

Re-Desain Interior Ruang Ecoprint dengan Konsep Natural Material di Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage Banyumas

Sela Agustin Eka Nila^{1*}, Via Azizul Saputri Khalifah², Brilianty Wijaya³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Sipil, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

E-mail*: sela.agustin@unsoed.ac.id

Received: 25-05-2026 | Accepted: 26-05-2026 | Published: 27-05-2026

Abstrak

Kampung Kauman Heritage Banyumas adalah tempat wisata yang berfokus pada budaya yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan ekonomi kreatif melalui kegiatan ecoprint. Namun, area ecoprint masih memiliki beberapa keterbatasan terkait tata ruang bagian dalam, kenyamanan ruangan, dan jenis material yang digunakan yang mencerminkan identitas kawasan heritage. Proyek pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada re-desain ruang interior ecoprint dengan menggunakan material alami. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas produksi, pendidikan, dan kenyamanan area tempat karya seni masyarakat yang ditampilkan. Metode yang digunakan meliputi mengamati apa yang terjadi di lapangan, wawancara dengan pemilik dan masyarakat yang terlibat dalam usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) ecoprint, menganalisis kebutuhan ruang, dan membuat ide desain berdasarkan kebutuhandan fungsi ruang. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa menggunakan bahan alami seperti kayu, bambu, dan barang dekoratif yang terbuat dari tanaman dapat membuat ruangan terasa lebih nyaman, menyenangkan secara visual, dan selaras dengan karakter area warisan. Selain itu, tata letak yang lebih nyaman dan dapat disesuaikan meningkatkan kinerja kegiatan produksi dan membuat ruang tersebut lebih menarik sebagai tempat wisata edukatif. Kegiatan ini membantu menciptakan tempat yang kreatif yang mencerminkan budaya lokal dan juga mendukung pertumbuhan identitas di daerah yang fokus pada pariwisata warisan, sambil meningkatkan kekuatan ekonomi masyarakat lokal.

Kata Kunci: Ecoprint; Re-desain Interior; Kampung Heritage; Material Alami; Pemberdayaan Masyarakat

Corresponding Author: sela.agustin@unsoed.ac.id

Nila, S.A.E., Khalifah, V.A.S., & Wijaya, B. (2026). Re-Desain Interior Ruang Ecoprint dengan Konsep Natural Material di Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage Banyumas. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 503-516. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i3.399>

Copyright ©2026 to the Author. Published by CV. Ihsan Cahaya Pustaka
This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Kampung Kauman Heritage Banyumas adalah tempat bersejarah yang memiliki pentingnya budaya, sosial, dan ekonomi. Tempat ini telah berkembang melalui kegiatan masyarakat yang fokus pada ekonomi kreatif. Salah satu tren yang sedang berkembang saat ini adalah *ecoprint*. Ini adalah metode pewarnaan kain dengan bahan alami seperti daun dan bunga, yang menghasilkan pola unik dan ramah lingkungan.

Kegiatan *ecoprint* membantu melindungi lingkungan dengan menggunakan bahan alami, dan juga menciptakan peluang untuk meningkatkan ekonomi lokal dengan membuat produk unik yang memiliki nilai pasar yang baik. Seiring berkembangnya produksi dan kegiatan edukasi *ecoprint*, memiliki ruang khusus menjadi semakin penting. Ruang ini akan membantu memastikan kenyamanan, meningkatkan efisiensi kerja, dan meningkatkan daya tarik kawasan heritage sebagai tempat wisata edukasi.

Keadaan saat ini dari area *ecoprint* di Kampung Kauman Heritage Banyumas memiliki beberapa masalah. Ini termasuk kurangnya perencanaan ruang yang tepat, pencahayaan dan aliran udara yang buruk, dan tidak ada desain interior yang mencerminkan identitas kawasan heritage. Selain itu, area untuk produksi, pameran, dan pengajaran masih tercampur, yang membuat kegiatan tidak begitu efektif dan mengurangi kenyamanan bagi pengguna. Penggunaan elemen interior yang tidak terkait dengan ide ramah lingkungan membuat ruang sulit mencerminkan citra *ecoprint* sebagai produk yang berfokus pada keberlanjutan (*sustainable craft*).

Mengingat kondisi ini, penting untuk melakukan perubahan pada bagian dalam ruang *ecoprint*. Perubahan ini harus berfokus pada cara kerja dan penampilan, sambil juga menekankan penggunaan bahan alami dan mempertimbangkan sejarah daerah tersebut. Proyek layanan masyarakat ini berfokus pada penataan area *ecoprint* yang mudah digunakan, nyaman, fleksibel, dan membantu meningkatkan identitas lokal Kampung Kauman Heritage Banyumas. Selain itu, tata letak baru ini dimaksudkan untuk mendukung pembuatan, pengajaran, dan pemasaran produk *ecoprint* dengan lebih baik.

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membuat rencana dalam merancang ulang interior ruang *ecoprint* menggunakan material alami yang sesuai dengan gaya unik daerah warisan. Redesain ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas ruang-ruang tersebut bagi usaha kecil dan menengah (UKM) serta pengunjungnya, sambil juga membantu mengembangkan ekonomi kreatif komunitas lokal. Kegiatan ini juga bertujuan untuk menawarkan solusi desain yang tahan lama dengan menggunakan material ramah lingkungan dan menata ruang dengan cara yang lebih baik.

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa desain interior sangat penting untuk meningkatkan cara pengguna berinteraksi dengan lingkungan mereka. Peningkatan ini berasal dari faktor-faktor seperti ergonomi, kenyamanan visual, dan seberapa efisien

ruang digunakan. Ching (2014) mengatakan bahwa tata letak interior yang dirancang dengan baik dapat menyatukan cara sesuatu bekerja, bagaimana tampilannya, dan bagaimana perasaan orang saat menggunakannya secara seimbang. Selain itu, konsep desain interior berkelanjutan menekankan penggunaan bahan alami dan ramah lingkungan untuk mengurangi kerusakan terhadap lingkungan sekaligus menciptakan ruang yang sehat untuk ditempati (Pile, 2018). Ketika menyangkut kawasan warisan, penting untuk menggunakan pendekatan desain yang sesuai dengan konteks. Dengan cara ini, saat mengembangkan ruang, kita dapat mempertahankan karakter lokal dan identitas budaya daerah tersebut tetap utuh (Ashworth, 2011).

Menurut (Hossam Mahdy, 2017), “kearifan lokal dalam arsitektur merupakan hasil adaptasi budaya terhadap lingkungan fisik dan sosial, yang melahirkan nilai-nilai arsitektural khas dan relevan dengan konteks masyarakat”. Hal ini sejalan dengan pendapat (Amos Rapoport, n.d.) yang menyatakan bahwa “*vernacular architecture is a direct expression of culture, environment, and belief systems of a community*”. Dengan demikian, penerapan nilai-nilai lokal dalam desain interior ruang ecoprint diharapkan dapat menciptakan ruang kreatif yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga bermakna secara simbolik dan sosial.

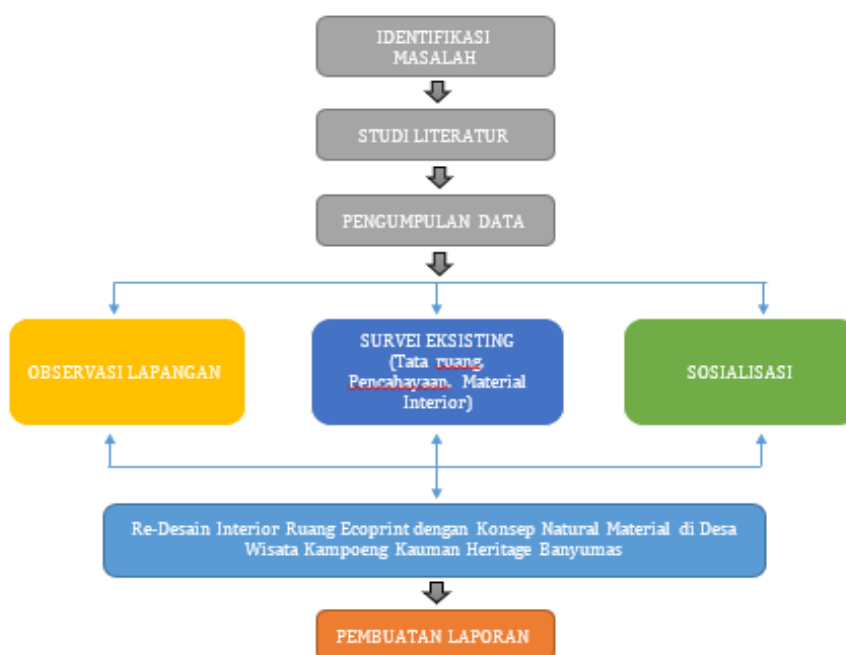
Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan tercipta desain interior ruang ecoprint yang mampu meningkatkan kualitas ruang kreatif dan sosial secara terpadu baik dari segi kenyamanan, identitas budaya, maupun edukasi. Selain itu, dengan melibatkan masyarakat setempat dalam proses perancangan, kegiatan ini menjadi wadah edukasi arsitektural yang menumbuhkan kesadaran akan pentingnya desain yang berakar pada nilai-nilai budaya lokal. Seperti dikemukakan oleh (Antariksa, 2017), “arsitektur bukan hanya produk bentuk, melainkan ekspresi nilai dan identitas kolektif masyarakatnya”. Dengan demikian, hasil desain diharapkan tidak hanya memperindah masjid, tetapi juga memperkuat hubungan sosial antarjamaah serta memperdalam makna spiritual dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kontekstual (*participatory design approach*) yang menekankan kolaborasi antara tim pelaksana, pengurus, dan masyarakat setempat. Pendekatan ini dipilih karena desain interior ruang *ecoprint* tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika dan kenyamanan, tetapi juga dengan nilai sosial, budaya, dan kearifan lokal.

Tahapan kegiatan diawali dengan observasi lapangan dan survei eksisting untuk mengidentifikasi masalah tata ruang, pencahayaan, ventilasi, serta material interior. Observasi dilengkapi dokumentasi foto, pengukuran, dan wawancara dengan pemilik *gallery ecoprint* serta masyarakat local yang memahami kebutuhan ruang dan persepsi mereka terhadap ruang ideal. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan analisis dan perumusan konsep desain dengan mengadaptasi nilai-nilai kearifan lokal seperti pola ruang tradisional, motif, warna, dan material lokal. Hal ini sejalan dengan pandangan (Amos Rapoport, n.d.) bahwa “*environmental design must express the cultural values and belief systems of its users.*” Konsep desain kemudian divalidasi melalui diskusi kelompok terarah (FGD) bersama masyarakat.

Tahap selanjutnya adalah perancangan desain interior yang meliputi penyusunan sketsa, penataan material, pencahayaan, serta elemen simbolik seperti produk *ecoprint* itu sendiri. Proses ini bersifat kolaboratif dan edukatif, sesuai pandangan (Alnaim, 2024) bahwa “*design processes that involve users directly tend to produce environments that reflect both individual and collective identity.*” Tahap akhir berupa implementasi dan evaluasi partisipatif, dengan prioritas pada tata ruang, material, pencahayaan, dan kenyamanan ruang. Evaluasi dilakukan melalui umpan balik dari pemilik dan masyarakat untuk menilai efektivitas hasil desain. Melalui metode ini, diharapkan tercipta desain interior galeri *ecoprint* yang fungsional, estetis, dan berakar pada identitas lokal, sekaligus meningkatkan kualitas ruang sosial secara berkelanjutan.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Site Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat di Desa Sudagaran

(Sumber: Google maps.com)

Kegiatan pengabdian masyarakat ini di laksanakan berada di Gang Kauman II, Desa Sudagaran, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Pada kegiatan ini menghasilkan rancangan desain interior Oemah Ecoprint yang memiliki ukuran luas 24 m² dengan ukuran 4 x 6 meter yang mengusung konseptual ruang ecoprint, mading, dan taman. Proses perancangan dilakukan melalui pendekatan partisipatif awal dengan melibatkan pemilik galeri ecoprint dan masyarakat sebagai narasumber untuk memahami kebutuhan ruang, kenyamanan, serta identitas budaya lokal.



Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi Bersama masyarakat Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage Banyumas

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage Banyumas merupakan bagian dari program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada penyampaian konsep Re-Desain Interior Ruang Ecoprint dengan pendekatan Natural Material sebagai upaya revitalisasi ruang kreatif berbasis kearifan lokal. Proses sosialisasi dilakukan melalui pemaparan materi kepada masyarakat mengenai pentingnya pemanfaatan material alami, seperti tekstur kayu, beton ekspos, kain ecoprint, serta elemen dekoratif berbasis tumbuhan untuk menciptakan ruang yang estetik, fungsional, dan berkelanjutan. Selain menjelaskan aspek visual dan kenyamanan ruang, kegiatan ini juga menekankan bagaimana desain interior berbasis material alami dapat memperkuat identitas budaya Kampoeng Kauman Heritage, mendukung pelestarian produk ecoprint lokal, serta membuka peluang pengembangan ekonomi kreatif melalui ruang galeri yang edukatif dan atraktif bagi wisatawan. Dengan adanya sosialisasi ini, masyarakat diharapkan memperoleh pemahaman mengenai peran desain interior dalam meningkatkan nilai ruang, memperkuat karakter destinasi wisata, serta mendukung konsep pariwisata berkelanjutan yang berorientasi pada budaya dan lingkungan.

a. Hasil Rancangan Re-desain Interior

Menurut Nuraeni *et al*, (2020) teknik *ecoprint* merupakan teknik penggunaan pewarna alami dengan memanfaatkan sumber daya alam, seperti tumbuhan dengan cara mentransfer warna dan motif dari bagian tumbuhan ke tekstil melalui kontak langsung. Oemah ecoprint merupakan tempat untuk praktik membuat dan menjual hasil karya-karya ecoprint. Area penjualan dan display terpisah dengan area praktik, yang berada di ruangan tersendiri. Sedangkan area praktik berada di garasi yang bersebelahan dengan taman (koleksi tanaman bahan *ecoprint*).



(a) Ruang display dan pameran ecoprint

(b) Area madding

(c) Area taman (koleksi tanaman)

Gambar 4. Rancangan Re-desain Interior

(Sumber: Dokumentasi penulis)

Ruangan *ecoprint* sendiri di re-desain dengan mengusung tema *Biophilic Rustic Natural* yang selaras dengan produk UMKM berupa hasil karya *ecoprint* itu sendiri. Tema desain interior *Biophilic Rustic Natural* merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan prinsip *biophilic design* dengan gaya *rustic* dan nuansa natural, sehingga menciptakan lingkungan ruang yang tidak hanya estetis tetapi juga mendukung kesejahteraan psikologis penggunanya. Konsep *biophilic* menekankan keterhubungan manusia dengan alam melalui integrasi elemen alami seperti cahaya matahari, vegetasi, serta sirkulasi udara yang optimal. Sementara itu, gaya *rustic* menghadirkan keaslian material melalui penggunaan kayu, batu alam, bambu, dan rotan dengan tekstur yang cenderung kasar dan minim polesan, sehingga menampilkan kesederhanaan yang autentik. Nuansa natural diperkuat dengan palet warna bumi cokelat, krem, abu-abu, dan hijau yang membangun atmosfer hangat, tenang, dan harmonis.



Gambar 5. Ruang Display Oemah Ecoprint

Konsep galeri *ecoprint* mengindikasikan ruang pameran yang mengedepankan pengalaman visual dan emosional terhadap karya berbasis alam. Material yang digunakan dalam galeri semacam ini umumnya mengarah pada tekstur kayu alami, permukaan beton ekspos, kain organik, serta pencahayaan hangat untuk menonjolkan detail motif *ecoprint*. Secara dekoratif, ruang galeri dirancang dengan prinsip minimalis agar fokus pengunjung tetap tertuju pada karya. Pendekatan tersebut menunjukkan keseimbangan antara fungsi pameran, kenyamanan visual, dan nilai artistik.



Gambar 6. Konsep Galeri Ecoprint

Galeri ecoprint berfungsi sebagai ruang display yang mengakomodasi interaksi antara produk kerajinan dan pengguna. Komponen material kemungkinan terdiri atas rak display berbahan kayu, panel dinding netral, dan elemen tekstil bermotif ecoprint sebagai focal point. Dari perspektif desain interior, dominasi material natural bertujuan memperkuat atmosfer organik sekaligus menciptakan kesinambungan antara konsep budaya lokal dan ruang modern. Dekorasi ruang berpotensi mengadopsi elemen tanaman hidup atau aksesoris anyaman sebagai simbol kedekatan dengan alam.



Gambar 7. Dekorasi dan Furnitur

1) *Showroom Sofa*

Sofa berfungsi sebagai elemen furnitur utama untuk menciptakan kenyamanan pengguna. Material pelapis kemungkinan menggunakan kain bertekstur alami dengan warna netral agar selaras dengan tema ecoprint. Secara visual, sofa menjadi penyeimbang antara fungsi relaksasi dan estetika ruang.

2) *Sideboard*

Sideboard berperan sebagai penyimpanan sekaligus elemen display. Material kayu dengan finishing natural berpotensi digunakan untuk memperkuat kesan

hangat dan ramah lingkungan. Elemen ini mendukung fungsi organisasi ruang tanpa menghilangkan nilai dekoratif.

3) *Pillow Fabric Texture Ecoprint*

Tekstil ecoprint pada bantal dekoratif menunjukkan penerapan motif alami sebagai aksesoris interior. Penggunaan kain bermotif daun atau tumbuhan memperkuat konsep biomimikri dan meningkatkan kualitas visual ruang.

4) *Decorative Vase*

Vas dekoratif merupakan aksesoris yang memperkaya komposisi interior. Material seperti keramik, tanah liat, atau kaca daur ulang dapat memperkuat narasi keberlanjutan.

5) *Coffee Table*

Meja kopi menjadi pusat aktivitas sosial dalam ruang. Material kayu solid atau kombinasi logam dan kayu menghasilkan keseimbangan antara estetika modern dan nuansa alami.

6) *Pendant Lamp*

Lampu gantung berfungsi sebagai pencahayaan sekaligus elemen artistik. Cahaya hangat dari lampu meningkatkan kenyamanan psikologis dan menonjolkan tekstur material ecoprint.

7) *Carpet Texture*

Karpet menghadirkan lapisan tekstur yang meningkatkan kenyamanan termal dan akustik. Motif organik atau warna bumi membantu memperkuat suasana alami dalam ruang.



Gambar 8. Material Dinding

Material finishing dinding memiliki pengaruh besar terhadap karakter ruang:

1) *Brick Wall Texture – Finishing Coating*

Dinding bata dengan lapisan coating mempertahankan tekstur asli namun meningkatkan ketahanan permukaan. Material ini menghasilkan kesan rustic dan autentik.

2) *Natural Wall Concrete – Finishing Exposed Cement*

Beton ekspos menampilkan karakter industrial yang sederhana. Penggunaan material ini menciptakan kontras menarik dengan elemen ecoprint yang cenderung organik.

3) *Concrete Wall Texture – Finishing Polished Concrete*

Beton poles memberikan permukaan lebih halus dan modern. Material ini memperkuat citra kontemporer sekaligus mempertahankan kesan natural.

4) *Wall Texture – Finishing Stamped Concrete*

Beton bercetak menghasilkan variasi pola sehingga menambah dimensi visual. Penggunaannya mampu menghadirkan identitas ruang yang lebih dinamis.

Keseluruhan pemilihan finishing dinding menunjukkan perpaduan konsep industrial-natural yang mendukung estetika galeri ecoprint.



Gambar 9. Tujuan Re-Desain

Tiga tujuan utama desain memperlihatkan pendekatan holistik terhadap ruang.

- 1) *Aesthetic*: diwujudkan melalui harmoni warna, tekstur alami, dan dekorasi berbasis budaya lokal.
- 2) *Functional*: tercermin pada penataan furnitur yang mendukung aktivitas pengguna secara efektif.
- 3) *Calming*: dicapai melalui material alami, pencahayaan hangat, serta penggunaan warna bumi yang menciptakan efek psikologis menenangkan.

Transformasi *before-after* mengindikasikan perubahan ruang menuju lingkungan yang lebih produktif, nyaman, dan memiliki nilai identitas budaya.



Gambar 10. Taman Tumbuhan Ecoprint

Vegetasi merupakan komponen utama dalam proses ecoprint karena menyediakan sumber pigmen dan motif alami. Pemanfaatan tumbuhan lokal memperlihatkan prinsip keberlanjutan dan pelestarian biodiversitas. Secara desain, kehadiran tanaman juga berkontribusi terhadap kualitas visual ruang, meningkatkan kenyamanan psikologis, dan memperkuat identitas ekologis galeri.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berlangsung, dapat dikatakan bahwa merancang ulang bagian dalam area ecoprint di Kampoeng Kauman Heritage Tourism Village, Banyumas, dengan menggunakan bahan-bahan alami membantu membuat ruang lebih baik dalam hal fungsi, penampilan, dan edukasi. Menggunakan ide Biophilic Rustic Natural dengan bahan seperti kayu, bambu, beton ekspos, kain ecoprint, dan tanaman membantu menciptakan ruang yang terasa nyaman, mengundang, dan selaras dengan karakter kawasan bersejarah. Tata letak yang lebih baik yang jelas memisahkan area pameran, area praktik, dan taman ecoprint membuat kegiatan produksi, pameran, dan interaksi dengan pengunjung menjadi lebih efektif. Selain membuat ruang terlihat lebih indah, desain interior ini membantu meningkatkan identitas budaya lokal dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif komunitas dengan menciptakan ruang galeri yang bersifat edukatif dan berkelanjutan. Metode partisipatif yang melibatkan komunitas dalam proses desain menunjukkan bahwa desain yang berbasis pada pengetahuan lokal dapat menciptakan ruang yang memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus memberikan manfaat sosial, budaya, dan

lingkungan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam menciptakan area kreatif yang berakar pada budaya lokal. Ruang-ruang ini akan membantu melindungi lingkungan, meningkatkan kualitas objek wisata yang berfokus pada warisan, dan mendukung komunitas secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, khususnya kepada masyarakat dan pengelola Desa Wisata Kampoeng Kauman Heritage Banyumas yang telah memberikan kesempatan, partisipasi, serta dukungan selama proses observasi, perancangan, hingga pelaksanaan kegiatan re-desain interior ruang ecoprint. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Teknik Sipil Universitas Jenderal Soedirman atas dukungan akademik dan fasilitas yang diberikan dalam menunjang kegiatan ini. Selain itu, apresiasi diberikan kepada seluruh tim pelaksana, narasumber, serta pihak terkait lainnya yang telah berkontribusi dalam memberikan ide, masukan, dan kerja sama sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Diharapkan hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ruang kreatif berbasis budaya lokal serta mendukung peningkatan kualitas pariwisata heritage dan ekonomi kreatif masyarakat secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, H. H., Bakti, B. S., Kurniawan, R., & Sabil, A. I. (2026). Perencanaan Desain Parkir Dan Jalan Akses Di Sekolah (SMA Muhammadiyah 2 Wuluhan). *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(3), 299-306. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i3.257>
- Alnaim, M. M. (2024). Participatory interior design and user-centered spatial experience in community spaces. *Journal of Interior Design and Environmental Psychology*, 18(2), 45-57. <https://doi.org/10.1016/j.jidep.2024.02.005>
- Ashworth, G. J. (2011). Preservation, conservation and heritage: Approaches to the past in the present through the built environment. *Asian Anthropology*, 10(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/1683478X.2011.10552601>
- Ching, F. D. K. (2014). *Interior design illustrated* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approach* (5th ed.). SAGE Publications.
- Hakim, R., & Utomo, H. (2021). Konsep biophilic design pada interior ruang publik berbasis keberlanjutan. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 7(1), 55-66. <https://doi.org/10.12962/jan.v7i1.1021>

- Haryadi, & Setiawan, B. (2014). *Arsitektur, lingkungan, dan perilaku*. Gajah Mada University Press.
- Hoch, M., & Dreyfus, T. (2006). Structure sense versus manipulation skills: An unexpected result. In J. Novotna, H. Moraova, M. Kratka, & N. Stehlikova (Eds.), *Proceedings of the 30th Conference of the International Group for the Psychology of Mathematics Education* (Vol. 3, pp. 305–312). PME.
- Hossam Mahdy, A. (2017). Preservation of identity through vernacular architecture. *International Journal of Architectural Research*, 11(2), 45–59. <https://doi.org/10.26687/archnet-ijar.v11i2.1255>
- Kellert, S. R. (2018). *Nature by design: The practice of biophilic design*. Yale University Press.
- Leavy, P. (2022). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Guilford Publications.
- Mangunwijaya, Y. B. (2009). *Wastu citra: Pengantar ke ilmu budaya bentuk arsitektur*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nuraeni, S., Pratiwi, D., & Rahmawati, A. (2020). Pemanfaatan teknik ecoprint sebagai pengembangan produk tekstil ramah lingkungan. *Jurnal Seni dan Desain Indonesia*, 4(2), 88–97. <https://doi.org/10.24821/jsdi.v4i2.4567>
- Pile, J. F. (2018). *A history of interior design* (4th ed.). Laurence King Publishing.
- Prasetyo, A., & Wibowo, M. (2022). Pengembangan desa wisata berbasis ekonomi kreatif melalui produk ecoprint. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(3), 112–121. <https://doi.org/10.52436/jpmi.v5i3.189>
- Antariksa, A. (2017). *Teori dan metode pelestarian arsitektur dan lingkungan binaan*. Universitas Brawijaya Press.
- Putri, D. L., Pratama, A. R., & Nurjanah, L. (2025). Optimalisasi Akses Digital melalui Perencanaan Jaringan Internet di Desa Dawuhan. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i1.27>
- Putri, N. A., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh material alami terhadap kenyamanan psikologis ruang interior. *Jurnal Desain Interior Indonesia*, 6(1), 33–42. <https://doi.org/10.12962/jdii.v6i1.875>
- Rapoport, A. (1969). *House form and culture*. Prentice-Hall.
- Rapoport, A. (2005). *Culture, architecture, and design*. Locke Science Publishing Company.
- Santos-Trigo, M. (2019). Mathematical problem solving and the use of digital technologies. In P. Liljedahl & M. Santos-Trigo (Eds.), *Mathematical problem solving: Current themes, trends, and research* (pp. 63–89). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-10472-6_4
- Setyowati, E., & Handayani, T. (2023). Revitalisasi ruang kreatif berbasis budaya lokal pada kawasan heritage. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 11(2), 77–89. <https://doi.org/10.31289/jap.v11i2.7345>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan mix method*. Rajawali Pers.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

- Widodo, J. (2011). *Urban environment and human behavior*. Graha Ilmu.
- Wijayanti, R., & Kusuma, H. (2022). Implementasi konsep sustainable interior pada ruang UMKM kreatif berbasis budaya lokal. *Jurnal Desain dan Lingkungan Binaan*, 8(3), 145–156. <https://doi.org/10.25105/jdlb.v8i3.11872>
- Yuliani, S., & Pramono, A. (2021). Penggunaan material ekspos pada desain interior bergaya rustic industrial. *Jurnal Imaji Interior*, 5(2), 60–71. <https://doi.org/10.26740/jii.v5n2.p60-71>