

Mariana_PATRA 2

by Chandra Pratama

Submission date: 06-Nov-2025 12:16PM (UTC+0700)

Submission ID: 2805132218

File name: Paper_Jurnal_Patra_2_vol_7_no_2_Oktober_2025.pdf (1.04M)

Word count: 3900

Character count: 23482

PENERAPAN DESAIN UNIVERSAL DI ERA NEW NORMAL PADA FASILITAS KANTOR KEMITRAAN INDUSTRI DI SURABAYA

Linda Josephine¹, Mariana Wibowo², M. Taufan Rizqy³

^{1,2,3}Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra

e-mail: lindajosephine11@gmail.com¹, mariana_wibowo@petra.ac.id², ufanriz@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : July, 2022

Accepted : July, 2025

Publish online : October, 2025

ABSTRACT

Humans have various characteristics, from height, race, habits, and others, therefore the needs of humans, in general, are also different. With this difference, the interior design used to support the needs must be used by all humans. This need is called universal design. On the other hand, the world is being hit by the COVID-19 virus which is changing people's habits. In fact, the implementation of universal design in interiors is less than optimal, coupled with a significant change from the new normal problem that makes many changes to the architecture, especially interior design in public spaces. With this description, this design focuses on the needs and problems of universal and new normal design with the design results in the form of applying concept applications in interior design such as circulation, overall design, and furniture design that adapts to needs. The design uses the design thinking method with 9 stages (understand, observe, point of view, idea, prototype, test, storytelling, pilot and business model) with the final design result in the form of a set of working drawings and 3D interior drawings.

Key words : universal design, new normal, interior, Surabaya

ABSTRAK

Manusia mempunyai karakteristik yang beragam, dari tinggi, ras, kebiasaan dan lain lain, maka dari itu kebutuhan yang manusia pada umumnya juga berbeda. Adanya perbedaan ini, maka desain interior yang digunakan untuk menunjang kebutuhan harus bisa digunakan oleh semua manusia. Kebutuhan inilah yang dinamakan desain universal. Di sisi lain, dunia sedang dilanda oleh virus COVID-19 yang membuat perubahan kebiasaan masyarakat. Kenyataannya implementasi desain universal pada interior kurang maksimal ditambah dengan perubahan yang cukup signifikan dari masalah new normal yang membuat banyak perubahan pada arsitektur khususnya desain interior dalam ruang publik. Dengan penjabaran ini, maka perancangan ini berfokus pada kebutuhan dan permasalahan tentang desain universal dan new normal dengan hasil desain berupa penerapan aplikasi konsep di perancangan interior seperti

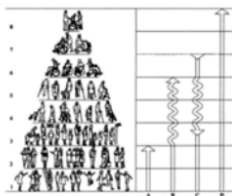
sirkulasi, desain keseluruhan dan desain furniture yang menyesuaikan kebutuhan konsep. Perancangan menggunakan metode *design thinking* dengan 9 tahapan (*understand, observe, point of view, ideate, prototype, test, storytelling, pilot* dan *business model*) dengan hasil akhir desain berupa satu set gambar kerja dan gambar 3D interior.

Kata Kunci: desain universal, new normal, interior, Surabaya

PENDAHULUAN

Ruang publik menjadi salah satu ruang terpenting dari manusia selain rumah mereka. Tak jarang ruang publik selalu padat pengunjung, terutama jika tempatnya strategis dan berada di pusat keramaian. Ruang publik menjadi sangat ramai terutama pada ruang komersial/retail. Menurut KBBI, retail adalah usaha bersama dalam bidang perniagaan dalam jumlah kecil kepada pengguna akhir. Di ruang publik inilah tempat manusia berjualan, mencari barang atau jasa ataupun melepas penat setelah melakukan aktivitas padat. Fungsi dasar dari retail sendiri ada banyak, diantaranya menyediakan barang dan jasa, sebagai penghasil jasa, pemecah ukuran retail (*breaking bulk*) ataupun *holding inventory* (Sundari & Syaikhudin, 2021). Dengan banyaknya fungsi dan guna ruang publik, maka ruang publik harus menjadi ruang yang bisa diakses dengan mudah oleh semua kalangan atau dengan menggunakan prinsip desain universal.

Desain universal bisa diartikan sebagai kumpulan konsep untuk yang digunakan dalam pengembangan kurikulum yang bertujuan untuk memberi kesempatan yang sama semua individu untuk dapat belajar dengan baik (Surya Disabilitas, 2021). Dalam penerapan desain universal, ada banyak keuntungan atau kelebihan. Keuntungan atau kelebihan dari penggunaan desain universal yaitu semua bisa menggunakan ruang, ekonomis, dan desain yang minimalis tetapi sangat bermanfaat (Null, 2014). Desain yang baik adalah desain yang dapat dipakai oleh semua orang, tidak terkecuali untuk anak kecil ataupun penyandang disabilitas, hal ini bisa dikenal sebagai *bottom up* (Wibawa & Widiastuti, 2020).



Gambar 1. Piramida Desain Universal

[Sumber: Goldsmith, 2000]

Menurut Goldsmith (2000), ada delapan level piramida dalam arsitektur universal yang terdiri dari :

- Orang dengan kondisi bugar
- Orang dewasa normal berbadan sehat
- Orang bertubuh normal
- Orang tua tanpa alat bantu
- Orang tua yang menggunakan alat bantu
- Pengguna kursi roda mandiri
- Pengguna kursi roda yang membutuhkan orang lain
- Pengguna kursi roda yang membutuhkan dua orang untuk membantu menggunakan toilet.

Desain universal merupakan salah satu hal penting yang bisa diimplementasikan kedalam proyek interior, karena semua manusia berhak untuk mengakses desain interior dengan hak yang sama, khususnya pada interior ruang publik. Dengan pengunjung ruang publik yang beragam, maka tak jarang adanya pengunjung disabilitas maka penerapan universal design ini sangatlah penting. Adapun beberapa landasan dalam mendesain dengan pendekatan desain universal seperti (Dewi, de Yuliana Mulyono, 2018):

- Supportive Design
- Adaptable Design
- Accessible Design
- Safety Oriented Design

Namun 3 tahun terakhir, khususnya tahun 2021 dan 2022, pandemi COVID-19 merupakan salah satu masalah terbesar yang dialami oleh masyarakat. Pada masa pandemi, penerapan *new normal* sudah menjadi kebiasaan baru untuk masyarakat. *New normal* atau yang biasa dikaitkan dengan *social distancing* adalah pembatasan jarak sosial dengan menciptakan jarak dengan orang lain sejauh 1-2 meter saat berinteraksi untuk mencegah penularan virus (Adrianto, Chalik, 2021). Pemerintah juga memberlakukan kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) terutama di Jawa dan Bali. Adapun contoh dari penerapan PPKM yaitu seperti menggunakan masker saat keluar, menjaga jarak dengan orang lain,

mengurangi bepergian keluar negeri ataupun mudik (Sulastriyawati, 2020).

Adanya pembatasan, kegiatan pada ruang publik berbeda dengan sebelum pandemi dimulai. Tentu saja perubahan ini juga berdampak kepada perubahan desain interior ruang publik. Dengan adanya protokol baru dan PPKM, maka ketentuan new normal menjadi salah satu panduan untuk merancang interior untuk sekarang dan kedepannya. Perubahan yang signifikan akan terus terjadi dan sangat beragam, perubahan terus berkembang, dan berubah. Perubahan juga sangat beragam, dari perubahan penataan ruangan, perubahan material interior dan sirkulasi ruang tersebut.

¹² Adapun tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah untuk membantu mitra merancang ruang publik baru untuk beraktivitas. Ruang yang dirancang harus aman dengan protokol *new normal* serta bisa diakses dengan oleh siapa saja dengan desain universal. Dengan ruang yang terbagi menjadi ruang retail, kantor, dan gudang yang diharapkan menjadi tempat yang aman dan nyaman untuk pengunjung dan pekerja singgah.

METODE PENELITIAN

⁷ Metode perancangan yang digunakan yaitu metode *design thinking*. *Design thinking* bisa diartikan yaitu alat yang digunakan dalam *problem-solving*, *problem design*, hingga *problem-forming* (Hussein, 2018). *Design thinking* yang digunakan terdiri dari 9 tahapan yaitu *understand*, *observe*, *point of view*, *ideate*, *prototype*, *test*, *storytelling*, *pilot* dan *business model* dengan penjelasan sebagai berikut:

- *Understand*
Tahap pertama dalam *design thinking* adalah tahapan untuk berempati atau memahami *site* dan *user*. Tahap ini dilakukan dengan studi literatur dan tipologi seputar topik ruang publik (khususnya retail dan kantor) dan penggunaan desain universal yang baik dalam ruang publik.
- *Observe*
Tahap kedua adalah tahap untuk mengenali *user* dan *site* lebih lanjut dengan mendata *site* yang ada seperti mendata tapak luar dan dalam *site*, dan *interview* dengan *user* untuk memperoleh informasi mengenai organisasi dengan lengkap.
- *Point of view*
Tahap ketiga adalah lanjutan dari tahap 2, dimana setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, maka selanjutnya dapat melakukan analisis kebutuhan, permasalahan

dan apa saja yang dibutuhkan untuk mendesain interior nanti. Di tahap ini bisa merencanakan *zoning*, *grouping*, dan sirkulasi ruangan untuk membantu memudahkan tahap berikutnya, *ideate*.

- *Ideate*
Tahap keempat dimana setelah mengumpulkan data, mendapatkan kumpulan analisa, mulai menggambar ide dan konsep awal yang sesuai untuk ruang lalu dikembangkan. Di tahap ini juga terdapat rancangan kasar atau alternatif layout yang akan dikembangkan di tahap selanjutnya.
- *Prototype*
Tahap kelima adalah tahap pengembangan dari tahap *ideate*. Desain alternatif dikembangkan dengan detail dan membuat gambar kerja serta 3D sesuai dengan konsep awal yang dibuat di tahap *ideate*.
- *Test*
Tahap keenam, dimana setelah tahap 3D yaitu desain yang dibuat akan diuji dan dievaluasi kembali dengan dosen. Desain yang sudah dibicarakan akan dilakukan perubahan jika ada revisi yang ingin dilakukan oleh dosen.
- *Storytelling*
Tahap ketujuh, dimana pada tahap ini implementasi desain menekankan latar belakang atau menceritakan proses desain interior. Dalam tahap ini dibuat sebuah *design board* yang akan menjelaskan semua tahap yang sebelumnya dilakukan, dari studi literatur hingga menunjukkan hasil desain final dan gambar kerjanya.
- *Pilot*
Tahap kedelapan dimana pada tahap ini masyarakat dapat mendapat inspirasi untuk mendesain ruang publik mereka dengan konsep yang serupa. Di tahap ini juga dilakukan validasi dan meminta *feedback* dari user terhadap desain yang sudah dilakukan.
- *Business model*
Tahap terakhir dimana tugas akhir ini dibuat untuk tujuan komersial yaitu akan direalisasikan. Dalam tahap ini, dapat membuat *business model canvas* untuk membantu merealisasikannya,

²⁰

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

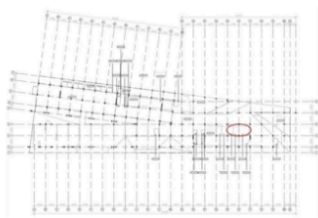
3.1 Identifikasi Organisasi dan Ruang

Untuk pendalaman informasi sebelum mendesain, dilakukan *interview* dengan salah satu pendiri organisasi yang digunakan untuk perancangan, nama dari organisasi tersebut adalah KKI atau Kantor Kerjasama Industri.

Dari interview yang dilakukan, terdapat beberapa informasi yang membantu menunjang perancangan. Adapun informasi yang ditemukan:

- KKI merupakan organisasi yang bertujuan untuk membantu komersialkan barang atau jasa hasil karya dari mahasiswa dan dosen Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Sistem pelayanan KKI adalah *self-service* pada penjualan barang dan *full-service* pada konsultasi jasa.
- KKI akan berencana untuk melakukan pameran secara berkala dan akan berpindah tempat sehingga perabot dan alat pendukung lainnya harus lebih mudah dibawa.
- Mempunyai target market yaitu masyarakat luas.

Letak ruang KKI berada di lantai 3 Gedung Q Universitas Kristen Surabaya dan mempunyai luas ruang 105 m².



Gambar 2. Layout Gedung Q lantai 3 yang dipakai untuk ruang KKI
[Sumber: Penulis, 2022]

3.2 Analisa Tapak Luar

Ruang yang dipakai untuk KKI berada di Gedung Q lantai 3 Universitas Kristen Petra. Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur dengan gedung menghadap barat. Gedung Q terletak di sekitar pemukiman penduduk sehingga pemukiman merupakan sumber utama untuk sumber kebisingan dan aktivitas yang berlangsung di area ini.



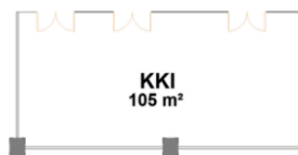
Gambar 3. Analisis Tapak Luar Bangunan
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 4. Tampak Luar Menuju Ruang KKI Gedung Q lantai 3
[Sumber: Penulis, 2022]

3.3 Analisa Tapak Dalam

Ruang yang akan digunakan untuk KKI merupakan ruang yang terletak di ujung lantai 3 Gedung Q. Ruang yang digunakan masih kosong, dengan rencana pembagian ruang: Ruang kantor atau konsultasi, area kasir, area toko, area cafe dan gudang. Dalam ruang ini ada terdapat beberapa permasalahan seperti: ketinggian plafon yang sangat tinggi (5 meter), pencahayaan yang terlalu banyak karena dinding yang terbuat dari kaca, ruang yang terlalu polos dan berwarna monoton, serta adanya masalah COVID-19 ini.



Gambar 5. Layout Awal KKI
[Sumber: Penulis, 2022]



Gambar 6. Tampak Depan Existing Ruang KKI
[Sumber: Penulis, 2022]

Pembahasan

3.4 Tema Desain

Dengan terkumpulnya analisis data, analisa tapak dalam dan luar, maka selanjutnya bisa menentukan tema desain untuk perancangan ruang KKI. Tema desain yang ditentukan yaitu *modern* dengan sentuhan dekorasi berbau Jawa untuk ciri khas karakteristik dari ruang KKI. Tema Jawa sendiri bisa diambil dari banyak hal, seperti patra batik khas Jawa, wewayangan, *landmark* khususnya *landmark*

ini, maka perabot dan *display* banyak menggunakan bahan kardus.

- Penerapan Desain Universal
 Dengan konsep utama yaitu desain universal, maka ada beberapa penerapan yang diaplikasikan, diantaranya: penggunaan *signage* yang tak lupa digunakan dengan huruf braille, penggunaan *furniture* ergonomis yang sudah disesuaikan dengan ergonomi desain universal, serta desain *display* dan *furniture* yang ramah untuk ibu hamil, anak-anak serta orang disabilitas. Layout dari ruang KKI sendiri tidak diberi ketinggian yang berbeda agar semua pengguna bisa mengakses ruang, terlebih pada area penjualan dan kantor konsultasi. Sirkulasi dari KKI sendiri dibuat lebih lenggang dan mudah sehingga orang disabilitas bisa masuk dan berkunjung dengan nyaman.
- Protokol New Normal
 Keadaan global pandemi membuat adanya penyesuaian dalam interior. Beberapa penerapan protokol dalam *new normal* diantaranya pemberian antiseptik di beberapa titik ruang KKI, pemberian pengaturan jarak pada tempat antrian, penggunaan kaca pembatas pada area meja yang digunakan untuk membatasi interaksi tatap muka, dan tak lupa penggunaan material yang mudah dibersihkan serta anti virus.

3.4 Visualisasi Tema dan Konsep Desain

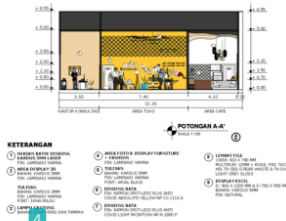
Visualisasi tema dan konsep desain dapat diuraikan melalui gambar kerja

- Layout
 KKI terletak pada lantai 3 gedung Q Universitas Kristen Petra Surabaya, terbagi menjadi kantor konsultasi, area cafe, area retail, area kasir, *window display* dan gudang.



Gambar 10. Denah KKI
 [Sumber: Penulis, 2022]

- Potongan
 Terdapat 4 potongan gambar kerja. Potongan A-A' memperlihatkan detail kantor konsultasi, area toko dan area cafe.



Gambar 11. Potongan A-A'
 [Sumber: Penulis, 2022]

Potongan kedua yaitu potongan B-B' yang memperlihatkan detail area kasir, area toko pada sisi lain dan area cafe.



Gambar 12. Potongan B-B'
 [Sumber: Penulis, 2022]

Potongan ketiga yaitu potongan C-C' memperlihatkan detail kantor konsultasi dan area kasir.



Gambar 13. Potongan C-C'
 [Sumber: Penulis, 2022]

Potongan keempat yaitu potongan D-D' yang memperlihatkan detail area gudang dan area cafe.



Gambar 14. Potongan D-D'
[Sumber: Penulis, 2022]

- Fasad**
Fasad atau bisa disebut *main entrance* pada eksisting ruang KKI berupa dinding kaca dengan stiker hijau sebagai dekorasi dirubah. Dinding memakai bata dan diberi window display untuk memperlihatkan benda benda yang dijual KKI. Memakai dinding dengan warna putih dengan dekorasi fasad berupa joglo (rumah tradisional Jawa) dan pepohonan serta awan sebagai pemanis dari bahan kardus laminasi warna. Pada pintu keluar atau masuk diberi tambahan gypsum berwarna coklat dan *signage* KKI disertai dengan tulisan bahasa Jawa *sugeng rawuh* (selamat datang).



Gambar 15. Fasad KKI
[Sumber: Penulis, 2022]

- Window Display**
Window display digunakan untuk menarik pengunjung masuk dan menjadi ciri khas apa yang dijual oleh toko tersebut, *window display* dibagi menjadi *window display* ya 25 dipakai sehari-hari, *window display* khusus untuk hari besar seperti natal dan tahun baru, imlek, dan paskah. *Backdrop* dan *display* yang digunakan terbuat dari kardus yang disesuaikan dengan warna dan ornamen yang identik dengan hari-hari besar dan warna palet KKI.

Window display sehari-hari atau normal mempunyai warna biru, kuning dan putih dengan *backdrop* perkotaan serta hiasan *landmark* Surabaya yaitu patung Sura dan Baya. Pada kaca *window display* ditempel jam operasional dan hiasan stiker motif batik kiri

kanan bagian kaca untuk mempercantik *window display*.



Gambar 16. Window Display Normal
[Sumber: Penulis, 2022]

Window display khusus paskah menggunakan dekorasi dekorasi yang identik dengan paskah seperti kelinci paskah dan telur yang dihias. Karena paskah jatuh pada musim semi, maka *backdrop* juga dihias dengan pohon dengan bunga yang bermekaran.



Gambar 17. Window Display Paskah
[Sumber: Penulis, 2022]

Window display natal dan tahun baru mempunyai *backdrop* santa dan kereta yang membawa hadiah, dengan pemandangan hutan dan bukit serta salju imitasi pada sekitar area joglo dan rumput untuk mendukung kesan natal yang terletak pada musim dingin atau salju.



Gambar 18. Window Display Natal dan Tahun Baru
[Sumber: Penulis, 2022]

Window display imlek mempunyai warna dominan emas dan merah yang identik

dengan imlek pada umumnya. Mempunyai backdrop dengan gambar bulan, uang emas, dan ranting bambu disertai tulisan dalam bahasa China yang berarti mendapat kekayaan atau kemakmuran. Pada dalam *window display* dan joglo dikaitkan lampion yang juga identik dengan imlek.



Gambar 19. Window Display Imlek
[Sumber: Penulis, 2022]

- Area Cafe

Area cafe dibuat untuk menjual produk produk dari jurusan perhotelan, yaitu *snack*, kue, dan lainnya. Cafe disertai dengan tempat duduk untuk pengunjung menikmati makanan mereka. Karena KKI juga berencana untuk sering menyelenggarakan *workshop*, maka kursi dan meja pengunjung yang awalnya berhadapan bisa diatur untuk kebutuhan *workshop* dan meja yang ditutup dengan alas plastik sehingga meja tidak mudah rusak setelah digunakan untuk *workshop*. *Backdrop* dinding cafe menggunakan kardus dengan gambar wayang dan awan untuk mempercantik ruangan.



Gambar 20. Area Cafe Normal
[Sumber: Penulis, 2022]

Kursi dan meja yang tersedia berbahan kardus laminasi dengan sistem *knockdown*, sehingga mudah untuk dipindah dan bongkar pasang sesuai kebutuhan acara KKI. Pada meja antrian serta kasir untuk mengambil kue, meja disesuaikan dengan standar desain universal serta ada pembatas antrian berupa stiker jarak dan cairan antiseptik untuk protokol kesehatan.



Gambar 21. Area Cafe Normal
[Sumber: Penulis, 2022]

- Area Retail

Dinding masuk pembatas cafe dan area retail dibuat lebar untuk membuat sirkulasi lebih luas agar bisa diakses semua orang, termasuk pada area retail yang dibuat seluas mungkin. Area retail atau tokoh terbagi menjadi 2 bagian, yang menjual barang barang besar seperti teknologi, produk *furniture* dan yang menjual barang kecil seperti sandal, *tote bag*, dan produk 2D.

Pada area belakang, terdapat display bentuk pulau Indonesia berbahan kardus dengan kutipan bahasa Jawa sebagai dekorasi. Display ini digunakan untuk menempelkan karya 2D seperti fotografi, dan gambar. Disebelahnya terdapat *display* manekin hasil karya jurusan fashion tekstil dan produk interior, yang bisa dijadikan sebagai tempat foto.

Area retail dibuat dengan sirkulasi yang luas untuk membuat para pengunjung merasa nyaman dan mudah untuk melakukan kegiatan mereka. Peletakan *display* juga mudah dijangkau agar *staff* dan pengunjung bisa mengakses barang dan display dengan mudah.



Gambar 22. Area Retail
[Sumber: Penulis, 2022]

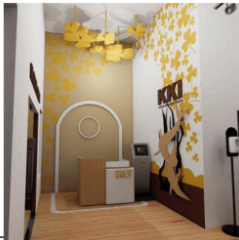
Pada sisi lain, terdapat rak *display* besar dan rak *display* bundar yang berbahan kardus serta menggunakan sistem *knockdown*. Rak ini digunakan untuk meletakkan barang kecil seperti sandal, *tote bag*, dan prakarya lain. Samping rak terdapat *display* yang juga berbahan kardus yang digunakan untuk meletakkan barang besar seperti mesin, atau *display furniture* lain. Jika tidak ada *display* besar yang tersedia, maka bisa dijadikan sebagai spot foto dan tempat *display* menjadi tempat duduk.



Gambar 23. Area Retail
[Sumber: Penulis, 2022]

- Area Kasir

Area kasir mempunyai 2 tempat, sisi kiri untuk tempat *pick up* dan sisi kanan yaitu e-kios yang menjadi tempat jika pelanggan membeli barang ditempat (bukan *pick up*). Tempat e-kios juga disertai dengan stiker pembatas antrian untuk protokol kesehatan. Tempat *pick up* terbuat dari kardus dengan sistem *knockdown*.



Gambar 24. Area Kasir
[Sumber: Penulis, 2022]

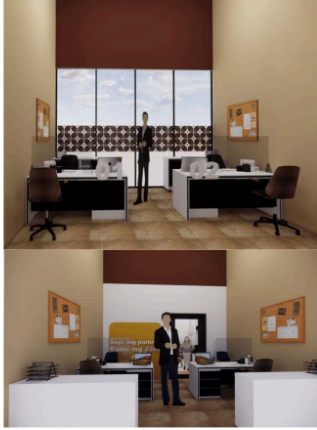
Pada area kasir juga diberikan spot foto dari bahan kardus dengan laminasi yaitu bentuk *landmark* patung Sura dan Baya dengan *background* rumput dan bentuk semanggi yang terinspirasi dari pecel semanggi khas Surabaya menyatu hingga plafon dan lampu gantung bentuk semanggi.



Gambar 25. Spot Foto Di Kasir
[Sumber: Penulis, 2022]

- Kantor Konsultasi
Perabot pada kantor konsultasi tidak menggunakan perabot dari kardus, dikarenakan untuk kenyamanan *staff* dan pencari jasa yang bisa duduk berjam-jam di kantor. Perabot kantor menggunakan roda untuk memudahkan *staff* berpindah-pindah saat bekerja dan mengikuti standar ukuran desain universal serta standar desain. Pada meja diberi pembatas kaca antara *staff* dan pencari jasa untuk protokol kesehatan.

Dinding menggunakan kaca yang tinggi dengan dekorasi batik kawung untuk memberikan cahaya alami di kantor. Kantor didekorasi dengan warna-warna khas Jawa dengan kutipan bahasa Jawa yang sesuai dengan kantor. Pada bagian pintu depan kantor, diletakkan *signage* dengan tambahan braille serta pintu kaca.



Gambar 26. Kantor Konsultasi
[Sumber: Penulis, 2022]

KESIMPULAN

Perancangan KKI Universitas Kristen Petra Surabaya mempunyai konsep desain universal dalam era new normal. Perancangan ini dimaksudkan untuk mempermudah para pengguna ruang dalam mengakses dan beraktivitas di KKI.

Beberapa permasalahan dan tujuan desain dari perancangan ini diselesaikan dengan konsep desain yang digunakan yaitu *be flexible for u*, yaitu memfokuskan penerapan *new normal* dan desain universal. Adapun beberapa penerapan yang dijalankan untuk membuat pengguna ruang nyaman, seperti: penggunaan *furniture* yang ergonomis dan mudah dipindah atau dibongkar pasang, tak lupa juga sirkulasi ruang yang luas dan mudah diakses untuk semua pengguna ruang, terutama pengguna disabilitas. Tidak lupa penerapan *new normal* yang dijalankan seperti pemberian antiseptik di beberapa titik, pembatasan jarak antri, penggunaan material antivirus dan pemberian batasan kaca di meja KKI. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, KKI menjadi ruang yang nyaman untuk semua pengguna di era *new normal*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Retail". Internet:<https://kbbi.web.id/retail> [2 Mei, 2022].
- [2] A. Sunandri, & A. Y. Syaikhudin. *Manajemen Ritel (Teori dan Strategi dalam Bisnis Ritel)*. Lamongan:Academia Publication, 2021, 4.

- [3] B. A. Wibawa, & K. Widiastuti. *Standar Dan Implementasi Desain universal Pada Bangunan Gedung Dan Lingkungan*. Sleman: Penerbit DEEPUBLISH, 2020, 1.
- [4] S.Goldsmith, *Universal Design: A Manual of Practical Guidance for Architects*. London: Reed Educational and Professional Publishing Ltd, 2000, 3.
- [5] Surya Disabilitas. "Pengertian, Prinsip, dan Penerapan Universal Design For Learning." Internet:<https://www.suryadisabilitas.com/2020/10/pengertian-prinsip-konsep-universal-design-for-learning-udl-pendidikan-khusus-disabilitas.html>, 12 Maret 2021 [3 Maret 2022].
- [6] R. Null. *Universal Design Principles and Models*. Boca Raton: CRC Press, 2014, 7.
- [7] M.S. Dewi, S. de Yong, & H. Mulyono. "Perancangan Interior Mall Pelayanan Publik di Surabaya Dengan Pendekatan Universal Design." *Jurnal Intra*, vol.6 No. 2.2018.
- [8] Andrianto & C.Chalik. *Perancangan Pembatas "Interaksi Sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi Di Kasir Pada Masa New Normal."* *Waca Cipta Ruang*, vol. 7 No. 1.2021.
- [9] M. Sulastriyawati. "Cegah Penyebaran COVID-19 dengan Social Distancing." Internet: <https://lampung.kemendukham.go.id/pusat-informasi/penyuluhan-hukum/2891-cegah-penyebaran-covid-19-dengan-social-distancing>, 8 Mei 2020 [2 Mei 2022].
- [10] A. S. Hussein. *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Malang: UB Press, 2018, 3.

Mariana_PATRA 2

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.idbbali.ac.id Internet Source	1%
2	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
3	publication.petra.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1%
5	friskapanjaitan81.blogspot.com Internet Source	1%
6	ojs.unikom.ac.id Internet Source	1%
7	id.123dok.com Internet Source	<1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.petra.ac.id Internet Source	<1%
10	www.marketeers.com Internet Source	<1%
11	Hilmi Dzakaaul Islam. "ANALISIS JARAK INTERPERSONAL PADA PENERAPAN PHYSICAL DISTANCING DI KAWASAN WISATA MAKAM BUNG KARNO", Jurnal PATRA, 2022 Publication	<1%

12	123dok.com Internet Source	<1 %
13	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
14	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
15	auts.esrae.ru Internet Source	<1 %
16	eprints.akakom.ac.id Internet Source	<1 %
17	hkmf.mipa.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
18	journal.khousing.or.kr Internet Source	<1 %
19	www.pengobatan-ejakulasidini.com Internet Source	<1 %
20	Felicia - Benedicta. "PERANCANGAN INTERIOR AREA WORKSPACE DENGAN GAYA DESAIN ECLECTIC PADA RUANG GURU SMAK ST. LOUIS 1, SURABAYA", Jurnal PATRA, 2023 Publication	<1 %
21	Mardiyanto Mardiyanto, Tri Wibowo Caesariadi, Uray Fery Andi. "PANTI ASUHAN ANAK DI KOTA PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN DESAIN INKLUSIF", JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 2022 Publication	<1 %
22	Marseli Arzismi, Eva Elviana. "Kajian Penerapan Arsitektur Universal Dalam Menjangkau Kalangan Pengguna Pada Alun-	<1 %

Alun Surabaya", Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA), 2025

Publication

23 Muhammad Khairul, Hamdil Khaliesh, Emilyya Kalsum. "PASAR IKAN BERSIH SUKADANA, KABUPATEN KAYONG UTARA", JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur, 2023 <1 %
Publication

24 repository.its.ac.id <1 %
Internet Source

25 transportmalang.com <1 %
Internet Source

26 www.coursehero.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On