

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG RUMAH
MAKAN CENDRAWASIH AKADEMI KEPOLISIAN
SEMARANG**



PERANCANGAN

Oleh :

Reza Wijanarko

NIM 1410085123

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG RUMAH
MAKAN CENDRAWASIH AKADEMI KEPOLISIAN
SEMARANG**



PERANCANGAN

Oleh :

Reza Wijanarko

NIM 1410085123

Tugas akhir diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana dalam bidang Desain Interior
2020

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

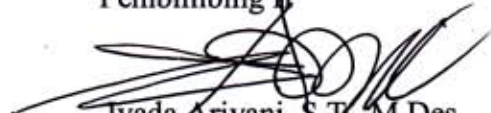
PERANCANGAN INTERIOR R.M CENDRAWASIH AKADEMI KEPOLISIAN
diajukan oleh Reza Wijanarko NIM 1410085123, Program Studi Desain Interior,
Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2020

Pembimbing I


Yulyta kodrat P., M.T.

NIP. 197007 27 200003 2 001
/NIDN 0027077005

Pembimbing II


Ivada Ariyani, S.T., M.Des.

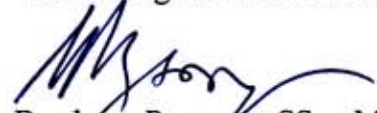
NIP. 19760514 2005012 001
/NIDN 0014057604

Cognate


Hangga Hardika, S.sn, M.Ds.


NIP. 19791129 200604 1003
/NIDN 0029117906

Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, SSn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001
/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005
/NIDN 0015037702



NIP 19590802 198803 2 002
/NIDN 0002085909

PERANCANGAN GEDUNG RUMAH MAKAN CENDRAWASIH AKADEMI KEPOLISIAN SEMARANG

Reza Wijanarko

ABSTRAK

Lokasi Gedung Rumah Makan Cendrawasih berada di dalam kompleks Akademi Kepolisian yang terletak di Jalan Hoegeng Iman Santosa Semarang, Jawa Tengah. Sebagai fasilitas penyelenggara makan, tentunya sudah memenuhi standar operasional maupun standar nilai gizi makanan guna untuk meningkatkan mutu pelayanan serta hasil produktifitas kepada seluruh peserta didik. Hal ini dapat menjadi dasar dalam perencanaan perancangan interior Gedung Rumah Makan Cendrawasih yang mengedepankan mutu pelayanan dan hasil produktifitas, terutama pada bagian dapur pusat atau dapur utama dan sistem distribusi makanan. Pada perencanaan perancangan interior menggunakan solusi desain dengan konsep yaitu *system foodservice management* dan mengambil tema “Dapur sebagai “Jantung Sehat” dengan gaya modern gaya tersebut terinspirasi dari visi milik Akademi Kepolisian.

Kata kunci: gedung rumah makan, akademi kepolisian, manajemen pelayanan makanan.

**PERANCANGAN GEDUNG RUMAH MAKAN CENDRAWASIH
AKADEMI KEPOLISIAN SEMARANG**

Reza Wijanarko

ABSTRACT

The location of the Cendrawasih Restaurant Building is located within the Police Academy complex located on Jalan Hoegeng Iman Santosa Semarang, Central Java. As a food organizer, it certainly meets operational standards and food nutritional value standards in order to improve service quality and productivity results for all students. This can be the basis in the interior design planning of the Cendrawasih Restaurant Building which prioritizes service quality and productivity results, especially in the central kitchen or main kitchen and food distribution system. "The kitchen as a" Healthy Heart "with modern style is inspired by the vision of the Police Academy.

Keywords :restaurant building, police academy, food service management.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang tercurahkan, yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua saya yang telah mendukung saya dalam pembuatan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku dosen pembimbing 1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
7. Teman-teman angkatan 2014 Jurusan Desain Interior “KONCOKANDUNK”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 6 Januari 2020

Reza Wijanarko

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Metode Desain | 3 |
| 1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain | 3 |
| 2. Metode Desain | 5 |
| a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah | 5 |
| b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain | 5 |
| c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain | 6 |
| BAB II PRA DESAIN | 7 |
| A. Tinjauan Pustaka | 7 |
| 1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain | 7 |
| 2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus | 11 |
| B. Program Desain (<i>Programming</i>) | 15 |
| 1. Tujuan Desain | 15 |
| 2. Fokus/Sasaran Desain | 16 |
| 3. Data | 16 |
| a. Deskripsi Umum Proyek | 16 |
| b. Data Non Fisik | 17 |
| c. Data Fisik | 19 |
| 4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria | 30 |
| BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN | 32 |
| A. Pernyataan Masalah | 32 |
| B. Ide Solusi Desain | 32 |

| | |
|---|-------------|
| BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN | 35 |
| A. Alternatif Desain (<i>schematic design</i>)..... | 35 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang..... | 35 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang..... | 38 |
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang..... | 45 |
| 4. Alternatif Tata Kondisi Ruang..... | 49 |
| B. Evaluasi Pemilihan Desain..... | 52 |
| C. Hasil Desain..... | 64 |
| BAB V PENUTUP | 70 |
| A. Kesimpulan..... | 70 |
| B. Saran..... | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA | xiii |
| LAMPIRAN | xv |
| A. Hasil Survey | |
| 1. Surat Ijin Survey | |
| 2. Foto-foto Survey | |
| 3. Gambar Kerja Survey | |
| B. Proses Pengembangan Desain | |
| 1. Sketsa-sketsa Alternatif Desain | |
| 2. Foto-foto Proses Desain | |
| C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran | |
| 1. Rendering Perspektif 3D | |
| 2. Rendering Bird Eye View | |
| 3. Foto-foto maket ruang terpilih/desain unggulan | |
| 4. Animasi/Aplikasi 360/ <i>Walkthrough</i> dalam bentuk alamat <i>online</i> /CD | |
| 5. Skema Bahan dan Warna | |
| 6. Poster Presentasi & <i>Leaflet</i> Presentasi | |
| D. Detail Satuan Pekerjaan/ <i>Bill of Quantity</i> /BQ | |
| E. Gambar Kerja | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gb.1. Bagan Metodologi Desain..... | 3 |
| Gb.2. Bagan Metode Evaluasi..... | 6 |
| Gb.3. Sirkulasi Garis Lurus..... | 13 |
| Gb.4. Sirkulasi Bentuk L..... | 14 |
| Gb.5. <i>Bubble</i> Diagram Dapur..... | 15 |
| Gb.6. Struktur Organisasi..... | 18 |
| Gb.7. <i>Site Plan</i> Gedung Rumah Makan..... | 19 |
| Gb.8. Foto Area Memasak..... | 20 |
| Gb.9. Foto Area Memasak..... | 20 |
| Gb.10. Foto Kantor <i>Supervisor</i> | 21 |
| Gb.11. Foto Ruang Makanan <i>Packing</i> | 21 |
| Gb.12. Foto Area Persiapan Makanan..... | 22 |
| Gb.13. Foto Koridor Jalur Pengantar Bahan Baku..... | 22 |
| Gb.14. Foto Ruang Persiapan Ruang Makan..... | 23 |
| Gb.15. Foto Gudang Peralatan Ruang Persiapan..... | 23 |
| Gb.16. Layout Dapur <i>Existing</i> | 24 |
| Gb.17. Layout Ruang Makan <i>Existing</i> | 24 |
| Gb.18. Tipe Produksi Dapur atau <i>Traffic Flow</i> | 32 |
| Gb.19. <i>Mood Board</i> Suasana Ruang..... | 34 |
| Gb.20. Skema Warna..... | 34 |
| Gb.21. Skema Material..... | 35 |
| Gb.22. Diagram Matrik Dapur..... | 36 |
| Gb.23. Diagram Matrik Ruang Persiapan dan Ruang Makan..... | 36 |
| Gb.24. <i>Bubble</i> Diagram Dapur..... | 37 |
| Gb.25. <i>Bubble</i> Diagram Ruang Makan..... | 38 |
| Gb.26. <i>Bubble</i> Plan Dapur..... | 39 |
| Gb.27. Blok Plan Dapur..... | 39 |
| Gb.28. <i>Bubble</i> Plan Ruang Makan..... | 40 |
| Gb.29. Blok Plan Ruang Makan..... | 40 |
| Gb.30. Layout Dapur..... | 41 |

| | |
|--|----|
| Gb.31. Layout Ruang Makan..... | 42 |
| Gb.32. Rencana Lantai Dapur..... | 43 |
| Gb.33. Rencana Dinding Dapur..... | 44 |
| Gb.34. Rencana Plafon Dapur..... | 45 |
| Gb.35. Rencana Lantai Ruang Makan..... | 46 |
| Gb.36. Rencana Dinding dan Plafon Ruang Makan..... | 47 |
| Gb.37. Pencahayaan Alami..... | 49 |
| Gb.38. Penghawaan Alami..... | 50 |
| Gb.39. Bubble Diagram Dapur Alternatif 1..... | 51 |
| Gb.40. Bubble Diagram Dapur Alternatif 2..... | 51 |
| Gb.41. Bubble Diagram Ruang Makan Alternatif 1..... | 52 |
| Gb.42. Bubble Diagram Ruang Makan Alternatif 2..... | 52 |
| Gb.43. Bubble Plan Dapur Alternatif 1..... | 53 |
| Gb.44. Bubble Plan Dapur Alternatif 2..... | 54 |
| Gb.45. Blok Plan Dapur Alternatif 1..... | 55 |
| Gb.46. Blok Plan Dapur Alternatif 2..... | 56 |
| Gb.47. Bubble Plan Ruang Makan Alternatif 1..... | 57 |
| Gb.48. Bubble Plan Ruang Makan Alternatif 2..... | 58 |
| Gb.49. Blok Plan Ruang Makan Alternatif 1..... | 58 |
| Gb.50. Blok Plan Ruang Makan Alternatif 2..... | 60 |
| Gb.51. Alternatif Kursi Makan Taruna..... | 61 |
| Gb.52. Alternatif Meja Makan Taruna..... | 61 |
| Gb.53. Alternatif Diswasher..... | 62 |
| Gb.54. <i>Rendering</i> Ruang Karyawan..... | 63 |
| Gb.55. <i>Rendering</i> Area Pengolahan..... | 63 |
| Gb.56. <i>Rendering</i> Area Persiapan..... | 64 |
| Gb.57. <i>Rendering</i> Area Persiapan..... | 64 |
| Gb.58. <i>Rendering</i> Ruang Makan..... | 65 |
| Gb.59. <i>Rendering</i> Ruang Makan..... | 65 |
| Gb.60. <i>Rendering</i> Ruang Makan..... | 66 |
| Gb.61. <i>Rendering</i> Ruang Makan..... | 66 |
| Gb.62. <i>Rendering</i> Ruang Makan..... | 67 |

| | |
|---|----|
| Gb.63. <i>Rendering</i> Meja Persiapan Bahan Baku Daging..... | 67 |
| Gb.64. <i>Rendering</i> Meja Persiapan Bahan Baku Sayur, Buah dan Bumbu..... | 68 |
| Gb.65. <i>Rendering</i> Sofa Sudut Karyawan..... | 68 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel.1 Daftar Fungsi dan Pemakai Ruang Existing Dapur..... | 26 |
| Tabel.2 Spesifikasi Ruang Existing Dapur..... | 27 |
| Tabel.3 Daftar Fungsi dan Pemakai Ruang Existing Ruang Makan..... | 28 |
| Tabel.4 Spesifikasi Ruang Existing Ruang Makan..... | 29 |
| Tabel.5 Daftar Kebutuhan dan Kriteria..... | 30 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengingat pentingnya sarana prasarana dalam pendidikan, maka peserta didik, guru dan sekolah akan terkait secara langsung. Peserta didik akan lebih terbantu dengan adanya dukungan sarana prasarana. Tidak semua peserta didik mempunyai tingkat kecerdasan yang bagus sehingga penggunaan sarana prasarana akan membantu peserta didik, khususnya yang memiliki kelemahan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi guru akan terbantu dengan dukungan fasilitas sarana prasarana. Kegiatan pembelajaran juga akan lebih variatif, menarik dan bermakna. Sedangkan sekolah berkewajiban sebagai pihak yang paling bertanggung jawab terhadap pengelolaan seluruh kegiatan yang diselenggarakan. Selain menyediakan, sekolah juga menjaga dan memelihara sarana prasarana yang telah dimiliki.

Fasilitas sarana prasarana pendidikan pada dasarnya dapat dikelompokkan dalam empat kelompok yaitu tanah, bangunan, perlengkapan, dan perabot sekolah (site, building, equipment, and furniture). Agar semua fasilitas tersebut memberikan kontribusi yang berarti pada jalannya proses pendidikan, hendaknya dikelola dengan baik. Manajemen yang dimaksud meliputi: (1) Perencanaan, (2) Pengadaan, (3) Inventarisasi, (4) Penyimpanan, (5) Penataan, (6) Penggunaan, (7) Pemeliharaan, dan (8) Penghapusan. Jadi, secara umum sarana dan prasarana adalah alat penunjang keberhasilan suatu proses upaya yang dilakukan di dalam pelayanan publik, karena apabila kedua hal ini tidak tersedia maka semua kegiatan yang dilakukan tidak akan dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan rencana.

Gedung Rumah Makan Cendrawasih merupakan salah satu fasilitas sarana prasarana yang dimiliki oleh Akademi Kepolisian Semarang yang dimana berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan makan bagi para taruna maupun perwira Akademi Kepolisian itu sendiri. Lokasi gedung ini masih

dalam satu kompleks Institusi yang beralamatkan Jalan Hoegeng Imam Santosa, gedung ini terletak tepat utara dari Graha Taruna dan Lapangan Resimen. Gedung Rumah Makan Cendrawasih memiliki 3 lantai, lantai dasar yaitu *basement* sedangkan lantai 1 yaitu dapur utama dan lantai yang 2 adalah sebagai ruang persiapan dan ruang makan.

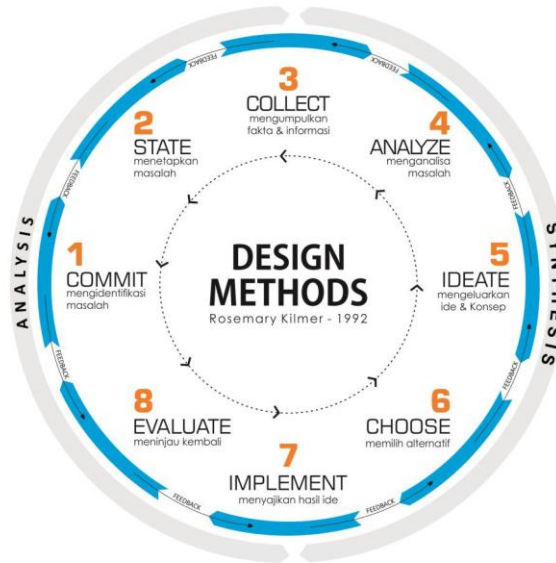
Sebagai fasilitas sarana prasarana pendidikan rumah makan Cendrawasih tentunya sudah memenuhi syarat – syarat yang sudah ditetapkan seperti waktu makan taruna yang telah diatur dan kelancaran saat bekerja guna meningkatkan hasil produksi yang maksimal dan aksesibilitas antar ruang yang baik, terutama pada bagian dapur dan ruang makan. Hal ini dapat menjadi dasar dalam perencanaan merancang interior Gedung Rumah Makan Cendrawasih Akademi Kepolisian yang mengedepankan kenyamanan dan kelancaran bekerja, perencanaan perancangan desain interior Rumah Makan Cendrawasih berdasarkan rekomendasi dari kantor R.S Soekanto Akademi Kepolisian yang bertepatan saat observasi pihak institusi akan melaksanakan renovasi di gedung tersebut. Konsentrasi perencanaan perancangan Rumah Makan Cendrawasih menuju pada lantai 1 dan lantai 2 dalam hal ini perlu diperhatikan dalam aksesibilitas agar ruang 1 dengan ruang yang lainnya dapat terhubung dengan baik begitu juga dengan sirkulasi. Perencanaan perancangan interior juga menerapkan sistem food service management sebagai acuan utama untuk mendesain dan mengambil konsep sesuai dengan Akademi Kepolisian.

Setiap ruang beserta sirkulasi yang ada didalam Gedung Rumah Makan Cendrawasih akan membawa pengaruh yang cukup besar dalam hal terhadap kinerja maupun hasil produksi yang dihasilkan. Dengan demikian perencanaan perancangan interior dapat meningkatkan kinerja dan meningkatkan hasil produksi kepada para taruna maupun perwira. Apabila perencanaan perancangan interior Gedung Rumah Makan Cendrawasih Akademi Kepolisian mencapai respon yang positif dan mencapai sasaran yang mengacu pada fungsional sebuah fasilitas sarana prasarana pendidikan maka diharapkan kinerja dan hasil yang dihasilkan

menjadi semakin baik dan dapat dicontoh oleh institusi khususnya tingkat akademi.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gb.1.Bagan Metodologi Desain

(Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Metode desain yang digunakan dalam merancang interior Gedung Rumah Makan Cendrawasih Akademi Kepolisian Semarang ini menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer yang ditulisnya pada buku *Designing Interior* (1992 :156). Menurut (kilmer, 2014) Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap synthesis terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*.

- a. *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
- b. *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat *checklist* permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek, kemudian membuat *perception list*, berupa pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Terakhir dengan melakukan *visual diagram*, merangkum *goal* yang ingin dicapai dari list masalah-masalah, objektifitas yang harus tercapai, dan pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagramatik.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Dapat dengan cara *survey*, *interview*, atau metode *research* lainnya.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram *bubble* dan diagram *matrix*. Pada diagram dimasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, *view*, dan sebagainya.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada konsep skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik dibanding sketsa diagram *bubble* pada tahap sebelumnya.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Proses yang dilakukan dalam tahap ini adalah dengan mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam proses perancangan yaitu dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berupa data fisik, data non fisik, daftar kebutuhan, keinginan klien, dan deskripsi proyek. Data tersebut didapatkan dari hasil *survey* langsung ke lokasi di Stasiun Cirebon Prujakan dan mewawancarai beberapa narasumber. Sedangkan sumber data sekunder berupa data literatur dan referensi desain yang didapatkan melalui buku, website, majalah dan jurnal.

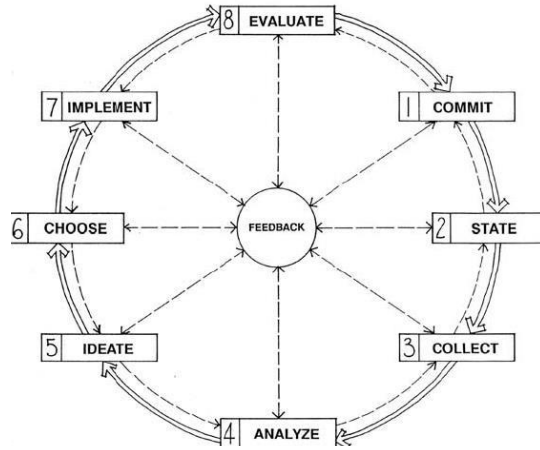
Setelah semua data terkumpul tahap selanjutnya adalah penelusuran masalah dengan cara menganalisis persoalan yang terlihat dari data-data telah terkumpul. sehingga dapat menyimpulkan sebuah pernyataan masalah/*problem statement*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

pencarian ide dan pengembangan desain yakni saya mengambil teknik Brainstorming. Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, metode Brainstorming adalah teknik untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dalam kelompok Brainstorming memiliki jenis-jenis pemecahan masalah didalamnya meliputi :

1. *Verbal brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup yang dilakukan secara *verbal* dengan tatap muka dan pertemuan langsung.
2. *Nominal brainstorming* : Mengeluarkan ide secara terpisah, tidak saling berinteraksi dengan menuliskan idenya di kertas atau komputer.
3. *Electronic brainstorming* : Saling bertukar pikiran dalam suatu grup secara elektronik dengan menggunakan *tools* seperti *Group Support System*

c. Metode Evaluasi



Gb.2. Metode Evaluasi

(Sumber: Rosemary & Otie Kilmer)

Evaluate : Evaluasi berguna untuk mengecek apakah desain telah berhasil memecahkan masalah, Teknik yang digunakan adalah *Self Analysis*, *Solicited Opinions* dengan berkonsultasi dengan dosen, dan *Studio Critism* dengan mempertimbangkan pendapat teman. Kriteria desain yang dijadikan evaluasi adalah dari aspek berikut :

1. Fungsional

Form follow function, setiap desain memaksimalkan pada fungsinya. Pada beberapa furniture dihadirkan multifungsi.

2. Ergonomis

Faktor ergonomis sangat mempengaruhi sirkulasi aktifitas pada proyek inibertujuan untuk mengejar target waktu yang efisien sehingga dalam operasionalnya tidak terdapat kendala apapun.

3. Estetis

Untuk nilai estetika, tentu relatif. Namun dapat dicari syarat-syarat standarnya, misalnya dengan mengikuti asas-asas interior. Tujuannya tentu saja untuk menciptakan harmonisasi ruang, perpaduan yang pas antara tema, gaya, dan keseluruhan konsep.