

# Perancangan Interior Pusat Fasilitas Komunitas Bonek di Surabaya

Michael Liansyah

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: [michaelliansyah@yahoo.co.id](mailto:michaelliansyah@yahoo.co.id)

**Abstrak**— Perancangan Pusat Fasilitas Komunitas Bonek di Surabaya ini bertujuan mengangkat Image bonek yang positif. Perancangan ini menjadi pusat komunitas bonek yang membentuk jaringan sosial yang menghubungkan antar komunitas bonek, komunitas lain, club Persebaya, masyarakat sekitar, serta pengunjung dari luar kota Surabaya. Sehingga dengan adanya pusat fasilitas yang mewadahi serta mengangkat kegiatan dan hal hal positif yang dilakukan komunitas bonek, dapat mengubah pandangan orang mengenai komunitas ini kearah yang lebih baik dan positif. Dalam perancangan ini mewadahi segala informasi mengenai sejarah club Persebaya dan komunitas bonek sendiri, informasi yang disampaikan dikemas secara informatif, edukatif, dan rekreatif sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman yang baru serta pola pikir baru yang positif terhadap komunitas bonek ini. Pusat Informasi Komunitas Bonek ini memiliki fasilitas diantaranya *information center, gathering space, food coner, area pameran temporer, ruang siaran radio, merchandise store, workshop grafis, workshop mural, serta area konferensi pers.*

**Kata Kunci**—Pusat informasi, fasilitas, komunitas, Bonek.

**Abstrac**— The design of Facilities Center for Bonek Community in Surabaya is aimed to raise the positive image of Bonek. The place will be a Bonek Community Center which form a social network that connects between Bonek community, other community, Persebaya club, Surabaya's people, and visitors from outside Surabaya. So by the existence of this facility center that facilitate and lifting positive activities that done by Bonek community, can change people's perception towards this community become better and more positive. This design accommodates all information about the history of Persebaya club and Bonek community itself. The information packaged in informative, educative, and recreational way so the visitors can get new experience and new positive mindset towards Bonek community. Bonek Community Information Center has some facilities such as information center, gathering space, food corner, temporary exhibition area, radio broadcast room, merchandise store, graphic workshop, murals workshop, and press conference area.

**Keyword**— Information center, facility, community, Bonek.

## I. PENDAHULUAN

**S**epak bola merupakan olahraga paling populer dan digemari bukan hanya di Indonesia, bahkan juga di dunia saat ini. Sepak bola kini bukan lagi sekadar olahraga atau permainan. Namun telah menjadi komoditas yang tidak berbeda dengan produk lain yang beredar dalam sistem pasar dan telah menjadi industri. Dalam sepakbola ada tim, pemain, pelatih, dan penyelenggara sebagai pemasok, ada

pula pemirsa yang membeli permainan, tontonan, drama, dan hiburan sebagai komoditas.

Sepak bola merupakan komoditi industri yang tidak hanya mengandalkan prestasi tetapi juga mempunyai nilai jual dan tentunya menghibur. Nilai jual dan hiburan itu membuat kecintaan para *supporter* terhadap club idolanya semakin dalam. Tak heran jika dunia sepak bola memiliki supporter yang luar biasa, baik di dalam negeri maupun di luar negeri tak bisa dipungkiri *supporter* sepakbola melebihi *supporter* olahraga-olahraga cabang lain.

“Salah satu *supporter* yang telah menjadi fenomenal di Indonesia adalah Bonek, supporter ini merupakan yang terbesar kedua setelah supporter The Jack dari Jakarta. Adanya stigma terhadap Bonek sejatinya tidak terlepas dari peran media yang begitu bersemangatnya ketika mengulas sesuatu yang buruk, maka tak heran jika sekarang muncul sebuah ungkapan "*Bad News is a Good News*". Padahal hal ini tidak selalu demikian, Bonek mampu menunjukkan sportivitasnya dan tidak melampiaskan kekecewaannya dengan berperilaku anarkis baik di dalam maupun di luar lapangan. Selain itu Bonek juga sering melakukan kegiatan positif, namun beberapa hal tersebut tidak pernah diulas media, jikapun diulas beritanya tidak sedetil perilaku negatif Bonek ([http://www.kompasiana.com/hadimenulis/perilaku-sosial-suporter-sepakbola\\_55008730a333115263511d23](http://www.kompasiana.com/hadimenulis/perilaku-sosial-suporter-sepakbola_55008730a333115263511d23))

Selain itu Bonek ini dikenal sangat setia mendukung tim Persebaya dimanapun mereka berlaga, baik di Surabaya maupun di luar kota. Fanatisme Bonek ini merupakan sebuah rasa kecintaan yang lebih hingga akan berdampak luar biasa terhadap sikap hidup seseorang. Segala sesuatu yang diyakini akan memberikan sebuah kecintaan dan semangat hidup yang lebih pada orang tersebut. Itulah yang diyakini sebagian besar suporter Bonek maupun pada umumnya dimana fanatisme merupakan sebuah cinta dan semangat hidup. [1]

Memperhatikan hal itu, diperlukan suatu pusat informasi untuk mewadahi bagian dari komunitas inti Bonek atau yang lebih kenal dengan “Bonek Loyalist 27” yang merupakan Bonek sejati, untuk dapat mengkoordinasi pengikutnya agar informasi yang disampaikan tidak sesat dan lebih akurat. Karena selama ini banyak informasi informasi yang provokatif yang dapat memancing emosi Bonek lain dan akibatnya menimbulkan masalah. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan komunitas Bonek dapat lebih terorganisasi, dan dipimpin secara keutuhan.

Beberapa aksi positif yang ditunjukan oleh komuitas bonek, perlu untuk dibina dan dikelola sehingga terwujudnya suatu dampak yang berguna bagi lingkungan sekitar, diantaranya sebagai berikut:

- Aksi social, berupa kegiatan sumbangan pada korban bencana alam, panti asuhan, panji jompo, donor darah, dan lain lain
- Aksi peduli lingkungan dan satwa, berupa penghijauan di beberapa lokasi di Surabaya, bersih bersih KBS, serta aksi peduli satwa
- Aksi kreatif, diantaranya seni lukis, mural,, seni lukis tubuh,dan seni musik.

Dari hal ini dapat dilihat bahwa komunitas Bonek ini memiliki berbagai kegiatan positif yang berguna dan berdampak positif terhadap lingkungan, tidak hanya untuk kota Surabaya namun berguna untuk siapapun yang membutuhkan bantuan. Memperhatikan hal tersebut, perancangan ini dibuat untuk mewedahi kegiatan kegiatan positif tersebut, sehingga *image* bonek dikenal lebih baik.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mempersiapkan perancangan Pusat fasilitas komunitas sepak bola ini dengan mencari informasi berupa data literatur standar yang sesuai untuk perancangan. Data literatur berasal dari beberapa sumber seperti buku, jurnal ataupun jaringan internet. Data literatur yang dikumpulkan dan diambil kesimpulan untuk hasil tipologi dan batasan perancangan. Sebuah perancangan harus dipersiapkan dengan matang dengan mempelajari terlebih dahulu data literatur-literatur yang terkait dengan objek perancangan agar dapat digunakan sebagai pedoman serta mendukung proses perancangan.

### B. Studi Site Plan

Metode ini dilakukan dengan survei dan digunakan untuk menganalisa lokasi objek perancangan. Informasi diambil sebanyak mungkin mengenai kondisi lingkungan di kawasan tersebut yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai objek perancangan.

### C. Programming

*Programming* merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam pengumpulan informasi, analisis, dan tahap yang memberikan dasar-dasar untuk desain. *Programming* menjelaskan permasalahan sebelum usaha memberi solusi. *Programming* menurut Ballast merupakan analisis masalah dimana desain menjadi sintesis masalah. Sedangkan menurut Torelli proses programming juga penting bagi menentukan efektivitas penghitungan biaya yang diperlukan baik dalam proyek dan perawatan. *Programming* merupakan program tahap pertama dalam proses untuk mendesain dengan mengumpulkan informasi-informasi berupa data fisik maupun non fisik, kebutuhan dan aktifitas pengguna secara lengkap dari hasil survey. Kemudian mengumpulkan data-data literatur dari buku, jurnal serta internet yang berkaitan dengan informasi yang telah didapatkan melalui survey lapangan. Data tersebut ditujukan untuk memperkuat secara spesifik tiap aspek yang akan digunakan pada objek perancangan. Selain itu dibutuhkan juga data lapangan berupa denah lokasi perancangan fiktif yang diambil dari hasil perancangan arsitektur dengan luasan  $\geq 1400$  m<sup>2</sup> sebagai lokasi objek perancangan.

Setelah itu semua data yang ada dikumpulkan menjadi satu untuk dianalisa kemudian masuk kepada tahap analisis

data dengan mencari pokok permasalahan yang ada serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Dalam tahap proses analisis data, seluruh data diolah menggunakan metode komprehensif berupa tabel analisis data kebutuhan ruang dan pengguna, analisis karakteristik (pencahayaan, penghawaan, akustik, dan system keamanan) dan hubungan antar ruang, analisis kebutuhan perabot, dan analisis pembagian ruang (*zoning* dan *grouping*). Setelah itu maka akan diperoleh kesimpulan dari hasil interpretasi data yang kemudian digunakan untuk membuat sebuah konsep dasar perancangan dari permasalahan pokok yang muncul dan kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk desain. [2]

### D. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan tahap lanjutan setelah melalui program tahap pertama yaitu *programming* dan analisis data, yang kemudian menghasilkan sebuah kesimpulan permasalahan yang digunakan untuk membuat sebuah dasar konsep perancangan. Konsep perancangan mencakup tema yang akan dipakai, desain elemen interior serta desain mebel yang menjawab permasalahan pokok yang sudah ditentukan.

### E. Skematik Desain

Tahap skematik desain merupakan tahap mendesain berupa sketsa-sketsa ide gambar perspektif ruangan yang ingin dimunculkan pada objek perancangan pusat fasilitas komunitas Bonek ini mengacu pada konsep perancangan yang sudah ditentukan.

### F. Tahap Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain merupakan tahap setelah skematik desain dimana ide-ide yang sudah dimunculkan melalui sketsa-sketsa perspektif ruangan yang ada dikembangkan lagi sehingga menghasilkan desain yang maksimal dalam perancangan interior pusat fasilitas komunitas Bonek di Surabaya ini.

## III. KONSEP DAN APLIKASI DESAIN

### A. Konsep Desain

"*Positive Networking*" menjadi konsep dasar dalam perancangan ini yang menjawab permasalahan yang selama ini melekat pada komunitas Bonek. Konsep ini memiliki makna *positive* berarti mewedahi dan mengekspose kegiatan positif dari komunitas Bonek berdasar visi misi bonek yaitu menjadi komunitas yang dewasa, santun, dan terarah. Sedangkan makna *Networking* memiliki makna sebagai jaringan sosial antara:

- Sesama komunitas bonek
- Komunitas Bonek dengan komunitas lain
- Komunitas Bonek dengan lingkungan/ masyarakat sebagai pengunjung
- Komunitas Bonek dengan pihak Club Persebaya sendiri

### B. Pola Penataan dan Sirkulasi Ruang

Pola Penataan dan sirkulasi ruang ditinjau berdasarkan aktivitas pengguna ruang terutama bagi para pengunjung. Pola penataan dirancang untuk membantu memudahkan aktivitas dan sirkulasi pengguna ruang sekaligus membuat pengunjung melewati semua area pusat informasi. Dalam perancangan ini mengaplikasikan sirkulasi radial, dimana

sirkulasi ruang yang dicapai dengan memanfaatkan ruang secara maksimal dan alur dalam ruang jelas dan terstruktur.

### C. Suasana, Karakter, dan Gaya Desain

Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini bersifat kontemporer dengan bentuk geometris hexagonal maupun stilasi dari bentuk hexagonal tersebut, yang diaplikasikan pada perabot serta elemen interior. Bentuk kombinasi geometris diambil dari pendekatan analogi bentuk bola sepak yang paling umum. Kombinasi bentuk-bentuk tegas dengan tatanan interior yang dinamis, membuat user mendapatkan pengalaman ruang yang baru.

Suasana yang dihadirkan sedikit berbeda pada satu ruang dengan ruang lainnya, namun tetap *unity*. Hal ini untuk memberikan kesan pengalaman ruang yang baru pada pengunjung

### D. Elemen Pembentuk Ruang

Lantai, menggunakan beberapa macam material yang *easy-maintenance*. Pola lantai sendiri memiliki kombinasi material dan ketinggian yang berbeda di beberapa bagian sebagai pembatas ruang imajiner. Beberapa material yang digunakan antara lainnya plester semen, *vinyl*, karpet, keramik, dan rumput sintetis.

Dinding, merupakan bidang vertikal yang berfungsi sebagai pembatas antar ruang dengan memiliki fungsi dan tujuan pengolahan yang berbeda. Untuk dinding luar dapat bersifat transparan maupun sebagai penghambat cahaya. Dinding juga dapat sebagai pembentuk suasana ruang. Material yang diaplikasikan pada dinding bermacam-macam, baik sebagai dinding partisi maupun dekorasi ruangan. Material dinding dan elemen banyak menggunakan warna *soft* dan *doft* agar memberikan nuansa terang pada ruang.

Plafon dapat menjadi pembatas imajiner dan juga dapat menjadi dekorasi yang dapat mengandung nilai estetis serta membentuk suasana ruang. Selain untuk estetis plafon juga berfungsi untuk utilitas seperti kabel dan pipa.

### E. Aplikasi Konsep Desain

Bentuk menggunakan pendekatan analogi dari motif bola sepak, yaitu berbentuk motif *hexagonal*, dengan aplikasi repetisi sehingga terkesan *unity* dan *balance*. Permainan kombinasi bentuk garis yang tegas dan atraktif sebagai wujud dari penerapan konsep dari karakter bonek yang berani dan tegas.

Warna menggunakan dominan warna-warna yang natural dan monokrom seperti putih dan hitam, warna tersebut akan memberikan kesan dramatis terhadap ruang., dengan dipadukan dengan aksent-aksent warna hijau baik pada elemen interior, mebel, atau aksent *lighting*. Sehingga tetap mencerminkan *brand image* dari club Persebaya sendiri yaitu berwarna hijau.

Material menggunakan material terekspose yang memiliki warna natural dan tentunya *maintenance* yang mudah. Dominan menggunakan material semen plester pada lantai, dan HPL pada mebel.

Perabot menggunakan perabot dengan bentuk-bentuk yang atraktif dan tegas, namun tetap yang mengacu pada kebutuhan pengguna.

Sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan dengan AC ceiling cassette pada plafon. Pada bagian toilet menggunakan *exhaust fan* untuk sirkulasi udara. Penggunaan penghawaan buatan selain untuk sirkulasi udara juga untuk kenyamanan udara dan suhu dalam ruang bagi pengguna.

Sistem pencahayaan dalam retail menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED dan *spotlight* dengan lampu LED yang lebih hemat energi dan daya tahannya jauh lebih lama dibanding lampu lainnya.

Perancangan ini hanya membutuhkan akustik pada bagian tertentu untuk meredam kebisingan dari jalan utama. Sistem akustik hanya dimaksimalkan dari penggunaan material seperti karpet, akustik panel, serta gypsum yang mampu meredam suara pada area *press conference*, dan ruang siaran radio.

Sistem proteksi kebakaran menggunakan pemasangan sprinkler dan peletakan APAR di beberapa bagian dalam ruangan. Penggunaan sprinkler lebih efisien dan aman bagi retail karena banyak material seperti pakaian yang mudah terbakar. Sistem keamanan dengan CCTV, scanner dan satpam yang berjaga. Peletakkan sistem keamanan dan sistem kebakaran dalam ruang disesuaikan dengan besar ruang dan denga jarak yang mencukupi ruangan tersebut. CCTV diletakkan sisi-sisi sudut ruangan agar dapat mencakup gambar keseluruhan ruangan.

Sistem *signage* Menggunakan *signage* yang mencerminkan *brand identity* dari club persebaya, selain itu juga penggunaan signage yang jelas tidak berbelit belit, mudah dipahami dan ditemukan, serta bersifat universal. Keberadaannya sangat penting, karena dapat mempermudah bagi *user* dalam mendapatkan informasi informasi yang berkaitan dengan ruang interior didalamnya (*wayfinding*).

## IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR

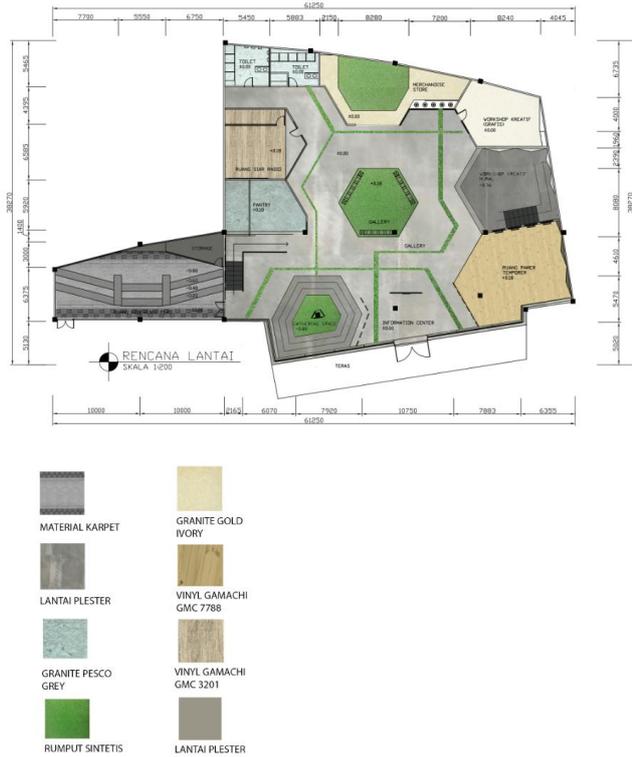


Gambar 1. Layout (Michael, 2016)

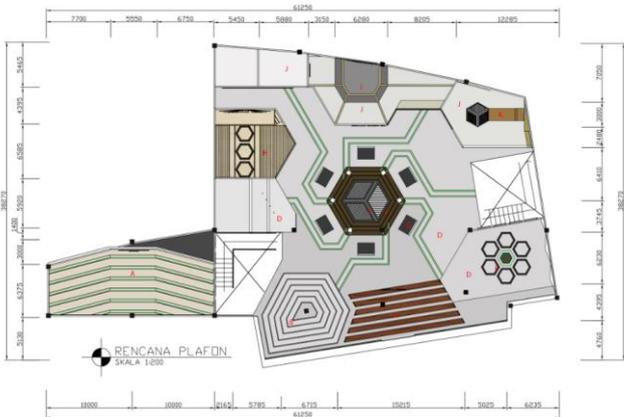
Bentuk bangunan yang dinamis, dan abstrak di ditata dengan organisasi terpusat sehingga terbentuk pola sirkulasi yang radial. Batasan-batasan ruang pada layout didesain dengan permainan garis-garis tegas yang dinamis yang mengambil bentuk dasar dari stilasi bentuk persegi enam dari motif bola sepak. Secara keseluruhan terkesan dinamis, hal ini sebagai wujud dari olahraga sepakbola sendiri yang merupakan olahraga yang dinamis

Aplikasi garis-garis dengan material rumput sintetis pada pola lantai, secara tidak langsung bertujuan untuk

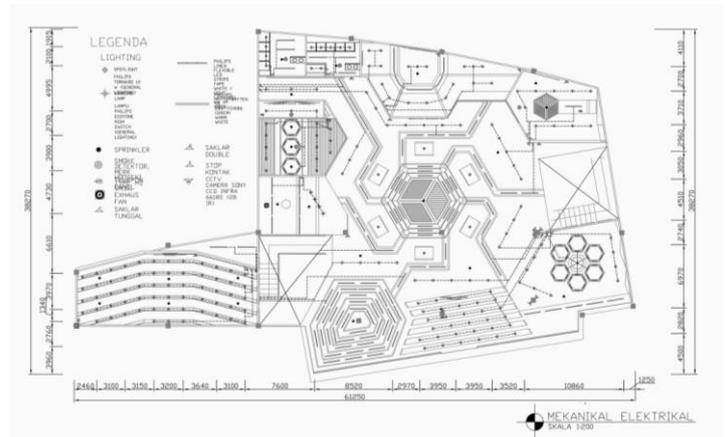
mengarahkan pengunjung saat hendak berkeliling memutar fasilitas fasilitas yang ada dalam perancangan ini.



Gambar 2. Pola Lantai (Michael, 2016)



Gambar 3. Pola Plafon (Michael, 2016)



Gambar 4. Mekanikal Elektrikal (Michael, 2016)



Gambar 5. Main Entrance (Michael, 2016)

Main Entrance tetap mempertahankan bentuk awal, yakni desain yang simple dan terbuka secara visual. Hal ini bertujuan untuk mengekspose aktivitas yang ada didalamnya. Penggunaan warna putih dikombinasi dengan abu-abu, serta terdapat pilar-pilar ekspose memberikan kesan yang kokoh dan elegan pada bangunan ini.





Gambar 6. *Information Center* (Michael, 2016)

Area pertama yang dijumpai adalah *Information Center*, dimana terdapat atmosfer ruang yang *welcome* dengan adanya aplikasi permainan *leveling* dan repetisi pada plafon.



Gambar 7. *Gathering Space* (Michael, 2016)

Ruang untuk berkumpul dan bersosialisasi para komunitas Bonek dengan komunitas lain, didesain dengan pola radial dan dengan menggunakan aplikasi *levelling* pada lantai. Hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas dari *user*.



Gambar 8. *Temporary Exhibition* (Michael, 2016)

Fasilitas ini untuk memamerkan karya-karya dari komunitas Bonek, sehingga dapat mengekspose *image positive* Bonek. Dimana beberapa karya yang dipamerkan berupa seni lukis, mural dinding, *artwork*, desain grafis, desain baju, seni pahat, dan lain lain.



Gambar 9. *Temporary Exhibition* (Michael, 2016)

Gambar 11. *Workshop grafis* (Michael, 2016)

Area ini menjual makanan ringan, seperti *snack*, gorengan, jus buah, dll. Tidak menjual makanan-makanan berat. Hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan dan pola aktivitas dari *user*.

Ruang ini mewadahi kegiatan komunitas diantaranya, desain grafis, desain baju, desain web, pembuatan majalah, dll. Aplikasi *wall printing* memberikan kesan pencitraan yang dominan pada komunitas Bonek sendiri.



Gambar 10. *Temporary Exhibition* (Michael, 2016)

Ruang siar radio didesain dengan warna warna terang dan natural, serta beberapa aksesoris warna hijau sebagai *emphasis* dalam ruang.



Gambar 12. *Workshop mural* (Michael, 2016)

Fasilitas ini bertujuan untuk edukasi bagi pengunjung/masyarakat yang ingin mencoba *mural art*. Selain itu, sebagai sarana untuk komunitas bonek untuk mengasah kemampuan berseni.

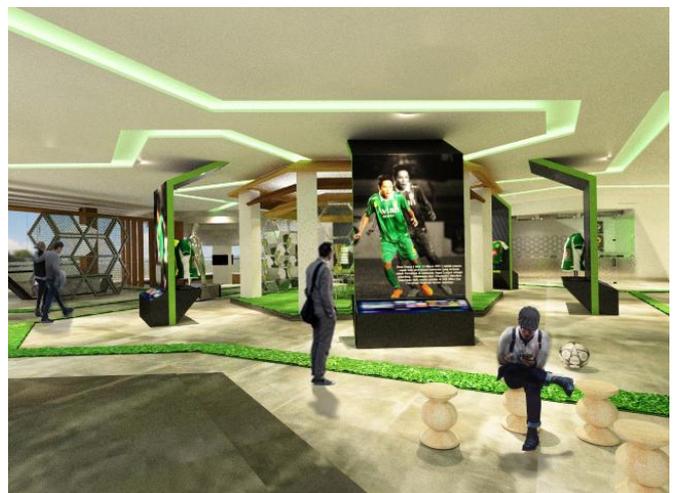
Pada ruang ini, desain panel dinding mural dibuat zig-zag untuk memberikan kesan yang lebih menarik dan terkesan 3D.



Gambar 13. *Merchandise Store* (Michael, 2016)

*Merchandise store* didesain dengan permainan desain yang atraktif, aplikasi pola plafon menggunakan bentuk *hexagonal* yang diambil dari motif bola sepak, serta aplikasi

rumput sintetis pada lantai memberikan kesan ruangan lebih hidup dan memberikan pengalaman ruang tersendiri.



Gambar 14. *Gallery* (Michael, 2016)

*Gallery* didesain secara radial, dimana didalamnya memuat berbagai informasi mengenai sejarah club dan jajaran para pemain Persebaya. Di ruang ini terdapat *display* fisik berupa koleksi trofi yang disimpan dalam rak *display* berbentuk *hexagonal*, dan koleksi jersey Persebaya. Selain itu, juga terdapat *display* 2D yang berupa aplikasi *wall printing* profil pemain legend dan layar *touch screen* yang memuat informasi digital yang berhubungan dengan perjalanan sejarah club Persebaya dan *supporter* Bonek.



Gambar 15. *Press Conference Room* (Michael, 2016)

Ruangan dengan kapasitas 75 orang ini untuk mewadahi kepentingan club Persebaya dan pers.



Gambar 16. *Zona Sirkulasi 1* (Michael,2016)



Gambar 17. *Zona Sirkulasi 2* (Michael,2016)



Gambar 18. *Zona Sirkulasi 3* (Michael,2016)

Area sirkulasi dengan aplikasi garis motif lantai dengan material rumput sintetis bertujuan sebagai *way finding* yang mengarahkan pengunjung.



Gambar 19. Zona Sirkulasi 4 (Michael,2016)



Gambar 22. Zona Sirkulasi 4 (Michael,2016)



Gambar 20. Zona Sirkulasi 5 (Michael,2016)



Gambar 21. Zona Sirkulasi 6 (Michael,2016)

## V. KESIMPULAN

Komunitas Bonek merupakan komunitas sepak bola terbesar di Indonesia, setelah *the jack* yang merupakan komunitas Persija Jakarta. Dalam hal ini Bonek kerap kali dikaitkan dengan hal-hal yang negatif, padahal komunitas Bonek juga sering melakukan kegiatan kegiatan positif yang membangun, diantaranya kegiatan sosial, kegiatan peduli lingkungan serta kegiatan peduli satwa, namun hal ini justru hampir tidak pernah terekspose. Dari hal tersebut diperlukan suatu pusat fasilitas untuk komunitas Bonek yang mengekspose kegiatan serta hal-hal positif tersebut. Pusat komunitas ini juga sebagai wujud untuk menciptakan *image* Bonek yang positif dikalangan masyarakat dengan berbagai bakat kelebihan yang dimiliki komunitas ini yang nantinya diekspose dalam wadah pusat komunitas ini. Selain itu, pusat fasilitas komunitas ini sebagai jaringan sosialisasi yang menghubungkan komunitas Bonek dengan komunitas lain, komunitas bonek dengan club Persebaya, serta komunitas bonek dengan pengunjung dan masyarakat sekitar.

Dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan Bonek, maka tidak seharusnya masyarakat selalu menghakimi Bonek sebagai komunitas yang negative sebelum mengerti berbagai kegiatan positif dan berbagai bakat kelebihan yang ada dalam komunitas ini. Oleh karena itu dengan adanya Pusat fasilitas ini, masyarakat menjadi lebih memahami sisi positif yang ada dalam komunitas ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu yaitu, dosen pembimbing Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds dan Drs. Linggajaya Suryanata, HDII. Selain itu juga pada pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini, yaitu pihak pengelola gedung utama Gelora Bung Tomo Surabaya. Serta narasumber Reinald Pietersz dan ketua Bonek simo Mas Aris yang telah bersedia memberikan informasi informasi penting yang dibutuhkan dalam proses perancangan pusat fasilitas komunitas Bonek ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun semoga dapat menambah wawasan bagi rekan-rekan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gulianotti, Richard. 2006. *Sepak bola Pesona Sihir Permainan Global*. Yogyakarta: Appeiron Pylothes.
- [2] Pile F. John. *A History of Interior Design*. John Willey and sons. New York. Laurence King. 2004.
- [3] Ballast, David Kent. *Interior Reference Manual-Fifth Edition*. 2010. Gulianotti, Richard. 2006. *Sepak bola Pesona Sihir Permainan Global*. Yogyakarta: Appeiron Pylothes.