

Perancangan Interior Restoran dengan Penerapan Cerita Rakyat di Blitar dengan Konsep “*Through the Time*”

Vera Febriana Susilo, Martino Dwi Nugroho, Poppy F. Nilasari
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: vera18febriana@gmail.com; martino.dwinugroho@yahoo.com; popie.nilasari@yahoo.co.id

Abstrak— Melihat kurangnya fasilitas makan di Kota Blitar yang merupakan kota pariwisata, dan juga semakin terlupakannya cerita rakyat yang ada di kota ini maka dibuatlah perancangan restoran dengan penerapan cerita rakyat. Restoran ini menerapkan cerita rakyat yang ada di Kota Blitar yaitu cerita Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut. Setting, karakter tokoh, dan suasana pada kedua cerita diatas diaplikasikan dalam pengolahan ruang. Konsep perancangan adalah *through the time* dimana cerita rakyat diterapkan dengan setting Jaman Majapahit dan dipadukan dengan keadaan saat ini menampilkan perancangan dengan gaya eklektik.

Kata Kunci— Restoran, Eklektik, Cerita Rakyat, Blitar.

Abstrac— Seeing the lack of dining facilities in the city of Blitar which is a city of tourism, and as well as its increasingly forgotten folklore that exist in this city then be made to the design of the restaurant with the application of folklore. The restaurant is applying folklore that exist in Blitar, it's the origin of the town name of Blitar and Jaka Kandung and a Turtledove. Setting, character figures, and the atmosphere on the both story above was applied in the processing of space. The concept of design is through the time which applied folklore setting with the Majapahit era and combined with the current state showing design with eclectic style.

Keyword— Restaurant, Eclectic, Folklore, Blitar.

I. PENDAHULUAN

KOTA Blitar merupakan kota yang sedang berkembang dengan didukung oleh banyaknya objek wisata yang ada di kota ini [1]. Objek wisata tersebut dapat dibedakan jenisnya seperti objek wisata sejarah dan budaya, objek wisata alam, Pagelaran Seni Pesona Bumi Penataran dan Pagelaran Sendra Tari. Objek wisata yang ada di kota Blitar dapat ditempuh hanya sekitar 1 sampai 5 kilometer dari pusat kota. Sedangkan dari banyaknya objek wisata yang ada di Kabupaten Blitar, sebagian besar berada jauh dari pusat kota. Jarak objek wisata yang berada di Kabupaten Blitar berkisar antara 10 kilometer hingga 60 kilometer dari pusat Kota Blitar [2]. Hal ini tentu menjadi pertimbangan para wisatawan yang berasal dari luar kota untuk memilih menginap ataupun beristirahat di Kota Blitar. Hal ini tentu menjadi pertimbangan para wisatawan yang berasal dari luar kota untuk memilih menginap ataupun beristirahat di Kota Blitar.

Banyaknya wisatawan yang berasal dari luar kota maupun dalam kota, maka kebutuhan pokok menjadi suatu komoditas yang banyak dicari. Salah satunya adalah komoditas kuliner yang merupakan salah satu kebutuhan utama manusia (sandang, pangan, papan). Namun di Kota Blitar ternyata masih kurang adanya restoran yang memadai untuk menampung para wisatawan untuk menikmati hidangan, berkumpul, dan bersantai.

Selain itu sebagian besar wisatawan yang singgah ke Kota Blitar hanya hanya tahu mengenai objek wisata yang ada tanpa tahu cerita rakyat menarik mengenai Kota Blitar. Cerita rakyat yang menarik dan akan diangkat sebagai konsep perancangan restoran ini adalah mengenai cerita rakyat yang berjudul Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut [3].

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, di sini penulis tertantang untuk merancang interior sebuah restoran di kota Blitar yang tidak hanya sekedar turut serta dalam pengembangan bidang pariwisata tetapi juga ikut serta dalam melestarikan budaya lokal khususnya cerita rakyat Blitar. Di mana perancangan restoran yang menampilkan suasana interior dengan konsep cerita rakyat yang berjudul Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut dan menggunakan gaya eklektik pada elemen interior sehingga pengunjung dapat menikmati hidangan dan mengenal cerita rakyat yang ada di Kota Blitar. .

Adapun rumusan masalah dari perancangan interior restoran dengan penerapan cerita rakyat di Blitar

1. Bagaimana merancang interior sebuah restoran di Blitar dengan menerapkan konsep dari cerita rakyat Blitar yaitu asal usul nama Blitar dan Jaka Kandung dan burung perkutut yang menggunakan gaya eklektik?

Tujuan dari perancangan interior restoran dengan penerapan cerita rakyat di Blitar ini adalah:

1. Merancang interior sebuah restoran di Blitar dengan menerapkan konsep dari cerita rakyat Blitar yaitu asal usul nama Blitar dan Jaka Kandung dan burung perkutut yang menggunakan gaya eklektik dalam penataan interiornya

Objek perancangan berupa *Commercial Space* yaitu restoran. Ruangan-ruangan serta fasilitas-fasilitas yang termasuk dalam perancangan ini adalah:

1. Area Resepsionis dan Kasir
Area yang disediakan untuk menyambut kedatangan tamu, baik untuk memesan meja ataupun untuk memesan masakan untuk dibawa pulang. Serta tempat bagi pengunjung untuk membayar makanan dan minuman.
2. Area Tunggu
Area yang digunakan sebagai tempat duduk dan menunggu untuk pengunjung ketika restoran sedang ramai, pengunjung yang datang dalam jumlah besar, dan juga untuk pengunjung yang membeli masakan untuk dibawa pulang.
3. Area Makan Publik
Area yang digunakan bagi pengunjung untuk makan dan minum yang telah dimasak oleh koki restoran sesuai dengan menu yang telah disediakan. Area makan di bagi menjadi tiga area yaitu area makan semi formal dan *booth*, area makan lesehan, dan area makan privat (*VIP room*)
4. *Snack Bar*
Area yang menyediakan berbagai macam kue dan jajanan pasar yang biasa dijual di kaki lima kota Blitar, seperti dawet, jenang, es *drop*, cenil, dan lain sebagainya.
5. *Mini Shop*
Mini Shop yang menjual berbagai jenis oleh-oleh yang berasal dari Blitar mulai dari makanan, jajan, kerajinan tangan, dan lain sebagainya.
6. *Counter* Minuman
Tempat untuk membuat minuman yang dipesan oleh pengunjung
7. Area Wastafel
Area yang disediakan untuk tamu sebagai tempat untuk mencuci tangan.
8. Ruang Karyawan
Ruang yang disediakan bagi karyawan untuk menyimpan barang bawaannya dan beristirahat
9. Kantor
Ruang untuk bagian administrasi pengelolaan restoran.

II. METODOLOGI PERANCANGAN

Dalam bukunya *Architectural Research Methods*, Groat and Wang menyebutkan terdapat tujuh strategi penelitian atau metodologi yang banyak digunakan dalam penelitian arsitektur yaitu studi kesejarahan, kualitatif, eksperimental, korelasional, simulasi dan pemodelan, argumentasi logis, studi kasus dan strategi gabungan [4]. Studi kesejarahan yang bertujuan memperoleh pengetahuan khusus tentang sejarah, dalam bentuk rekonstruksi masa lampau yang sistematis dan obyektif, metode kualitatif bertujuan untuk mengumpulkan catatan yang mendalam tentang konteks sosial melalui berbagai taktik, eksperimental dilakukan dengan mengikuti prosedur tertentu dengan maksud untuk memahami pengaruh suatu kondisi yang sengaja diciptakan terhadap suatu gejala tertentu, metode korelasional secara umum berusaha memperjelas pola hubungan antara dua atau lebih variable, yaitu faktor yang terlibat dalam situasi yang diteliti. Metode Simulasi dan pemodelan adalah metode yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan, studi kasus logis logis tertanam dalam semua mode penyelidikan sistematis. Metode studi kasus dan strategi

gabungan merupakan pendekatan penelitian dengan metode campuran tanpa cara eksplisit.

Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat dipergunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data (Arikunto 126). Berikut adalah metode pengumpulan data:

a. Data Literatur

Teori dibutuhkan sebagai pegangan-pegangan pokok secara umum dan sejumlah data dapat digunakan sebagai pertimbangan suatu kesimpulan. Pengumpulan data melalui studi kepustakaan akan bermanfaat bagi penelitian sebagai tolak ukur dan bahan perbandingan terhadap fakta yang terdapat pada objek penelitian. studi pustaka dapat diperoleh dari referensi buku, majalah, koran, jurnal ilmiah maupun internet [5]. Informasi yang dibutuhkan yaitu mengenai restoran (pengertian, sejarah, jenis restoran, jenis menu restoran, cara penyajian makanan, sistem pelayanan, persyaratan restoran, dan sebagainya). Mengenai perancangan interior restoran (dimensi, pola sirkulasi, dan sebagainya) dan juga mengenai Kabupaten Blitar (pariwisata, cerita rakyat, dan sebagainya)

b. Data Lapangan

Observasi dilakukan dengan mengamati lokasi dan aktivitas pengunjung untuk dijadikan dasar pelaksanaan perancangan. Pada penelitian, observasi berguna untuk mengetahui keadaan yang ada pada proyek penelitian, dimana peneliti mengamati langsung objek yang diteliti dan melakukan pemotretan[5]. Data yang didapatkan melalui teknik pengamatan lapangan dan wawancara, meliputi:

- Data non-fisik, yaitu data yang menyangkut denah lokasi dan situasi bangunan dengan keadaan sekitarnya.
- Data Fisik, yaitu data teknis bangunan beserta situasinya, ukuran lengkap bangunan, dan elemen pembentuk ruang

c. Data Tipologi

Data yang diperoleh dari objek lain yang ada kaitannya dengan objek perancangan melalui *survey* lapangan dan internet, untuk dibandingkan dengan kondisi objek perancangan dan dikaji berdasarkan literature ilmiah. Objek yang dijadikan tipologi perancangan restoran ini adalah:

- Waroeng Mak Nyak yang berada di Kota Blitar dan terletak di daerah pinggir kota dan tidak jauh dari Kompleks Makam Bung Karno yang merupakan salah satu area wisata di Kota Blitar.
- *Jungle Fast Food* merupakan restoran yang mengusung tema hutan. Restoran ini termasuk dalam salah satu area wisata yaitu Jawa Timur Park 2.
- Restoran *Alice in Wonderland* yang berada di prefektur Shinjuku, Tokyo, Jepang. Restoran ini mengangkat tema dunia *Alice* yang merupakan karakter utama dalam buku cerita *Alice in Wonderland* Karya Lewis Carroll [6].

Metode Pengolahan Data

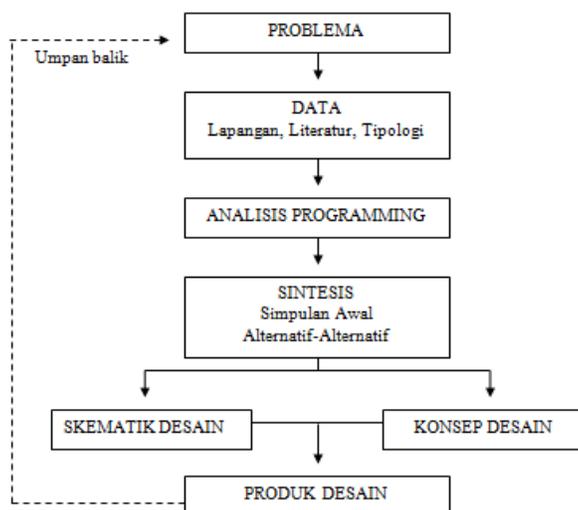
Data-data yang telah terkumpul, baik itu melalui studi kepustakaan, wawancara, observasi maupun dokumentasi dikumpulkan. Setelah itu dilakukan pemilahan data dimana data yang diperlukan dianalisis kembali dan dikumpulkan menjadi satu. Nantinya data-data tersebut akan dianalisis dari beberapa aspek interior yang kemudian dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan.

Sedangkan studi lapangan merupakan studi lapangan langsung untuk memperoleh data pembandingan mengenai restoran yang ada di Kota Blitar. Dari studi ini nanti hasilnya digunakan sebagai data tipologi. Dua restoran yang akan dilakukan studi lapangan adalah Restoran Mak Nyak dan juga *Jungle Fast Food* di Batu Secret Zoo. Sedangkan studi pustaka sudah dilakukan dan memperoleh data-data yang berhubungan dengan teknik-teknik perancangan khususnya interior restoran, dan juga cerita rakyat yang akan diangkat.

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan adalah metode analitis dimana menurut Adi Santosa sebelum mulai merancang perlu dikemukakan terlebih dahulu adalah menemukan permasalahan dimana pada tahap ini lebih banyak memiliki kendala yang perlu ditemukan oleh desainer yang menguasai teori dan aplikasi perancangan. Setelah menemukan pokok permasalahan, langkah selanjutnya adalah melakukan pendataan baik dari lapangan yang meliputi data fisik dan data non-fisik maupun data literatur dan data tipologi. Langkah selanjutnya adalah menyusun tahap pemrograman agar tercipta sebuah simpulan-simpulan awal untuk memulai tahap perancangan melalui proses skematik desain yang terus dikembangkan lebih lanjut untuk memperoleh produk akhir berupa gambar penyajian [7].

Dalam metode analitis, hasil perancangan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Adapun proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain.



Gambar. 1. Skema Perancangan Metode Analitis
Sumber: Adi Santosa (2005, p.7)

Dari skema di atas, data yang sudah terkumpul lengkap kemudian dilakukan analisis. Di tahap ini dibuat program-program kebutuhan desain yang berasal dari hasil analisis. Hasil dari analisis program dijadikan dasar dalam menarik sintesis berupa simpulan awal yang dijadikan alternatif perancangan. Kemudian proses perancangan berlanjut dengan pembuatan skematik desain dan juga konsep yang kemudian dievaluasi dan dikembangkan sehingga menjadi sebuah produk desain berupa gambar penyajian. Produk desain ini juga perlu dievaluasi berdasarkan program-program yang ditetapkan dalam analisis pemrograman melalui sebuah proses umpan balik (feed back).

III. DESAIN AKHIR

A. Konsep Perancangan

Tema perancangan yang digunakan pada restoran ini adalah cerita rakyat yang ada di Blitar yaitu cerita rakyat Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut. Kedua cerita yang dipilih sebagai tema perancangan memiliki hubungan dan saling berlanjut. *Setting*, karakter tokoh, dan suasana pada kedua cerita diatas diaplikasikan dalam pengolahan ruang.

Setting cerita Asal Usul nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut berlatar kurang lebih pada tahun 1500, ketika masa Kerajaan Majapahit. Disini penulis ingin menghadirkan sebuah restoran yang menghadirkan mengaplikasikan elemen yang ada pada cerita rakyat tersebut dalam desain restoran yang ada pada masa sekarang. Sehingga perpaduan antara dua waktu yang berbedaan yaitu *setting* Kerajaan Majapahit dan jaman modern yang ada saat ini. Dari *setting* latar yang diangkat diatas maka muncul konsep "*Through the Time*" yang berarti melalui waktu.

Dari konsep "*Through the Time*", suasana yang ingin dihadirkan yaitu suasana informal sehingga dapat menimbulkan kenyamanan dan suasana santai kedalam nuansa percampuran antara nuansa modern dan tradisional. Sedangkan gaya yang digunakan yaitu gaya eklektik merupakan peminjaman berbagai gaya dari sumber yang berbeda dan menggabungkan mereka [10]. Sedangkan pada restoran ini menghadirkan dua suasana yang dipadukan menjadi satu yaitu suasana modern dan tradisional. Suasana modern menunjukkan masa modern yang ada saat ini sedangkan suasana tradisional menunjukkan masa Kerajaan Majapahit yang merupakan setting dari cerita rakyat Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut.

B. Hasil Akhir

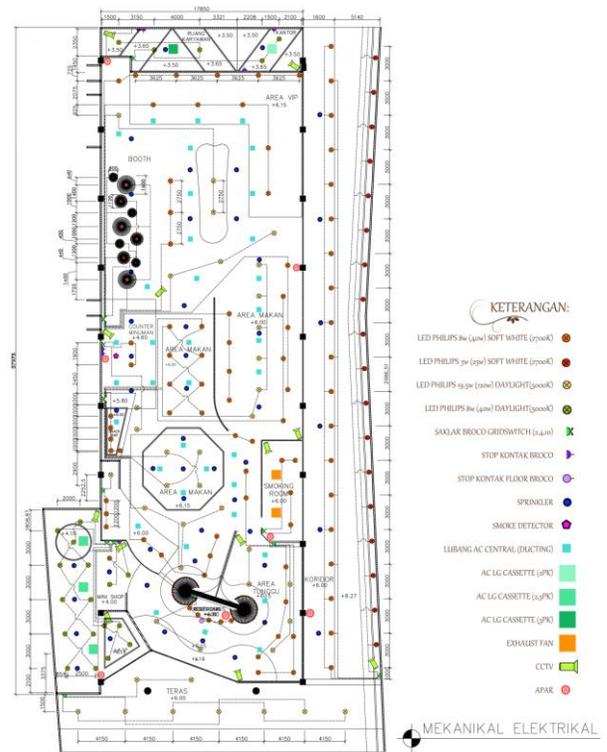
Layout pada Restoran Arya ini menerapkan organisasi ruang yang menyesuaikan dengan sirkulasi yang dipakai yaitu menggunakan gabungan antara sirkulasi *linier* dimana pengunjung diarahkan untuk melewati suatu tempat dan *radial circulation*, yaitu pengunjung tidak diarahkan untuk menuju ke suatu tempat, sehingga pengunjung dapat bebas menuju ruang yang diinginkan [8]. Dengan menggunakan gabungan pola sirkulasi, penataan layout tetap mengutamakan pola alur sirkulasi dengan minimum persilangan [9].



Gambar. 3. Pola Lantai



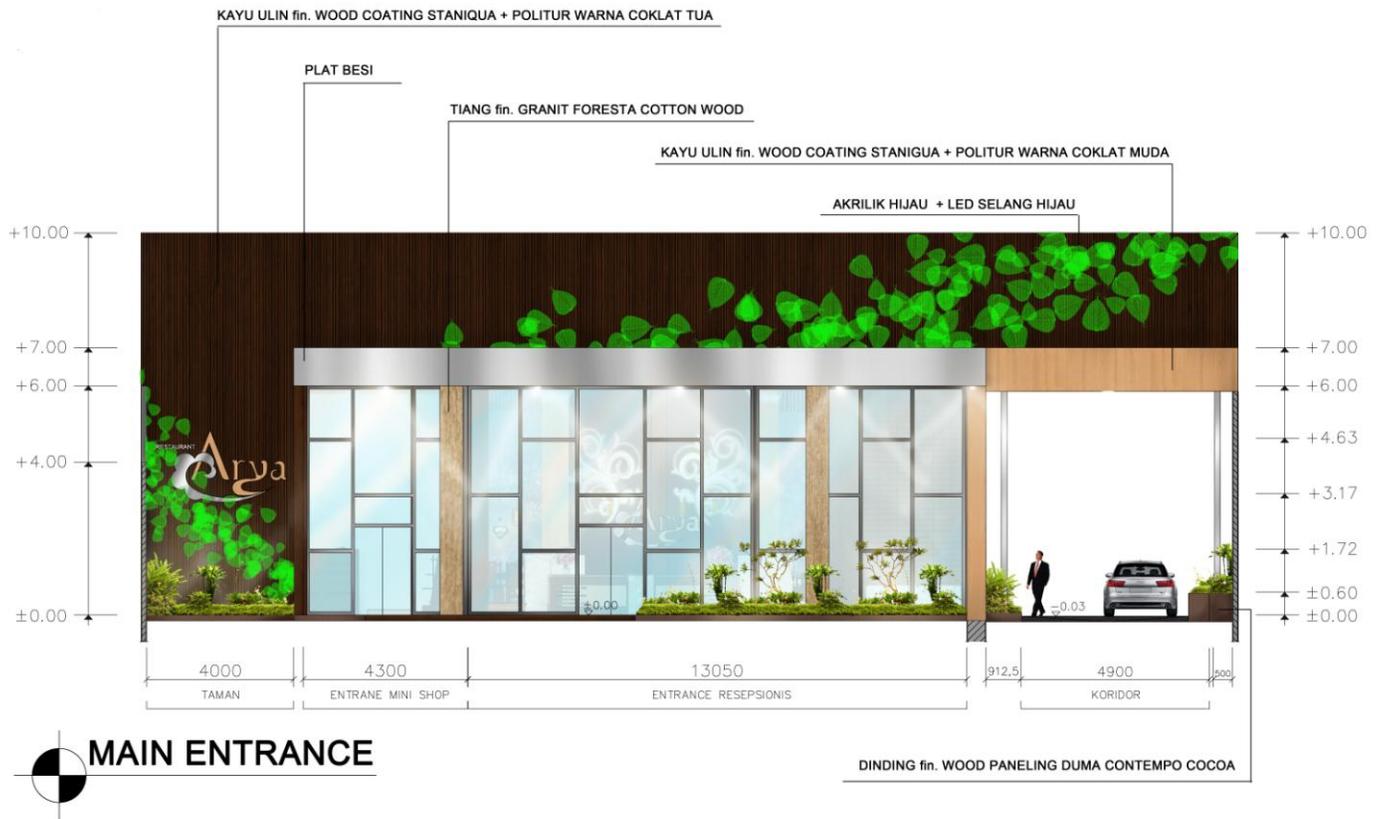
Gambar. 4. Pola Plafon



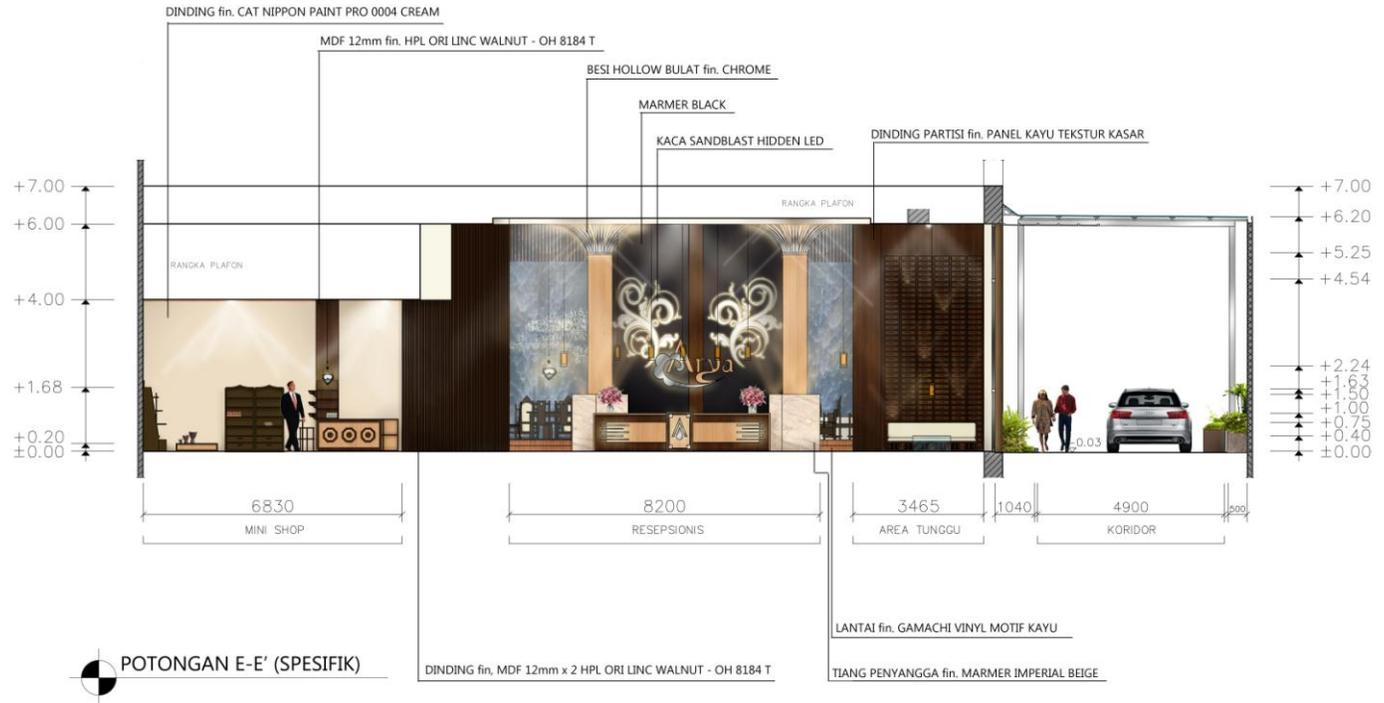
Gambar. 5. Mekanikal Elektrikal

Desain main entrance didesain dengan ide dasar sebuah buku sehingga seolah seperti buku terbuka dan memiliki dua halaman dimana satu sisi menunjukkan dimana akan memasuki cerita Jaka Kandung dan Burung Perkutut sedangkan sisi lainnya menunjukkan dimana akan memasuki cerita Asal Usul Nama Blitar. Area teras diberi kolam dan taman yang menggambarkan bagaimana awal mula Kota Blitar yang semula adalah hutan.

Desain main entrance yang dibuat secara miring antara pintu menuju mini shop dan resepsionis membentuk sudut 128 derajat. Pemilihan bentuk yang menimbulkan sudut ini didasari oleh konsep dua cerita dalam satu buku.



Gambar. 6. Gambar Main Entrance

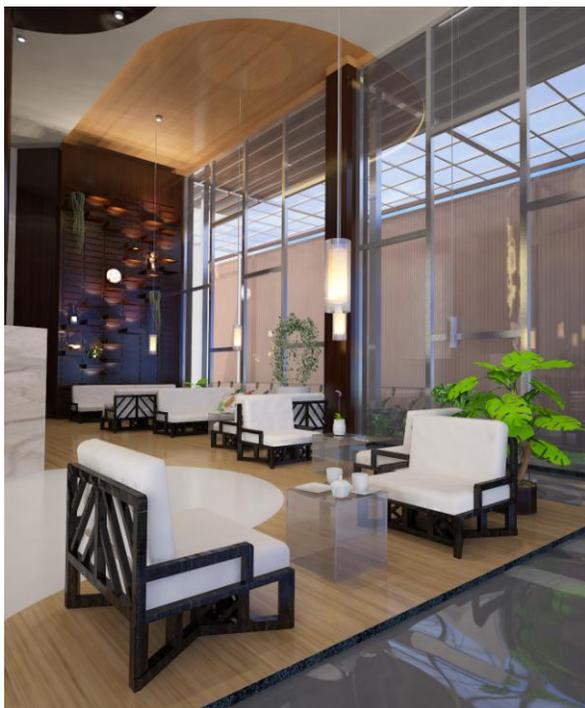


Gambar. 7. Tampak Potongan Spesifik



Gambar. 8. Resepsionis

Area Resepsionis berada di area depan restoran yang menjadi tujuan utama sebelum memasuki area makan. Sisi samping srea resepsionis ini adalah area tunggu. Penggunaan dinding dan tiang yang menjulang tinggi untuk penempatan branding nama restoran di desain dengan konsep yang gagah dan natural.



Gambar. 9. Area Tunggu

Area tunggu ini menggunakan karakter tokoh Ki Sengguruh. Dimana karakter yang licik ditampilkan dalam penggunaan

elemen dekoratif laci, dan sifat yang sebenarnya patuh digambarkan melalui penggunaan warna dan material yang senada dengan area lain. Kolam menggambarkan kedung yaitu lokasi dimana Ki Sengguruh mencelakai Nila Suwarna.



Gambar. 10. Mini Shop

Mini Shop pada restoran ini berada di area depan bangunan dapat diakses melalui *main entrance*. Karakteristik tokoh Jaka Kandung yang sederhana, gagah, tampan serta menjunjung tinggi kebenaran di aplikasikan dalam *mini shop* ini.



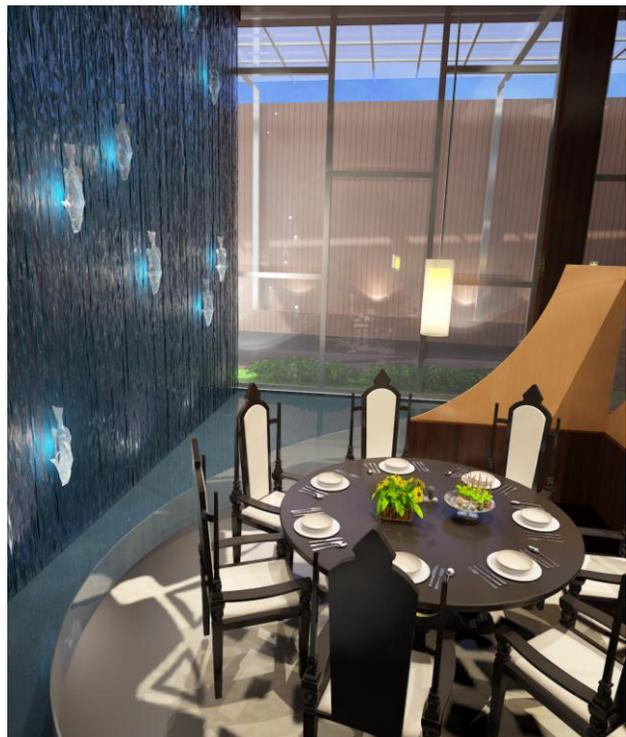
Gambar. 11. Snack Bar dan Counter Minuman

Area *snack bar* dan *counter* minuman ini berada di area tengah samping bangunan dekat dengan akses menuju dapur dan langsung berhadapan dengan area makan. Area *snack bar* dan counter minuman menjadi satu bersebelahan, kedua area ini menggambarkan karakter tokoh Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk yang baik hati telah membantu Dewi Rayung Wulan dan Jaka Kandung. Ki Tupuk dan Nyi Tumpuk merupakan rakyat biasa yang tidak memiliki jabatan namun memiliki kebaikan untuk menolong orang lain. Karakter tokoh Ki Tumpuk dan Nyi Tumpuk yang sederhana, ramah dan baik hati di gambarkan melalui penggunaan warna hangat seperti coklat dan krem. Penggunaan elemen Saka Guru pada bagian counter minuman memberikan kesan rumah tinggal yang nyaman dan hangat. Kesan nyaman dan hangat di tunjang dengan penggunaan lampu dengan warna *warm white*



Gambar. 12. Area Booth

Karakter Jaka Kandung ketika sudah menjadi Adipati Arya Blitar yang ketiga diterapkan pada area *booth* ini. *Fixture* lampu yang menyerupai sangkar menggambarkan bagai mana sosok Jaka Kandung terbebas dari kejahatan yang telah dilakukan Ki Sengguruh. Sultur pada bagian dinding menggambarkan bagaimana pertumbuhan kepemimpinan kota Blitar hingga dapat berlanjut hingga menjadi seperti saat ini.



Gambar. 13. Area Makan VIP

Area makan VIP menggambarkan tokoh Nila Suwarna dimana setelah Nila Suwarna meninggal namun dikenang hingga saat ini dan dikenal sebagai pendiri Kota Blitar dengan gelar Adipati Aryo Blitar I. Area VIP menggambarkan strata yang lebih tinggi sehingga sesuai dengan sifat ruang yaitu VIP.



Gambar. 14. Ruang Karyawan



Gambar. 15. Ruang Kantor

Ruang Karyawan dan Kantor berada di area paling belakang restoran dan berada dekat dengan akses menuju dapur untuk mempermudah sirkulasi karyawan. Area ini di desain dengan menggunakan unsur natural seperti dengan penggunaan material kayu dan warna-warna hangat.

IV. KESIMPULAN

Perancangan restoran dengan penerapan cerita rakyat ini dilatar belakangi oleh kurangnya keberadaan restoran di Kota Blitar yang memadai untuk menampung para wisatawan untuk menikmati hidangan, berkumpul, dan bersantai. Selain itu untuk menunjukkan cerita rakyat yang menarik mengenai Kota Blitar melalui konsep-konsep yang diaplikasikan dalam desain interior Restoran Arya ini.

Perancangan ini mempunyai konsep perancangan "Through the Time" yang bertemakan cerita rakyat yang ada di Blitar yaitu cerita rakyat Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkatut. Kedua cerita yang dipilih sebagai tema

perancangan memiliki hubungan dan saling berlanjut. Setting, karakter tokoh, dan suasana pada kedua cerita diatas diaplikasikan dalam pengolahan ruang. Suasana yang dihadirkan yaitu suasana informal sehingga dapat menimbulkan kenyamanan dan suasana santai kedalam nuansa percampuran antara nuansa modern dan tradisional. Sedangkan gaya yang digunakan yaitu gaya eklektik karena pada perancangan restoran ini menghadirkan dua suasana yang dipadukan menjadi satu yaitu suasana modern dan tradisional. Suasana modern menunjukkan masa modern yang ada saat ini sedangkan suasana tradisional menunjukkan masa Kerajaan Majapahit yang merupakan setting dari cerita rakyat Asal Usul Nama Blitar dan Jaka Kandung dan Burung Perkutut.

Dengan adanya perancangan Restoran Arya ini diharapkan komoditas kuliner di Kota Blitar dapat turut berkembang dan restoran ini juga membantu menunjukkan budaya Kota Blitar khususnya cerita rakyat Blitar yang diangkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Vera Ferbiana pertama-tama mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya yang telah penulis terima, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik.

Tidak terlepas dari bantuan banyak pihak maka pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya Jurnal ini, antara lain :

1. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A, selaku dosen pembimbing utama.
2. Poppy F. Nilasari, S.T, Selaku dosen pembimbing kedua
3. 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] "Blitar." *Website Resmi Pemerintah Kota Blitar*. 2014. Dinas Komunikasi, Informatika dan Pariwisata Daerah Kota Blitar. 13 Juni 2014.
<http://www.blitarkota.go.id/index.php?p=profil&id=2>
- [2] "Kabupaten." *Situs Resmi Pemerintah Kabupaten Blitar*. 2014. Pemerintah Kabupaten Blitar. 13 Juni 2014.
<http://www.blitarkab.go.id/?p=918>
- [3] Santosa, Edy and Sunarko Budiman. *Cerita Rakyat dari Blitar (Jawa Timur)*. Jakarta: Grasindo. 2004.
- [4] Groat, L. d. *Architectural Research Methods*. New York: John Wiley & Sons, Inc. 2002.
- [5] Surakhmad, Winarno. *Pengantar Penelitian Ilmiah dan Dasar Metode Teknik*. Bandung: Transito. 1994.
- [6] Carroll, Lewis. *Alice's Adventure in Wonderland*, terj. Khairi Rumantati. Jakarta: Atria. 1865.
- [7] Santosa, Adi. "Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior." GetCited. 2005. 24 November 2013.
<http://www.getcited.org/pub/103468173>
- [8] Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Trans. Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [9] Baraban, R. S. *Successful Restaurant Design*. London: Architectural Press. 1989.
- [10] Hume, Helen D. *The Art Teacher's Book of Lists*. San Francisco: Jossey-Bass. 1998.