

## ANALISIS ERGONOMI BANGUNAN DAN TATA RUANG *GLAMPING* YOGYAKARTA BERDASARKAN ANTROPOMETRI PENGGUNA

### Tegar Satria Dewantara

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
[d300220218@student.ums.ac.id](mailto:d300220218@student.ums.ac.id)

### Fauzi Mizan Prabowo Aji

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
[fmp811@ums.ac.id](mailto:fmp811@ums.ac.id)

### ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi tata ruang untuk menciptakan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung di Glamping. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh temuan bahwa adanya ketidaksesuaian antara dimensi ruang glamping dan tata ruang dengan data antropometri. Hal ini dapat mengakibatkan sejumlah masalah, seperti postur tubuh yang tidak nyaman saat melakukan aktivitas didalam glamping, dan resiko cedera. Selain itu, glamping yang tidak dirancang dengan memperhatikan prinsip ergonomi dapat mengurangi efisiensi ruang gerak dan kenyamanan bagi penggunanya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan kuantitatif untuk menganalisis data antropometri pengunjung Glamping serta membandingkan dengan standar dimensi dan teori dalam perancangan Glamping yang diperoleh melalui studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa desain awal pada perancangan Glamping masih memiliki beberapa kekurangan seperti tinggi mati bangunan, dimensi furniture yang belum sesuai, dan tata ruang yang kurang maksimal.*

### KEYWORDS:

Ergonomi; Antropometri; Tata ruang; *Glamping*; Tipologi

## PENDAHULUAN

Di era sekarang, banyak orang yang lelah dengan hidup di kota yang penuh kebisingan, polusi dan rutinitas yang monoton. *Glamping* atau bisa disebut sebagai “Glamorous Camping” muncul sebagai alternatif wisata yang membuat kita kembali ke alam, tetapi dengan kenyamanan. *Glamping* saat ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal akomodasi wisata, hal yang dasar dalam akomodasi *Glamping* adalah bagaimana membuat sebuah kenyamanan maksimal tanpa menghilangkan esensi berkemah itu sendiri (Utami, 2020)

Dalam konteks arsitektur, tata ruang (layout) menjadi aspek penting yang dapat menentukan kualitas ruang dan pengalaman pengguna. Layout yang baik tidak hanya menonjolkan efisiensi fungsi dan alur sirkulasi yang logis, tetapi juga mengoptimalkan hubungan antar ruang berdasarkan aktivitas pengguna. Penerapan konsep tata ruang yang saling berhubungan dapat meningkatkan

kenyamanan pengguna serta memperkuat karakter bangunan. Hal ini menunjukkan bahwa desain *Glamping* yang ideal perlu memperhatikan pengaturan furnitur, bukaan, hubungan indoor-outdoor (Sun & Huang, 2023)

Selain aspek tata ruang (layout), kenyamanan dan ergonomis merupakan dua faktor penting dalam perancangan *Glamping*. Ergonomi berperan dalam memastikan bahwa setiap elemen bangunan mulai dari ukuran ruang, ketinggian furnitur, hingga jarak antar elemen interior disesuaikan dengan dimensi tubuh manusia dan pola aktivitasnya.

Penerapan prinsip ergonomi dalam desain arsitektur terbukti meningkatkan efisiensi penggunaan ruang serta menambah kenyamanan fisik dan psikologis penggunaannya. Walau konteksnya berbeda, prinsip serupa dapat diterapkan pada bangunan akomodasi seperti *Glamping* yang mengutamakan kenyamanan jangka pendek namun intensif (Yaqin et al., 2025).

Namun pada praktiknya, banyak *glamping* di Indonesia masih dirancang tanpa mempertimbangkan secara mendalam aspek

ergonomi dan kenyamanan pengguna. Beberapa masalah umum yang ditemukan antara lain tata letak ruang yang kurang efisien, dimensi furnitur yang tidak sesuai dengan ukuran tubuh manusia, serta sirkulasi yang kurang efektif. Ketidaksiain tersebut tidak hanya menurunkan kualitas estetika ruang, tetapi juga berdampak langsung pada kenyamanan dan kepuasan pengguna.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis tata ruang *Glamping* berdasarkan prinsip ergonomis dan kenyamanan pengguna. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi tata ruang untuk menciptakan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung di *Glamping*. Dengan fokus pada *Glamping*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain layout yang mendukung kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung *Glamping*.

Salah satu masalah utama yang muncul di *glamping* ini adalah ketidaksiain antara dimensi ruang *glamping* dan tata ruang dengan antropometri pengguna. Hal ini dapat mengakibatkan sejumlah masalah, seperti postur tubuh yang tidak nyaman saat melakukan aktivitas di dalam *glamping*, dan risiko cedera. Selain itu, *glamping* yang tidak dirancang dengan memperhatikan prinsip ergonomi dapat mengurangi efisiensi ruang Gerak dan kenyamanan bagi penggunanya.

### Rumusan Masalah

Melihat permasalahan tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu berapa ukuran dimensi ruang gerak pada *glamping* yang sesuai dengan antropometri pengguna. Setelah mendapatkan rumusan masalah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi desain *glamping* yang ergonomis dengan mempertimbangkan aspek antropometri pengguna. Dengan demikian, diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi.

### Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi penerapan prinsip-prinsip ergonomis dalam perancangan tata ruang *Glamping* berdasarkan kebutuhan fisik dan psikologis pengguna.

Menganalisis hubungan antara layout ruang *Glamping* dengan pola aktivitas serta tingkat kenyamanan pengguna.

### Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan ilmu arsitektur, khususnya dalam bidang perancangan bangunan akomodasi seperti *Glamping*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian arsitektu mengenai penerapan prinsip ergonomis dan kenyamanan dalam perancangan tata ruang hunian sementara. Melalui pendekatan yang berorientasi pada pengguna (human-centered design), penelitian ini turut memperkuat pemahaman tentang pentingnya aspek ergonomi sebagai bagian dari desain arsitektur yang berkelanjutan dan responsive terhadap kebutuhan manusia.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Ergonomi

Ergonomi atau ergonomika adalah studi yang mempelajari interaksi antara manusia dengan lingkungannya yang meliputi unsur-unsur manajemen, perencanaan, teknis, dan psikis dari manusia tersebut untuk memastikan optimalisasi keseluruhan sistem agar sesuai dengan kebutuhan, kelebihan, dan kelemahan manusia (Alaydrus, 2023). Tujuan utama ergonomi adalah menciptakan kenyamanan, keamanan, dan produktivitas dalam setiap aktivitas yang dilakukan di ruang tersebut.

### Antropometri

Antropometri adalah ilmu yang mempelajari dimensi tubuh manusia, mencakup ukuran, bentuk, dan proporsi secara sistematis. Antropometri berasal dari Bahasa Yunani dari kata "Anthropos" yang berarti manusia dan "Metron" yang berarti ukuran. Menurut Alaydrus (2023), antropometri adalah ilmu yang mempelajari metode pengukuran manusia secara sistematis, antropometri dapat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Osteometri, osteometry mempelajari metode pengukuran rangka (jaringan keras) manusia.

2. Somatometri, somatrometri mempelajari metode pengukuran pada manusia hidup (masih memiliki jaringan lunak yang utuh).

Baik osteometry maupun somatometri menggunakan pengukuran antara titik-titik ukuran (landmark) untuk kemudian dihitung indeksnya dan dideskripsikan atau digolongkan menurut klasifikasi yang ada. Namun, antropometri juga mempertimbangkan variasi morfologis manusia yang tampak melalui metode pengamatan langsung (tanpa pengukuran). Hal tersebut dikenal dengan osteoskopi dan somatoskopi.

Menurut (Panero & Zelnik, 1979) usia juga merupakan faktor penting lainnya yang memengaruhi ukuran tubuh. Pertumbuhan penuh, khususnya yang berkaitan dengan dimensi tubuh, mencapai puncaknya pada akhir masa remaja hingga awal usia dua puluhan pada laki-laki, dan biasanya beberapa tahun lebih awal pada perempuan.

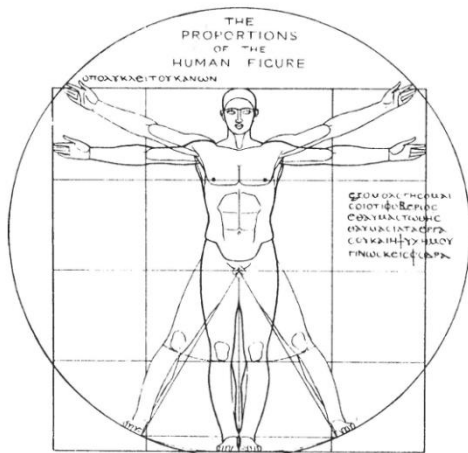


Figure 1-2. Vitruvian Man by John Gibson and J. Bonomi, London, 1857.

Gambar 1. The proportions of the human figure

## Glamping

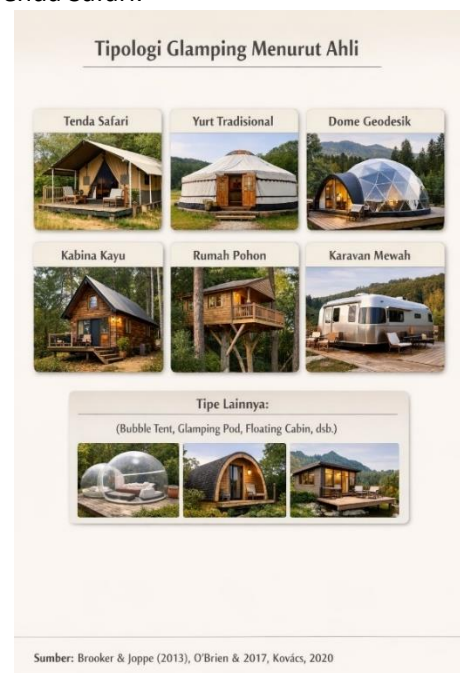
*Glamping* atau “Glamorous Camping” merupakan sebuah konsep akomodasi yang menggabungkan antara kegiatan berkemah dengan kemewahan dan kenyamanan. *Glamping* mencerminkan karakter berkemah yang lebih nyaman dan mewah dengan adanya fasilitas seperti tempat tidur, kamar mandi pribadi, listrik, serta layanan yang setara dengan akomodasi sekelas hotel (Craig, 2025).

Menurut (Hidayah & Hartono, 2024) *Glamping* dibagi menjadi beberapa zona antara lain:

1. Zona privat, zona dimana pengunjung dapat tidur/beristirahat dengan tenang.
2. Zona semi-privat, zona ini sebagai penghubung antara teras atau ruang santai dengan area servis.
3. Zona servis, zona ini sebagai tempat untuk mewadahi fasilitas penunjang seperti kamar mandi dan area utilitas.
4. Zona transisi, adalah zona entrance/selasar sebagai penghubung dari luar ke dalam.

## Tipologi Glamping

Tipologi Arsitektur pada *glamping* terbagi menjadi 4 jenis yaitu: memiliki bentuk pentagon seperti rumah mini, bentuk segitiga menyerupai karakter tenda, memiliki bentuk geometri tak beraturan dan memiliki bentuk bulat seperti gelombang. *Glamping* memiliki beberapa jenis yaitu : Rumah Pohon, Teepe, Yurt, Airstream, Tenda Lonceng, Kabin Tenda, dan Tenda Safari.



Gambar 2. Tipologi Glamping

## Standar Dimensi Glamping

Dalam merancang sebuah *Glamping*, standar dimensi memegang peran penting untuk menjamin kenyamanan dan efisiensi

penggunanya. Berdasarkan berbagai sumber ukuran yang direkomendasikan mencakup ukuran tempat tidur, ukuran furniture, ruang gerak, serta kapasitas.

### Aspek-Aspek Dalam Perancangan *Glamping*

Selain mempertimbangkan standar dimensi dan tipologi *glamping*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *glamping*. Beberapa aspek penting yang harus diperhatikan saat merancang *glamping*, antara lain:

1. Kenyamanan  
Kenyamanan di *Glamping* berhubungan erat dengan kemudahan beraktivitas bagi pengguna. Dimensi dan proporsi berbagai elemen interior.
2. Keamanan  
Keamanan menjadi aspek penting pada saat merancang *Glamping* untuk mencegah resiko kecelakaan atau cedera pada saat beraktivitas. Oleh karena itu, tata letak furniture, pemilihan material, dan bentuk furniture harus diperhatikan. Sebagai Langkah untuk mencegah kebakaran, *Glamping* sebaiknya dilengkapi dengan alat pemadam api ringan (APAR).
3. Efisiensi  
Aspek ini berkaitan dengan meminimalkan waktu, energi, dan usaha saat beraktivitas di *Glamping*. Penerapan zoning yang baik dapat mengoptimalkan mobilitas pengguna.

### Penelitian yang Relevan

Tinjauan terhadap penelitian sebelumnya merupakan Langkah krusial dalam memahami konteks, dasar teori, dan temuan yang relevan dengan topik yang dibahas. Berfungsi sebagai acuan yang memperkuat fondasi penelitian ini, berikut beberapa penelitian terdahulu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Mazza Zulfikar Wibowo, 2024) mengkaji bahwa mendesain interior *Glamping* perlu menerapkan berbagai elemen seperti pencahayaan, penggunaan tanaman aromatic, pemilihan tekstur, pemilihan material, serta desain area luar yang memperhatikan suasana alam, semuanya berkontribusi untuk

memberikan pengalaman menginap yang lebih berkesan dan relaksatif.

2. (Carolina, Mariana Wibowo, 2020) melakukan penelitian mengenai antropometri untuk menyesuaikan ukuran mebel, mereka menemukan bahwa perbandingan antropometri berdasarkan jenis kelamin sangat berbeda. Perbedaan ukuran tersebut dapat mempengaruhi ukuran mebel agar dapat sesuai dengan ukuran tubuh kedua jenis kelamin. Dengan hasil olahan data mereka menghasilkan ukuran mebel yang telah disesuaikan dan menciptakan ukuran mebel yang lebih nyaman.
3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Priyono et al., 2025) menyimpulkan bahwa untuk memberikan kenyamanan pada pengunjung *glamping*, tata ruang, pemilihan material dan desain furniture perlu diperhatikan. Pentingnya inovasi pada saat menata layout menjadi faktor penting untuk memberikan pengalaman yang tidak monoton, hal ini karena selain memperhatikan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna *Glamping* inovasi perlu hadir untuk memberikan kesan yang mendalam bagi pengunjung *Glamping*.

### METODE PENELITIAN

Kata pendekatan dalam sebuah penelitian adalah sebuah metode atau cara ilmiah untuk mendapatkan suatu data dengan tujuan tertentu (Laili & , Ruwa Abdulah, Siti Aisyah, 2025). Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisis data antropometri pengunjung *Glamping* serta membandingkan dengan standar dimensi dan teori dalam perancangan *Glamping* yang diperoleh melalui studi literatur.

#### Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan dua cara :

1. Data Antropometri  
Pengukuran data antropometri dilakukan dengan cara menggunakan objek 3D manusia yang diletakkan pada desain *Glamping*. Data

pengukuran ini menjadi dasar rekomendasi dimensi *Glamping*.

## 2. Studi Literatur

Data sekunder dari studi literatur meliputi :

- Standar Dimensi
  - Tipologi *Glamping*
  - Aspek–aspek dalam perancangan *Glamping*
  - Penelitian terdahulu
- Data diperoleh melalui jurnal, dan artikel online yang kredibel.

### Teknik Analisis Data

Data antropometri dianalisis untuk menentukan dimensi *Glamping* yang ideal. Kemudian data antropometri dibandingkan dengan standar dimensi yang diperoleh dari studi literatur. Jika terdapat perbedaan data yang signifikan, analisis akan mempertimbangkan kebutuhan spesifik bagi pengunjung. Setelah dimensi *Glamping* diketahui, lalu dikaitkan dengan tata letak, dan berbagai hal lain yang berkaitan dengan perancangan *Glamping*.

### Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. Data antropometri diperoleh melalui simulasi menggunakan 3D Humana, mengingat proyek *Glamping* ini masih berada pada tahap perencanaan.
2. Hasil penelitian ini bersifat spesifik pada tata ruang (layout) dan ergonomi bangunan.
3. Penelitian ini dioptimalkan untuk persentil pria dewasa rata-rata di Indonesia dengan tinggi badan (170cm).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data Proyek

Tabel 1. Data Proyek

Nama proyek	<i>Glamping</i>
Status Proyek	Perancangan
Jenis Proyek	Penginapan
Lokasi	Yogyakarta
LB / LT	30 / 57

(Sumber : Indiva Etsa Matra, 2025)

Tabel 2. Aktivitas di *Glamping*

Pengunjung	Aktivitas
Pengunjung 1	Tidur, Mandi, Menonton TV, Bersantai
Pengunjung 2	Tidur, Mandi, Menonton TV, Bersantai,

(Sumber : Indiva Etsa Matra, 2025)

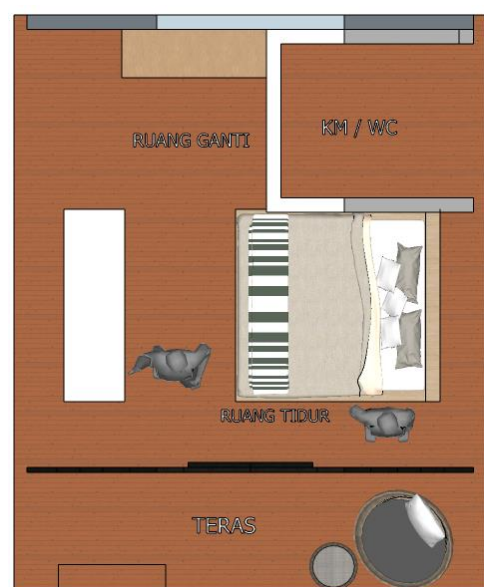
Berdasarkan tabel aktivitas di atas, pengunjung melakukan banyak aktivitas di dalam *Glamping*.

### Desain Lama

Rencana proyek ini berada di wilayah kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Proyek ini termasuk dalam kategori pelayanan akomodasi pariwisata, yang bertujuan untuk meningkatkan pendapatan pada sektor pariwisata di daerah tersebut.

Desain awal pada perencanaan, *Glamping* ini berbentuk segitiga menyerupai bentuk tenda. Desain ini memiliki kelemahan dimana ketinggian ruang pada titik sudut tertentu terlalu rendah sehingga dapat meningkatkan risiko cedera pada pengunjung. Selain itu tata ruang atau *layouting* pada unit *Glamping* juga masih memiliki beberapa kelemahan, seperti :

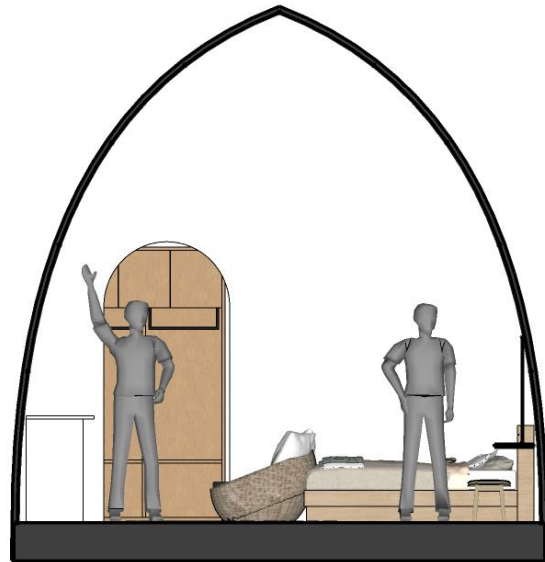
1. Pemanfaatan ruang yang kurang maksimal.
2. Dimensi furnitur yang kurang diperhatikan
3. *Zoning* antar ruang yang kurang baik



Gambar 3. Desain denah lama *Glamping*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025)



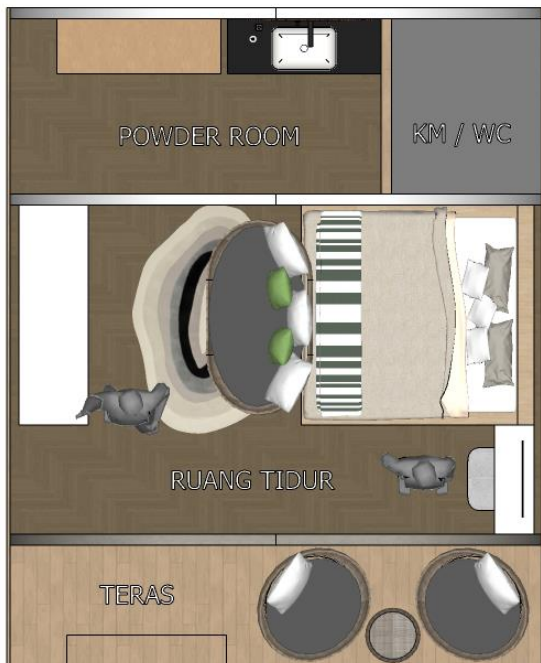
Gambar 4. Desain potongan lama *Glamping*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025)



Gambar 6. Desain potongan baru *Glamping*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025)

**Desain Baru**

Pada bangunan baru ini terdapat beberapa penyesuaian yang bertujuan untuk menciptakan ruang yang lebih aman dan nyaman. Selain itu untuk menciptakan desain bangunan yang ergonomis namun tetap mempertahankan tipologi dari *Glamping* itu sendiri maka dilakukan sedikit perubahan bentuk untuk menyesuaikan kebutuhan, kenyamanan, dan keselamatan pengunjung



Gambar 5. Desain denah baru *Glamping*  
(Sumber: Dokumen Penulis, 2025)

**Data Antropometri**

Data ini diperoleh melalui simulasi 3D Humana, dimana model 3D manusia di samakan dengan tinggi rata-rata manusia agar mendapatkan data yang dibutuhkan.

**Tabel 3 . Data Antropometri**

Bagian Tubuh	Ukuran (cm)
Tinggi Badan	170 cm
Jangkauan Lengan ke Depan	70 cm
Jangkauan Lengan ke Samping	75 cm
Jangkauan Lengan ke atas	220 cm
Tinggi Bahu	143 cm
Tinggi Siku	110 cm
Tinggi Pinggul	96 cm
Tinggi Lutut	51 cm

(Sumber : Penulis, 2024)

**Analisis Data**

1. Tinggi Tempat Tidur

Analisis : Tinggi lutut (51cm) dan tinggi pinggul (96cm) tinggi tempat tidur sebaiknya harus mendekati dengan tinggi lutut sekitar 45-55cm. Hal ini bertujuan agar Ketika duduk di tepi tempat tidur, kaki bisa menyentuh lantai dengan nyaman tanpa harus menekuk lutut terlalu tinggi atau terlalu rendah.

Rekomendasi : tinggi tempat tidur berkisar antara 45-60cm.

## 2. Tinggi Meja Rias

Analisis : Tinggi siku (110cm) dan tinggi bahu (143cm), tinggi meja rias sebaiknya berkisar antara 75-80 cm. Lalu tinggi kursi atau *stool* berkisar antara 40-45 cm, dan tinggi cermin dari lantai berkisar antara 110-130 cm (bagian Tengah cermin). Hal ini bertujuan agar lengan bertumpu nyaman tanpa mengangkat bahu, postur tubuh tegak saat duduk, dan akses wajah ke cermin secara natural.

Rekomendasi : Tinggi meja (78cm), tinggi kursi (45cm), tinggi cermin (120cm).

## 3. Tinggi Meja TV

Analisis : Tinggi pinggul (96cm), tinggi meja TV sebaiknya berkisar antara 90-100cm hal ini bertujuan agar pada saat pengunjung ingin menaruh atau mengambil barang posisi tubuh tidak terlalu menunduk. Lalu untuk tinggi pusat layar TV sebaiknya berada 130-150cm dari lantai.

Rekomendasi : Tinggi meja TV (100cm), tinggi TV (140cm).

## 4. Tinggi Sofa

Analisis : Tinggi pinggul (96cm) dan tinggi lutut (51cm), tinggi ideal untuk dudukan sofa (Seat Height) berkisar antara 42-45cm, tinggi ini memungkinkan agar telapak kaki menapak lantai dengan nyaman, lutut membentuk sudut 90°, posisi duduk rileks tanpa tekanan berlebih pada paha. Lalu untuk kedalaman dudukan (Seat Depth) berkisar antara 50-60cm, hal ini bertujuan agar punggung bisa bersandar dengan nyaman.

Rekomendasi : Tinggi sofa (45cm), kedalaman dudukan (55cm).

## 5. Tinggi Lemari (Wardrobe)

Analisis : Tinggi badan (170cm) dan jangkauan lengan ke atas (220cm), tinggi lemari sebaiknya berkisar antara 200-210cm, tinggi ini masih mudah dijangkau pengguna dewasa tanpa alat bantu dan memaksimalkan kapasitas simpan. Kedalaman lemari memiliki ukuran ideal 60cm, kedalaman ini

cukup untuk gantungan baju dan juga ruang bebas.

Rekomendasi : Tinggi lemari (200cm)

## 6. Headroom Clearance

Analisis : Tinggi badan (170cm), lalu *headroom clearance* pada bangunan (143cm) tinggi ini setara dengan tinggi bahu, area pada *Glamping* dengan *headroom clearance* kurang dari 190-200cm seharusnya tidak dijadikan area sirkulasi utama karena meningkatkan resiko terbentur. Seharusnya *Glamping* dirancang dengan memperhatikan ergonomi bangunan, sehingga tidak ada *headroom clearance* yang kurang agar tidak mencederai pengunjung *Glamping*.

Rekomendasi : Perubahan bentuk *Glamping*.

## 7. Sirkulasi

Analisis : Untuk pergerakan yang nyaman di dalam *Glamping*, diperlukan ruang gerak yang cukup.

Rekomendasi : 120 cm

Berdasarkan analisis di atas ditemukan rekomendasi dimensi *Glamping* berdasarkan antropometri simulasi 3D Humania :

**Tabel 4. Dimensi *Glamping* Sesuai Dengan Antropometri 3D Humania**

Elemen <i>Glamping</i>	Dimensi
Tinggi Tempat Tidur	95 cm
Tinggi Meja Rias	78 cm
Tinggi Stool	45 cm
Tinggi Cermin	120 cm
Tinggi Meja TV	100 cm
Tinggi TV	140 cm
Tinggi Sofa	45 cm
Tinggi Lemari	200 cm
Sirkulasi	120 cm

(Sumber : Dokumen Penulis, 2025)

Rekomendasi ini dirancang untuk menciptakan *Glamping* yang nyaman, aman, dan ergonomis untuk mendukung aktivitas pengguna selama berada di *Glamping*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi *Glamping* yang dirancang awal masih belum sesuai dengan

konsep ergonomi. Masih banyak penyesuaian yang harus dilakukan untuk mencapai konsep dari ergonomi bangunan.

Rekomendasi ini dirancang berdasarkan data antropometri yang diperoleh melalui simulasi menggunakan 3D Humania dengan tinggi badan 170cm. Data yang telah diperoleh menjadi acuan untuk merancang furnitur dan tata ruang pada *Glamping* agar sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

Hasil dari data yang telah dikumpulkan melalui simulasi, kajian literatur, serta jurnal penelitian terdahulu didapat bahwa perancangan pada desain lama masih memiliki beberapa kekurangan seperti tinggi mati bangunan, dimensi furnitur yang kurang sesuai dengan kebutuhan pengunjung, dan tata ruang yang kurang maksimal.

#### Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan di atas, untuk menciptakan ergonomi bangunan perlu melakukan penyesuaian dari segi furnitur, tata ruang, dan bentuk tipologi bangunan untuk menciptakan keamanan, kenyamanan, serta sirkulasi yang baik pada *Glamping*.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alaydrus, S. M. (2023). Implementasi Antropometri Dalam Arsitektur. *Arsitekno*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.29103/arj.v10i2.11007>

Carolina, Mariana Wibowo, M. T. R. (2020). Analisis Antropometri Mahasiswa Untuk Desain Mebel pada Program Studi Desain Interior Universitas 'X' di Surabaya. *Ergonomi Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/JEI.2020.v06.i02.p07>

Hidayah, N., & Hartono, R. (2024). GLAMPING PADA OBJEK WISATA ALAM DI PANTAI NATEH MERATUS, KABUPATEN HULU SUNGAI TENGAH. *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting*, 13(2), 26–42. <https://jtam.ulm.ac.id/index.php/lanting/article/view/3035%0Ahttps://jtam.ulm.ac.id/index.php/lanting/article/download/3035/1650>

Laili, N. H., & Ruwa Abdulah, Siti Aisyah, S. (2025). PENDEKATAN PENELITIAN. *Kajian Agama Islam*, 9(11), 74–80.

Mazza Zulfikar Wibowo, M. S. (2024). RANCANGAN INTERIOR GLAMPING DI NGARGOYOSO. *Senthong*, 7(2), 724–731. <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index%0ARANCANGAN>

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. Whitney Library of Design.

Priyono, A., Nurulhuda, S., Nordin, B., & Shukor, S. A. (2025). Toward the development of dynamic innovation capabilities in a hospitality industry: A case study in *glamping* service provider. *Asian Management and Business Review*, 5(1), 90–106. <https://doi.org/10.20885/AMBR.vol5.iss1.art7>

Sun, T., & Huang, T. (2023). Research of *Glamping* Tourism Based on the Aesthetics of Atmosphere. *Sustainability*, 15(581), 1–15. <https://www.mdpi.com/journal/sustainability>

Utami, N. K. Y. (2020). *Glamping* sebagai sebuah perspektif baru dalam akomodasi berkemah. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 3(3), 285–294. <https://doi.org/doi.org/10.17509/jaz.v3i3.27854>

Yaqin, M. N., Shodiqin, A., Isnaini, R. L., & Islam. (2025). Prinsip Arsitektur Ergonomi pada Bangunan Sekolah Berasrama: Studi Kasus di Al Azhar Yogyakarta World School. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 41–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.901>