

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH KREATIF BAGI ANAK JALANAN DENGAN KONSEP “LEARN, CREATE, AND GROW” di KABUPATEN BADUNG

Putu Yoga Ananta¹, I Wayan Yogik Adnyana Putra², Putu Surya Triana Dewi³

¹Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

^{2,3}Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

ygananta@gmail.com¹, wahyunitrisna@std-bali.ac.id², fhendrawan@idbbali.ac.id³

Received : June, 2022	Accepted : August, 2022	Published : August, 2022
-----------------------	-------------------------	--------------------------

ABSTRACT

Creative Industry is a process of creation, creativity, and ideas from a person or group of people who can produce a work, without exploiting natural resources, and can be used as economic products that produce. There are several community efforts in developing creative industries, one example of which is the existence of a creative house. Creative houses help the community in developing their interests and talents in the creative field. However, many people have not been able to access creative houses, one of which is street children. Street children are children who spend most of their lives on the streets at various central points in the Badung district, such as in markets, terminals, traffic lights, shopping centers, and so on. The purpose of designing a creative house for street children is to help street children develop their interests and talents in the creative field with the theme of brutalism and the concept of “Learn, Create, and Grow”. The method used is to conduct a survey of 26 respondents with street children. The data were then analyzed descriptively by emphasizing the truth obtained. So that data appears in the interior design of creative homes for street children requires development to become a type of creative house that is attractive and able to attract the general public to tourists which is packaged with the concept of “Learn, Create, and Grow” as a basis in designing creative homes. The combination of brutalism themes that raised the condition of street children who are hard, strong and sturdy to be used as icons of a creative house.

Keywords: Creative House, Street Children, Brutalism, “Learn, Create, and Grow”

ABSTRAK

Kreatif Industri merupakan sebuah Proses penciptaan, kreativitas, dan gagasan seseorang atau sekelompok orang yang karyanya dapat dihasilkan tanpa mengeksploitasi sumber daya alam dan yang dapat digunakan sebagai produk ekonomi untuk diproduksi. Terdapat beberapa usaha masyarakat dalam mengembangkan industri kreatif salah satu contohnya yaitu adanya rumah kreatif. Rumah kreatif membantu masyarakat dalam mengembangkan minat dan bakat dibidang kreatif. Namun banyak masyarakat yang belum dapat mengakses rumah kreatif salah satunya anak jalanan. Anak jalanan merupakan anak-anak yang sebagian besar hidupnya berada di jalanan pada berbagai titik pusat keramaian di kabupaten badung seperti di pasar, terminal, traffic light, pusat pertokoan, dan sebagainya. Tujuan dari perancangan rumah kreatif bagi anak jalanan ini adalah untuk membantu anak jalanan mengembangkan minat dan bakat didalam bidang kreatif dengan tema brutalismn dan konsep “Learn, Create, and Grow”. Adapun metode yang digunakan adalah dengan melakukan survei terhadap 26 responden terhadap anak jalanan. Data kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menekankan kebenaran yang didapat. Sehingga munculah data dalam perancangan interior rumah kreatif bagi anak jalanan membutuhkan pengembangan untuk dijadikan sebuah jenis rumah kreatif yang menarik dan mampu memikat masyarakat umum hingga wisatawan yang dikemas dengan konsep “Learn, Create, and Grow” sebagai landasan dalam perancangan rumah kreatif. Perpaduan tema *brutalism* yang mengangkat keadaan anak jalanan yang keras, kuat dan kokoh untuk dijadikan icon sebuah rumah kreatif.

Kata Kunci: Rumah Kreatif, Anak jalanan, *Brutalism*, “Learn, Create, and Grow”.

PENDAHULUAN

Pada era sekarang masalah sosial banyak beredar seiring dengan bertumbuh kembangannya sebuah perkotaan. Salah satu masalah yang banyak dijumpai adalah fenomena anak-anak jalanan. Jumlah anak jalanan di Indonesia khususnya di Bali telah berada pada situasi yang memprihatinkan, terutama pada kota-kota besar salah satunya adalah kabupaten Badung. Seperti yang dinyatakan oleh ketua KPPAD (Komisi Penyelenggara Perlindungan Anak Daerah) Bali I Luh Gede Yastini, jika dibandingkan dari beberapa waktu sebelumnya saat ini mengalami peningkatan dua kali lipat lebih banyak. Anak yang turun ke jalan untuk mengamen atau mengasong meningkat jumlahnya di masa pandemi COVID-19. Pernyataan ketua KPPAD (Komisi Penyelenggara Perlindungan Anak Daerah) Bali diperkuat oleh pernyataan Komisioner Bidang Kependidikan dan Kebudayaan KPPAD (Komisi Penyelenggara Perlindungan Anak Daerah) Bali I Made Ariasa bahwa keberadaan anak jalanan yang menjadi pengamen dan pengemis ini banyak ditemukan pada wilayah kabupaten Badung dan beberapa daerah pariwisata lainnya. (Bali Antara News, 2022).

Berdasarkan data yang dimiliki KPPAD (Komisi Penyelenggara Perlindungan Anak Daerah) di Bali, hampir di semua kabupaten dan kota, masih banyak anak-anak yang mengemis di jalanan. Melihat data beberapa tahun terakhir, setidaknya ada sekitar 200 anak yang menjadi korban eksploitasi di Bali, apalagi pandemi Covid-19 kerap menjadi alasan utama anak jalanan turun ke jalan. Menurut I Made Ariasa Komisioner KPPAD Bali Divisi Informasi dan Sosialisasi "Jika dilihat, terdapat sampai 50 anak-anak yang turun untuk mengemis di setiap kabupaten dan kota di Bali setiap harinya. Anak jalanan biasanya ngeblok dan tersebar di sejumlah wilayah, bahkan sampai bayi pun ada yang dibawa ke jalanan. Selain mengemis, anak jalanan juga berjualan tisu atau masker. Permasalahan ini tidak bisa terus dibiarkan secara berlarut-larut." (Bali Portal News, 2022)

Dari beberapa survei yang dilakukan terhadap 26 responden anak jalanan banyak anak jalanan yang ingin mengembangkan minat dan bakat di bidang yang dimiliki untuk bisa menjadi profesi yang lebih baik. Salah satu bidang bakat yang ingin dikembangkan yaitu minat dan bakat di bidang kreatif. Di Bali permasalahan anak jalanan kurang mendapat perhatian khusus, tidak ada fasilitas atau wahana untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki anak jalanan. Hal ini menjadikan permasalahan anak jalanan yang terus meningkat.

Kreatif Industri merupakan sebuah Proses penciptaan, kreativitas, dan gagasan seseorang atau sekelompok orang yang karyanya dapat dihasilkan tanpa mengeksploitasi sumber daya alam dan yang dapat digunakan sebagai produk ekonomi untuk diproduksi. Terdapat beberapa usaha masyarakat dalam mengembangkan industri kreatif salah satu contohnya yaitu adanya rumah kreatif. Rumah kreatif membantu masyarakat dalam mengembangkan minat dan bakat di bidang kreatif. Namun banyak masyarakat yang belum dapat mengakses rumah kreatif salah satunya anak jalanan. Anak jalanan adalah anak yang menghabiskan sebagian besar hidupnya di jalanan di berbagai tempat di pusat keramaian. di kabupaten Badung seperti di pasar, terminal, traffic light, pusat pertokoan, dan sebagainya.

Pada perancangan rumah kreatif menggunakan sistem formulir dan barter untuk anak jalanan yang ingin mengembangkan bakatnya di bidang kreatif tanpa biaya pendaftaran dan pada sistem barter rumah kreatif akan memberikan sumbangan sembako sebagai barter penggantian waktu pembelajaran yang diikuti. Pada rumah kreatif juga dapat menyeleksi anak jalanan melalui gerakan peduli anak jalanan yang dilakukan oleh masyarakat umum maupun pemerintah yang nantinya akan diarahkan mengikuti program rumah kreatif bagi anak jalanan ini. Pembelajaran pengembangan minat dan bakat di bidang kreatif pada rumah kreatif ini di setiap bidang kreatif akan diikuti 1-6 anak jalanan di setiap bidang *workshop*. *Workshop* pada rumah kreatif ini dibagi menjadi 5 bidang, *workshop recycled product*, *workshop mini wood product workshop* jahit, *workshop* lukis, dan *workshop ceramic*. pemilihan bidang *workshop* dalam rumah kreatif ini akan memproduksi produk *handcraft* yang menyesuaikan minat pasar. Industri kerajinan memiliki potensi besar untuk mendatangkan keuntungan materi bagi masyarakat pariwisata dan menjadikan industri ini sebagai sumber pendapatan yang paling diminati. Hal ini dikarenakan oleh-oleh memiliki peran penting sebagai produk wisata selain pertunjukan dan alam. (Sumardiana, 2020). Perancangan rumah kreatif bagi anak jalanan ini merupakan salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk meminimalisir masalah anak jalanan, perancangan tempat kreatif ini ditujukan khusus untuk anak jalanan yang berminat mengembangkan bakat di bidang kreatif. rumah kreatif ini akan memberikan sumbangan berupa pengetahuan kreatif dan bahan untuk membuat sesuatu karya kreatif yang nantinya bisa dijual melalui rumah kreatif ini sehingga dapat menjadi alternatif profesi bagi anak jalanan untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan konsep "*Learn, Create, and Grow*".

METODE DESAIN

Dalam Perancangan Interior Rumah Kreatif bagi Anak Jalanan ini menggunakan metode pengumpulan data *metode glass box* merupakan metode yang menggunakan parameter-parameter yang terstruktur sesuai dengan fakta dan telah dianalisis secara mendalam serta sistematis, sehingga desain yang menggunakan metode ini hasilnya diharapkan mampu rasional sehingga memenuhi standar kenyamanan. Terdapat tiga tahapan dalam proses perancangan dengan *metode glass box*, yaitu input, process, dan output.

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data pada umumnya terbagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data berdasarkan sumbernya meliputi data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Metode data primer yang digunakan pada perancangan kali ini, akan dikumpulkan melalui beberapa tahap seperti tahap observasi lapangan, tahap wawancara dan tahap dokumentasi.

b. Data Sekunder

Metode data sekunder yang digunakan pada perancangan kali ini. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan melakukan Studi Pustaka. Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi yang didapat dari sumber pustaka seperti dari teori-teori, jurnal, maupun mengenai data pembanding bangunan sejenis.

Metode analisis data

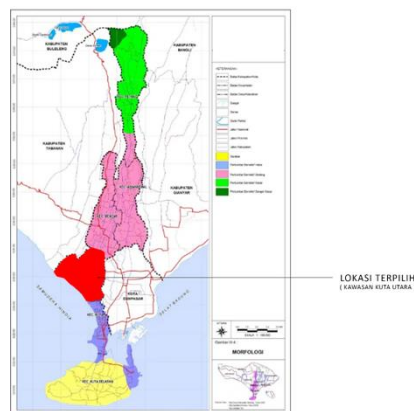
Setelah mendapatkan data yang digunakan maka proses selanjutnya adalah melakukan pengolahan data dari data-data tersebut. Adapun metode yang digunakan dalam proses pengolahan data adalah metode kualitatif dan kuantitatif.

Metode Sintesa

Pada perancangan interior rumah kreatif bagi anak jalanan ini metode yang akan digunakan adalah metode programatik. Metode Programatik adalah metode analisis terhadap data-data yang ada untuk menghasilkan sintesa atau keputusan. Diharapkan penggunaan metode ini dapat menemukan keputusan yang dimaksud mulai dari tema dan konsep perancangan agar memecahkan permasalahan yang ada hingga pengembangan program yang akan diterapkan pada desain rumah kreatif bagi anak jalanan nantinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Site



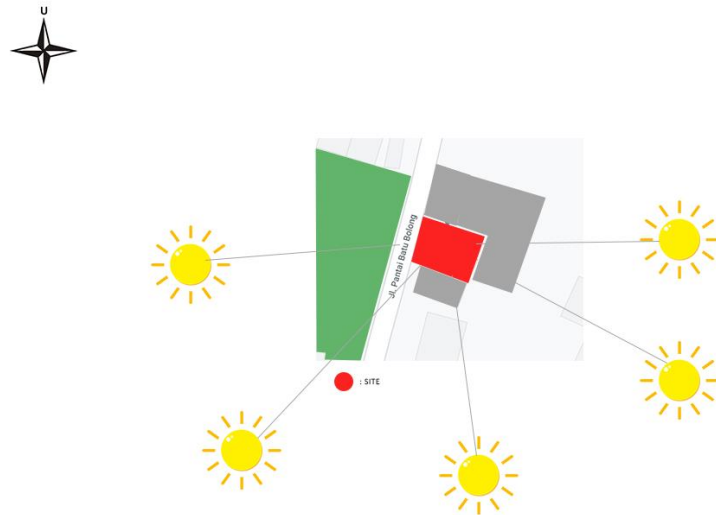
Gambar 1 Peta Badung Maps
Sumber : *googlemaps*, 2021

Berdasarkan hasil observasi lokasi dan site dari seluruh kecamatan yang ada di kabupaten Badung, kemudian dilakukan analisa terhadap lima kriteria penilaian yaitu: potensi, kondisi site, akses pencapaian, bentuk dan luas, dan lingkungan sekitar. Berdasarkan kriteria pemilihan tersebut maka terpilihlah site perancangan interior Rumah Kreatif bagi Anak jalanan dengan konsep "*learn, create, and grow*" di kabupaten badung, Bali yaitu bangunan restaurant *Sari kitchen & community by ekosistem*. Lokasi site sendiri berada di jalan Jl. Panr, Bali. luasan dari bangunan lapangan futsal ini sendiri ± 20 are atau 2.000 m².

Analisa kondisi eksisting

Lokasi perancangan berada di jalan Pantai Batu Bolong No.2A, Canggu, Kec. Kuta Utara, Kabupaten Badung terpilih menjadi site yang digunakan sebagai lokasi perancangan rumah kreatif ini. Site ini kemudian dianalisa berdasarkan kondisi alam dan lingkungan sekitar site.

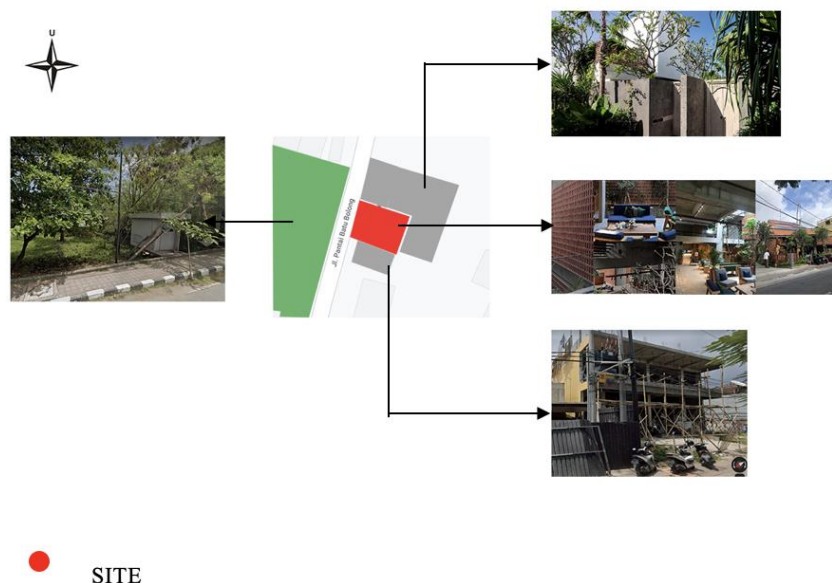
Analisa iklim



Gambar 2 Kota Analisa matahari
Sumber : Data pribadi, 2021

Berdasarkan analisa gambar diatas, keterkaitan dari iklim yang mempengaruhi bangunan pada site yang orientasi massa bangunan, bentuk bangunan, bukaan, sistem penghawaan, sistem pencahayaan, dan penataan ruang hijau pada bangunan. Matahari terbit dan terbenam melintasi bangunan site yang akan mempengaruhi bukaan pada bangunan. Untuk arah angin masuk melalui pada bagian kanan menuju kiri bangunan sehingga akan menggunakan ventilasi yang tepat dalam pengaplikasian.

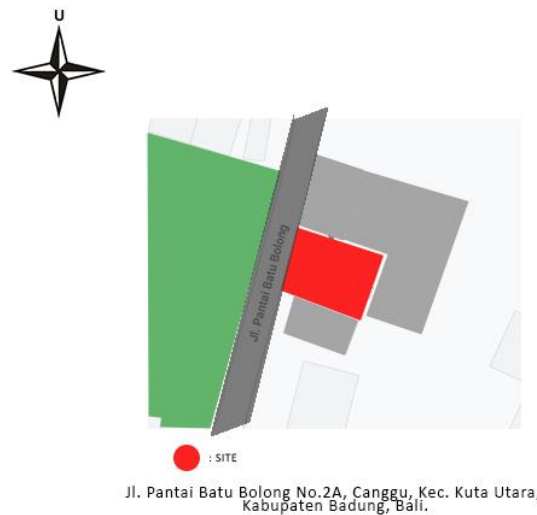
Analisa Hidrologi, Tipografi dan Geologi



Gambar 3 Kota Analisa Tipologi
Sumber : Data pribadi, 2021

Topografi pada site tidak memiliki kemiringan, sehingga memudahkan dalam penataan massa bangunan dan ruang hijau. Sedangkan untuk geologi pada site terdiri dari tanah yang subur dapat dilihat dari ruang hijau di sekitar site. Dan untuk geologi, sumber air berasal dari air sumur dan PDAM yang disamping menuju ke tandon bangunan yang berkaitan pada pemilihan struktur yang sesuai terhadap sistem penyediaan air bersih. Untuk pembuangan air kotor dapat melalui septictank yang dibuang melalui saluran drainase kota.

Analisa Traffic dan Acces

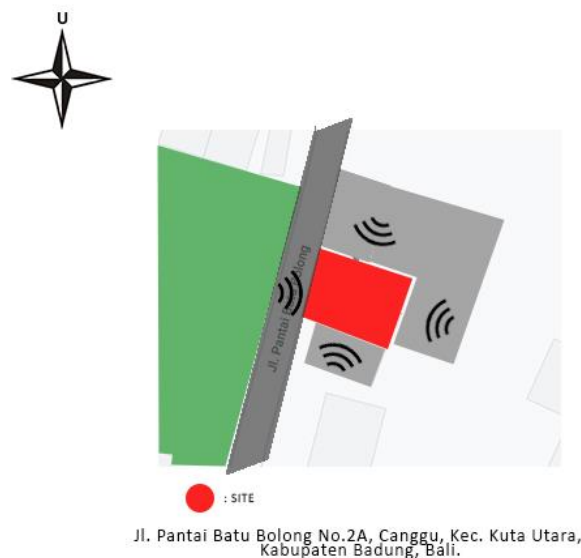


Gambar 4 Kota Analisa traffic dan acces

Sumber : Data pribadi, 2021

Analisa: Jalan utama menuju ke lokasi site jalan Pantai batu bolong merupakan jalan utama menuju lokasi site, selain itu dapat diakses melalui jalan Pura dalem, untuk mampu mencapai jalan Pantai batu bolong.

Kebisingan

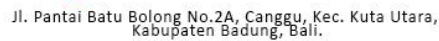


Gambar 5 Kota Analisa kebisingan

Sumber : Data pribadi, 2021

Tingkat kebisingan tertinggi pada site terdapat di Jl. Pantai batu bolong yang merupakan jalan utama menuju site sehingga banyak terdengar suara kendaraan bermotor. Tingkat kebisingan sedang berada di arah timur yang merupakan sebuah villa.

Analisa Utilitas



Sumber : Data pribadi, 2021

Data Eksisting Bangunan



Sumber : Data pribadi, 2021

Pada site terdapat dua bangunan yang terhubung melalui jembatan luasan dari bangunan restaurant ini ± 21 are atau 2.140 m². Beberapa hal yang terdapat pada site ini yaitu area parkir yang luas, pencahayaan alami melalui void, 3 leveling lantai split, akses menuju parkir yang luas.

Tema dan Konsep Perancangan

Latar Belakang Tema Dan konsep

konsep "*Learn, Create, and Grow*". merupakan sebuah konsep yang memvisualkan sistem yang akan nantinya akan dijalankan pada rumah kreatif ini. Konsep "*Learn, Create, and Grow*" yang diartikan menjadi, belajar, mengerjakan, dan tumbuh. Kata ini menyimbolkan pembuatan ide karya kreatif, pengerjaan karya kreatif, hingga pemasaran karya. Konsep ini bertujuan untuk memperlihatkan pada masyarakat umum bagaimana anak jalanan itu berproses menciptakan sebuah karya yang nantinya akan dipamerkan dan dipasarkan kepada masyarakat umum maupun wisatawan. Konsep ini mengacu pada pembuatan sirkulasi, program ruang dan suasana ruang yang akan ditampilkan pada rumah kreatif ini untuk dapat memaksimalkan tujuan dari konsep yang telah ditetapkan.

Tema *brutalism* terinspirasi oleh kerasnya kehidupan anak jalanan yang dimana tema brutalism ini memiliki kesan desain yang keras, kokoh, dan kuat. Penggunaan tema ini dapat memberikan *icon* pada perancangan rumah kreatif bagi anak jalanan dari segi desain juga dapat merepresentasikan kehidupan yang terjadi dijalanan. Dengan adanya icon pada perancangan rumah kreatif bagi anak jalanan ini dapat meningkatkan *awareness* masyarakat umum maupun wisatawan tentang adanya permasalahan anak jalanan ini.

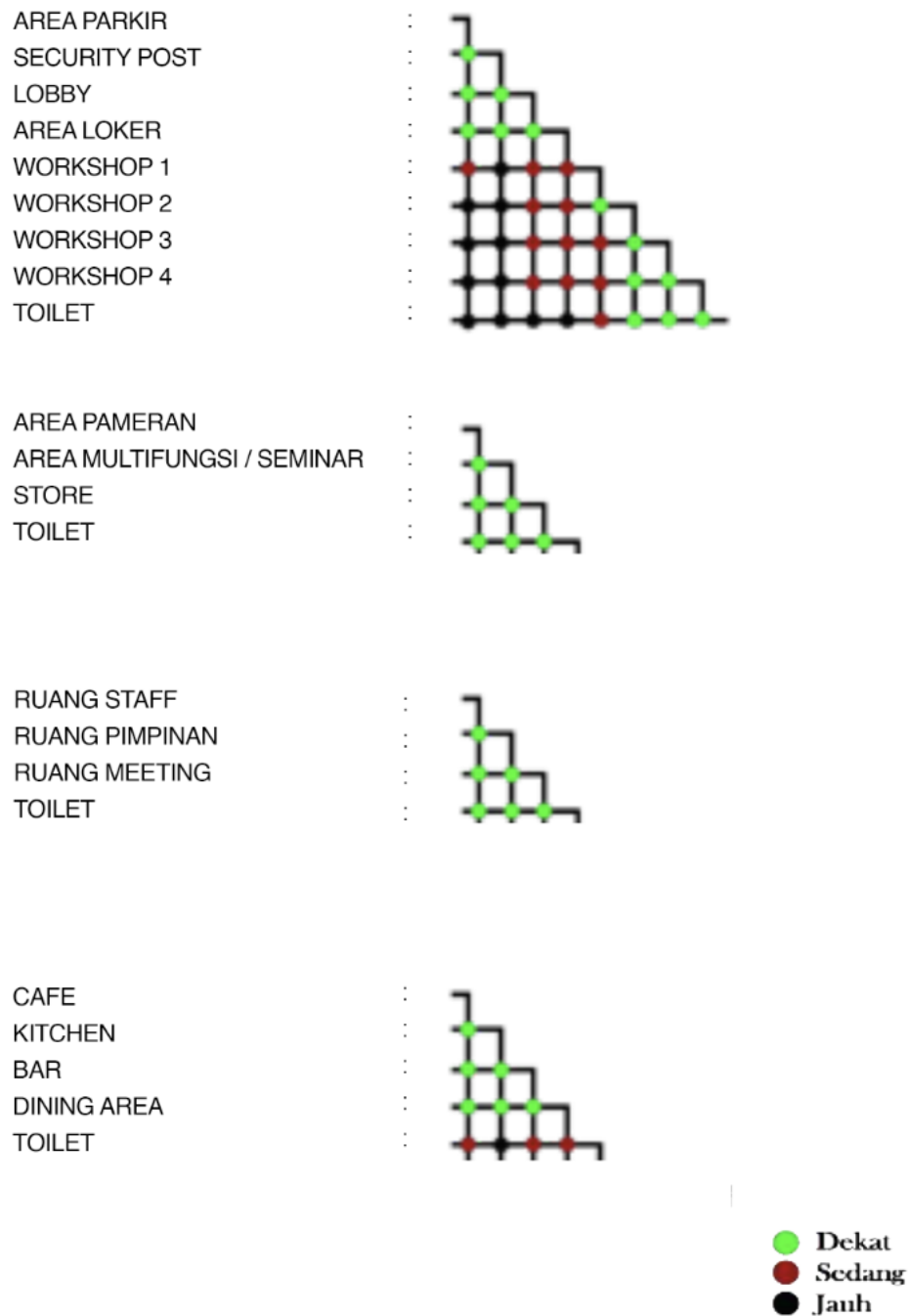
Kebutuhan Ruang

Untuk memberikan fasilitas ruangan yang sesuai dengan civitas dan kegiatan yang akan dilakukan, dibutuhkan sebuah data untuk mempermudah dalam menentukan ruangan sesuai dengan fungsi ruangan tersebut. Ruangan yang diperlukan untuk perancangan rumah kreatif bagi anak jalanan ini yaitu:

1. *Lobby*
2. *Staff Area*
3. *Pimpinan Area*
4. *Kantin staff Area*
5. *Area tunggu*
6. *Area loker dan ruang ganti*
7. *Kantin khusus anak jalanan*
8. *Workshop recycled product*
9. *Workshop mini wood product*
10. *Workshop jahit*
11. *Workshop ceramic*
12. *Workshop painting*
13. *Toilet*
14. *Area exhibition*
15. *Area store karya*
16. *Area library*
17. *Area seminar*

Hubungan Ruang

hubungan ruang dibagi atas klasifikasi jarak dalam tiga jenis kategori, yaitu dekat, sedang dan jauh.



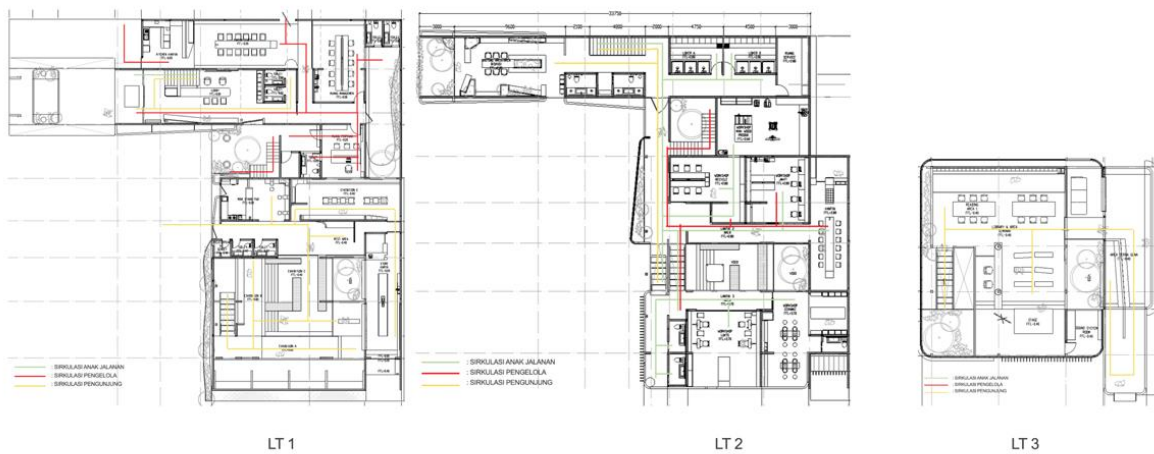
Gambar 8 Hubungan ruang
Sumber : Data pribadi, 2021

Sonasi dan Sirkulasi Ruang

Sonasi ruang



Sirkulasi ruang



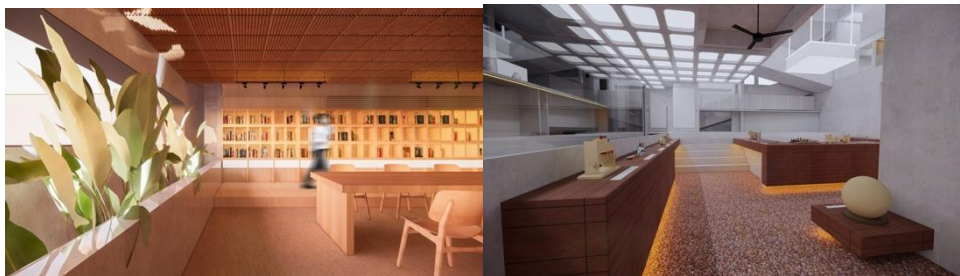
Gambar 9 sirkulasi dan sonasi ruang

Sumber : Data pribadi, 2021

Berdasarkan gambar 11 akan membahas mengenai analisa sonasi dan sirkulasi pada setiap ruang-ruangnya. Pada sonasi ruang diklasifikasikan dalam tiga jenis menurut sifat ruangnya, yaitu privat, semi privat dan publik. Sedangkan pada jalur sirkulasi dibedakan menjadi tiga, yaitu jalur sirkulasi untuk anak jalanan, civitas pengelola, dan pengunjung

Aplikasi Tema dan Konsep

1. Pada Plafon



Gambar 10 elemen plafon

Sumber : Data pribadi, 2021

Pengaplikasian tema dan konsep pada plafon menerapkan pengaplikasian plafon dengan menggunakan beberapa penggunaan material yang dapat mengedepankan setiap fungsi ruang agar dapat maksimal, pada perpustakaan menggunakan material akustik form zig zag dengan tujuan penggunaan material ini dapat membuat civitas pada ruang nyaman dikarenakan tidak adanya kebisingan pada ruang. Pada area pameran. A dan B menggunakan plafon beton dengan penambahan akrilik yang digunakan sebagai cover lampu bertujuan agar memaksimalkan pencahayaan pada area pameran yang nantinya dapat memaksimalkan karya yang ditampilkan.

2. Pada dinding



Gambar 11 elemen dinding
Sumber : Data pribadi, 2021

Pengaplikasian tema dan konsep pada dinding dengan mengaplikasikan material dinding menggunakan beberapa material transparent pada semua tempat workshop penggunaan material transparent merupakan suatu pengaplikasian tema konsep yang bertujuan untuk menampilkan bagaimana anak-anak jalanan memproses sebuah karya. Penggunaan material dinding kaca ini ditambah dengan beberapa aksesoris kayu yang nantinya setiap warna aksesoris pada setiap *workshop* memiliki warna yang berbeda-beda.

3. Pada lantai



Gambar 12 elemen lantai
Sumber : Data pribadi, 2021

Pengaplikasian tema dan konsep pada lantai dengan menggunakan beberapa jenis material lantai dengan pengaplikasian perpaduan material lantai. Material lantai pada perancangan menggunakan lantai keramik abu motif beton dengan ukuran 60 x 60 cm, material batu kerikil berwarna merah maroon pengaplikasian tema konsep pada lantai mengadopsi kesan yang apa adanya oleh tema *brutalism* dengan tidak adanya banyak aksesoris pola pada lantai. Pada lantai perancangan ini lebih mengedepankan perpaduan antar material lantai yang dikombinasikan dengan baik.

3D VISUALISASI

1. 3D Fasade



Gambar 13 3d visual fasad
Sumber : Data pribadi, 2021

2. 3D Interior

a. Lobby



Gambar 14 3d visual lobby
Sumber : Data pribadi, 2021

b. Area staff



Gambar 15 3d visual ruang staff
Sumber : Data pribadi, 2021

c. Ruang pimpinan



Gambar 16 3d visual ruang pimpinan
Sumber : Data pribadi, 2021

d. Area tunggu



Gambar 17 3d visual area tunggu
Sumber : Data pribadi, 2021

e. Area workshop



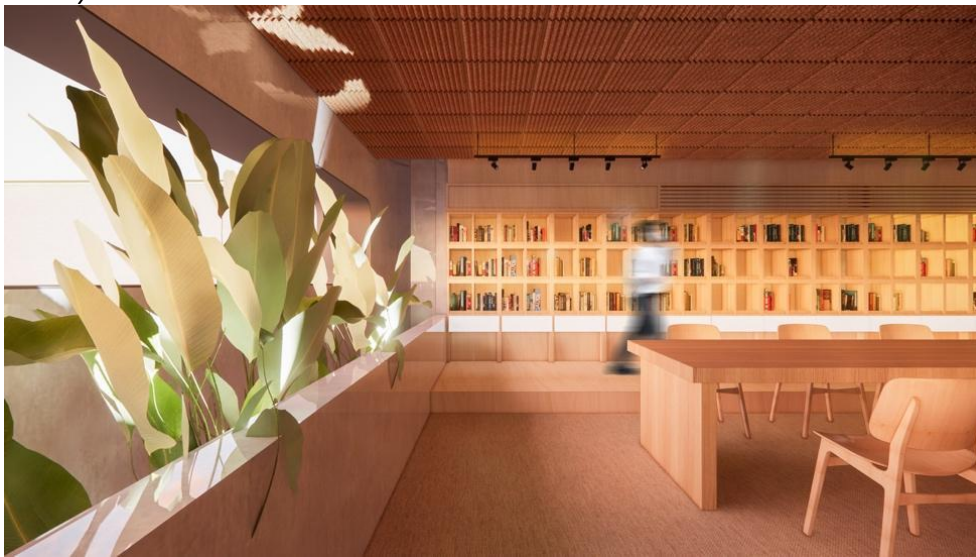
Gambar 18 3d visual workshop
Sumber : Data pribadi, 2021

f. Area exhibition



Gambar 19 3d visual exhibiton
Sumber : Data pribadi, 2021

g. Area library



Gambar 20 3d visual library
Sumber : Data pribadi, 2021

h. Area store karya



Gambar 21 3d visual store karya
Sumber : Data pribadi, 2021

KESIMPULAN

Perancangan sebuah interior rumah kreatif bagi anak jalanan dirancang agar dapat mewadahi pengembangan minat dan bakat anak jalan dalam bidang kreatif dengan fasilitas yang baik agar nantinya dapat membantu anak jalanan untuk meningkatkan skill pada bidang kreatif. Selain itu merancang rumah kreatif yang mampu menampilkan sekaligus memasarkan karya karya dari anak jalanan dan mampu menarik minat masyarakat umum dan wisatawan untuk berkunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astri (2014) Kehidupan Anak Jalanan Di Indonesia: Faktor Penyebab, Tataan Hidup Dan Kerentanan Berprilaku Menyimpang. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/454> Diakses pada tanggal 19 November 2021
- [2] Ching, F. D. K. (1993). *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Tataan (edisi Kedua)*. Erlangga. Jakarta.
- [3] Ching, Francis DK and Adjie, P. H. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta Erlangga.
- [4] D.K. Ching. Francis. (2000). *Bentuk, Ruang dan Tataan. Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- [5] Dharmawijaya, S. (2018). *Desain Interior II Studi Zoning Pertemuan*. 2018. <https://slideplayer.info/slide/12064355/>
- [6] Hindiarto, Fransisca, D. (2015). Kajian Terapan Elemen Interior Ruang Pre-School pada Angels n I Children Day Care di Surabaya. *Jurnal Intra*, 3(2), 118–126..
- [7] Onny Fransinata Anggara. (2021). Pengaruh Expressive Arts Therapy Terhadap Dimensi Psychological Well Being Pada Anak Jalanan Di Jaringan Xyz <https://repository.unair.ac.id/23776/3/TESISONNY%20FRANSINATA%20ANGGARA-111314153007> Diakses pada tanggal 19 November 2021
- [8] Soedarwanto Hany. (2018). *Modul 07 : Metode Glass Box*.<https://id.scribd.com/document/451210782/Modul-Metodologi-Desain-TM7>.
- [9] Sumardiana I Putu Gede Padma & Trisdyan Ni Luh Putu (2020) *Souvenir Bagi Wisatawan Bali* <https://ejournal.unhi.ac.id> Diakses tanggal 3 Agustus 2022
- [10] Susanti, A., & Putra, I. W. Y. A. (2019, February). *KEBERLANJUTAN MINIMALISME DALAM ARSITEKTUR DAN DESAIN INTERIOR*. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 2, pp. 607-612).
- [11] Suptandar, J. P. (1999). *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Djambatan, Jakarta.
- [12] Syahya Rembulan. (2021). *Lantai*. <https://www.pinhom.id/kamus-istilah-properti/lantai/>. Diakses pada tanggal 19 November 2021