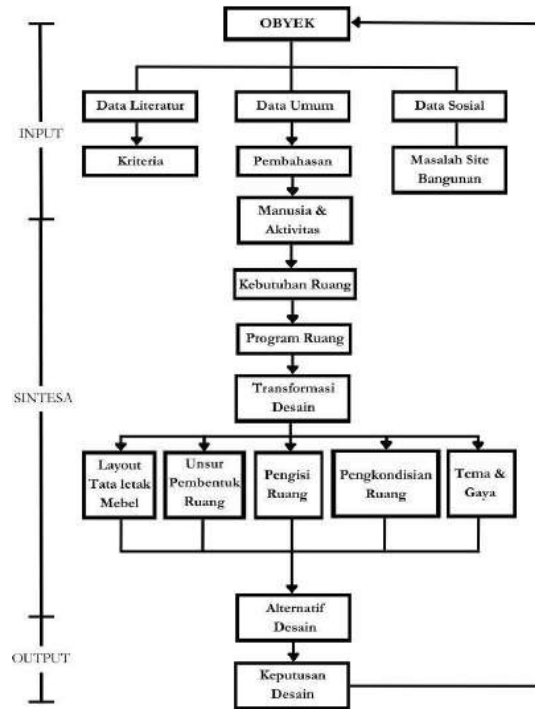


Gambar 1. Motif Tidayu sebagai kap lampu nakas dan *bedcover*. Totem sebagai tiang lampu nakas pada *standard room* di Samboja Lodge.
(Sumber: tripadvisor, 2023)

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dimulai dengan pengumpulan data melalui tinjauan literatur dan sumber-sumber internet. Data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis data, yang kemudian menjadi dasar pengembangan konsep desain. Konsep desain yang diperoleh ditransformasikan ke dalam desain furnitur dan interior *cottage* lainnya dengan menggunakan metode eksplorasi desain. Proses ini bertujuan untuk menciptakan citra desain yang menerapkan pendekatan pemecahan masalah dengan memasukkan unsur budaya Dayak dan mentransformasikannya ke dalam bentuk yang lebih modern.

Metode yang disebutkan di Gambar 2 mencakup tiga tahap yang berbeda dalam proses desain yaitu *input*, sintesis/analisis, dan *output*. *Input* mengacu pada kumpulan informasi penting yang diperlukan untuk mengatasi masalah desain. *input* yang digunakan untuk memfasilitasi implementasi desain interior *cottage* terdiri dari data komprehensif yang mencakup data literatur dan sumber-sumber internet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aktivitas dalam ruangan, kebutuhan ruang, hubungan antar ruangan, elemen tata ruang, pencahayaan interior, serta penempatan dan tata letak furnitur. Sedangkan keluarannya berupa keputusan desain dan disusun dalam bentuk gambar kerja. Gambar kerja meliputi denah *layout* furnitur, detail rencana lantai, detail tata lampu, gambar furnitur yang dipilih, detail potongan ruangan, gambar dari elemen estetis yang dipilih, dan gambar perspektif.



Gambar 2. Skema Tahapan Proses Desain.
(Sumber: Pamudji Suptandar, 1999)

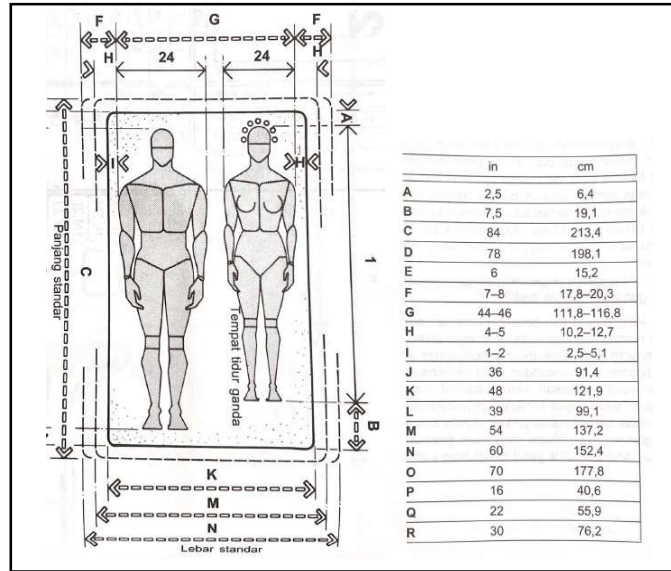
Hasil dan Pembahasan

Pendekatan terhadap solusi desain diperlukan dalam ranah desain interior. Diharapkan, hal ini akan menghasilkan desain yang berguna, menarik secara visual, nyaman, dan menyenangkan bagi pengguna. Untuk memilih pendekatan yang sesuai, kita harus memahami beberapa variabel seperti penempatan *cottage*, fitur-fiturnya, tren saat ini, dan target *audiens* produk. Pembangunan interior *cottage* mengharuskan penggunaan pendekatan ergonomis.

Dalam *International Ergonomics Association* dijelaskan bahwa 'Ergonomi' berasal dari bahasa Yunani yaitu 'Ergon' (kejar) dan 'Nomos' (hukum / aturan) dan merupakan istilah yang mengacu pada faktor manusia dalam lingkungan kerja dari perspektif anatomi, fisiologi, psikologi, teknik, manajemen, desain, dan seterusnya. Ergonomi secara langsung terkait dengan kesejahteraan dan kenyamanan manusia dalam berbagai aspek kegiatan sehari-hari, termasuk pekerjaan, rumah, dan waktu luang. Studi ergonomis mencakup pemeriksaan antropometri. Istilah 'antropometri' diciptakan dengan menggabungkan istilah 'anthro' (manusia) dan 'metri' (ukuran). Antropometri dapat didefinisikan sebagai studi ilmiah untuk mengukur ukuran dan bentuk tubuh manusia (Wignjosoebroto, 2003).

Mc Cormic dalam Rachman (2022), percaya bahwa ketika merancang kenyamanan dalam produk dan desain dengan mempertimbangkan faktor manusia yang sangat memainkan peran penting dalam menciptakan desain ergonomis yang baik. Setiap ruangan di *cottage* akan menampilkan desain ergonomis yang berbeda yang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas masing-masing. Ukuran, bentuk, dan kenyamanan pengguna setiap area dipengaruhi oleh banyaknya aktivitas yang terjadi di dalamnya.

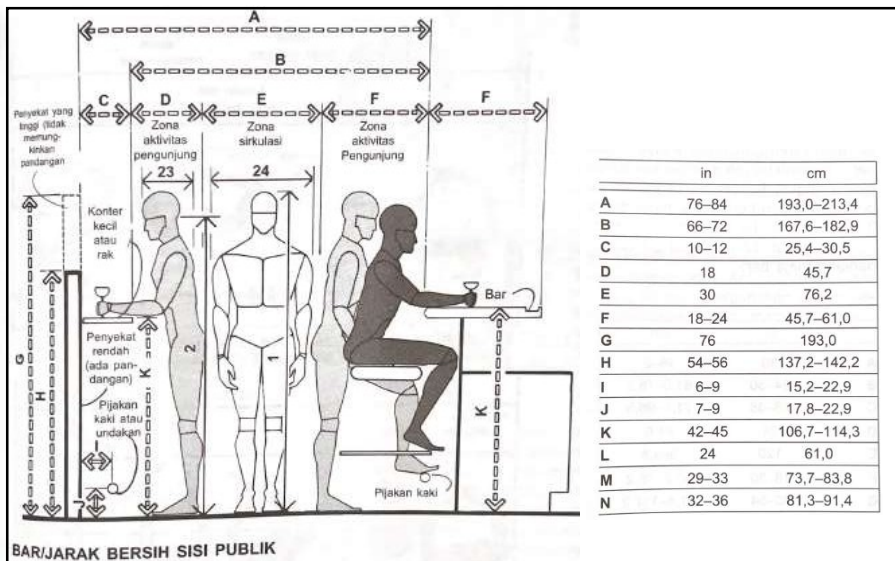
1) Area tidur



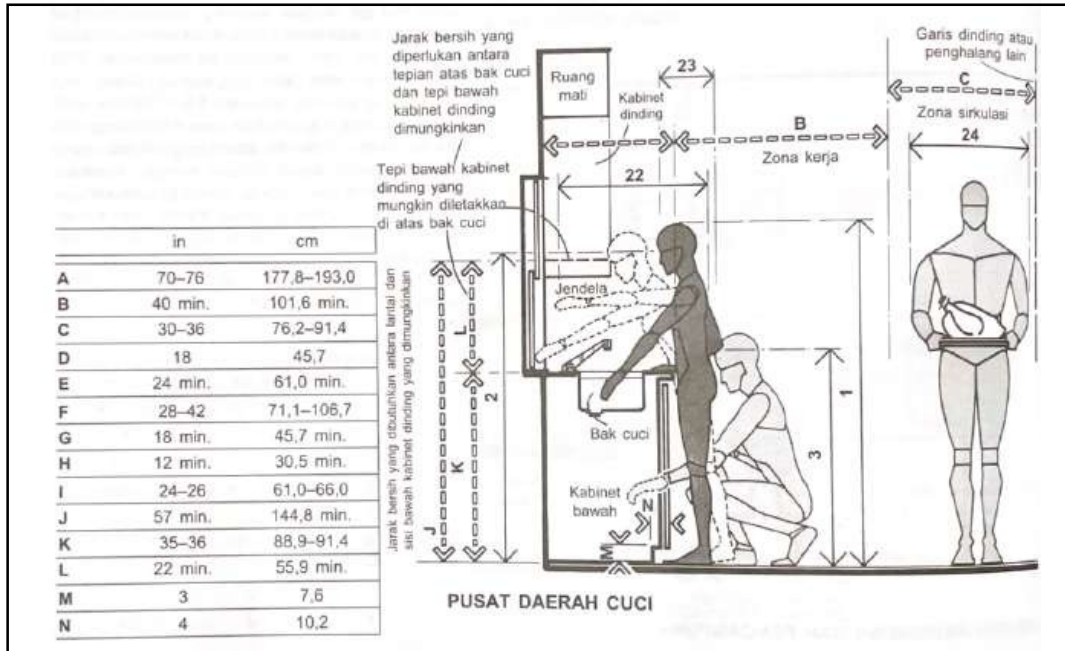
Gambar 3. Ukuran Area Tidur
(Sumber: Panero, 2003)

Gambar 3 menunjukkan dimensi lebar minimum tempat tidur untuk 2 orang berkisar 48 *inch* atau 121,9 cm hingga 60 *inch* atau 152,4 cm dan panjang tempat tidur berkisar 84 *inch* atau 213,4 cm. Pada desain *cottage* ini, digunakan ukuran lebar tempat tidur berkisar 180 cm dan panjang berkisar 200 cm.

2) Area dapur & Mini bar



(a)

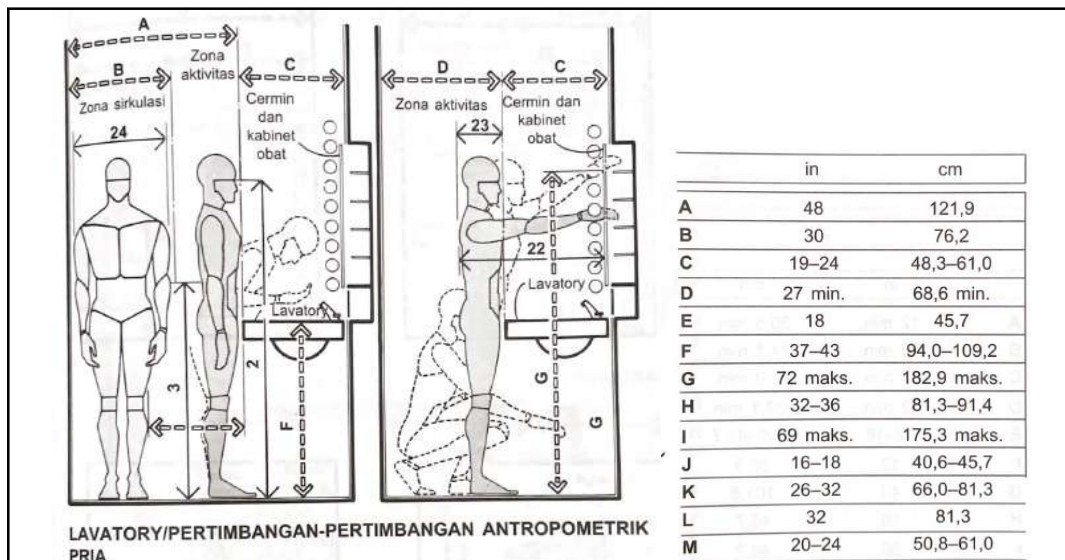


(b)

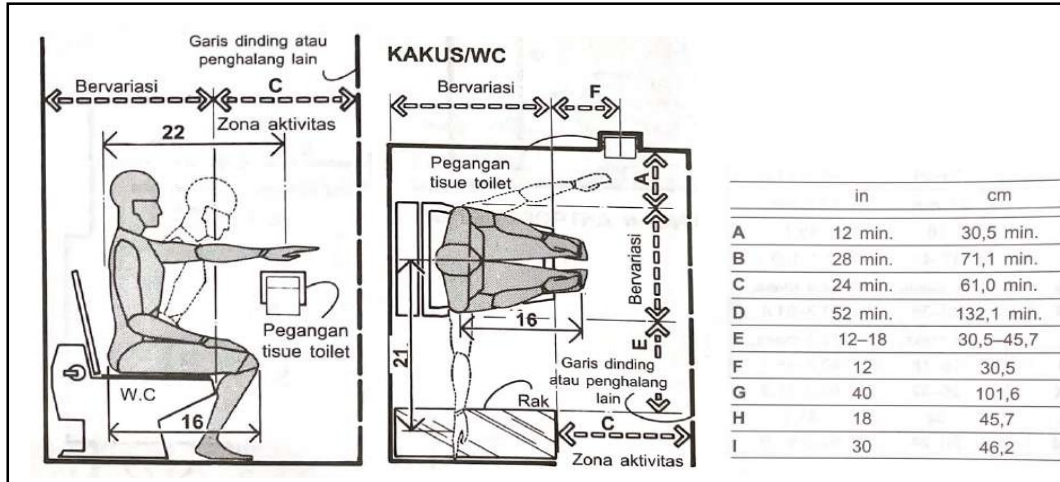
Gambar 4. Ukuran Dan Jarak Area Minibar (a) & Dapur (b).
(Sumber: Panero, 2003)

Gambar 4 menunjukkan dimensi area dapur dan mini bar. Untuk zona aktivitas pengguna bar berkisar 18-24 inch atau 45,7-61.0 cm. Dimensi untuk tinggi meja bar berkisar 42-45 inch atau 106,7 atau 114,3 cm. Dan dimensi minimum zona kerja area dapur berkisar 40 inch atau 101,6 cm. Pada desain cottage ini, digunakan ukuran tinggi meja bar berkisar 110 cm dengan dimensi zona aktivitas area dapur berkisar 115 cm.

3) Area Mandi



(a)



(b)

Gambar 5. Ukuran Area Mandi (a & b)
(Sumber: Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003)

Gambar 5 menunjukkan dimensi area mandi untuk wastafel (a) dan toilet (b). Untuk dimensi minimum zona aktivitas pada gambar 5 (b) berkisar 24 *inch* atau 61,0 cm. Dimensi tinggi wastafel berkisar 37-43 *inch* atau 94,0-109,2 cm. Dan zona aktivitas pengguna wastafel berkisar 18 *inch* atau 45,7 cm. Pada desain cottage ini, digunakan zona aktivitas pengguna wastafel berkisar 80 cm. Dan tinggi wastafel yang diterapkan berkisar 85 cm.

Dalam penelitian ini, *cottage* yang ditampilkan mengedepankan aspek *Back-to-Nature*, dengan penekanan pada lingkungan alam di lokasi *cottage*. Konsep ruang juga akan diberikan unsur tradisional budaya Dayak, agar menjadi lebih berkarakter dan tidak monoton. Unsur budaya Dayak yang diterapkan ke dalam interior *cottage* berupa warna khas Dayak, senjata tradisional, totem, dan kain/motif khas Dayak. Perwujudan tema *Back-to-Nature* dengan nuansa budaya Dayak ini diungkapkan dengan beberapa cara, yaitu:

a. Pemilihan denah bangunan terpisah

Bangunan terpisah mengharuskan pengunjung melewati bagian luar gedung untuk berpindah antar bangunan. Saat pindah ke ruangan lainnya, para tamu dan pengunjung dapat menikmati pemandangan alam yang mempesona sebagai daya tarik tersendiri.

b. Pemilihan material yang berkelanjutan

Menggunakan material sisa sebagai material tambahan dalam pembangunan sehingga dapat mengurangi limbah material. Hal ini dapat berupa sisa kayu yang dapat diolah dan digunakan untuk pembangunan bagian lain. Selain itu, hal ini juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan komponen lama yang masih layak untuk digunakan seperti sisa bongkaran dari bangunan lama.

c. Mempertahankan tekstur asli material

Menggunakan material *unfinished* guna menonjolkan kesan alami dari material yang digunakan.

STUDI AKTIVITAS

NO	WAKTU	AKTIVITAS	PENGGUNA	AREA
1.	14.00-14.05	MASUK COTTAGE	PASANGAN	TERAS DEPAN
2.	14.05-14.15	MELETAKKAN & MERAPIKAN BARANG	ISTRI	AREA GANTI
3.	14.05-14.15	MELIHAT KESELURUHAN COTTAGE	SUAMI	SEMUA AREA
4.	14.15-14.45	MANDI	PASANGAN	AREA MANDI
5.	14.45-15.05	BERPAKAIAN DAN MERBAS	PASANGAN	AREA GANTI
6.	15.05-15.20	MEMBUAT TEH DAN MENYIAPKAN CEMILAN	ISTRI	MINI BAR
7.	15.20-15.15	BERSANTAI	PASANGAN	AREA SANTAI
8.	15.15-15.30	BERSIAP MAKAN MALAM	PASANGAN	AREA GANTI
9.	15.30-19.30	MAKAN MALAM	PASANGAN	RESTORAN RESORT
10.	19.30-19.45	KEMBALI KE COTTAGE	PASANGAN	COTTAGE
11.	19.45-20.15	MEMBERSIHKAN DIRI	PASANGAN	AREA MANDI
12.	20.15-21.15	NONTON TV (NETFLIX)	PASANGAN	AREA TIDUR
13.	21.15-05.15	TIDUR	PASANGAN	AREA TIDUR
14.	5.15	BANGUN TIDUR	PASANGAN	AREA TIDUR
15.	5.15-5.30	BERSANTAI	PASANGAN	AREA TRANSISI
16.	5.30-6.00	MANDI	PASANGAN	AREA MANDI
17.	6.00-6.15	BERSIAP SARAPAN	PASANGAN	AREA GANTI
18.	6.15-7.15	SARAPAN	PASANGAN	RESTORAN RESORT
19.	7.15-7.30	KEMBALI KE COTTAGE	PASANGAN	COTTAGE
20.	7.30-8.30	BERSANTAI	PASANGAN	AREA SANTAI
21.	8.30-9.00	BERSIAP SNORKELING	PASANGAN	AREA RESORT
22.	9.00-11.00	SNORKELING	PASANGAN	LAUT
23.	11.00-11.30	MEMBERSIHKAN DIRI	PASANGAN	AREA RESORT
24.	11.30-11.45	BERSIAP MAKAN SIANG	PASANGAN	AREA RESORT
25.	11.45-12.45	MAKAN SIANG	PASANGAN	RESTORAN RESORT
26.	12.45-13.00	KEMBALI KE COTTAGE	PASANGAN	COTTAGE
28.	13.00-13.15	BERSIAP	PASANGAN	COTTAGE
30.	13.15	CHECK OUT	PASANGAN	COTTAGE

AREA YANG DIBUTUHKAN:
TERAS DEPAN, AREA TRANSISI, AREA SANTAI, AREA GANTI, MINI BAR, KAMAR MANDI, AREA TIDUR

Gambar 6. Studi Aktivitas Pengguna & Kebutuhan Ruang
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Organisasi tata ruang yang efektif memfasilitasi aktivitas (Gambar 6) di dalam ruang. Dalam hal ini setiap ruangan mempunyai fungsinya masing-masing, saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Desain interior *cottage* ini menggunakan pola radial untuk menciptakan koneksi antar area. Pemilihan bentuk radial didasarkan pada kemampuannya untuk beradaptasi dengan berbagai aktivitas tergantung pada fungsi dan sifat area yang berbeda.



Gambar 7. Skema Pola Hubungan Antar Ruang
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Desain interior yang baik pada dasarnya memprioritaskan aktivitas manusia, seperti sirkulasi (Gambar 7). Penataan atau penempatan ruang di dalam sebuah ruangan mempengaruhi pergerakan dan aliran di wilayah tersebut (Susanti, 2018).

Elemen pembentuk ruangan yaitu dinding, lantai, dan plafon. Pada *cottage* ini menggunakan *exposed ceiling* bermaterial kayu ulin yaitu kayu khas suku Dayak. Pada bagian dinding, di aplikasikan cat berwarna krem dan juga terdapat dinding dengan *finishing* kayu. Pada bagian lantai menggunakan material yang kuat dan tidak licin seperti parket kayu dan *decking* kayu. Lalu, pada bagian area mandi menggunakan *hard tiles* berukuran 60x60 cm.

Pencahayaan pada interior diperlukan untuk menerangi ruangan. Pencahayaan tidak hanya memberikan penerangan tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan estetika. Pencahayaan secara garis besar diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

a. Pencahayaan alami

Pada siang hari mengutamakan pencahayaan alami dari sinar matahari sebagai sumber cahaya dan energi terbesar. Hal ini dapat diimplementasikan dengan membuat bukaan-bukaan besar dalam ruangan. Pada *cottage* terdapat pada area tidur, area transisi, dan area dapur/ mini bar.

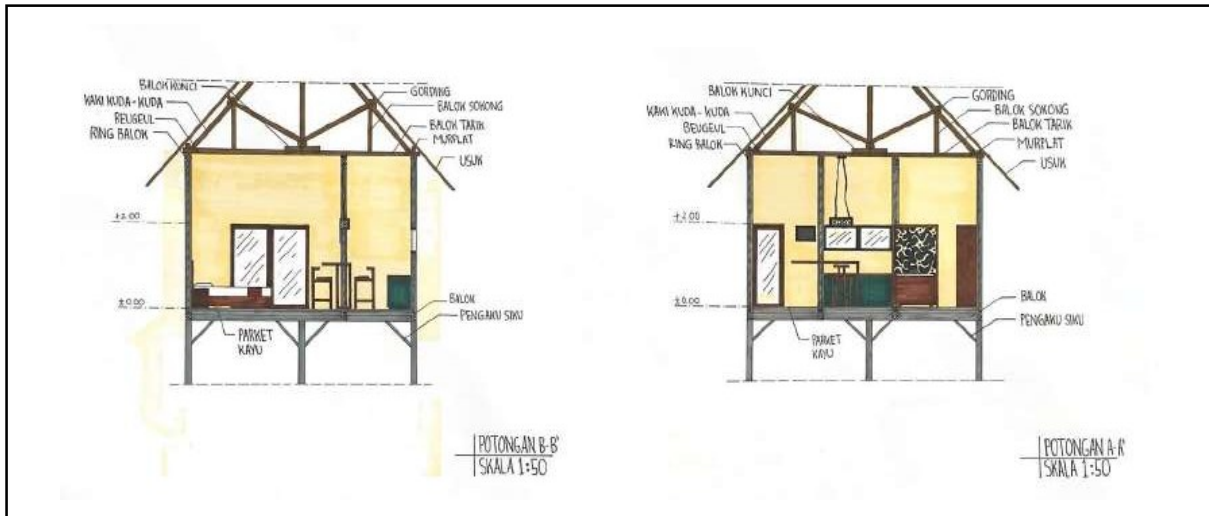
b. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan adalah cahaya yang dihasilkan oleh sumber cahaya buatan seperti lampu atau lilin. Tujuan utama pencahayaan buatan adalah menerangi ruangan pada malam hari dan menciptakan kembali efek sinar matahari alami saat tidak ada sinar matahari. Pencahayaan buatan sengaja digunakan untuk menciptakan suasana tertentu dan untuk menonjolkan nuansa serta dekorasi ruangan.

Penerapan unsur kebudayaan bisa dengan menggunakan material khas daerah tersebut, menampilkan motif daerah, dan masih banyak lagi. Dengan interior bergaya kontemporer, namun pada konsep *Back-to-Nature* dengan sentuhan budaya Dayak. Unsur budaya Dayak yang diterapkan pada *cottage* ini seperti totem, Ulap Doyo, Tengawang Ampiek, Talawang, dan penggunaan warna khas suku Dayak. Gambar di bawah (Gambar 8-15) merupakan desain *cottage* yang mengaplikasikan beberapa unsur kebudayaan Dayak ke dalam ruang.



Gambar 8. Denah Layout Cottage
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



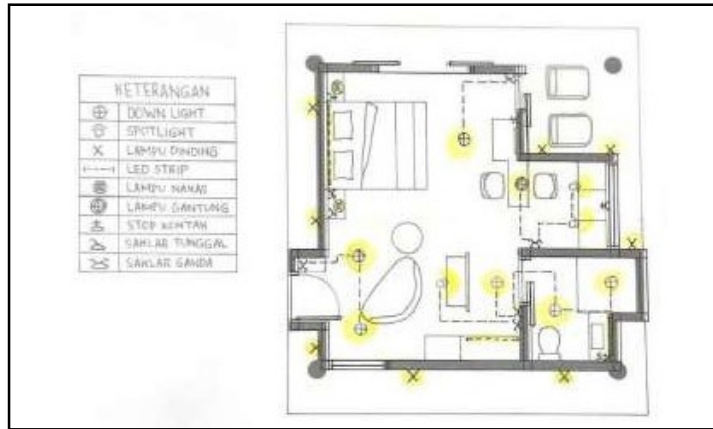
Gambar 9. Potongan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



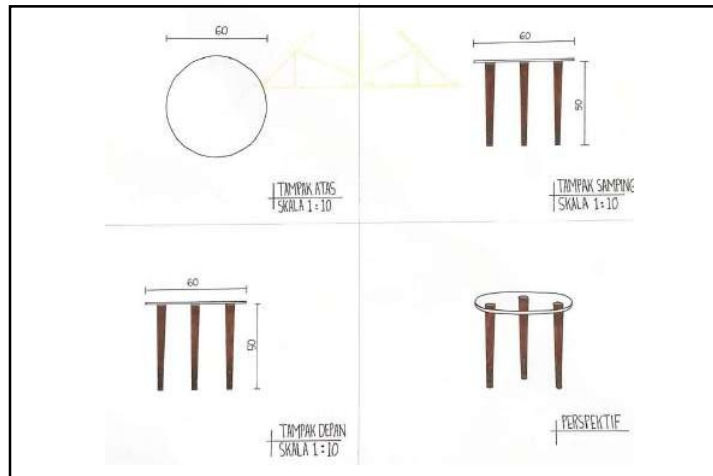
Gambar 10. Perspektif Area Cottage
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 11. Rencana Lantai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



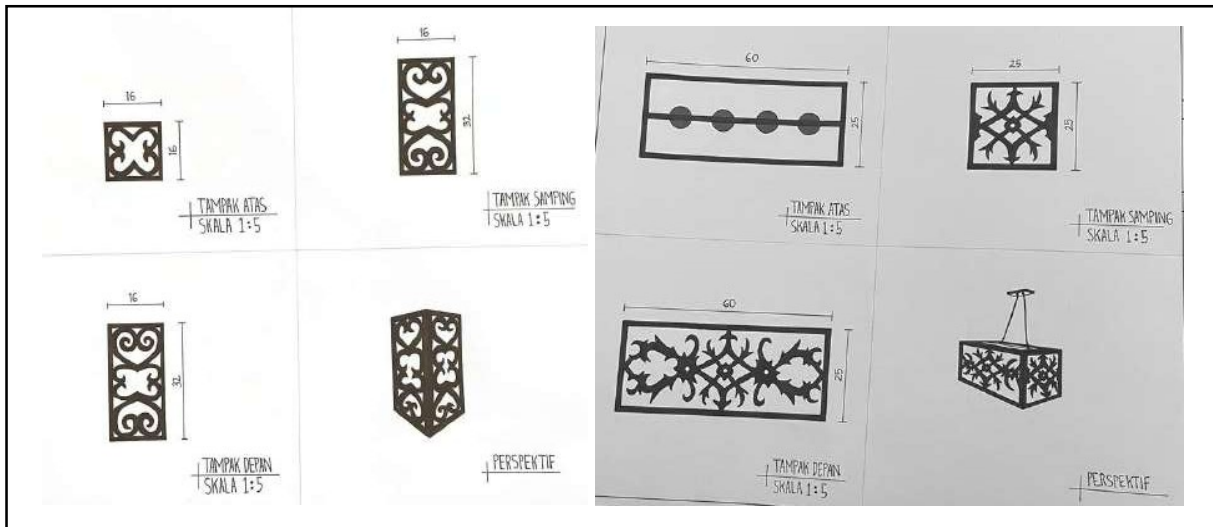
Gambar 12. Rencana Lampu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 13. Furnitur Terpilih 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 14. Furniture Terpilih 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



Gambar 15. Elemen Estetis Terpilih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kesimpulan

Desain interior *cottage* ini dirancang untuk menjadi tempat peristirahatan bagi para wisatawan. Bangunan dan lingkungan sekitarnya terhubung secara harmonis, mencerminkan konsep *Back-to-Nature* yang menekankan pelestarian lingkungan dan pelestarian fitur unik rumah ini. Dalam bidang desain interior, sangat penting untuk mengadopsi pendekatan solusi desain, terutama yang menggabungkan ergonomi. Metode ini berfokus pada penciptaan desain yang secara efektif memenuhi kebutuhan pengguna, memastikan fungsionalitas dan kenyamanan. Pengangkatan budaya daerah berfungsi sebagai sarana untuk mengakui dan menghargai budaya Nusantara, khususnya suku Dayak, dengan tujuan untuk melestarikannya dan mempromosikannya secara luas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibu Ayu Firdausi, selaku dosen pembimbing tugas jurnal ini, yang telah memberikan bimbingannya selama proses perancangan hingga selesai. Penulis menyadari penuh bahwa terselesaikannya perancangan ini tidak hanya dari tangan penulis sendiri, namun juga atas bimbingan penuh yang diberikan oleh dosen pembimbing dan dukungan dari teman-teman sejurusan.

Daftar Pustaka

- International Ergonomics Association. (2000). *What Is Ergonomics (HFE)?* Retrieved Desember 17, 2023, from <https://iea.cc/about/what-is-ergonomics/>
- Laily, I. (2020). *Mengulik Potensi Wisata Indonesia Pasca Pandemi*. Retrieved Desember 17, 2023, from : https://cdn1.katadata.co.id/media/filespdf/2020/09/11/2020_09_11-09_39_26_mengulik_potensi_wisata_indonesia_pasca_pandemi.pdf.
- Lontaan, J.U. (1975). *Hukum Adat dan Istiadat Kalimantan Barat*. Pontianak. Pemda Tingkat I Kalbar.
- Nahak, H.M.I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 67. [://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76](https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76)
- Panero, J., & Zelnik, M. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior* (1st ed.). Erlangga.
- Pemerintah Pusat. (2017). *Undang-undang (UU) Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. Jakarta, Indonesia. Retrieved Desember 17, 2023, from <https://peraturan.bpk.go.id/Details/37642/uu-no-5-tahun-2017>
- Rachman, RAFN., Hasya, AH., & Krisnawatie, A. (2022). Desain Tangga Pada Lahan Terbatas. *Seminar Nasional Arsitektur Pertahanan*. UPN Veteran Jawa Timur.
- Suptandar, J.P. (1999). *Desain Interior: Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*. Penerbit Djambatan.
- Susanti, R. (2018). *Perancangan Interior Resort Hotel Gubugklakah Di Bromo Jawa Timur. [Tugas Akhir]*. Surakarta: Desain Interior Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta. <http://repository.isi-ska.ac.id/3478/1/Rahayu%20Susanti%2011150118.pdf>
- Tripadvisor. (2023, Desember 17). Sambija Lodge. *Tripadvisor*. https://www.tripadvisor.co.id/Hotel_Review-g317100-d2311980-Reviews-Samboja_Lodge-Balikpapan_East_Kalimantan_Kalimantan.html.
- Wignjosoebroto, S. (2003). Ergonomi Studi Gerak dan Waktu. Guna Widya.