

Perancangan Interior Bowling dan Billiard Club di Surabaya

Jacky Santosa, Mariana Wibowo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: jackysantosa@gmail.com ; mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak—Bowling dan Billiard Club merupakan salah satu upaya untuk dapat mawadahi dan membantu masyarakat luas khususnya Surabaya. Seiring dengan berkembangnya informasi dan minat para kalangan anak muda dan orang tua yang ingin mencoba sesuatu yang baru, menuntut akan tersedianya fasilitas Bowling dan Billiard yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan fasilitas yang memenuhi. Karena itu muncul suatu pemikiran untuk menyediakan sebuah fasilitas olahraga sekaligus rekreasi ini, dengan mengaplikasikan sebuah konsep perancangan yang bertema “Garden” yang berorientasi sebagai sebuah sarana yang *Family Entertainment*. Dalam perancangan bowling dan billiard club ini juga terdapat beberapa jenis fasilitas pendukung guna menunjang kenyamanan pemain di Bowling dan Billiard Club seperti Bowling Area, Billiard Area, VIP Room, Control Counter, ritel *sport shop, gallery, café area, lounge and bar area, serta Reading area*.

Kata Kunci—perancangan interior, bowling, billiard, surabaya.

Abstrac—*Bowling and Billiard Club is a form of recreation that could accommodate the community's needs, especially Surabaya. As the information spread and people's interest to try something new rise, availability of functional Bowling and Billiard facility is needed. Hence, appears the idea to provide a recreational and sport facility which applies "Garden" theme concept design as a means of Family Entertainment. The design of this bowling and billiard club also including some types of support facilities such as Bowling Club Area, Billiard Area, VIP Room, Control Counter, a sports retail shop, gallery, café area, lounge and bar area, as well as reading area.*

Keyword—*interior design, bowling, billiard, surabaya.*

I. PENDAHULUAN

OLAHRAGA adalah suatu kegiatan yang *universal*, diminati dan menjadi kebutuhan bagi manusia dari segala lapisan dan golongan. Dengan demikian olahraga menjadi kegiatan yang memiliki fungsi sosial, kesehatan, rekreasi, politik, bahkan bisnis. Sejak dahulu olahraga menjadi sarana untuk persahabatan, kesehatan, menghilangkan penat, sumber penghasilan dan bahkan investasi. Oleh karena itu perlu adanya suatu sarana olahraga yang memenuhi syarat untuk kegiatan-kegiatan diatas demi terciptanya suatu tantangan kehidupan masyarakat yang lebih baik.

Kota Surabaya sebagai ibukota Jawa Timur yang merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta memiliki masyarakat yang memiliki apresiasi yang tinggi terhadap

olahraga. Bahkan olahraga sudah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan sehari – hari, namun sekarang ini banyak orang yang sudah mulai bosan dengan olahraga yang begitu – begitu saja, seperti futsal, badminton, renang, dll. Karena itu muncul suatu pemikiran untuk menyediakan sebuah fasilitas olahraga sekaligus rekreasi lainnya yang masih jarang di Surabaya, dalam satu lokasi yang terpadu dalam bentuk suatu *Sport Club* yang dikhususkan untuk olahraga Bowling dan Billiard, namun juga didukung oleh fasilitas – fasilitas penunjang yang lainnya meliputi *café, sport shop, dan lounge*.

Bowling dan Billiard merupakan salah satu olahraga yang bisa disebut sebagai suatu olahraga yang lebih bersifat hiburan, dan sedang banyak diminati oleh banyak orang, baik dari kalangan anak muda hingga kalangan orang yang sudah tua. Pada umumnya olahraga bowling dan billiard merupakan olahraga yang membutuhkan sirkulasi dan kenyamanan untuk dapat berkonsentrasi tinggi pada saat bermain. Sehingga berkembangnya informasi dan minat para kalangan anak muda dan orang tua yang ingin mencoba sesuatu yang baru, menuntut akan tersedianya fasilitas Bowling dan Billiard yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan fasilitas yang memenuhi.

Pemilihan perancangan *Sport Club* yang dikhususkan untuk olahraga Bowling dan Billiard ini juga di karenakan olahraga bowling dan billiard merupakan sama – sama olahraga *Indoor*, dan bisa dimainkan walaupun hanya dua orang saja (*one on one*) bahkan sendirian. Pengembangan Bowling dan Billiard Club ini diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat Surabaya, karena sebenarnya minat masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard ini cukup besar, namun tidak adanya sarana yang memfasilitasinya secara khusus. Adanya beberapa pandangan – pandangan masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard yang “*negative*”, karena itu yang perlu diperhatikan dalam merancang interior bowling dan billiard club di Surabaya ini adalah bagaimana merancang sebuah interior bowling dan billiard yang dapat memberikan image positif didalamnya, dengan cara memberikan sebuah image / perspektif yang baru kepada masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard ini, sehingga dapat menjadi sebuah sarana olahraga yang berbeda dari sebelumnya.

Desain interior adalah proses yang kompleks, yaitu menggabungkan kebutuhan pengguna dengan kualitas ruang yang ada atau diberikan. Maka dari itu para desainer interior perlu memiliki pemahaman besar mengenai peraturan bangunan, pengetahuan yang luas mengenai material bahan

dan pengerjaan akhir, serta keakraban dengan teknik bangunan dan kesadaran biaya.

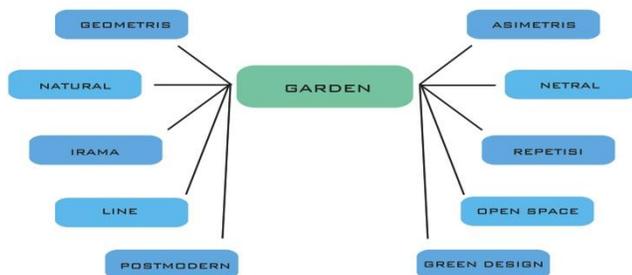
II. KONSEP PERANCANGAN

A. Garden

Konsep Desain yang dipakai pada perancangan interior bowling dan billiard club di Surabaya ini adalah "Garden". Taman berasal dari kata Gard yang berarti menjaga dan Eden yang berarti kesenangan, jadi dapat diartikan bahwa taman adalah tempat yang digunakan untuk kesenangan. Pemilihan konsep ini berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dimana image / pandangan masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard yang "negative", karena itu melalui konsep "Garden" ini perancang ingin memberikan sebuah image / perspektif yang baru kepada masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard, sehingga dapat menjadi sebuah sarana olahraga yang berorientasi "Family Entertainment", yang rekreatif, menghibur, dan berkumpulnya keluarga.

Perancangan ini juga ditujukan pada seluruh kalangan usia dan jenis kelamin (dari anak – anak hingga manula), sesuai dengan konsep "Garden" yang berorientasi pada "Family Entertainment". Dalam perancangan bowling dan billiard club ini tema yang ingin diterapkan adalah sebuah sarana olahraga bowling dan billiard yang merupakan tempat untuk berkumpulnya keluarga yang menghibur dan rekreatif, dengan orientasi "Family Entertainment" melalui konsep "Garden", yang akan dilengkapi dengan fasilitas – fasilitas pendukung yaitu berupa *SportShop, Café and Bar, Game Corner, Reading Area dan Lounge Area*.

Style yang digunakan adalah postmodern dengan sentuhan warna – warna netral dan natural seperti konsep taman pada umumnya. Bagaimana membuat interior sebuah bowling dan billiard yang terkesan seperti ditaman, sehingga memberikan sebuah image / perspektif baru bahwa bermain bowling maupun billiard terasa seperti sedang bermain ditaman. Untuk pola sirkulasi yang digunakan, menggunakan sirkulasi linier bercabang dimana hanya menggunakan 1 pintu masuk utama dan keluar, yang kemudian bercabang pada area *open space*, sehingga pengunjung dapat secara bebas untuk kesetiap area yang ada. Selain itu juga adanya aplikasi *Signage* yang diaplikasikan pada elemen – elemen interiornya seperti lantai dan dinding agar pengunjung tidak merasa bingung dan tahu area yang ingin dituju.



Gambar. 1. Konsep Desain Perancangan Bowling dan Billiard Club.

Suasana ruang yang ingin dimunculkan pada perancangan interior bowling dan billiard club ini adalah suasana yang sesuai dengan konsep desain yang digunakan yaitu suasana seperti ditaman yang menyenangkan dan sejuk, dengan didukung penggunaan material – material seperti ditaman dan mengaplikasikan tanaman – tanaman hidup untuk lebih meningkatkan suasana yang ingin diciptakan.

Material elemen interior yang digunakan pada pengaplikasian desain Bowling dan Billiard Club ini ditentukan berdasarkan konsep desain yang ingin diterapkan. elemen interior yang digunakan, yaitu :

- Lantai
Menggunakan material *decking* kayu jati, yang diaplikasikan pada area – area permainan, dan juga pengaplikasian rumput – rumput sintesis dan batu alam pada area sirkulasi untuk lebih mendukung konsep yang ingin diterapkan.
- Dinding
Dinding menggunakan material batu pecah yang dikombinasikan dengan tanaman – tanaman merambat, sehingga sekaligus dapat berfungsi sebagai *vertikal garden*. Selain itu seluruh dinding bangunan berupa dinding kaca yang berbentuk *dome*, sehingga cahaya matahari langsung dapat masuk kesetiap area perancangan pada siang hari.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Layout Objek Perancangan Bowling dan Billiard Club



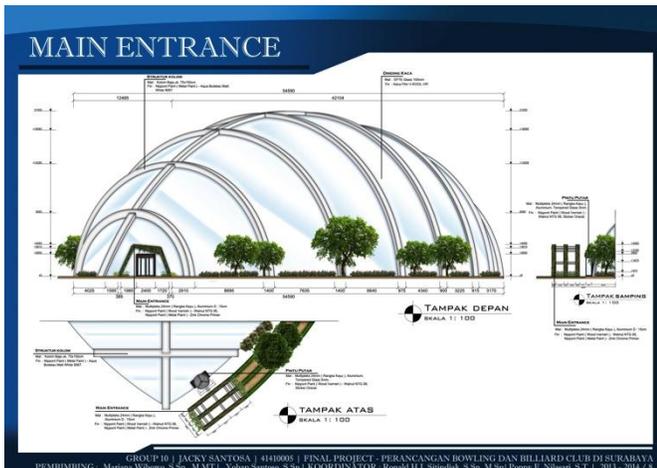
Gambar. 2. Layout Objek Perancangan Bowling dan Billiard Club.

Pola penataan *layout* pada perancangan bowling dan billiard club ini menggunakan sirkulasi linier bercabang, dengan 1 pintu masuk utama dan keluar, yang kemudian bercabang pada area *open space*, sehingga pengunjung dapat secara bebas kesetiap area yang ada.

Pengunjung yang datang dapat langsung menuju ke *control counter* untuk memesan *game* apa yang ingin dimainkan, setelah itu pengunjung dapat langsung menuju ke area. Apabila pengunjung ingin menuju ke *cafe* atau *sport shop* maka pengunjung dapat langsung menuju ke area tersebut tanpa harus menuju ke *control counter* terlebih dahulu, karena

sport shop dan *cafe area* terletak dibagian depan dan *control counter* adalah tempat untuk memberikan informasi kepada pengunjung dan juga melayani pemesanan *game*. Selain itu, *control counter* juga berfungsi untuk mengawasi jalannya segala aktivitas yang ada pada bowling dan billiard club ini. Maka dengan adanya pertimbangan tersebut, *control counter* diletakkan di area depan dan berada ditengah area sehingga akan mempermudah dalam melakukan *control* / pengawasan.

B. Main Entrance



Gambar. 3. Main Entrance.

Main Entrance adalah objek utama yang dilihat oleh pengunjung dan sebagai pencitraan terhadap apa yang ada di dalam gedung atau ruangan, oleh karena itu tampilan yang menarik sangat dibutuhkan untuk dapat menarik perhatian pengunjung. *Main Entrance* disesuaikan dengan konsep perancangan yang ada, dengan adanya permainan bentuk geometris yang disusun ber irama dan stilasi bentuk ranting / dahan yang kemudian diaplikasikan ke dinding luar. Serta aplikasi tanaman dan pepohonan yang mengitari sekeliling bangunan untuk lebih memperkuat konsep perancangan yang diterapkan.

C. Perspektif Ruang Bowling dan Billiard Club



Gambar. 4. Billiard & Control Counter Area.

Billiard area dirancang dengan konsep *open space* untuk lebih menciptakan suasana taman yang ingin dihadirkan, serta adanya permainan ketinggian pada lantai untuk membedakan setiap area – area yang ada, pada area *open space* ini adanya gabungan beberapa area – area seperti *billiard area*, *control counter*, *rental area*, *lounge*, dan *reading area*. Selain itu *Control counter* merupakan area dimana pengunjung yang datang akan langsung menuju *control counter* untuk memesan olahraga apa yang ingin dimainkan, sekaligus sebagai area untuk mengawasi jalannya bowling dan billiard club ini.



Gambar. 5. Billiard Area – Open Space – View 1

Pada billiard area, terdapat 3 area untuk billiard area, yaitu pada area depan yang berdekatan dengan control area, area tengah yaitu pada *open space area*, dan area belakang yang berdekatan dengan area bowling.



Gambar. 6. Billiard Area – Open Space – View 2

Billiard area yang terletak pada *open space area*, dapat langsung berhubungan dengan area bowling melalui *lounge area*, karena dinding berupa dinding batu dekoratif sehingga pengunjung dapat secara langsung melihat permainan bowling yang sedang berlangsung. Selain itu *lounge area* juga berfungsi sebagai area duduk yang dikhususkan bagi pengunjung untuk menunggu ataupun bersantai.



Gambar. 7. Rental Area – Open Space

Rental area merupakan area dimana pengunjung yang ingin bermain bowling, setelah memesan game pada *control counter*, pengunjung dapat menuju *rental area* untuk meminjamkan sepatu bowling. *Rental area* terletak pada *open space area* sehingga tidak hanya sebagai area rental tetapi juga dapat menjadi *control area* untuk area billiard yang ada.



Gambar. 8. Cafe area – Outdoor Area

Cafe area pada perancangan interior bowling dan billiard club ini dibagi menjadi 2 area, yaitu area *indoor cafe* dan *outdoor café*, dengan begitu café dapat diakses melalui *main entrance* dan pada area *open space*, sehingga pengunjung yang ingin ke café tidak perlu kembali ke area depan agar dapat ke café untuk bersantai. *Café area* ditujukan agar pengunjung tidak perlu keluar dari area bowling dan billiard club bila merasa lapar atau haus, dan juga sekaligus sebagai tempat untuk beristirahat bagi pengunjung setelah bermain, maupun sebagai tempat menunggu. Penggunaan warna dan material – material alam yang ada memberi kesan yang lebih natural, sehingga suasana taman yang diinginkan dapat lebih terasa, seperti penggunaan material rumput pada lantai, batu koral, decking kayu merbau dan batu alam.

Selain *Cafe area*, juga terdapat fasilitas – fasilitas pendukung lainnya seperti *Reading area*, *sport shop*, dan *game corner*. *Reading area* merupakan area seperti *mini library* dengan konsep taman, *reading area* dibuat “lesehan” seperti halnya di taman pada umumnya dengan lantai menggunakan material *decking* kayu merbau dan juga rumput sintetis, sehingga apabila pengunjung yang merasa bosan untuk bermain bowling / billiard dapat membaca di area ini sekaligus beristirahat dan bersantai.



Gambar. 9. Billiard Area & Reading Area



Gambar. 10. Billiard Area

Sport shop pada perancangan ini pada prinsipnya sama dengan toko – toko olahraga pada umumnya, namun sport shop pada perancangan ini merupakan sport shop yang dikhususkan untuk menjual peralatan – peralatan olahraga bowling dan billiard saja, sehingga pengunjung tidak usah merasa bingung apabila ingin mencari peralatan olahraga bowling dan billiard. Dengan desain sport shop yang disesuaikan dengan konsep perancangan yaitu “*Garden*” dan juga terdapat *Game corner* yang merupakan area khusus untuk anak – anak, pada area *game corner* ini berupa permainan video game, anak – anak yang tidak ingin bermain bowling maupun billiard dapat bermain di area ini.

Pada Bowling area, bowling area dirancang dengan standart bowling area pada umumnya, pada area bowling sendiri dibagi menjadi 3 area yaitu area lintasan bowling, tempat duduk pebowling, dan area *spectator* / penonton. Namun adanya pengolahan pada elemen interiornya yaitu dinding dan lantainya, dengan dinding berupa dinding batu dan lantai berupa lantai *laminated flooring*. Bowling area juga dibuat terbuka dari *lounge area* sehingga pengunjung dapat melihat permainan bowling.



Gambar. 11. Bowling Area – View 1

Pada bowling area, juga terdapat VIP Room yang merupakan area *private* bowling, dimana pengunjung dapat lebih merasa puas dan *private*.



Gambar. 12. Bowling Area – View 2

Pada perancangan bowling dan billiard club ini, juga terdapat area *mezzanine* yang dikhususkan untuk area billiard, *kid's billiard* dan juga area playground untuk anak – anak. Sesuai dengan orientasi yang ingin dicapai yaitu "*Family Entertainment*". Sehingga dengan adanya area ini, tidak hanya orang tua dan remaja saja yang dapat bermain, tetapi anak – anakpun dapat bermain dan belajar pada area perancangan ini.



Gambar. 13. Mezzanine Billiard Area

Pada siang hari pencahayaan seluruhnya menggunakan pencahayaan alami, dikarenakan dinding bangunan yang berupa dinding kaca dan berbentuk dome pencahayaan alami dapat masuk secara langsung pada siang hari. Selain itu pengunjung dapat duduk sembari menikmati pemandangan taman *indoor* pada area lounge. Untuk pencahayaan buatan hanya digunakan pada malam hari agar dapat menerangi ruang dengan baik, sehingga pengunjung merasa nyaman saat melihat objek ketika sedang bermain bowling maupun billiard maupun pada malam hari.

Pengaplikasian tanaman – tanaman hidup juga lebih meningkatkan kesan konsep taman yang ingin dibentuk, dengan begitu aspek dari prinsip *Green Design* pun sudah dapat tercapai, selain dari segi energi efisiensi karena memaksimalkan pencahayaan alami yang ada, yang didukung dengan bentuk bangunan yang ada.



Gambar. 14. Kid's Billiard Area



Gambar. 15. *Playground Area*

Playground area merupakan area khusus bagi anak – anak pada area mezzanine, dimana apabila anak – anak tidak ingin bermain bowling maupun billiard dapat bermain di area ini. Selain itu penggunaan material alam dalam memberikan kesan natural dan hangat. Lantai menggunakan *decking* kayu merbau dan juga rumput sintetis, sedangkan dinding berupa dinding batu, yang dikombinasi dengan tumbuhan – tumbuhan menjalar dan vertikal garden.

IV. KESIMPULAN

Bowling dan Billiard merupakan salah satu olahraga yang bisa disebut sebagai suatu olahraga yang lebih bersifat hiburan, dan sedang banyak diminati oleh banyak orang, baik dari kalangan anak muda hingga kalangan orang yang sudah tua. Karena itu dalam perancangan ini selain sebagai sarana olahraga bowling dan billiard, juga sebagai tempat untuk berkumpulnya keluarga yang menghibur dan rekreatif, dengan orientasi “*Family Entertainment*”. Untuk lebih menonjolkan orientasi “*Family Entertainment*” yang ingin di terapkan konsep desain yang dipakai pada perancangan interior bowling dan billiard club di Surabaya ini adalah “*Garden*”. Konsep ini berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dimana image / pandangan masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard yang “*negative*”, karena itu melalui konsep “*Garden*” ini perancang ingin memberikan sebuah image / perspektif yang baru kepada masyarakat terhadap olahraga bowling dan billiard, sehingga dapat menjadi sebuah sarana olahraga yang berorientasi “*Family Entertainment*”, yang rekreatif, menghibur, dan berkumpulnya keluarga.

Dalam perancangan bowling dan billiard club ini hal yang ingin ditonjolkan adalah bagaimana membuat interior sebuah bowling dan billiard yang terkesan seperti ditaman, sehingga memberikan sebuah image / perspektif baru bahwa bermain bowling maupun billiard terasa seperti sedang bermain ditaman, oleh karena itu untuk memperkuat kesan taman pada bowling dan billiard club ini, maka digunakanlah gaya desain postmodern untuk mendukung konsep desain taman yang ingin diterapkan, dengan aplikasi – aplikasi material seperti batu – batuan, rumput sintetis, sampai pengaplikasian tanaman hidup secara langsung.

Sesuai dengan konsep perancangan “*Garden*”, untuk sirkulasi yang digunakan pada bowling dan billiard club ini menggunakan sirkulasi linier bercabang dimana hanya menggunakan 1 pintu masuk utama dan keluar, yang kemudian bercabang pada area *open space*, sehingga pengunjung dapat secara bebas untuk kesetiap area yang ada. Selain itu juga adanya aplikasi *Signage* yang diaplikasikan pada elemen – elemen interiornya seperti lantai dan dinding agar pengunjung tidak merasa bingung dan tahu area yang ingin dituju.

Untuk suasana yang ingin dimunculkan pada perancangan interior bowling dan billiard club ini adalah suasana yang sesuai dengan konsep desain yang digunakan yaitu suasana seperti ditaman yang menyenangkan dan sejuk, dengan didukung penggunaan material – material seperti ditaman dan mengaplikasikan tanaman – tanaman hidup untuk lebih meningkatkan suasana yang ingin diciptakan sesuai dengan konsep dan orientasi yang ingin disampaikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Jacky Santosa pertama-tama mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Esa yang telah menyertai penulis selama mengerjakan jurnal ini. Atas segala berkat dan karunia-Nya maka jurnal ini mampu terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Tidak terlepas dari bantuan banyak pihak maka pada kesempatan kali ini penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak tersebut, yaitu:

1. Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT selaku pembimbing.
2. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun material.

Akhir kata, bak kata pepatah tiada gading yang tak retak sebagaimana laporan ini masih jauh dari sempurna. Apabila terdapat kesalahan, penulis mengharapkan kritik dan saran agar selanjutnya dapat lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akmal, Imelda. (2006). *Lighting*. Jakarta.
- [2] Beddington, Nadine. (1982). *Design for shopping centres*. London : Butterworth Scientific.
- [3] Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Adjie, Paulus Hanoto. Jakarta : Erlangga.
- [4] Cirabolini, Silvia. (2013). *Food Shop Interior*. Hongkong : Design Media Publishing Limited.
- [5] De Chiara, Joseph and Callender, John Hancock. (1990). *Time saver Standards for Building Types : Third Edition*. Singapore : McGraw-Hill.
- [6] Dennis, Lori. (2010). *Green Interior Design*. New York : Allworth Press.
- [7] Edward, Clive. (2010). *Interior Design a Critical Introduction*. New York : Berg.
- [8] Erco. (2007). *Lighting and Hospitality*. Germany : Art – Nr.
- [9] Husni, Augusta. (1994). *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta : Mawar Gempita.
- [10] Jencks, Charles. (1984). *The Language of Post Modern Architecture*. New York : Rizzoli.
- [11] John, Geraiht and Helen Heard. (1981). *Handbook of Sport & Recreational Building Design : Volume 2 Indoor Sport*. London : The Architectural Press.
- [12] John, Geraiht and Helen Heard. (1981). *Handbook of Sport & Recreational Building Design : Volume 4 Sport Data*. London : The Architectural Press.

- [13] Karlen, Mark. (2007). *Dasar – Dasar Perencanaan Ruang Edisi 2*. Jakarta :Erlangga.
- [14] Katsigris, Costas and Chris Thomas. (2009). *Design and Equipments for Restaurants and Foodservice : Third Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- [15] Klotz, Heinrich. (1988). *The History of Postmodern Architecture*. The MIT Press.
- [16] Kotschevar, Lendal H and Diane Withrow. (2008). *Management By Menu :Fourth Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons Inc.
- [17] Kotschevar, Lendal H and Margaret E. Terrel. (2000). *Foodservice Layout and Equipment Planning : Fourth Edition*. Prentice Hall PTR.
- [18] Kubba, Sam. (2003). *Space Planning for Commercial and Residential Interiors*. United States of America.
- [19] Kurokawa, K. (1988). *The Architecture of Symbiosis*. New York : Rizzoli.
- [20] Lawson, Fred. (1973). *Restaurant, Planning and Design*. London : Von Nostard Reinhold Company.
- [21] Lucas, Dorian. (2011). *Green Design*. Braun Publishing AG.
- [22] Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek Jilid 2*. Tjahjadi Sunarto. Jakarta : Erlangga.
- [23] Pile, John F. (2003). *Interior Designs : Third Edition*. New York : Harry N. Abrams Inc.
- [24] Poore, Jonathan. (1994). *Interior Colour by Design*. United States of America : Rockport.
- [25] Panero, Julius dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga.
- [26] Sugiharto, I. Bambang. (1996). *Postmodernisme, Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta : Kanisius.
- [27] Suptandar, J. Pamudji. (1999). *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa*.
- [28] Venturi, Robert. (1966). *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York : MoMA.