

# Perancangan Interior *Model Kit Center* Di Surabaya

Dicky Gunarto, dan Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* dq.gunarto@gmail.com; martino.dwinugroho@yahoo.com

**Abstrak**— Dunia hobi sudah sangat berkembang pesat di kota-kota besar Indonesia, termasuk di kota Surabaya. Salah satu hobi yang berkembang saat ini adalah hobi mengoleksi model kit. Kikunori Shinohara yang merupakan profesor di bidang neurosains dari Jepang, menyatakan bahwa merakit *model kit* dapat melancarkan sirkulasi darah ke otak sehingga meningkatkan kecerdasan seseorang. Dari beberapa *gathering* yang telah diadakan, Seringkali berbagai aktivitas terkait *model kit* tersebut dilakukan di dalam sebuah *mall*. Untuk menyikapi fenomena tersebut, maka perlu diciptakan suatu wadah untuk mencakup segala aktivitas yang telah disebutkan dan diharapkan dapat memberikan fasilitas *one-stop service*, mulai dari kebutuhan akan informasi hingga menyediakan berbagai kebutuhan perlengkapan hobi. Wadah ini juga diharapkan dapat menjadikan Surabaya daya tarik bagi dunia dan dapat meningkatkan potensi sumber daya manusia melalui hobi serta potensi ekonomi.

**Kata Kunci**—Hobi, Kreativitas, *Model kit*, Surabaya.

**Abstract**— The world of hobbies has been rapidly growing in big cities in Indonesia, including Surabaya. One of the hobbies currently developing is collecting model kits. Kikunori Shinohara a professor of neuroscience from Japan, stated that building a model kit could stimulate blood circulation in the brain which increases one's intelligence. From some held gatherings, activities involving model kit are usually held in local mall. To address this phenomenon, it is necessary to create a space containing all activities mentioned above and it is expected to provide a one-stop facility for model kit from the need for information and providing any hobby equipments. This space is also expected to make Surabaya an attraction to the world and to enhance human resource potential as well as economic potential.

**Keyword**— Creativity, Hobby, Model kit, Surabaya

## I. PENDAHULUAN

DUNIA hobi sudah sangat berkembang pesat di kota-kota besar Indonesia, termasuk di kota Surabaya. Salah satu hobi yang berkembang saat ini adalah hobi mengoleksi *model kit* beserta dengan kegiatan pendukungnya. Memang hobi ini mungkin masih tergolong baru di Indonesia, tetapi hobi ini sangat mendapat perhatian yang besar di kalangan masyarakat, terutama masyarakat menengah ke atas, yang rela mengeluarkan uang dalam jumlah yang besar untuk memenuhi hobi tersebut.

*Model kit* adalah miniatur dari sebuah karakter dalam film

dan alat transportasi, baik yang menggunakan persendian pada bagian gerak maupun tidak mempunyai persendian pada bagian gerak, dan dibuat dengan tingkat kedetailan yang sangat presisi. *Model kit* memiliki berbagai pilihan tingkatan dalam proses perakitannya mulai dari yang mudah hingga yang memerlukan pengalaman khusus. Bagi penggemar robot ataupun otomotif, jenis hobi ini merupakan salah satu cara untuk menyalurkan bakat dan minat mereka. Namun tidak menutup kemungkinan bagi orang awam untuk terjun ke dalam dunia hobi ini.

Kikunori Shinohara yang merupakan professor di bidang neurosains dari Jepang, menyatakan bahwa merakit *model kit* dapat melancarkan sirkulasi darah ke otak sehingga meningkatkan kecerdasan seseorang. *Model kit* ini merupakan sarana melatih keuletan dan kreativitas manusia karena harus merakit terlebih dahulu *model kit* tersebut, bahkan mengecatnya untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan memunculkan karakter yang berbeda antara miliknya dengan orang lain. Setelah semua proses itu selesai, model kit tersebut tentu perlu didokumentasikan melalui foto dan hal ini juga sekaligus mengolah indera mereka untuk mengatur pose dan sudut foto terbaik *model kit* tersebut untuk menonjolkan kualitas terbaiknya. Dari beberapa *gathering* yang telah diadakan, para penggemar *model kit* biasanya mengadakan pameran, *modelling/sculpting workshop*, berbagi pengalaman hingga kegiatan jual-beli. Seringkali aktivitas tersebut dilakukan di dalam sebuah mall.

Untuk menyikapi fenomena tersebut, maka perlu diciptakan suatu wadah untuk mencakup segala aktivitas yang telah disebutkan. Dengan adanya wadah ini diharapkan dapat memberikan fasilitas *one-stop service* bagi para penggemar *model kit*, mulai dari kebutuhan akan informasi hingga menyediakan berbagai kebutuhan perlengkapan hobi. Wadah ini juga diharapkan dapat menjadikan Surabaya sebagai daya tarik bagi dunia dan dapat meningkatkan potensi sumber daya manusia melalui hobi serta potensi ekonomi.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Metode Pengambilan Data

- Survey Data Lapangan  
Survey adalah pengamatan langsung di lapangan atau

observasi atau inspeksi berdasarkan permintaan dalam rangka pembuktian fakta, mendapatkan data kinerja dan operasional, dan pengujian suatu pernyataan. Dimana hal-hal yang diperlukan dalam pengumpulan data lapangan antara lain:

1. *Site* beserta *view* atau tampak dari bangunan itu sendiri dimana arah hadap dapat mempengaruhi peancangan interior yang dipengaruhi langsung oleh pencahayaan dan penghawaan alami.
2. Sistem Utilitas bangunan yang terdiri dari: pencahayaan, penghawaan, sistem keamanan, system drainase yang dapat mempengaruhi proses perancangan dikemudian hari.

- Studi Lapangan

Proses studi lapangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara valid yang sifatnya terdata (dimensi dan karakteristik) maupun tidak terdata (kondisi realita berdasarkan pengamatan pribadi) yang ditujukan sebagai wadah dalam perancangan *Model kit Center* untuk mengetahui kelayakan tempat secara dimensi.

- Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan untuk mengetahui serta mengumpulkan informasi mengenai minat masyarakat terhadap diadakannya sebuah *Model kit Center*.

**B. Metode Pengumpulan Data**

- Studi Lapangan

Proses studi lapangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara valid yang sifatnya terdata (dimensi dan karakteristik) maupun tidak terdata (kondisi realita berdasarkan pengamatan pribadi) yang ditujukan sebagai wadah dalam perancangan *Model Kit Center* untuk mengetahui kelayakan tempat secara dimensi.

- Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan untuk mengetahui serta mengumpulkan informasi mengenai minat masyarakat terhadap diadakannya sebuah *Model kit Center*.

- Data Tipologi

Proses pengumpulan data pembanding yang sejenis dengan data lapangan, yang dapat dilakukan dengan survey secara langsung di lapangan ataupun melalui kajian pustaka maupun browsing internet, dimana tujuan dari proses ini adalah membandingkan dengan sesuatu yang sudah ada sehingga dapat dijadikan referensi atau pertimbangan untuk dapat diterapkan pada perancangan.

- Data Literatur

Data literatur digunakan untuk mengkaji standar-standar dimensi yang sudah ditentukan dan elemen-elemen desain penting yang digunakan dalam proses perancangan seperti komposisi, bentuk, warna dll.

**C. Metode Pengolahan Data**

*Programming*

*Programming* terdiri dari beberapa aspek antara lain:

- Analisa Data

Analisa data adalah proses penganalisaan data lapangan yang sudah ada dimana yang dianalisa adalah semua aspek interior, arsitektur dan kondisi lingkungan sekitar yang

memberikan pengaruh pada interior, serta masalah-masalah yang ada dan kemudian diberikan pemecahan masalah.

- Ruang dan Karakteristik

Pemrograman ruang adalah proses dimana ruang tersebut akan memiliki aspek utilitas seperti apa yang akan digunakan didalam perancangan.

- Zoning dan Grouping

Zoning dan Grouping adalah proses pengelompokan ruang yang dibuat berdasarkan proses sintesis antara analisa dengan pemrograman ruang yang telah di buat.

- Konsep

Konsep adalah ide awal perancangan dalam bentuk tertulis yang merupakan hasil penggabungan dari proses programming awal yang memberikan sebuah pemecahan masalah untuk proses perancangan.

- Skematik desain

Skematik desain adalah proses awal desain dengan menerapkan konsep dalam bentuk gambar, dimana segala ide yang ada dituangkan dalam bentuk sketsa yang menginformasikan mengenai desain yang akan dibuat. Proses skematik desain masih memerlukan analisa kelebihan serta kekurangan tiap alternatif yang muncul pada proses skematik.

- Pengembangan Desain

Pengembangan desain adalah proses lanjut dari skematik desain dimana setelah melalui proses analisa sehingga diambil alternatif terbaik dan kemudian dikembangkan lebih lanjut sehingga menjadi lebih matang dan menjawab segala permasalahan yang ada.

**III. ANALISIS PERANCANGAN**

Konsep yang digunakan pada perancangan interior *model kit center* ini adalah *Lost in Space*. Sesuai namanya, saat pengunjung berada di dalam bangunan tersebut nuansa yang ditampilkan dapat memberikan pengalaman kepada pengunjung untuk seakan-akan berada di luar angkasa. Saat menginjak masuk ke dalam interior *model kit center*, kesan ruang angkasa yang ditampilkan sudah harus dapat secara kontras terlihat.



Gambar 1. Konsep Perancangan

- Gaya, Karakter, dan Suasana

Pada perancangan interior *model kit center* ini, yang ingin ditonjolkan adalah pengetahuan akan *model kit* tersebut. Jenis *model kit* itu sendiri terdiri dari robot dan alat transportasi (mobil, motor, kapal, dll) dalam berbagai tingkat kesulitan pada proses perakitannya. Dari jenis *model kit* yang ada, ditarik benang merah yang menghubungkan yaitu semuanya digerakkan oleh mesin dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi di masa depan, karena itu perancangan interior ini menggunakan gaya futuristik untuk menciptakan suasana masa depan tersebut.

Karakter futuristik dicapai dengan menggunakan warna monokrom pada lantai, dinding, dan plafon. Aksesoris ruangan dicapai dari sistem pencahayaan buatan. Selain dari pencahayaan, bentuk dan pemilihan material juga mendukung untuk menonjolkan kesan futuristik pada interior. Bentuk yang diambil cenderung mengarah pada bentuk dinamis seperti perpaduan antara lingkaran dengan garis lengkung. Sedangkan dari segi material, cenderung menggunakan *finishing* yang memberikan kesan kilap pada permukaan elemen interior maupun furnitur.

Suasana yang ingin ditampilkan adalah luar angkasa, karena itu penggunaan warna yang diterapkan cenderung warna gelap untuk menghasilkan atmosfer yang diinginkan dan diperkuat oleh sistem pencahayaan buatan.

- Sistem Interior

Sistem tata udara dalam perancangan menggunakan penghawaan buatan karena area perancangan merupakan wilayah tertutup tanpa adanya ventilasi. Penghawaan buatan yang digunakan adalah AC central (existing)

Sebagian ruang pada area perancangan memerlukan penanganan khusus pada sistem akustiknya, seperti ruang *Workshop* yang merupakan tempat untuk berbagi ilmu. Tentu diperlukan insulasi suara agar bising di luar tidak mengganggu kegiatan belajar di dalam. Hal yang sama berlaku pada ruang *cinema*, sistem akustik khusus diperlukan agar suara dari luar tidak terdengar di dalam dan juga sebaliknya. Untuk area *Exhibition*, *Gallery*, *Hobby Store*, dan *Cafeteria* diperlukan adanya undangan / pengumuman informasi melalui media audio, sehingga pengunjung di sudut manapun dapat menerima informasi yang dianggap perlu untuk didapatkan.

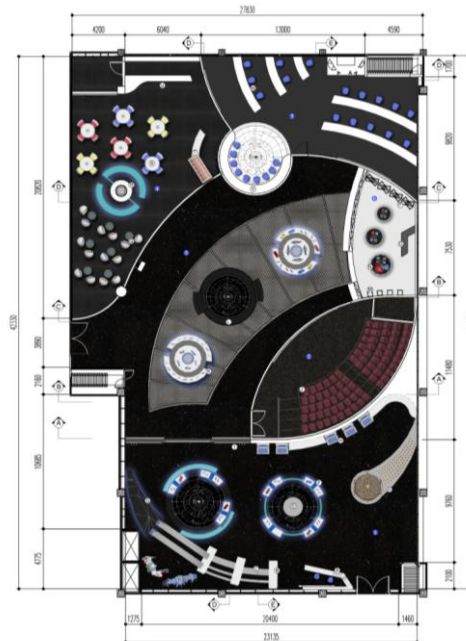
Pencahayaan alami tidak dapat masuk secara optimal ke area perancangan, meski letaknya yang dekat dengan bukaan (jendela). Karena itu diperlukan sistem pencahayaan buatan untuk menerangi interior *model kit center* ini dan untuk menampilkan suasana ruangan yang sesuai konsep. Jenis pencahayaan yang digunakan adalah *Down Light* (untuk aktivitas yang umum) dan *Accent Light* (untuk menonjolkan benda pajang yang ada dan memberikan kesan ruangan tertentu).

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah *Fire alarm* yang diletakkan pada setiap ruang, terlebih pada ruang yang menggunakan media api seperti *cafeteria*. APAR diletakkan di setiap area perancangan untuk berjaga - jaga.

Selain itu, juga tersebar *smoke detector* di seluruh area perancangan.

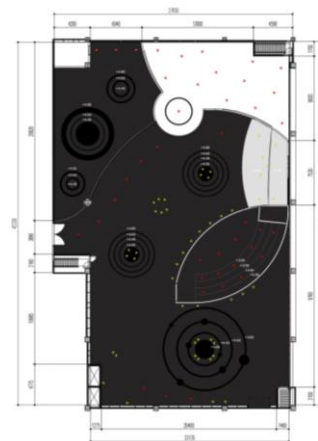
Sistem keamanan yang diperlukan antara lain CCTV yang diletakkan di setiap area dan petugas keamanan / *staff* yang sering mengontrol tindakan para pengunjung.

#### IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR



Gambar 2. Layout Perancangan

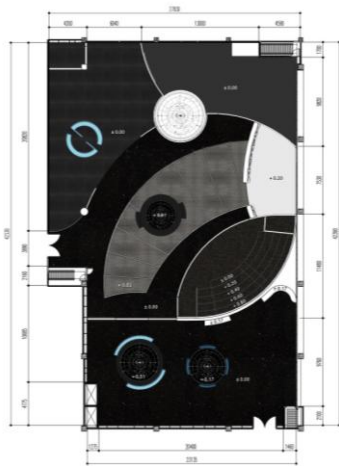
Pola penataan *layout* pada *model kit center* ini menggunakan sirkulasi linear searah dengan 1 akses pintu masuk dan 1 akses pintu keluar. Alur sirkulasi tercipta dari ruang yang terbentuk oleh organisasi ruang dan furnitur yang membantu mengarahkan pengunjung untuk menikmati seluruh penjuru area perancangan tanpa melewati satu pun ruang.



Gambar 3. Pola Plafon Perancangan

Plafon di *Exhibition Area*, *Gallery Room*, *Cinema*, dan *Cafeteria* menggunakan warna hitam untuk mendukung

atmosfer ruang angkasa yang terjadi sesuai dengan konsep. Area-area yang disebutkan di atas menggunakan plafon berwarna gelap namun didukung oleh sistem pencahayaan yang memadai dan tetap menunjang aktivitas pengunjung berdasarkan fungsi setiap ruang tersebut. Sedangkan pada daerah *Workshop* dan *Souvenir & Hobby shop* menggunakan plafon berwarna putih terkait aktivitas yang terjadi di dalamnya yaitu merakit dan berbelanja yang membutuhkan suasana cerah. Isi publikasi *on-line* ini melalui proses telaah oleh tim penguji dan akhirnya tersampaikan di Perpustakaan UK PETRA. Artikel-artikel yang dimuat adalah hasil penelitian mahasiswa S1 UK PETRA yang akan diwisuda pada periode setelah pemuatannya.



Gambar 4. Pola Lantai Perancangan

Daerah tertentu seperti *Exhibition Area*, *Gallery Room* menggunakan *granite tile* untuk memberikan kesan kilau yang diinginkan dan untuk meminimalisir kerusakan permukaan yang dihasilkan banyak gesekan dari arus pergerakan pengunjung. Karena area perancangan yang digunakan merupakan *convention area* yang desainnya akan berubah dalam waktu singkat, penggunaan material dengan harga yang tinggi hanya untuk daerah yang dianggap penting saja. Sedangkan untuk daerah lainnya menggunakan material yang mudah dalam proses pergantiannya seperti *Carpet tile* dan *Vinyl*.



Gambar 5. Tampak *Main Entrance*

*Main Entrance* adalah objek pertama yang dilihat serta sebagai pencitraan terhadap apa yang ada di dalam gedung atau ruangan. Tampilan yang menarik sangat dibutuhkan untuk menarik pengunjung. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh bentuk dan komposisinya dan jenis material yang digunakan. Bentuk yang digunakan adalah perpaduan

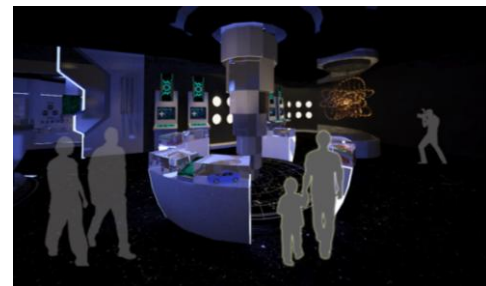
lingkaran dan kotak dengan menggunakan komposisi statis. Ukuran dan komposisi tersebut memberikan kesan kokoh dan masif. Permukaan bahan yang mengkilap seperti halnya bahan-bahan metal dapat memberikan kesan futuristik yang mendukung pencitraan dari *model kit center* ini.

Pembagian ruang pada area perancangan ini adalah sebagai berikut :

1) *Exhibition Area*



Gambar 6. Tampak Perspektif *Exhibition Area*



Gambar 7. Tampak Perspektif *Exhibition Area*



Gambar 8. Tampak Perspektif *Exhibition Area*

Merupakan area pertama yang dilihat oleh pengunjung ketika masuk, sehingga kesan *impressive* harus bisa dimunculkan di awal. Terdapat dekorasi gantung yang dapat dilihat tepat ketika pengunjung memasuki daerah ini. Dekorasi tersebut bertujuan untuk memicu munculnya kesan *impressive* dan dapat menjadi *photospot* bagi pengunjung. Hal ini tentu juga dapat menjadi salah satu cara untuk promosi dengan melalui beragam foto yang diunggah melalui berbagai media sosial. *Exhibition Area* merupakan area pameran untuk memajang informasi dan menampilkan *model kit* terbaru. *Display model kit* yang ada dibagi berdasarkan jenisnya, seperti : kendaraan, karakter film, robot. Untuk barang-barang yang baru saja dirilis, dipajang bersebelahan dengan versi sebelumnya agar pengunjung dapat melihat perbedaan dan

membandingkan versi yang lama dengan yang baru. Material *finishing* yang digunakan adalah *Aluminium Composite Panel*, *Aluminium Sheet*, dan *Duco*.

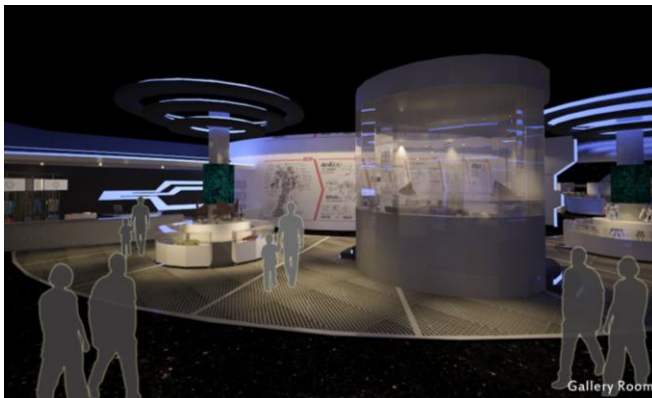
## 2) Gallery Room



Gambar 9. Tampak Perspektif *Gallery Room*



Gambar 10. Tampak Perspektif *Gallery Room*



Gambar 11. Tampak Perspektif *Gallery Room*



Gambar 12. Tampak Perspektif *Gallery Room*

Merupakan area khusus untuk memajang hasil rakitan *model kit* terbaik dari berbagai jenis dan tingkat kesulitan yang berbeda. Tujuannya untuk memukau pengunjung dengan karya-karya yang memiliki kelas tinggi sehingga mereka tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang dunia *model kit* dan mau mencoba. Terdapat ruang privat berbentuk lingkaran yang dikhususkan untuk memajang *model kit* dengan tingkat kesulitan yang paling tinggi. *Gallery Room* juga berfungsi untuk memberi informasi mengenai sejarah perkembangan *model kit* dari tahun ke tahun. Material *finishing* yang digunakan adalah *Aluminium Composite Panel*, *Aluminium Sheet*, dan *Duco*. Nuansa ruang didapatkan dari sistem pencahayaan buatan yaitu *spotlight*, *hidden lamp*, dan *LED stripes* yang terdapat di beberapa furnitur.

## 3) Cinema



Gambar 13. Tampak Perspektif *Cinema*

Merupakan area untuk presentasi, seminar, maupun untuk menyaksikan suatu film secara bersama-sama. Menggunakan warna gelap pada setiap elemen yang ada untuk dapat mendukung kesan luar angkasa yang ingin dicapai dari konsep. Pada sebagian dinding terdapat *wall art* untuk menghindari kesan monoton. Material yang digunakan adalah *acoustic fabric* dengan permukaan yang dapat dicetak sesuai dengan desain yang diinginkan.

## 4) Cafeteria



Gambar 14. Tampak Perspektif *Cafeteria*Gambar 15. Tampak Perspektif *Cafeteria*

Pada café ini terdapat 2 buah *counter* yang melayani pesanan yang berbeda. *Counter* pertama melayani pesanan untuk jenis makanan ringan yang cepat saji dan minuman, sedangkan yang kedua untuk melayani pesanan makanan yang perlu diolah terlebih dahulu. Akses pada ruang *café* ini didapatkan dari warna merah, biru dan kuning yang diterapkan kepada furnitur. Terdapat kolom serta dinding dekoratif untuk memperindah ruangan dan memperkuat kesan futuristik.

Terdapat 2 buah LED Screen sebagai media penghibur visual bagi pengunjung sekaligus sebagai media promosi menu yang ada di *café* tersebut. Material yang digunakan pada set meja makan adalah perpaduan duco putih dan *aluminium sheet* dengan tujuan untuk mengurangi kotoran yang menempel pada permukaan material. Duco dan *aluminium sheet* menutupi pori-pori material dengan sempurna sehingga meminimalisir kotoran.

#### 5) *Merchandise & Hobby Store*

Gambar 16. Tampak Perspektif *Merchandise & Hobby Store*

Sebuah toko yang menjual souvenir dan berbagai keperluan hobi lainnya seperti alat untuk merakit, mengecat, dll. Toko juga sebagai media untuk penyebaran informasi seputar *model kit* karena tentu akan terjadi komunikasi sosial di dalamnya saat adanya transaksi jual beli. Hampir keseluruhan permukaan menggunakan *finishing* duco putih untuk menghasilkan sedikit kesan kilap sehingga dapat memantulkan cahaya agar dapat

mencolok dari kejauhan untuk mengundang pengunjung.

#### 6) *Workshop*

Gambar 17. Tampak Perspektif *Workshop*

Merupakan area bagi pengunjung untuk mencoba merakit *model kit* secara langsung dengan bantuan bimbingan dari *staff* yang ahli di bidangnya. Sistem pengajaran dibagi menjadi tingkat pemula sampai mahir agar materi dapat tersampaikan secara sistematis berdasarkan golongannya. Material yang digunakan pada meja kerja adalah HPL berwarna putih dengan tekstur sedikit kasar agar posisi tangan tidak mudah bergerak atau bergoyang saat proses perakitan terjadi.

## V. KESIMPULAN

*Model kit Center* bertujuan untuk dapat menjadi fasilitas *one-stop service* yang menyajikan informasi seputar *model kit* bagi pengunjung awam, menunjukkan daya tarik dan dampak positif dari merakit *model kit*, menyediakan area untuk mencoba merakit sendiri *model kit* pilihan mereka dan merupakan tempat untuk saling bertukar informasi atau pengetahuan melalui interaksi sosial antar sesama pengunjung maupun antara pengunjung dengan karyawan atau pengajar. Selain itu, *Model kit Center* juga digunakan sebagai media untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia dengan meningkatkan kreativitas, pola pikir serta keuletan setiap individu. Di dalam perancangan *Model kit Center* ini terkandung nilai-nilai seperti; inovatif, atraktif, informatif dan imajinatif yang didukung pencapaiannya dengan penerapan konsep *LOST IN SPACE*. Konsep ini ingin menunjukkan dunia *model kit* yang sebagian besar diadopsi dari cerita perang antara robot yang diluncurkan di luar angkasa. Karena itu dalam perancangan ini, nuansa yang ingin dicapai ketika pengunjung menginjakkan kakinya ke dalam area perancangan mereka akan merasakan sensasi berada di luar angkasa dan gaya interior yang ingin ditampilkan adalah futuristik. Selain itu, bentuk yang unik juga membantu terciptanya kesan futuristik dalam ruang. Begitu juga halnya dengan *finishing* pada elemen interior dan furnitur yang digunakan serta penerapan teknologi guna mendukung suasana yang ingin dicapai. *Model kit Center* dirancang untuk menstimulasi daya pikir serta kreativitas anak sejak dini melalui proses melihat, mendengar, merasa, dan mencoba namun tidak membatasi untuk pengunjung yang berumur di atas itu karena desain yang

diterapkan merupakan *universal design*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis D.G. mengucapkan banyak terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk membuat jurnal sehingga mahasiswa memiliki pengalaman untuk membuat jurnal. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga jurnal ini dapat terselesaikan yaitu, dosen pembimbing Bapak MDN S.Sn., M.A. dan Ibu GM S.Sn., M.T., HDII serta koordinator TA Bapak RHIS, S.Sn., M.Sn dan Ibu PFN S.ST., M.T yang telah memberikan pengarahan beserta teman-teman yang telah menempuh perkuliahan bersama sehingga dapat saling berbagi pengalaman dan ilmu. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun, semoga dapat menambah wawasan bagi rekan – rekan akademik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alpha Planning Inc. *Creative Booth Design I. A Collection of Strongest Idea Booths*. Jepang: Alpha Books (2008).
- [2] B. Quinn. *Design Futures*. London: Merrell Publisher Ltd (2011).
- [3] Daab books. *Shop Design*. Jerman: Daab (2005).
- [4] E. Nuefert. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga (1996).
- [5] F. D. K. Ching. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga (1996).
- [6] Japan Display Design Association. *Display, Commercial Space & Sign Vol. 39*. Jepang: Rikuyo-Sha Publishing (2012).
- [7] J. D. Chiara & J. H. Callender. *Time-Saver Standards for Building Types, 3rd Ed*. Singapore: Mc Graw Hill Company (1990).
- [8] J. F. Pile. *Interior Design 3rd Ed*. New Jersey: Prentice Hall (1993).
- [9] J. P. Suptandar. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Universitas Trisakti (1999).
- [10] L. Triandi. *Unsur-unsur dan prinsip-prinsip Perancangan Interior*. Jakarta: Universitas Trisakti (1999).
- [11] P. A. Singgih. *Perancangan Interior Transformers Centre di Surabaya*. Surabaya. Skripsi No. 00021015/DIN/2012 Universitas Kristen Petra. Surabaya (2008).
- [12] V. Barr. *Designing to Sell: A Complete Guide to Retail Store Planning and Design*. New York: PBC (1986).
- [13] Y. Wicaksono. *Perancangan Interior Rumah Robot di Surabaya*. Surabaya. Skripsi No. 00011108/DIN/2013 Universitas Kristen Petra. Surabaya (2009).