

# Perancangan Interior Sekolah Tinggi Seni di Surabaya

Merry Wulandari dan Mariana Wibowo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: merrywulandari@hotmail.com; mariana\_wibowo@petra.ac.id

**Abstrak**— Bidang seni sebagai aspek hiburan saat ini pun telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat Indonesia. Hampir seluruh masyarakat Indonesia menikmati seni sebagai hiburan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Seni sebagai hiburan meliputi seni musik, seni tari, seni rupa, seni drama, dan lain-lain. Dengan banyaknya masyarakat yang menikmati seni hiburan tersebut, maka bidang seni hiburan diapresiasi dengan cukup baik di Indonesia. Maka dari itu muncul ide untuk merancang sekolah dengan berbasis pendidikan seni di Surabaya. Perancangan Sekolah Tinggi Seni ini nantinya akan memfasilitasi para pelajar dengan fasilitas tempat tinggal bagi para pelajarnya. Keberadaan fasilitas *dormitory* yang berada dalam satu area dengan area sekolah diharapkan dapat memberi kemudahan para pelajarnya selama menempuh studi.

Perancangan Interior Sekolah Tinggi Seni akan menerapkan konsep “*more is more*” dengan gaya modern retro, menyesuaikan dengan target penggunaannya yang merupakan pelajar usia 18-25 tahun, dimana pada usia muda tersebut lebih tertarik pada sesuatu yang mencolok dan menarik perhatian. Interior yang menerapkan warna-warna cerah dan bentuk geometris stilasi serta penerapan patra diharapkan dapat merangsang kreatifitas para pelajarnya.

**Kata Kunci**—Perancangan Interior, Sekolah, Seni, Surabaya.

**Abstract**— Art has now become an aspect of entertainment at this moment and has been a lifestyle for the people of Indonesia. Most of the Indonesians are enjoying art as entertainments for their everyday lives. Music, dance, fine arts, drama are a few examples of arts. With more and more communities are enjoying such arts, Indonesia has really appreciates art very much. Therefore, there is an idea of creating Performing Arts School here in Surabaya. The Performing Arts School will then facilitate students with a place to stay within the school. With the system of dormitory, students will be able to live nearby and ease them to study.

The design of the Performing Arts School is following the modern retro style, adjusting with the target segment and that is students between the ages of 18 – 25 years old. This age range is the range where students are more interested with something that is contrast and catching attention. Interiors that are using bright colors

and geometric style allows students to stimulate their creativity.

**Keyword**— Interior Design, School, Arts, Surabaya.

## I. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di dunia, memiliki macam bidang aspek yang juga ikut berkembang saat ini. Salah satunya adalah bidang seni. Bidang seni merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat seiring dengan berjalannya waktu, tidak hanya sebagai bagian dari seni itu sendiri, melainkan juga sebagai aspek pendukung dalam bidang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa bidang seni merupakan salah satu bidang yang sangat potensial untuk dikembangkan dalam individu masing-masing. Bidang seni sebagai aspek hiburan saat ini pun telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat Indonesia. Hampir seluruh masyarakat Indonesia menikmati seni sebagai hiburan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Seni sebagai hiburan meliputi seni musik, seni tari, seni rupa, seni drama, dan lain-lain.

Dengan banyaknya masyarakat yang menikmati seni hiburan tersebut, maka bidang seni hiburan diapresiasi dengan cukup baik di Indonesia. Cukup banyak orang yang menikmati seni hiburan, tidak hanya sebagai hobi atau kesenangan saja, namun tertarik untuk mempelajarinya, sehingga banyak yang mendalami bidang seni hiburan sebagai pendidikan lanjutan dari pendidikan formal. Sehingga sekolah tinggi seni sudah mulai banyak bermunculan di Indonesia. Maka dari itu muncul ide untuk merancang sekolah dengan berbasis pendidikan seni di Surabaya.

Surabaya sebagai salah satu ibu kota terbesar di Indonesia semakin padat dan ramai, dikarenakan banyaknya perpindahan penduduk dari luar kota maupun luar pulau. Kebanyakan dari mereka adalah para pelajar yang datang untuk melanjutkan pendidikan di Surabaya. Para pelajar membutuhkan tempat tinggal dan cenderung akan memilih tempat tinggal/rumah kos yang berada di dekat institusi sekolah mereka. Hal itu untuk mempermudah transportasi dari tempat tinggal menuju sekolah maupun sebaliknya.

Perancangan Sekolah Tinggi Seni ini nantinya akan memfasilitasi para pelajar dengan fasilitas tempat tinggal bagi para pelajarnya. Keberadaan fasilitas *dormitory* yang berada dalam satu area dengan area sekolah diharapkan dapat

memberi kemudahan para pelajarnya selama menempuh studi. Selain itu juga, perancangan Sekolah Tinggi Seni ini juga akan memfasilitasi individu yang kreatif pada bidang seni hiburan, dengan pengajaran baik secara teori maupun praktik. Dengan adanya Sekolah Tinggi Seni ini maka diharapkan dapat menghasilkan para seniman-seniman yang profesional dalam bidangnya masing-masing, baik dalam bidang seni musik, seni tari, seni rupa, maupun seni drama.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Data yang dikumpulkan pada tahap awal adalah data literatur yang berhubungan dengan sekolah, mulai dari pengertian, fasilitas yang dibutuhkan, hingga standar-standar perancangan dalam sekolah. Data literatur menggunakan beberapa sumber seperti buku dan jaringan internet sebagai bahan referensi. Data-data objek sejenis juga dibutuhkan sebagai bahan pertimbangan dalam perancangan untuk data fisik dan non fisik. Data pembanding sejenis yang digunakan adalah *Juilliard School*, *The University of Arts in Philadelphia*, dan *Korean National University of Arts*. Selain studi literatur, studi *site plan* juga harus dilakukan dalam perancangan sebagai langkah awal dalam menentukan lokasi perancangan. Lokasi perancangan di kota Surabaya, dengan menggunakan data dari Objek Perancangan: Fasilitas Terapi dan Bakat Untuk Anak Autis di Surabaya, Karya Arsitek: Stephany Tandian (22409030) [1]. Data yang diperlukan adalah denah, tampak, dan potongan untuk kebutuhan perancangan.

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian akan diambil kesimpulan dari hasil tipologi data untuk dikaji ulang berdasarkan literatur yang ada sebagai material untuk perumusan masalah.

### B. Programming

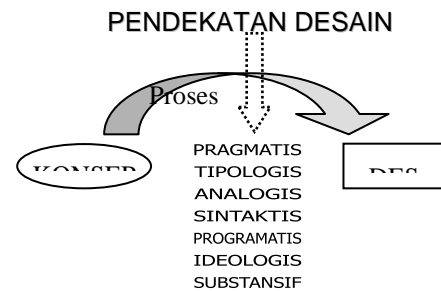
*Programming* berisi mengenai data-data lapangan (lokasi perancangan) secara fisik maupun non-fisik, data literatur terkait perancangan, analisa data, serta interpretasi data. Dimana dari data-data yang telah ada kemudian dianalisa untuk menghasilkan standar perancangan yang baik untuk diterapkan dalam perancangan.

### C. Konsep Perancangan

Konsep perancangan dirumuskan secara matang melalui tahapan-tahapan perancangan yang akan dilakukan. Namun sebelumnya yang harus diperhatikan adalah pemahaman akan tahapan-tahapan rancangan tersebut. Karena perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling sering digunakan adalah metode analitis. Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan pewujudan desain.

### D. Skematik Desain

Tahap skematik desain dimulai dari penataan denah ruang yang akan dibuat berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan mengacu pada kebutuhan ruang dan pengguna yang nantinya akan menghasilkan solusi interior bagi pengguna. Selain penataan denah ruang, juga terdapat rencana pola lantai dan plafon dan sketsa perspektif ruang untuk menunjukkan suasana ruang yang ingin diciptakan. Dalam tahap skematik desain, konsep dapat berkembang menjadi lebih matang dalam penerapan desain.



Bagan 1. Metode Pendekatan Desain [2]  
Sumber: Santosa, 2005

### E. Tahap Pengembangan

Tahap ini adalah tahap sebelum desain dan seluruh detail gambar, warna, bentuk, perabot, dan spesifikasi desain lain ditetapkan. Sehingga pada tahap ini desain dapat berkembang dan mengalami perubahan sebelum pembuatan gambar kerja. Tahap pengembangan ini bertujuan agar desain lebih dimatangkan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

### F. Gambar Kerja

Dalam tahap ini, produk yang dihasilkan berupa gambar kerja yang dikerjakan secara rinci, lengkap dengan keterangan ukuran dan material, serta sesuai dengan standar gambar kerja yang dapat dibaca oleh pekerja interior, seperti desainer interior, mandor, dan tukang.

## III. KONSEP PERANCANGAN

### A. Konsep Perancangan

Konsep yang ingin diterapkan dalam perancangan Sekolah Tinggi Seni adalah "*more is more*". Dimana kata "*more is more*" diambil dari prinsip gaya retro yaitu meninggalkan prinsip "*less is more*". Dengan demikian gaya yang akan ditampilkan dalam perancangan adalah gaya modern retro. Gaya modern merupakan gaya yang paling banyak digunakan untuk interior ruangan saat ini. Gaya modern menerapkan

teknologi dan material baru, seiring berkembangnya zaman maka gaya modern pun semakin berkembang, dan memadai untuk pasar massal. Gaya ini juga dapat diterapkan sesuai dengan selera individu. Gaya modern menggunakan warna-warna cerah, tegas, dan bentuk yang disederhanakan. Sedangkan gaya retro lebih dominan mengarah pada penggunaan warna-warna terang sebagai karakteristiknya [3]. Selain itu juga dekorasi yang diterapkan cenderung menggunakan lukisan, *wall art*, dan *pattern* dengan warna-warna cerah [4].

Penerapan konsep “*more is more*” juga memiliki tujuan untuk merancang fasilitas pendidikan yang biasanya terkesan formal dan kaku menjadi lebih menyenangkan dan lebih menarik; *more exciting, more fun, more interesting*.

**B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang**

Dengan penerapan konsep “*more is more*” dan pemilihan gaya modern retro untuk perancangan, maka terdapat tiga batasan desain yang akan diterapkan dalam perancangan:

- Bentuk, bentuk yang digunakan adalah bentukan geometris. Bentuk geometris dipilih untuk menghidupkan kesan modern. Bentuk geometris ini akan diolah atau distilasi sehingga terlihat lebih menarik namun tetap dengan tampilan yang *clean* dan cerah.
- Warna, penggunaan warna-warna cerah sebagai aksentuasi dalam ruang dan untuk menghidupkan suasana retro yang cenderung atraktif dan mencolok dengan penerapan warna-warna berani.
- Patra, penggunaan patra pada dinding ruangan dengan bentukan geometris yang direpetisi dengan irama hingga suasana ruang terkesan lebih dinamis.

Suasana yang ingin ditampilkan pada area sekolah adalah suasana yang ringan, cerah, dan ceria, dengan tampilan yang *clean* namun tegas. Sedangkan suasana yang ingin ditampilkan dalam area *dormitory* adalah suasana yang hangat dan nyaman, dengan tampilan yang segar dan ringan. Karena dalam ruangan *dorm*, para pelajar akan melakukan aktivitas sehari-hari dimana dibutuhkan suasana nyaman.

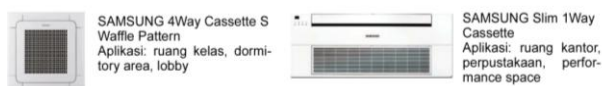
**C. Sistem Interior**

• **Tata Udara**

Pada area sekolah, seluruh ruangan dilengkapi dengan *air conditioner* (AC) untuk menunjang penghawaan. Dalam beberapa ruang terdapat jendela, namun tidak dapat menunjang penghawaan dalam ruang secara maksimal hingga dibutuhkan penghawaan buatan. Sedangkan untuk area *dormitory*, juga ditunjang oleh penghawaan alami.

Pada setiap ruang *dorm* terdapat jendela, namun tidak dapat menunjang penghawaan untuk ruangan secara keseluruhan hingga tetap membutuhkan penghawaan buatan. Untuk setiap kamar mandi pada area *dormitory* dilengkapi dengan ventilasi pada plafon.

Untuk tipe AC yang digunakan ada dua, yaitu tipe *cassette* (*ceiling AC*) dan tipe *duct* (*hidden AC*).



Gambar 1. *Air Conditioner* Samsung Tipe *Cassette*  
 Sumber: [www.samsung.com/system-air-conditioner/](http://www.samsung.com/system-air-conditioner/)

• **Tata Cahaya**

Sistem pencahayaan alami dan buatan diterapkan dalam perancangan. Pada area sekolah hanya terdapat beberapa ruang yang memiliki bukaan yang cukup untuk menunjang pencahayaan dalam ruang, namun penggunaan lampu masih dibutuhkan pada saat cahaya matahari tidak mendukung. Pada ruang-ruang tertentu menggunakan lampu hias gantung sebagai dekorasi ruang.

Pada area *dormitory*, area koridor menggunakan lampu TL sedangkan untuk ruang *dorm* menggunakan lampu *downlight*. Pada beberapa area tertentu juga menggunakan lampu hias gantung sebagai dekorasi dalam ruang.

Jenis lampu yang digunakan adalah lampu TL dan *downlight*. Terdapat juga *LED hidden lamp* sebagai aksentuasi pada koridor dan ruang-ruang tertentu, serta *spotlight* pada *main entrance* dan *mini gallery*.



Gambar 2. Lampu Philips Tipe *Fluorescent TL*, *LED Lighting*, dan *Incandescent Lamp*

Sumber: [www.philips.co.id](http://www.philips.co.id) (Februari 2014)

• **Tata Suara**

Pada ruang-ruang tertentu, seperti ruang kelas khusus (*studio praktik*) menerapkan sistem tata suara karena aktivitas dalam ruang yang membutuhkan musik, sehingga menimbulkan suara yang cukup bising. Sistem tata suara diterapkan pada dinding dengan penggunaan material *glasswool* dan kayu pada dinding ruangan, agar dapat meredam suara dalam ruang hingga tidak terdengar di luar ruangan serta untuk menyerap suara.

Selain pada dinding, sistem tata suara juga diterapkan pada plafon, yaitu dengan penggunaan *acoustic board* dan *gypsum board* sebagai material penutup plafon. Penggunaan *acoustic board* dan *gypsum board* dapat membantu memantulkan suara dengan baik dalam ruang.

• **Sistem Keamanan**

Untuk sistem keamanan menggunakan penerapan kamera CCTV diberbagai sudut ruang untuk mempermudah pemantauan setiap sudut ruang melalui layar televisi yang berada di ruang kontrol. Selain penerapan kamera CCTV, juga akan menggunakan sumber daya manusia seperti penempatan security pada *main entrance* untuk dapat menyaring orang-orang yang masuk ke area sekolah.

Untuk area *dormitory* juga akan dilengkapi dengan kamera CCTV untuk mempermudah pemantauan. Dan untuk setiap ruang *dorm* akan menggunakan sistem *keycard*, dimana pintu

ruang dorm akan dilengkapi sensor untuk sistem *keycard*. Ruang *dorm* hanya dapat diakses melalui sensor kartu hingga tingkat keamanan lebih terjamin.



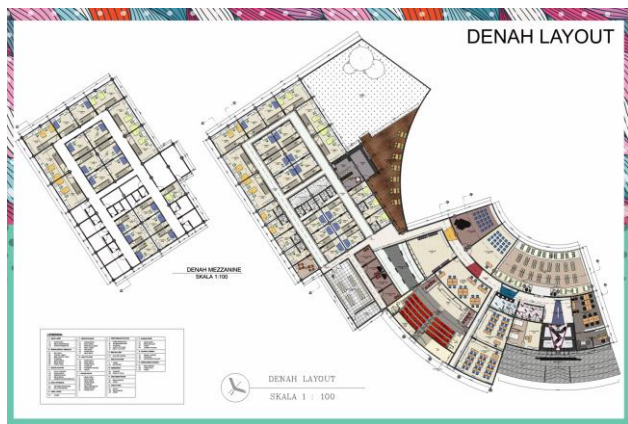
Gambar 3. *Keycard System* Pada Pintu  
 Sumber: google.com/keycard+system (Mei 2014)

• Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran menggunakan sistem sprinkler yang berada dipasang di setiap ruangan, baik pada area sekolah maupun area *dormitory*. Selain itu juga akan dipasang *smoke detector* di setiap ruang dan pada spot tertentu akan diberi APAR.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Layout Sekolah Tinggi Seni*



Gambar 4. *Layout Sekolah Tinggi Seni*

*Layout* Sekolah Tinggi Seni terdiri atas ruang-ruang kelas dan kamar *dormitory*, dengan pola sirkulasi linear. Koridor sebagai pembatas antar ruang berbentuk linear searah. Pada bagian kamar *dormitory*, menerapkan sistem *mezzanine* untuk mengoptimalkan penggunaan ruang.

B. *Ruang-ruang dalam Sekolah Tinggi Seni*



Gambar 5. *Lobby Sekolah Tinggi Seni*

Interior *lobby* Sekolah Tinggi Seni didominasi dengan warna ungu, putih, dan hitam. Untuk lantai, menggunakan material keramik yang divariasikan. Dan untuk dinding, menggunakan partisi dan panel yang di-*finishing* dengan cat duco warna senada. Pada panel dinding dan partisi mengaplikasi *wallpaper* dengan *pattern* geometris untuk menampilkan kesan modern retro.



Gambar 7. Perpustakaan Sekolah Tinggi Seni

Perpustakaan sebaiknya didesain dengan suasana nyaman dan cerah dan tersedia di tempat yang tenang [5]. Area perpustakaan didominasi warna hijau dan putih, untuk menampilkan kesan tenang karena aktivitas membaca yang membutuhkan suasana tenang. Perabot seperti rak buku menggunakan warna coklat dan putih. Penerapan *pattern* dengan warna mencolok memberi aksen dalam ruang dan menampilkan kesan retro.





Gambar 8. Ruang Kantor Sekolah Tinggi Seni

Ruang kantor pada gedung sekolah biasanya terbagi menjadi 2 kategori yaitu ruang kantor guru dan ruang kantor administrasi. Ruang kantor guru adalah ruang untuk guru menyiapkan pelajaran, memeriksa pekerjaan murid, pertemuan kelompok, menghabiskan waktu istirahat, dimana ruang ini membutuhkan lingkungan yang tenang dan menyediakan koneksi yang mudah antar guru [6].

Pada perancangan ini ruang guru dan ruang administrasi tergabung dalam ruang yang sama. Warna yang mendominasi adalah kuning dan putih, Terdapat permainan patra pada dinding dengan penerapan *wallpaper* dan panel dinding.

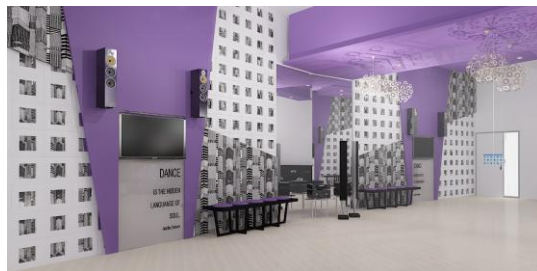


Gambar 9. Studio Workshop

Pada *studio workshop* didominasi oleh warna putih dan biru. Warna biru sebagai aksent dalam ruang, dan penerapan patra pada panel dinding berwarna putih dengan *background pattern* dominasi warna hitam putih.

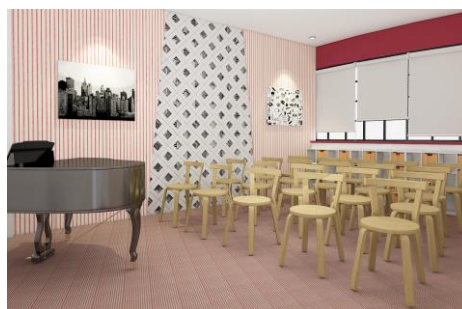


Gambar 11. Ruang Tari Sekolah Tinggi Seni



Gambar 12. Ruang Tari Sekolah Tinggi Seni

Ruang tari didominasi oleh warna ungu dan putih. Penerapan dekorasi pada dinding dengan pemasangan panel dinding dan wallpaper untuk membuat ruangan lebih menarik. Penggunaan material pada ruang tari lebih selektif untuk menghasilkan akustik yang baik. Lantai menggunakan *vinyl* dan dinding menggunakan *glasswool*, dan plafon menggunakan *acoustic tile*.

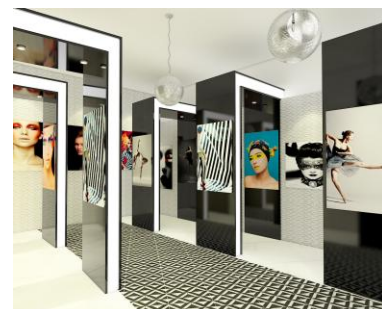


Gambar 14. Ruang Musik Sekolah Tinggi Seni

Ruang musik menggunakan material akustik, seperti lantai menggunakan karpet, dinding menggunakan *glasswool* dan panel dinding dengan *finishing wallpaper*, serta plafon menggunakan *acoustic tile*. Untuk ruang musik didominasi dengan warna merah dan putih.



Gambar 15. Mini Gallery Sekolah Tinggi Seni



Gambar 16. Mini Gallery Sekolah Tinggi Seni

*Mini gallery* menampilkan karya-karya terbaik pelajar. Dirancang dengan menampilkan kesan modern dengan bentuk geometris, dominasi warna hitam dan putih. Pola lantai menerapkan *pattern* geometris, untuk menampilkan kesan retro.

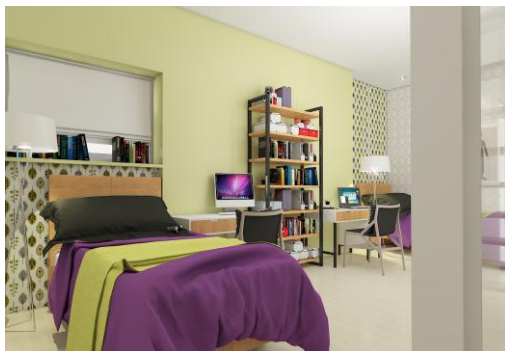


Gambar 17. *Practice Room* Sekolah Tinggi Seni

*Practice room* ditujukan untuk aktivitas praktik individu. Pada dinding menggunakan material *wallpaper* dengan nuansa putih dan terdapat panel dinding berwarna hitam sebagai aksent. Penerapan patra segitiga pada dinding menampilkan kesan retro, dengan dominasi warna merah dan hitam. Selanjutnya pengaplikasian konsep pada ruang dorm untuk para pelajar Sekolah Tinggi Seni ini, terbagi menjadi 3 jenis ruang. Tiga jenis ruang ini terbagi berdasarkan jumlah pengguna, dorm 1 untuk 4 pelajar, dorm 2 untuk 2 pelajar, dan dorm 3 untuk 1 pelajar.



Gambar 18. Ruang *Dorm* 1 Lantai 1



Gambar 19. Ruang *Dorm* 1 Lantai 1



Gambar 20. Ruang *Dorm* 1 Lantai 2

Pada perancangan kamar *dorm* menerapkan warna-warna pastel yang cerah dan *wallpaper custom design*. Terdapat 3 jenis kamar *dorm* pada area *dormitory*. Kamar *dorm* 1 menampung 4 pelajar, terdiri atas 2 lantai dengan lantai 1 mencakup 2 tempat tidur dan meja belajar serta *storage*.

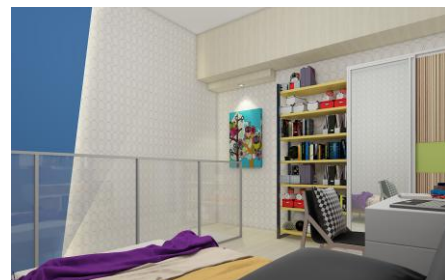


Gambar 21. Ruang *Dorm* 2 Lantai 1



Gambar 22. Ruang *Dorm* 2 Lantai 1

Ruang *dorm* 2 dengan kapasitas untuk 2 orang, menerapkan sistem *mezzanine*, terdiri atas 2 set kasur, 2 meja belajar, dan *storage*. Pengaplikasian warna cerah dan bentuk geometris pada ruang sebagai aksent untuk memberikan kesan nyaman dan ringan dalam ruang.



Gambar 23. Ruang *Dorm* 2 Lantai 2





Gambar 24. Ruang Dorm 2 Lantai 3



Gambar 25. Ruang Dorm 3



Gambar 26. Ruang Dorm 3

Pada ruang *dorm 3* lebih bersifat individual karena hanya diperuntukkan bagi 1 orang. Penerapan warna cerah (pastel) dan bentuk geometris untuk menampilkan kesan nyaman, ringan, dan lebih luas dalam ruang.

## V. KESIMPULAN

Perancangan interior Sekolah Tinggi Seni bertujuan untuk menyediakan fasilitas pendidikan berbasis seni, dimana bidang seni saat ini menjadi bidang yang berkembang sangat pesat baik di Indonesia. Dengan perkembangan yang begitu pesat, maka bidang seni diapresiasi dengan cukup baik di Indonesia. Perancangan Sekolah Tinggi Seni di Surabaya ini tidak hanya memfasilitasi pendidikan saja, namun juga terdapat fasilitas *dormitory* bagi para pelajarnya. Melihat banyaknya para pelajar yang berdatangan dari luar kota maupun luar pulau untuk menempuh studi di kota-kota besar, seperti Surabaya, hingga banyak dari mereka yang

memutuskan untuk menetap dan cenderung memilih tempat tinggal di sekitar sekolah.

Dengan adanya perancangan Sekolah Tinggi Seni ini maka diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendidikan yang dapat menjadi wadah bagi para pelajar untuk menyalurkan bakat, minat, serta kreatifitas mereka. Dengan adanya fasilitas *dormitory* juga diharapkan dapat mempermudah pelajar selama menempuh studi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Merry Wulandari 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. dan Yohan Santoso, S.Sn., selaku pembimbing utama dan pendamping.
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.

## REFERENSI

- [1] Tandian, Stephany. 2013. *Fasilitas Terapi Dan Bakat Untuk Anak Autis Di Surabaya*. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [2] Santosa, Adi. (2005, Desember). Pendekatan Konseptual Dalam Perancangan Interior. *Dimensi Interior* Vol. 3, No. 2. Retrieved December 16, 2013, from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16387>
- [3] Sparke, P., Massey, A., Keeble T., Martin B. (eds). 2009. *Designing the Modern Interior: From Victorians to Today*. Oxford: Berg.
- [4] Sorrel, Katherine. 2012. *Retro Home*. London dan New York: Merrell Publishers.
- [5] Erikson, Rolf. Carolyn Markuson. 2007. *Designing A School Library Media Center for The Future*. United States: American Library Association.