

Implementasi Konsep *Stylish Homey* Pada Interior House Of Cupcake di Surabaya

Jessika Erine Fandiyanto (41408035)
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: J35_dance@yahoo.co.id

Abstrak—Kepopuleran *cupcake* di Indonesia dimulai dari Bandung dan mewabah ke kota-kota besar lainnya. House Of Cupcake adalah bentuk reaksi menanggapi tren tersebut di Surabaya. House Of Cupcake merupakan suatu wadah yang bersifat komersial, *entertain* dan edukasi, bertujuan untuk menjadikan *cupcake* sebagai kue yang mudah didapatkan namun tetap unik, serta mewadahi para pecinta dan kosumen *cupcake* khususnya di kota Surabaya yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia. Metode perancangan menggunakan pendekatan dari Michael J. French, dimana hasil dari tahap awal perancangan akan digunakan pada tahap-tahap berikutnya, namun dapat terjadi timbal balik sampai menghasilkan desain yang sesuai. Konsep yang diangkat adalah *stylish homey*, dimana interior yang ingin diciptakan adalah suasana rumah namun mendapat sentuhan gaya komersial. Konsep ini diterapkan dalam elemen interior dan dekoratif. *Stylish homey* ini terwujud melalui pemilihan warna yang menimbulkan suasana *homey* dan material yang sesuai.

Kata Kunci— House Of Cupcake, Inteior, *Stylish Homey*.

Abstract— Popularity of cupcake in Indonesia starts from Bandung and endemic to other major cities. House Of Cupcake is a form of reaction to respond to these trends in Surabaya. House Of Cupcake is a place that is commercial, entertainment and education, aiming to make the cupcake as the cake is easy to obtain but still unique, as well as accommodate the cupcake connoisseurs and customers in particular in the city of Surabaya, which is one of the major cities in Indonesia. Design method using the approach of Michael J. French, where the results of the initial stages of the design will be used in the next stages, but can occur reciprocal to produce an appropriate design. Raised the concept is *stylish homey*, where the interior is to be created but the atmosphere of the house gets a touch of style commercial. This concept is applied in interior and decorative elements. *Stylish homey* is manifested through the choice of colors and a homey atmosphere raises the appropriate material.

Keywords— House Of Cupcake, Inteior, *Stylish Homey*.

I. PENDAHULUAN

CUPCAKE sudah menjadi tren di dunia saat ini. Bermula di Amerika Serikat pada abad ke-19, ada dua kegunaan yang berbeda untuk nama “*cup cake*” atau “*cupcake*”. *Cupcake* adalah salah satu jenis *cake* yang bahan bakunya diukur berdasarkan volume gelas *cup* berukuran standar atau

gelas ukuran, bukan dengan ditimbang. Sedangkan *cupcake* sekarang diberikan kepada setiap kue kecil yang seukuran cangkir teh. Di Amerika Serikat yang merupakan negara asalnya banyak pecinta *cupcake*, setiap tanggal 15 Desember diperingati sebagai hari *cupcake*.

Cupcake bukan hanya kue biasa yang disajikan setiap hari, seiring dengan perkembangan jaman *cupcake* sering disajikan sebagai salah satu menu dalam sebuah pesta seperti pernikahan dan ulang tahun. *Cupcake* biasanya disusun cantik bertingkat, dan karena bentuk *cupcake* yang demikian rupa sehingga fleksibel untuk dihiasi. *Cupcake* kerap kali dijadikan sebagai *souvenir* dalam sebuah acara karena ukuran dan bentuknya yang menarik.

Cupcake yang begitu populer di Amerika Serikat ini berkembang dan membawa dampak ke negara-negara lain termasuk Indonesia. Resep dan gambar *cupcake* banyak bermunculan di media cetak dan media elektronik sehingga menarik minat para ahli *bakery* Indonesia untuk membuatnya. *Cupcake* sudah dikenal di Indonesia sejak tahun 2009 namun belum populer. Kepopuleran *cupcake* ini dimulai dari Bandung dan mewabah ke kota-kota besar lainnya. Kue mungil ini menjadi peluang usaha yang sekarang masih berskala rumahan melalui media *online* dan ada pula segelintir orang yang menjadikannya sebagai usaha industri.

Perancangan House Of Cupcake adalah salah satu bentuk reaksi dalam menanggapi tren kepopuleran *cupcake* di Surabaya. Tujuan dari House Of Cupcake ini adalah untuk menjadi rumah bagi para konsumen *cupcake*. Adanya berbagai fasilitas yang berhubungan dengan *cupcake* diharapkan dapat mendukung tempat ini. Di dalam House Of Cupcake terdapat 3 nilai terkandung, yaitu komersial (penjualan *cupcake* dan pernak-pernik *cupcake*), entertain (hiburan yang berhubungan dengan *cupcake* seperti melihat proses pembuatan *cupcake* pada jendela dapur dan menghias *cupcake* dengan bebas), serta edukasi (terdapat jadwal pelatihan mendecor *cupcake*).

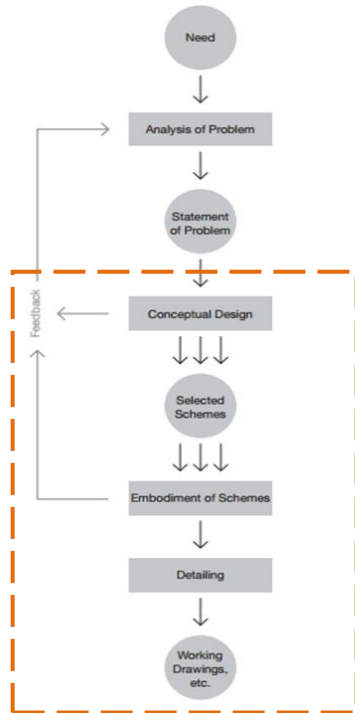
II. METODE PERANCANGAN DAN RUANG LINGKUP

A. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang digunakan diambil dari buku *How Do You Design*. Model proses perancangan dijabarkan dalam beberapa jenis, salah satunya membahas tentang proses perancangan untuk akademik yang sering

digunakan oleh pengajar, yaitu dari proses pengumpulan data, menganalisa, menentukan konsep, sampai ke desain akhir.

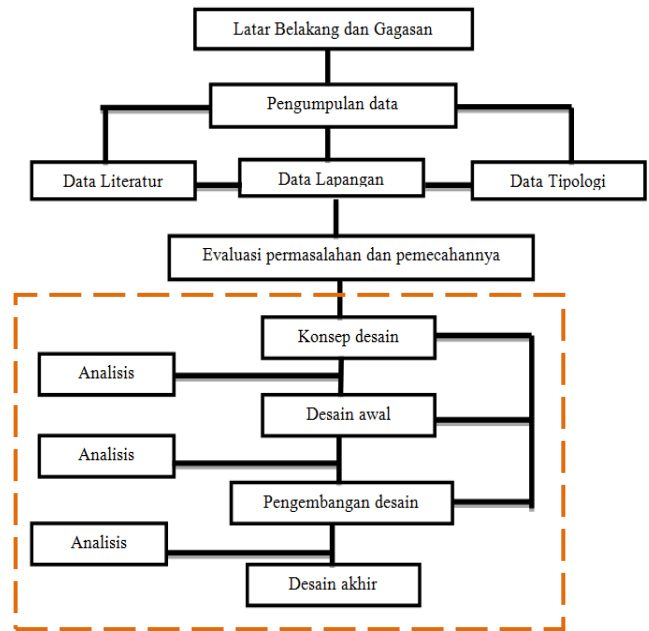
Pada proses ini, konsep stylish homey diimplementasikan dalam desain melalui proses desain awal, pemilihan material, pengolahan bentuk, pengembangan desain, dan sampai pada desain akhir.



Gambar. 1. Proses desain menurut Michael J.

B. Proses desain

Dalam proses desain, konsep stylish homey diimplementasikan dalam desain melalui beberapa tahapan yaitu desain awal, pengembangan desain dan desain akhir. Pada tiap tahapannya dapat menjadi *feedback* ke tahapan sebelumnya.



Gambar. 2. Proses desain

C. RUANG LINGKUP

Perancangan interior House Of Cupcake ini melingkupi besaran ruang 1369,05 m² dengan fasilitas:

- Area duduk *Café* lantai 1 dan 2

Area duduk ini disediakan bagi pengunjung yang ingin bersantai dan menikmati langsung *cupcake* yang dibelinya. *Cupcake* yang dibeli dapat langsung disantap, ada pula yang dapat dihias terlebih dahulu sesuai keinginan di area hias

- Cafe VIP 1 dan 2

Ruang VIP adalah area duduk yang lebih privasi yang diperuntukkan untuk acara seperti rapat atau pertemuan kecil.

- Area penjualan

Area ini menjual *cupcake* yang bisa langsung dinikmati di *café* ataupun yang mau dibawa pulang

- Store

Area store adalah area yang menjual berbagai macam peralatan *cupcake*, baik peralatan hias dan peralatan membuat *cupcake*, serta pernak pernik yang bersimbolkan House Of Cupcake.

- Area *cupcake décor class*

Area *Cupcake décor class* adalah area yang disediakan bagi pengunjung yang ingin belajar lebih dalam tentang menghias *cupcake*. Selain itu, diluar jam kelas, area ini diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin menghias *cupcake* yang dibelinya secara khusus, misalnya untuk ulang tahun dan dapat langsung dibawa pulang.

- Area hias

Area ini adalah area yang disediakan bagi pengunjung yang ingin menghias sendiri *cupcake* yang dibelinya untuk dinikmati di tempat. Hiasan yang dimaksud hanya hiasan yang sederhana saja, atau dapat disebut sebagai *topping*.

- Hall

Hall ini adalah ruangan yang disediakan bagi pengunjung yang ingin mengadakan sebuah acara dengan *cupcake*

sebagai makanan sajiannya (baik utama maupun pendamping). Baik acara ulang tahun, acara seminar dan lain sebagainya.

- Area dapur

Area ini disediakan untuk membuat *cupcake* dan makanan lainnya. Area ini sifatnya pribadi, jadi pengunjung dilarang masuk ke area dapur.

- Area persiapan (lantai 2)

Area persiapan lantai 2 ini adalah area dimana *cupcake* atau makanan dari lantai 1 dibawa ke lantai 1 dengan lift makanan. Pada area ini *cupcake* disiapkan untuk disajikan bagi tamu yang berada di lantai atas. selain itu area persiapan ini juga diperuntukkan apabila ada acara di area hall lantai 2.

- Area penerimaan

Area penerimaan adalah area pertama yang dimasuki pengunjung saat datang. Pada area ini terdapat beberapa fasilitas yaitu area duduk dan resepsionis yang melayani pengunjung serta memberikan informasi yang dibutuhkan pengunjung.

- Area kantor

Kantor diperuntukkan bagi pemilik dan manager. Dimana apabila ada pesanan khusus, merekalah yang akan langsung menemui pengunjung.

- Ruang LPG

Sebagai tempat peletakan dan penyimpanan LPG.

- Toilet dan wastafel

Toilet dan wastafel yang disediakan bagi siapapun yang berada dalam ruangan ini.

- Gudang

Gudang digunakan untuk menyimpan bahan kue dan perlengkapan lain yang dibutuhkan untuk membuat *cupcake* dan makanan lainnya.

III. KONSEP DESAIN

A. Latar Belakang Konsep

Cupcake sudah berkembang di Surabaya namun tidak banyak yang memfasilitasi para konsumen *cupcake*. Penjualan *cupcake* banyak yang berskala rumahan atau media *online*. Hal ini belum tentu memberi kepuasan bagi para konsumen. House Of Cupcake merupakan wadah bagi para konsumen *cupcake*, dimana banyak fasilitas yang mendukung konsumen saat berada di House Of Cupcake. Konsumen juga dapat terlibat langsung dalam proses mendesain *cupcake* miliknya, sehingga konsumen merasa berperan dalam pembuatan.

B. Konsep Desain

Seiring dengan perkembangan jaman, interior bukan hanya mendesain sebuah ruangan untuk menjadi estetik dan fungsional, namun segi kenyamanan dan suasana turut berperan penting dalam suksesnya sebuah perancangan. Sebuah tempat makan tidak hanya menjual produk makanan yang ada namun menjual suasana pada tempat makan tersebut. Oleh karena itu House Of Cupcake didukung dengan konsep *stylist homey* yang artinya rumah yang bergaya dimana pesona interior yang ada akan dirancang dengan

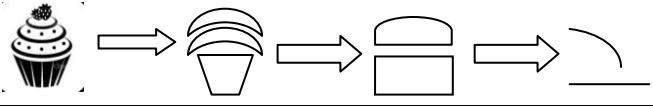


suasana seolah berada di rumah yang santai, hangat, dan nyaman namun tetap menarik sebagaimana toko *cupcake*. Hal ini tercapai melalui pemilihan bentuk, material serta elemen pendukung interior lainnya yang sesuai. Dengan suasana yang demikian diharapkan pengunjung dapat menikmati makanan seperti berada di rumah sehingga mereka tidak enggan untuk berkunjung kembali. *Homey* ini akan sedikit mengadopsi dari rumah-rumah di Amerika sebagai negara asal *cupcake*, seperti penggunaan jendela dan kanopi lengkung.

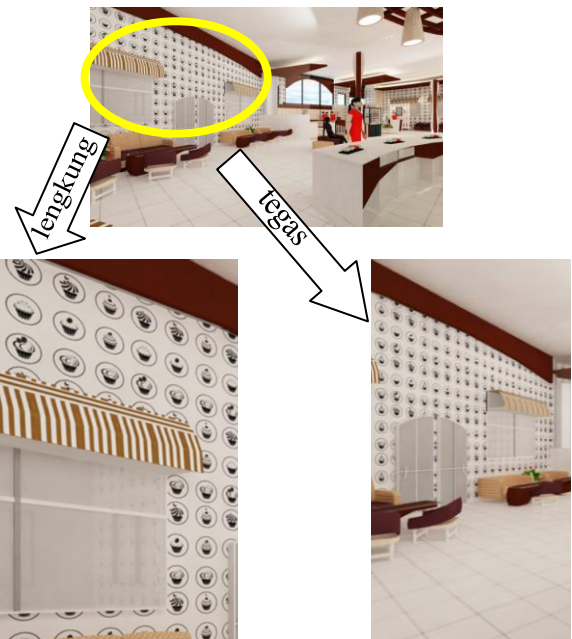
IV. IMPLEMENTASI KONSEP

A. Bentuk

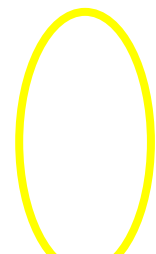
Bentuk dasar dari perancangan ialah bentuk statis dan dinamis yang merupakan bentuk dari *cupcake*.

Tabel 1.
Aplikasi konsep pada bentuk

Bentuk	Sifat	Makna
		
Dinamis 	Dominan	Diambil dari karakter <i>cupcake</i> yang tidak bersudut pada bagian atasnya dan fleksibel untuk dihias
Statis 	Subdominan	Diambil dari sifat kejujuran yang berasal dari <i>cupcake</i> saat sebelum dihias. Serta diambil dari kemasan <i>cupcake</i> yang bersudut.



Gambar. 3. Aplikasi dinding lengkung dan tegas

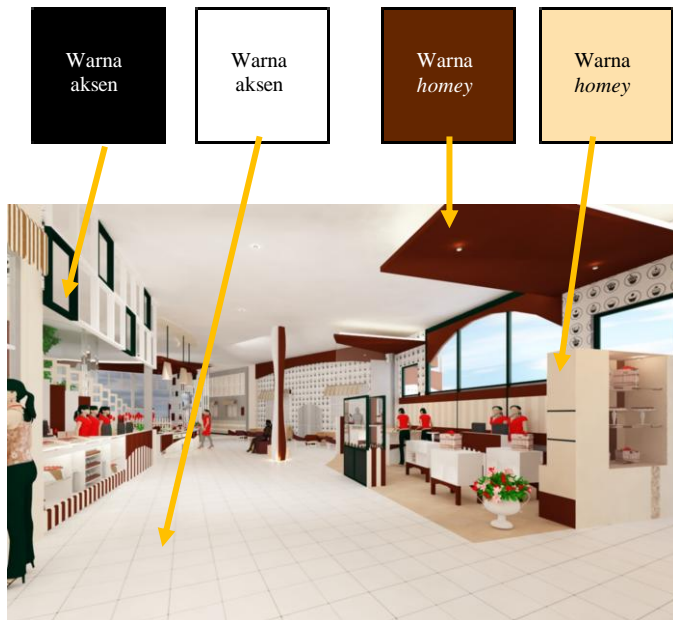




Gambar. 4. Aplikasi partisi lengkung dan tegas

B. Warna

Warna yang digunakan ialah warna *monochromatic homey* menurut Martha Gill dan warna netral yang lembut sehingga memberi kesan homey pada ruangan. Menurut Baraban warna yang lembut atau warna pastel dapat membuat ruang yang kecil terkesan lebih besar dan dapat memberi kesan suasana yang tenang. Suasana inilah yang diharapkan dapat memancarkan kesan *homey*. Selain itu warna warna hitam dan putih juga digunakan sebagai aksent untuk mempertegas bentuk.



Gambar. 5. Skema warna

C. Material

Tabel 2.
Aplikasi konsep pada material

El. Interior	Material
Lantai	-Menurut Lawson, kriteria lantai café adalah tidak licin, tahan lama, mendukung penampilan, meredam suara pada area yang diperlukan. Contoh : keramik tekstur halus, keramik tekstur kasar, parket, dan karpet.
Dinding	- Material yang bervariasi, tahan lama dan mendukung suasana rumah Contoh: kayu panel, kaca, <i>tempered glass</i> . - Menurut Soekresno, untuk dapur menggunakan material yang rata, mudah dibersihkan dan berwarna terang untuk area dapur. Contoh : keramik
Plafon	- Menurut Suptandar ruang dengan langit-langit tidak lapang, tetapi tidak sempit. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan: duduk, bersantap. - Material yang digunakan untuk penurunan plafon adalah material yang tahan lama dan mudah dalam perawatannya. Contoh : kalsi <i>board</i> , multiplek - Menurut Soekresno, langit-langit atau plafon harus menutup seluruh area dapur
Perabot	Menurut Marsum, Kayu adalah bahan baku yang paling umum dipergunakan sebagai perabot di dalam ruang makan utama.

• Lantai

Sesuai dengan konsep *stylish homey*, maka pemilihan materialnya yang terkesan bersih dan tidak rumit. Penatanaannya disesuaikan dengan area yang sudah ada sehingga dapat menjadi pola yang menunjukkan sirkulasi pada ruangan. Lantai area café (Gambar 6.) menggunakan keramik putih sehingga memberi kesan bersih dan luas. Untuk area *store* (Gambar 7.) menggunakan parket warna *maple* yang dapat memberi kesan hangat pada ruang.



Gambar. 6. Pola lantai keramik



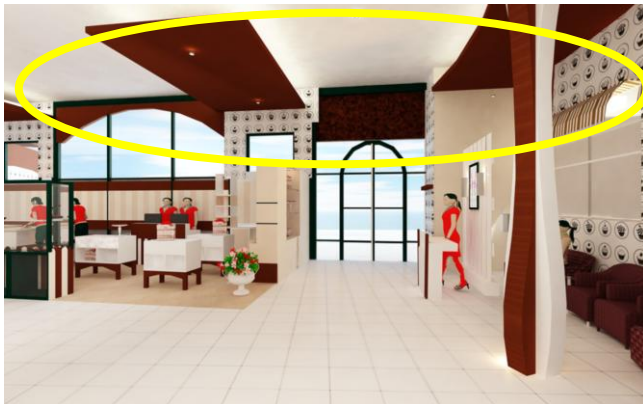
Gambar. 7. Pola lantai parket

- Dinding

Terdapat beberapa variasi dinding yaitu dinding tegas dan dinding lengkung (Gambar 3.) yang menggambarkan karakter dari cupcake yang bervariasi. Pembentukan dinding tidak hanya menggunakan tembok tetapi juga material tembus pandang seperti kaca, serta partisi kayu. Untuk dinding dapur menggunakan keramik agar mudah dalam dibersihkan.

- Plafon

Penataan pola plafon menyesuaikan dengan pola lantai untuk menekankan sebuah area. Penurunan plafon menggunakan bahan *kalsiboard* dengan rangka besi *hollow* dan finishing cat warna.



Gambar. 8. Pola penurunan plafon

- Perabot

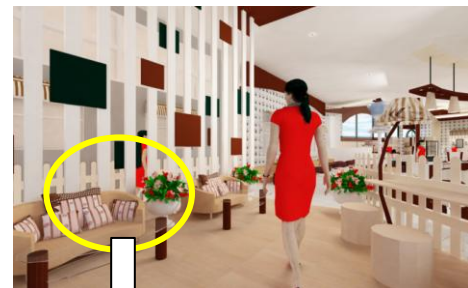
Perabot didesain senada dengan elemen interior agar terkesan *unity*. Setiap area memiliki perabot yang berbeda dan desain yang berbeda pula, hal disebabkan dari segi fungsional dan peletakan.



Gambar. 9. Perabot area penjualan



Gambar. 10. Perabot area *hall*





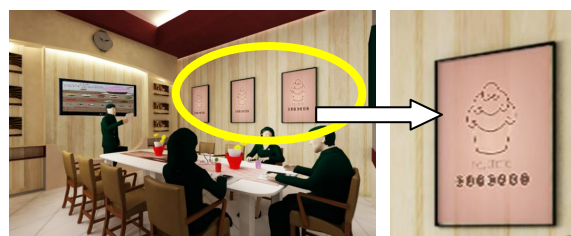
Gambar. 11. Perabot area cafe

- Elemen dekoratif

Elemen dekoratif dapat mendukung konsep *stylish homey*, seperti foto, poster, pot bunga, lampu dinding, dan *standing lamp* yang diletakkan sedemikian rupa sehingga dapat menambah nilai estetis pada ruang.



Gambar. 13. Contoh elemen dekoratif 2 (*standing lamp*)



Gambar. 14. Contoh elemen dekoratif 3 (foto)



Gambar. 12. Contoh elemen dekoratif 1 (Lampu dinding)



Gambar. 15. Contoh elemen dekoratif 3 (poster)

D. *Tekstur*

Tekstur yang digunakan dari kasar ke halus yang diadopsi dari tekstur dari *cupcake* itu sendiri. Tekstur kasar dapat memperlambat kecepatan jalan pengguna, dan mengurangi kebisingan. Tekstur halus dapat memberi kesan lembut dan mudah dalam perawatan.

E. *Suasana Ruang*

Menurut Lawson, *style* desain, pemilihan dekorasi dan pengaturan perabot secara bersamaan akan menghasilkan imajinasi yang dapat menimbulkan kesan karakter yang diinginkan. Sesuai dengan konsep perancangan, maka House Of Cupcake ingin menghadirkan suasana rumah sebagai tempat makan, berkumpul dan bersantai. Penataan fasilitas-fasilitas dan perabot dibuat dinamis agar tidak menimbulkan kesan formal. Suasana santai yang diharapkan dapat mendukung konsep ini. Penggunaan elemen dekoratif dapat membuat ruangan terlihat lebih *stylish*.

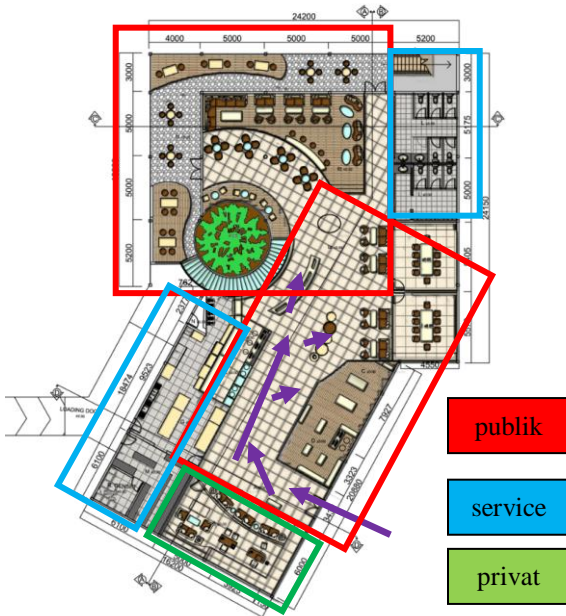




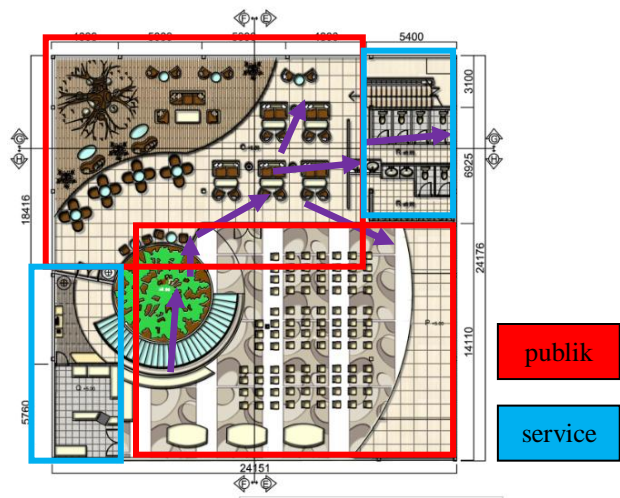
Gambar. 16. Suasana ruang

F. Organisasi Ruang

Organisasi ruang diwujudkan menurut pola dan aktifitas pengguna sehingga memudahkan alur aktifitas secara keseluruhan. Sesuai dengan konsep ‘rumah’ yang ingin diwujudkan, ruang-ruang publik dibuat terbuka dan berhubungan yang diwujudkan dalam bentuk partisi terbuka yang bertujuan untuk menarik pengunjung ke area atau ruang berikutnya. Menurut Neufert, pemilihan bentuk meja makan mempengaruhi organisasi ruang yang ada, oleh karena itu meja makan dipilih sesuai dengan layout area makan.



Gambar. 17. Layout lantai 1



Gambar. 18. Layout lantai 2

G. Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi ruang menggunakan sirkulasi linier bercabang (Gambar 17. dan Gambar 18.) yang menurut Suptandar, linier bercabang adalah sirkulasi dimana pengunjung tidak terganggu karena terdapat pembagian ruang yang jelas. Pola linier bercabang ini digunakan agar memberikan kesan bebas disamping kesan teratur yang dimilikinya. Penataan ruang dibuat dengan memadukan elemen dinamis dan statis pada penggunaan pola lantai yang sekaligus bertujuan untuk mengarahkan pengunjung. Penataan ruang ini diwujudkan pula dalam permainan bentuk plafon yang disesuaikan dengan area atau ruang.

H. Sistem Interior

• Pencahayaan

Menurut Karlen, pada restoran/café bertema, kecenderungannya adalah menggunakan banyak pencahayaan dekorasi bertema seperti lentera dan lampu gantung.

Pada House of cupcake, dengan konsep *stylish homey*, maka sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami didapat dari dinding kaca pada area belakang dan lantai 2. Sedangkan untuk ruang lainnya menggunakan pencahayaan buatan yaitu:

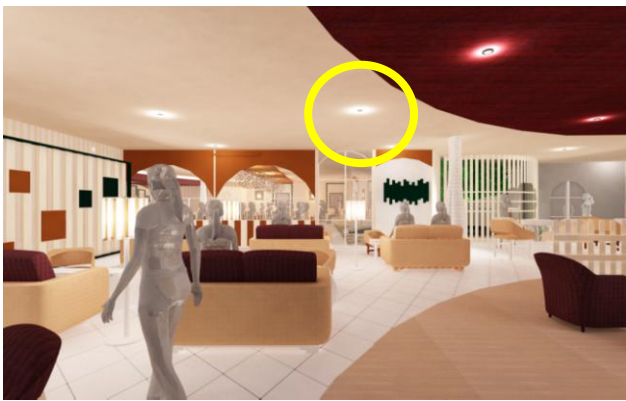
- *General lighting (downlight, led light)*
- *Spot lighting (lampu sorot lantai)*
- *Accent lighting (standing lamp, lampu gantung)*



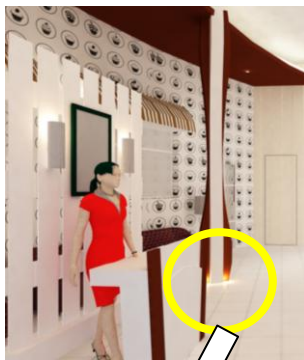
Gambar. 19. Pencahayaan alami lantai 1



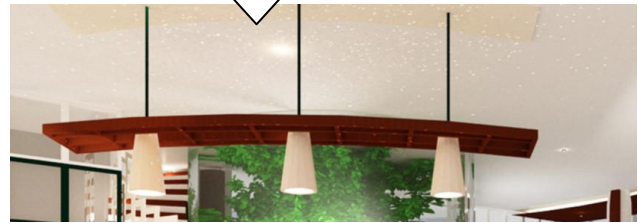
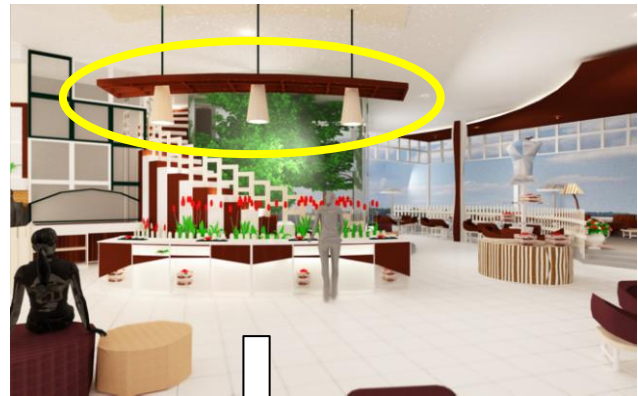
Gambar. 20. Pencahayaan alami lantai 2



Gambar. 21. General lighting



Gambar. 22. Spot lighting



Gambar. 23. Accent lighting

• Penghawaan

Mengacu pada konsep *stylish homey* yang merupakan perwujudan dari suasana rumah, maka sistem penghawaan pada bangunan ini menggunakan penghawaan alami dan buatan. Untuk penghawaan alami memanfaatkan bukaan pada ruang lantai 2 dan semi *outdoor* pada area belakang lantai 1. Sedangkan untuk area dalam menggunakan penghawaan buatan yaitu *AC central* dan *AC casstte* pada area yang tertutup seperti *hall*, *kantor* dan *VIP*. Untuk area dapur, menurut Soekresno penghawaan harus dilengkapi dengan alat pengeluaran udara panas atau *exhaustfan*.

• Sistem Akustik

Sistem akustik digunakan pada ruang-ruang tertentu untuk mengurangi kebisingan seperti *café VIP* dan *hall*. Penggunaan bentukan yang ditata bertumpuk dan pemilihan material akustik seperti kaca yang diaplikasikan pada desain ruang sehingga kualitas distribusi suara terjaga dengan baik.



Gambar. 22. Akustik (café vip)

- Sistem Proteksi Kebakaran

Proteksi Kebakaran menggunakan *sprinkler* dan APAR yang memiliki tingkat kepekaan yang baik. *Sprinkler* diletakkan pada jarak yang sudah ditentukan, dan APAR berupa tabung gas (*fire extinguisher*) pada beberapa tempat. Setiap area memerlukan pengamanan terhadap bahaya kebakaran terutama untuk ruang-ruang yang berhubungan dengan listrik dan api.

- Sistem Keamanan

Keamanan bangunan menggunakan kamera CCTV yang mudah dalam pemantauan dan pengontrolan. Peletakan kamera pada tempat-tempat yang sering dilewati oleh pengguna dan lokasi yang dapat memantau semua sudut ruangan dengan baik. Keamanan dengan *personel security* juga diterapkan untuk tetap memantau secara berkala, memberi petunjuk kepada pengunjung serta menjaga keamanan dan ketertiban di lokasi.

V. KESIMPULAN

Cupcake sudah menjadi tren di dunia saat ini. *Cupcake* yang begitu populer di Amerika Serikat ini berkembang dan membawa dampak ke negara-negara lain termasuk Indonesia. Kepopuleran *cupcake* ini dimulai dari Bandung dan mewabah ke kota-kota besar lainnya. Perancangan House Of Cupcake adalah salah satu bentuk reaksi dalam menganggapi tren tersebut, dengan menciptakan interior yang mengandung nilai komersial, *entertain*, dan edukasi.

Tidak banyak tempat yang menjual *cupcake* di Surabaya. Oleh karena itu, House Of Cupcake dirancangan untuk mewadahi para pecinta *cupcake* dengan konsep *stylish homey*. *Homey* yang berarti rumah atau suasana rumah diharapkan dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung. *Stylish homey* berarti rumah yang bergaya, hal ini dimaksudkan untuk memberi nilai komersial, *entertain* dan edukasi melalui fasilitas-fasilitas yang ada.

Dalam pengaplikasiannya, interior House Of Cupcake tidak hanya mengutamakan estetika, namun fungsi dan kenyamanan juga menjadi pertimbangan penting. Bentuk yang digunakan dalam elemen interior diadopsi dari bentuk *cupcake* yang mempunyai garis tegas dan lengkung. Warna dominan yang digunakan adalah warna yang diadopsi dari warna dasar *cupcake* yaitu coklat dan krem. Selain itu, hitam dan putih juga digunakan sebagai aksesoris dalam ruang. Material yang digunakan dalam perancangan ini dominan material modern dengan pertimbangan ketahanan dan efisiensi bahan. Suasana ruang yang diciptakan adalah suasana rumah yang disungsiakan sebagai tempat komersial.

Melalui House Of Cupcake ini diharapkan dapat mewadahi para pecinta dan penikmat *cupcake* di Surabaya. Dengan adanya banyak fasilitas, House Of Cupcake mempunyai nilai lebih selain sebagai tempat komersial, sehingga dapat menambah wawasan dan kreatifitas pengunjung. Selain itu, House Of Cupcake membantu mempopulerkan *cupcake* di Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis J.E. mengucapkan terima kasih kepada Bapak Ronald H.I, Sitindjak, selaku dosen pembimbing utama, Bapak Linggajaya Suryanata selaku dosen pembimbing 2, keluarga dan teman-teman yang telah membantu penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini baik berupa ilmu, data dan finansial.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ananto, Diah S., *Kreasi cupcake*. Jakarta : PT Agromedia Pustaka (2012)
- [2] Baraban, Regina. S. And Durocher, Joseph., *Successful restaurant Design*, Second Edition. Canada: John Wiley and Sons Inc (2001)
- [3] D.Hugh. *How do you design?*. San Francisco, (2004).
- [4] G.Martha, *Color Harmony Naturals*. America: Rockport (2000).
- [5] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta : Erlangga, (2002).
- [6] Karlen,Mark, James Benya. *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*. Jakarta : Erlangga, (2010).
- [7] Lawson, Fred. *Restaurand Planning & Design*. New York: Van Nostrand Reinhold (1973).
- [8] Marsum W.A. *Restoran dan Segala Permasalahannya*, Yogyakarta: Penerbit Andi (1999).
- [9] Soekresno. *Manajemen Food & Beverage Service Hotel*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama (2000).
- [10] Suptandar, Pamudji. *Interior Design II*. Jakarta : Erlangga (1982).