

**PERANCANGAN INTERIOR DESAIN EKOWISATA
BERBASIS SATWA DI DESA KEMUNING, TEMANGGUNG,
JAWA TENGAH**



PERANCANGAN

Oleh:

PUTRI DALILATI AZIZAH

NIM 1710216123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERANCANGAN INTERIOR DESAIN EKOWISATA BERBASIS SATWA DI DESA KEMUNING, TEMANGGUNG, JAWA TENGAH

ABSTRAK

Hutan Campur di Wilayah Temanggung, Jawa Tengah semakin berkurang akibat adanya penebangan pohon disekelilingnya karena penanaman pohon-pohon kopi karena dinilai dapat membantu penambahan ekonomi warga dengan menjual komoditas kopi. Warga sekitar juga seringkali memburu primata-primata nokturnal yang terdapat di wilayah ini, seperti Bajing Terbang Merah, Bajing Terbang Jawa dan Kukang. Kehidupan hewan-hewan disekitar Hutan Campur, Desa Wisata Kemuning juga terancam karena semakin berkurangnya lahan hutan campur tempat dimana mereka membangun sarang dan mencari makan di malam hari. Rencana perubahan Hutan Campur yang bersifat heterogen menjadi Hutan Homogen juga merupakan ancaman untuk satwa-satwa di dalamnya. Desain yang akan dibangun di sekitar Hutan Campur akan memberikan wadah penelitian serta pembelajaran bagi Peneliti maupun Mahasiswa yang akan turut melakukan konservasi pelestarian alam, baik dari dalam maupun luar negeri. Selain itu juga beberapa bangunan akan dilokasikan sebagai objek wisata yang dekat dengan alam. Dalam Perancangan objek desain kali ini akan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer. Metode ini diharapkan dapat menghasilkan suatu ide desain untuk memecahkan permasalahan desain yang ada. Hasil Desain diterapkan pada Elemen Dekoratif yang terinspirasi langsung dari Flora dan Fauna khas dari Hutan Campur di sekitar Desa Wisata Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah, sehingga dapat menyelaraskan desain yang dirancang dengan keadaan alam disekitarnya.

Kata Kunci : *Biophilic*, Konservasi, Observasi, Wisata, Interior.

ABSTRACT

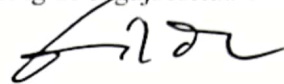
Mixed Forest in the Temanggung Region, Central Java is decreasing due to the felling of trees around it due to the planting of coffee trees because it is considered to be able to help increase the people's economy by selling coffee commodities. Local residents also often hunt nocturnal primates in this area, such as the Red Flying Squirrel, Javan Flying Squirrel and Slow Loris. The life of the animals around the Mixed Forest, Kemuning Tourism Village is also threatened due to the decreasing number of mixed forest areas where they build their nests and look for food at night. The plan to change heterogeneous Mixed Forests into Homogeneous Forests is also a threat to the animals in it. The design that will be built around the Mixed Forest will provide a forum for research and learning for researchers and students who will participate in conserving nature, both from within and outside the country. In addition, several buildings will be located as tourist objects close to nature. In designing object designs this time we will use the Rosemary Kilmer design method. This method is expected to produce a design idea to solve existing design problems. The design results are applied to Decorative Elements which are directly inspired by the typical Flora and Fauna of Mixed Forests around the Kemuning Tourism Village, Temanggung, Central Java, so that the designs can harmonize with the surrounding natural conditions.

Keywords : *Biophilic, Conservation, Observation, Travel , Interior.*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR DESAIN EKOWISATA BERBASIS SATWA DI DESA KEMUNING, TEMANGGUNG, JAWA TENGAH diajukan oleh Putri Dalilati Azizah NIM 1710216123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

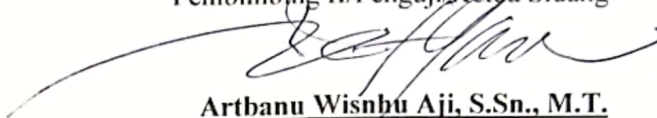
Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

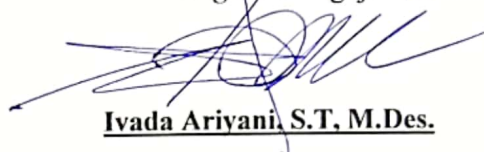
Pembimbing II/Penguji/Ketua Sidang



Artbanu Wisnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP. 19740713 200212 1 002/NIDN. 0013077402

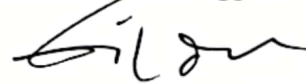
Cognate/Penguji Ahli



Ivada Ariyani, S.T, M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001/NIDN. 0014057604

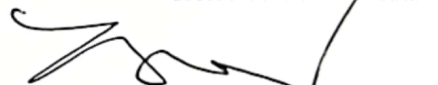
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan/Ketua



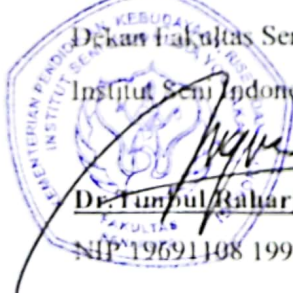
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tumbul Baharjo, M.Hum,

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Dalilati Azizah

NIM : 1710216123

Tahun Lulus : 2022

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang atau Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya penulis sendiri. Jika dikemudian terbukti merupakan plagiarisme dari hasil karya penulis lain atau dengan sengaja mengajukan karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan sanksi hukum yang berlaku.



Yogyakarta, 14 Desember 2022

Putri Dalilati Azizah

NIM. 1710216123

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji syukur sehingga saya sebagai penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir perancangan dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR DESAIN EKOWISATA BERBASIS SATWA DI DESA KEMUNING, TEMANGGUNG, JAWA TENGAH” sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana. Dalam mengerjakan Tugas akhir ini, saya sebagai penulis mendapatkan banyak dukungan, sehingga saya ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Keluarga inti maupun keluarga besar yang selalu mendukung perihal materi, serta dukungan secara lisan.
3. Bapak Setya Budi Astanto S.Sn, M.Sn., Selaku Kaprodi Desain Interior dan Dosen Pembimbing yang sudah membimbing saya dengan baik
4. Bapak Artbanu Wisnu Aji, Selaku Pembimbing TA saya yang juga sudah membimbing saya dengan baik
5. Prodi Kehutanan UGM, yang sudah memberi saya kesempatan untuk ikut melihat keindahan alam di Hutan Campur Desa Wisata Kemuning Jawa Tengah dan mengusulkan Proyek TA apa yang harus saya kerjakan
6. Teman-Teman Desain Interior (2015-2019), Khususnya 2017 yang sedang menempuh Tugas Akhir Bersama-sama
7. Pihak-pihak lainnya yang membantu memberi dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
8. Untuk Diri Saya Sendiri (PD), yang selalu bersemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir dalam keadaan apapun

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang belum disebutkan, serta meminta maaf jika dalam penulisan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kesalahan yang tidak disengaja. Semoga penulisan ini dapat berguna bagi kita semua.

Yogyakarta, 14 Desember 2022

Penulis,

Putri Dalilati Azizah (PD)



DAFTAR ISI

INTISARI	ii
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	2
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain.....	13
2. Sasaran Desain	13
3. Data	14
4. Daftar Kebutuhan Ruang.....	27
a. Rumah Pohon.	27
b. <i>Office, Mini Laboratorium</i> dan Gardu Pandang.....	28
c. <i>Basecamp</i>	29
d. <i>Guest House</i>	30
e. <i>Café</i>	31
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	
A. PERMASALAHAN DESAIN DAN IDE SOLUSI DESAIN	32
1. Rumah Pohon.....	32
2. <i>Office + Mini Laboratorium</i>	33
3. Gardu Pandang.....	33
4. <i>Basecamp</i>	34
5. <i>Guest House</i>	34

6. <i>Café</i>	35
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif Estetika Ruang.....	36
B. Alternatif Penataan Ruang	41
C. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.	49
D. Alternatif Pengisi Ruang.....	53
E. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	: Bagan Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2.	: Teknik Implementasi <i>Furniture</i>	5
Gambar 3.	: Logo Desa Wisata Kemuning.....	20
Gambar 4.	: Lokasi Desa Wisata Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah.....	21
Gambar 5.	: <i>Site Plan</i> Desa Wisata Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah.....	23
Gambar 6.	: Kondisi <i>Site</i> Saat ini.....	24
Gambar 7.	: Kondisi <i>Site</i> Saat ini.....	25
Gambar 8.	: Kondisi sekitar <i>site</i>	26
Gambar 9.	: Kondisi sekitar <i>site</i>	37
Gambar 10.	: Standar Ruang Makan.....	37
Gambar 11.	: Standar Area Tidur.....	38
Gambar 12.	: Standar Area <i>Office</i>	38
Gambar 13.	: Standar Area <i>Front Office</i>	39
Gambar 14.	: Standar Area Tangga.....	40
Gambar 15.	: Standar Area <i>Café</i>	41
Gambar 16.	: Standar Area Toilet.....	41
Gambar 17.	: Suasana Ruangan.....	42
Gambar 18.	: Ilustrasi Bajing Terbang dan Biji Kopi.....	42
Gambar 19.	: Ilustrasi Transformasi Bentuk Elemen Dekoratif.....	44
Gambar 20.	: Penerapan Elemen Dekoratif pada Perancangan.....	44
Gambar 21.	: Bentuk Desain <i>Gate</i>	45
Gambar 22.	: Perspektif Material.....	45
Gambar 23.	:Diagram Matriks.....	45

Gambar 24.	: <i>Bubble Diagram</i>	46
Gambar 25.	: <i>Bubble Plan</i>	46
Gambar 26.	: <i>Block Plan</i>	46
Gambar 27.	: <i>Site Plan</i> Alternatif Terpilih.....	47
Gambar 28.	: Rencana <i>Layout</i> Rumah Pohon Alternatif I.....	47
Gambar 29.	: Rencana <i>Layout</i> Rumah Pohon Alternatif II.....	47
Gambar 30.	: Rencana <i>Layout Office</i> + <i>Mini Lab</i> & Gardu Pandang Alternatif I.....	48
Gambar 31.	: Rencana <i>Layout Office</i> + <i>Mini Lab</i> & Gardu Pandang Alternatif II.....	48
Gambar 32.	: Rencana <i>Layout Basecamp</i> Alternatif I.....	49
Gambar 33.	: Rencana <i>Layout Basecamp</i> Alternatif II.....	49
Gambar 34.	: Rencana <i>Layout Guest House</i> Alternatif I.....	50
Gambar 35.	: Rencana <i>Layout Guest House</i> Alternatif II.....	50
Gambar 36.	: Rencana <i>Layout Café</i> 1 Alternatif I.....	51
Gambar 37.	: Rencana <i>Layout Café</i> 1 Alternatif II.....	51
Gambar 38.	: Rencana <i>Layout Café</i> 2 Alternatif I.....	52
Gambar 39.	: Rencana <i>Layout Café</i> 2 Alternatif II.....	52
Gambar 40.	: Rencana Lantai Alternatif I.....	52
Gambar 41.	: Rencana Lantai Alternatif II.....	53
Gambar 42.	: Alternatif I Dinding <i>Basecamp</i>	53
Gambar 43.	: Alternatif II Dinding <i>Basecamp</i>	54
Gambar 44.	: Alternatif I Dinding Gardu Pandang.....	54
Gambar 45.	: Alternatif II Dinding Gardu Pandang.....	55
Gambar 46.	: Plafon Rumah Pohon.....	56
Gambar 47.	: Plafon Gardu Pandang.....	57
Gambar 48.	: Plafon <i>Guest House</i>	57
Gambar 49.	: Plafon <i>Café</i> Lantai I.....	58

Gambar 50.	: Kasur Tingkat dengan Meja Fungsional.....	61
Gambar 51.	: Lemari Laboratorium.....	62
Gambar 52.	: Kursi <i>Café</i>	62
Gambar 53.	: Kursi <i>Portable</i> Pengamatan.....	52
Gambar 54.	: Spesifikasi lampu <i>Mini Laboratorium</i>	52
Gambar 55.	: Spesifikasi lampu <i>Basecamp</i>	52
Gambar 56.	: Spesifikasi lampu <i>Basecamp</i>	53
Gambar 57.	: Spesifikasi lampu <i>Basecamp</i>	53
Gambar 58.	: Rumah Pohon.....	54
Gambar 59.	: <i>Office + Mini Laboratorium</i>	54
Gambar 60.	: Gardu Pandang.....	55
Gambar 61.	: <i>Basecamp</i>	56
Gambar 62.	: <i>Guest House</i>	57
Gambar 63.	: <i>Café/Kedai Kopi</i>	57
Gambar 64.	: Aksonometri <i>Basecamp</i>	58
Gambar 65.	: Aksonometri <i>Guest House</i>	61
Gambar 66.	: Aksonometri <i>Office + Mini Laboratorium</i> dan Gardu Pandang.....	62
Gambar 67.	: Lampiran Desain Poster Halaman 1.....	70
Gambar 68.	: Lampiran Desain Poster Halaman 2.....	71
Gambar 69.	: Lampiran Desain Poster Halaman 3.....	72
Gambar 70.	: Desain <i>Booklet</i>	73
Gambar 71.	: Desain <i>Booklet</i>	73
Gambar 72.	: Desain <i>Booklet</i>	74
Gambar 73.	: Desain <i>Booklet</i>	74
Gambar 74.	: Desain <i>Booklet</i>	75
Gambar 75.	: Desain <i>Booklet</i>	75
Gambar 76.	: Desain <i>Booklet</i>	76
Gambar 77.	: Skema Material.....	76

Gambar 78.	: Gambar Perspektif Manual 1.....	77
Gambar 79.	: Gambar Perspektif Manual 2.....	77
Gambar 80.	: Gambar Perspektif Manual 3.....	78
Gambar 81.	: Gambar Perspektif Manual 4.....	78



DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Luas Ruang Perancangan.....	11
Tabel 2	: Kebutuhan Ruang Area Rumah Pohon.....	27
Tabel 3	: Kebutuhan Ruang Area <i>Office + Mini Laboratorium</i> dan Gardu Pandang.....	28
Tabel 4	: Kebutuhan Ruang Area <i>Basecamp</i>	29
Tabel 5	: Kebutuhan Ruang Area <i>Guest House</i>	30
Tabel 6	: Kebutuhan Ruang Area <i>Café</i>	31
Tabel 7	: Permasalahan dan Ide Solusi Desain Rumah Pohon.....	33
Tabel 8	: Permasalahan dan Ide Solusi Desain <i>Office + Mini Laboratorium</i>	34
Tabel 9	: Permasalahan dan Ide Solusi Desain Gardu Pandang.....	35
Tabel 10	: Permasalahan dan Ide Solusi Desain <i>Basecamp</i>	36
Tabel 11	: Permasalahan dan Ide Solusi Desain <i>Guest House</i>	37
Tabel 12	: Permasalahan dan Ide Solusi Desain <i>Café</i>	38



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

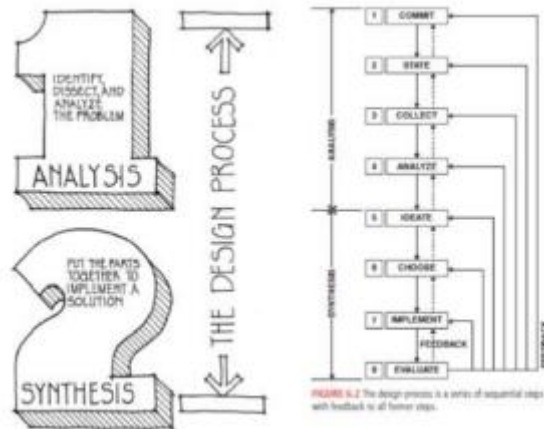
Desa Wisata Kemuning yang terletak di wilayah Temanggung, Jawa Tengah merupakan suatu Desa terpencil yang terletak di dataran tinggi 500-650 mdpl. Desa ini memiliki sedikit penduduk, namun memiliki Hutan yang cukup luas. Kekayaan alam di Indonesia sudah terkenal di mancanegara dan dunia internasional karena alam tropis yang eksotis dengan beraneka satwa yang terdapat di dalamnya. Sementara itu, di pulau Jawa, khususnya di Daerah Temanggung, Jawa Tengah, Kekayaan Alam yang ada dapat menarik minat Pelajar maupun Wisatawan untuk datang berwisata ke daerah ini. Selain memiliki banyak keberagaman hayati dari hutan alami di Desa ini, terdapat juga berbagai jenis satwa di dalamnya, seperti Bajing Terbang Jawa, Bajing Terbang Merah, Kukang, Elang, Ular, dll. Sehingga menarik Pelajar maupun Wisatawan untuk datang ke Desa ini.

Dari berbagai Kekayaan Alam yang terdapat di Desa Wisata Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah, kedepannya dapat menjadi salah satu lokasi yang potensial ditinjau dari berbagai aspek. Hal inilah yang menyebabkan Desa Kemuning memerlukan perhatian khusus terutama dalam bidang Arsitektur serta interior.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penulis merasa tertarik untuk mengangkat objek yang terkait dengan Perancangan Interior Design Ekowisata Berbasis Satwa di Desa wisata Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah.

B. Metode Desain

Dalam menciptakan Desain yang berkualitas, tidak terjadi begitu saja. Proses mendesain Interior Berkonsep Ekowisata Berbasis Satwa pada Hutan Campur wilayah Temanggung, Jawa Tengah meliputi banyak hal yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah Metode Perancangannya. Menurut Rosemary Kilmer (1992), Metode dalam perancangan desain meliputi dua bagian, yaitu *Analisis* dan *Synthesis*.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber : *Designing Interior*, R.Kilmer, 2014)

Proses *Analysis* (Analisis) adalah tahap *programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

Proses *Synthesis* (Sintesis) adalah tahap *designing*, dimana pada tahap ini dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap *programming*. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan secara optimal. Penjelasan dari Bagan Pola Pikir Perancangan, Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992), adalah sebagai berikut (Gambar 1) :

- a. *Commit* adalah Tahap Penerimaan atau komitmen terhadap masalah desain
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah desain
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide-ide berupa skematik desain dan konsep desain.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dari seluruh ide yang

terkumpul.

g. *Implement* adalah mengimplementasikan ide yang terpilih dalam bentuk ilustrasi serta presentasi yang mendukung.

h. *Evaluate* adalah proses evaluasi desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

1. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah

Menurut Rosemary Kilmer(1992), pada pengumpulan data, metode yang digunakan terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

1) *Commit* : Kompleksitas proyek Perancangan Interior Design Ekowisata Berbasis Satwa di Desa Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah dengan berbagai aktivitas berwisata di dalamnya bagi pengunjung dan kegiatan konservasi secara ex-situ bagi hewan-hewan menjadi tantangan untuk dipecahkan.

2) *State* : Rangkuman permasalahan yang dituliskan sesuai dengan permasalahan desain yang ada di lapangan.

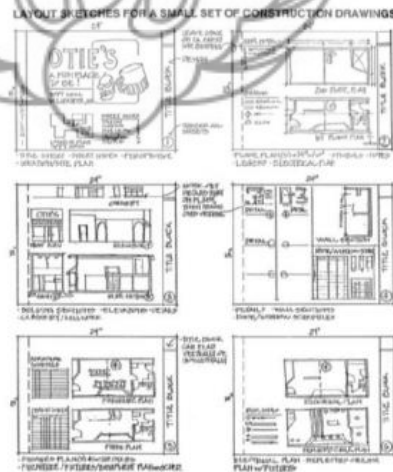
3) *Collect* : Pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik), data literatur (teori umum dan teori khusus). Data lapangan didapatkan melalui *survey* ke Desa Kemuning, Temanggung, Jawa Tengah untuk wawancara, observasi aktivitas pengguna ruang, dokumentasi lapangan, observasi permasalahan yang ada di lapangan, observasi interior dan furnitur, observasi proyek sejenis untuk referensi konsep desain. Sedangkan data literatur didapatkan dari buku, dan website.

4) *Analisa* : Menganalisis keadaan di lapangan dan membandingkannya dengan standar pada literatur maupun keinginan klien. Pada tahap ini, analisa menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

b. Metode Sintesis (Pencarian Ide dan Pengembangan Desain)

Pada tahap pencarian ide terdiri dari dua tahap, yakni *brainstorming ideas* berupa skematik, dan *concept statement*.

- 1) *Ideate* : Pengumpulan ide sebanyak mungkin yang memungkinkan untuk tercapainya tujuan perancangan. Teknik *ideation* dan pengembangan desain dilakukan dengan *brainstorming* dan skematik berupa sketsa ide.
- 2) *Choose* : Pemilihan desain yang dianggap mampu menjawab persoalan yang ada di lapangan. Teknik yang digunakan berupa penyeleksian berdasarkan diagram matriks kriteria.
- 3) *Implement* : Proses implementasi ide yang dilakukan berdasarkan ide terpilih dengan ilustrasi berupa skematik, 3D modelling, gambar kerja, pembiayaan, dan presentasi desain.



Gambar 2. Teknik Implementasi Furniture
(Sumber : *Designing Interiors*, R. Kilmer, 1992)

c. Metode Evaluasi

- *Evaluate* : Tahap evaluasi berguna untuk meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan masalah. Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *studio criticism* (diskusi). Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah :

1. Fungsional

Menggunakan prinsip *Form follow function* dimana desain memiliki perhatian yang besar terhadap fungsi ruang, yang didapatkan dari pola aktivitas penghuni, memiliki perhatian yang besar terhadap material bangunan yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir (estetika) yang diinginkan berdasarkan fungsidesain yang mengutamakan fungsi. Pada beberapa furnitur, disesuaikan dengan kondisi di lapangan.

2. Ergonomi

Ergonomi berperan penting dalam pedoman perancangan. Ergonomi sangat diperlukan pada aktivitas di dalam setiap ruang, begitu juga dengan ruang-ruang pada objek wisata.

3. Estetika/Keindahan

Estetika/Keindahan merupakan poin yang selalu dipertimbangkan untuk mendampingi fungsi. Tujuan estetis pada sebuah rancangan, untuk mencapai *ambience* ruang yang harmonis.