

Perancangan Interior *Chocolate House* di Surabaya

Widya Wijaya, Sriti Mayang Sari, dan M. Taufan Rizqi
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 widyawijaya94@yahoo.co.id, sriti@petra.ac.id, ufanriz@gmail.com

Abstrak—Padatnya Kota Surabaya dan semakin berkembangnya jaman dapat membuat masyarakat mengalami stress dan bosan dengan rutinitas yang dilakukan setiap harinya. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat memberikan rileksasi untuk menenangkan pikiran sekaligus memanjakan tubuh setelah seharian bekerja. *Chocolate House* di Surabaya ini merupakan sebuah tempat yang dapat digunakan sebagai sarana rekreasi untuk melepas kejenuhan dimana pengunjung juga bisa mendapatkan edukasi dengan melakukan kursus pembuatan cokelat, maupun melihat berbagai penjelasan mengenai cokelat yang terdapat pada galeri cokelat. Selain itu dapat digunakan sebagai tempat untuk relaksasi untuk menenangkan pikiran dan meredakan stress. Dengan mengambil konsep desain *refreshing* dan menerapkan kesan alam pada interior ruangan yang diterapkan melalui penggunaan material, sehingga desain ruangan dapat menyatu dengan alam dan memberikan rileksasi pada pengunjung yang datang.

Kata Kunci—*Chocolate House*, Fasilitas Perancangan, Surabaya

Abstrac— *Dense city of Surabaya and the modern world can make people stressed and bored with the routine performed every day. Therefore needed a facility that can provide relaxation to soothe the mind at once pampering after a long day of work. Chocolate house in Surabaya, this is a place that can be used as a means of recreation to relieve boredom, where visitors can also get education by conducting chocolate making courses, as well as see various explanations about cocoa contained in chocolate gallery. Otherwise it can be used as a place for relaxation to soothe the mind and relieve stress. By taking a refreshing design concept and apply natural impression of the interior rooms were implemented through the use of materials, so that the design of the room can be at one with nature and provide relaxation to the visitors.*

Keyword— *Chocolate House*, Interior Facilities, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang ini, cokelat sudah dikenal dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pengobatan dan kelebihannya bagi tubuh manusia, sehingga konsumsi cokelat secara global meningkat. Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia, dimana banyak sekali jumlah penduduk di kota Surabaya yang dapat mengakibatkan kemacetan dan semakin banyaknya pula polusi udara yang disebabkan oleh asap kendaraan bermotor, asap pabrik, limbah pabrik, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya berbagai penyakit, rasa tidak nyaman dan tidak jarang

masyarakat mengalami stress ketika harus menghadapi kemacetan.

Manfaat dan kegunaan yang dapat diperoleh dari cokelat salah satunya adalah cokelat dapat digunakan sebagai anti depresan, sehingga dapat menjaga *mood* kita dalam keadaan baik dan dapat juga meningkatkan suasana hati, sehingga kita tidak mudah stress, selain itu cokelat juga dapat menenangkan syaraf yang tegang dan dapat menangkal radikal bebas. Rasa manis pada cokelat bisa menenangkan pikiran dan perasaan orang yang mengkonsumsinya. Kegunaan lain dari cokelat adalah dapat digunakan dalam industri kecantikan, karena antioksidan dan katekin yang ada di dalamnya dapat mencegah penuaan dini, maka pada jaman yang semakin modern ini berkembang lulur cokelat yang sangat baik untuk kecantikan kulit.

Tidak hanya sebagai lulur, cokelat juga dapat digunakan sebagai spa dan terapi lilin cokelat yang dapat membuat kulit menjadi putih, halus, dan kencang. Cokelat juga dapat diolah menjadi pelembab, scrub, dan makeup. Cokelat banyak digemari oleh berbagai kalangan, karena cokelat dapat memberikan kenikmatan dan kelezatan, serta juga memberikan vitamin atau energi jika mengkonsumsinya dalam batas yang wajar.

Di kota Surabaya masih jarang yang menawarkan berbagai macam pelayanan cokelat dalam satu tempat, khususnya wadah bagi pecinta cokelat yang dapat digunakan sebagai tempat rekreasi dan edukasi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang interior *chocolate house* yang rekreasi, edukasi, dan relaksasi?

Tujuan yang ingin dicapai dalam Perancangan Interior *Chocolate House* di Surabaya ini adalah :

1. Menciptakan sebuah ruang interior yang rekreatif dan edukatif
2. Menciptakan sebuah ruang interior yang dapat memfasilitasi para pecinta coklat

Beberapa manfaat yang didapat dari Perancangan Interior *Chocolate House* di Surabaya adalah :

1. Memberikan edukasi mengenai coklat
2. Memberikan rileksasi kepada masyarakat Surabaya

Ruang lingkup perancangan adalah sebagai berikut :

1. Luas : 1.189,89 m²
2. Objek perancangan berupa interior ruang komersial yaitu perancangan interior *Chocolate House* di Surabaya.
3. Fasilitas yang akan dirancang meliputi :
 - a. *Lobby* : berfungsi sebagai pusat informasi dan sekaligus untuk menyambut pengunjung yang datang.
 - b. Kafe: berfungsi sebagai tempat untuk makan, minum, bersantai, maupun melakukan aktivitas lainnya.
 - c. *Chocolate Shop* : berfungsi sebagai tempat untuk menjual berbagai macam olahan coklat.
 - d. Kursus : berfungsi sebagai tempat untuk belajar mengolah coklat menjadi berbagai macam makanan
 - e. Salon kecantikan : berfungsi sebagai tempat untuk bersantai, merileksasikan diri, memanjakan diri, maupun perawatan.
 - f. Galeri : berfungsi sebagai tempat memamerkan berbagai informasi mengenai coklat maupun alat-alat pembuatan coklat.
 - g. Kantor : berfungsi sebagai tempat kerja untuk manager, marketing, dan staff.
4. Target usia : anak-anak hingga dewasa
 Penetapan usia disesuaikan dengan fasilitas yang disediakan pada perancangan dan penetapan usia disesuaikan dengan manfaat dari coklat.
5. Denah diambil dari denah lokasi tempat makan *Kirkos! Resto & Bar* dan *Nav Karaoke Keluarga* yang berada di Mall Ciputra World Surabaya.

tersebut menjadi salah satu cara untuk mengetahui dasar masalah.

2. Memahami latar belakang dan permasalahan yang berkaitan dengan perancangan yang akan dirancang.
3. Merumuskan masalah yang ada.
4. Mencari data-data literatur yang dapat digunakan untuk kebutuhan perancangan.

B. Observe

1. Menindaklanjuti pernyataan masalah dan mengamati orang-orang dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, memperhatikan berbagai hal sebagaimana persepsi indera bekerja.
2. Melakukan observasi ke lapangan dan objek-objek sejenis yang akan dirancang.
3. Survey ke lokasi yang akan digunakan untuk perancangan *chocolate house*, yaitu *Kirkos! Resto & Bar* dan *Nav Karaoke Keluarga*.

C. Point of view

1. Konsep pernyataan kebutuhan pengguna.
2. Mengamati kebutuhan dan aktivitas pengguna.
3. Mencari literatur-literatur dan pendapat para ahli, baik melalui buku, jurnal, maupun internet.

D. Ideate

1. Proses membiakkan, mengembangkan dan menguji ide.
2. Mengemukakan ide-ide dengan mencatatnya tanpa perlu merasa terbatas.
3. Menganalisis dan membuat programming dari data-data yang sudah ada.
4. Mengolah data-data yang telah ada dan kemudian disusun untuk mendapatkan kebutuhan yang diperlukan.
5. Membuat konsep desain, ide desain dan sketsa-sketsa konsep.

E. Develop

1. Proses pengembangan dari hasil ideate.
2. Membuat pengembangan desain dari sketsa-sketsa konsep yang ada.
3. Membuat desain perancangan dengan detail.
4. Desain yang menjawab kebutuhan pengguna.
5. Membuat modeling.
6. Maket studi

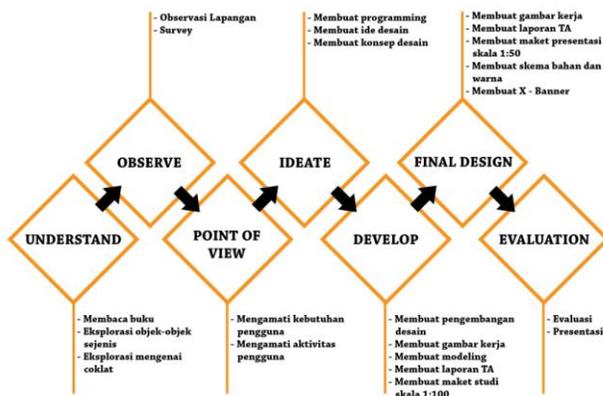
F. Final design

1. Merupakan tahapan akhir dalam pembuatan desain sebelum di presentasikan.
2. Membuat gambar kerja final dan modeling.
3. Membuat laporan perancangan.
4. Membuat maket presentasi, skema bahan dan waran, dan x-banner.
5. Membuat presentasi.

G. Evaluation

1. Proses evaluasi untuk mengetahui apakah masih ada yang kurang atau dinilai berlebihan dan dapat menjawab kebutuhan pengguna.
2. Evaluasi.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Metode perancangan

A. Understand

1. Memahami pokok permasalahan dan memahami pasar, teknologi dan kendala-kendala yang mungkin timbul dari sebuah masalah. Menantang masalah-masalah

3. Presentasi.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. *Lobby*5. Pengertian *lobby*

Lobby merupakan ruang teras di dekat pintu masuk (bioskop, dan sebagainya), yang dilengkapi dengan perangkat meja kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 939)

6. Area yang terdapat di *lobby*

- a. Area informasi : ruang yang digunakan untuk menanyakan informasi dan letaknya harus terlihat jelas, mudah dijangkau pada waktu pertama kali masuk ke dalam gedung. Sebagai area pertama yang dituju oleh pengunjung.
- b. Ruang tunggu : digunakan untuk duduk menunggu, letaknya ada di dalam *lobby* agar mudah dilihat orang dan berisikan fasilitas duduk dan lainnya.

B. *Kafe*

1. Pengertian Kafe

Kafe adalah tempat minum yang biasanya menyajikan hiburan untuk pengunjung. (sugono, 302)

2. Persyaratan dapur, ruang makan, dan gudang makan.

Persyaratan untuk dapur, ruang makan dan gudang makan adalah sebaga berikut :

a. Dapur

- Luas dapur sekurang-kurangnya 40% dari ruang makan atau 27% dari luas bangunan
- Permukaan lantai dibuat cukup landau kearah saluran pembuangan air limbah
- Plafon harus menutup seluruh atap ruang dapur, permukaan rata, berwarna terang, dan mudah dibersihkan.
- Harus bebas dari serangga, tikus, dan hewan lainnya.
- Udara tidak boleh mengandung angka kuman lebih dari 5 juta/gram
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan WC

b. Ruang makan

- Tiap kursi tersedia ruang minimal 0.85 m²
- Meja, kursi dan taplak meja harus bersih
- Tidak boleh berhubungan langsung dengan WC
- Harus bebas dari serangga, tikus dan hewan lainnya
- Lantai, dinding dan plafon harus selalu bersih dan berwarna terang
- Perlengkapan set kursi harus bersih dan tidak boleh mengandung kutu busuk

c. Gudang bahan makanan

- Jumlah bahan makanan yang disimpan disesuaikan dengan ukuran gudang
- Tidak boleh menyimpan bahan lain selain bahan makanan
- Pencahayaan pada gudang minimal 4 fc pada bidang setinggi lutut
- Dilengkapi dengan rak-rak tempat penyimpanan makanan
- Dilengkapi dengan ventilasi yang menjamin sirkulasi udara
- Harus dilengkapi dengan pelindung serangga dan tikus (soekresno. 2000. p.75)

C. *Toko*

1. Pengertian toko

Toko adalah kedai berupa bangunan permanen tempat menjual barang-barang (Moeliono 954)

2. Prinsip perancangan toko

- a. Pengunjung dapat mengunjungi atau melewati seluruh bagian toko yang menyediakan barang dagangannya
- b. Pencahayaan khusus pada display yang paling belakang untuk dapat menarik perhatian pengunjung
- c. Pembedaan antara pintu masuk dan keluar
- d. Barang yang dijual harus diklasifikasikan menurut jenisnya. (*Building Planning and Design of Architects*. P.183)

D. *Galeri*

1. Pengertian galeri

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya.

2. Persyaratan galeri

Menurut neufert, sebagai ruang untuk memamerkan karya seni, persyaratan yang harus dipenuhi, yaitu :

- a. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu
- b. Penampilan *dislay* dengan cara paling menarik dan dapat dilihat tanpa kesulitan
- c. Pencahayaan yang cukup
- d. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang konstan (Neufert, 135)

E. *Salon*

1. Pengertian salon

aTempat (gedung, dan sebagainya) orang merawat kecantikan (merias muka, menata rambut, dan sebagainya). (Kamus Bahasa Indonesia 1347)



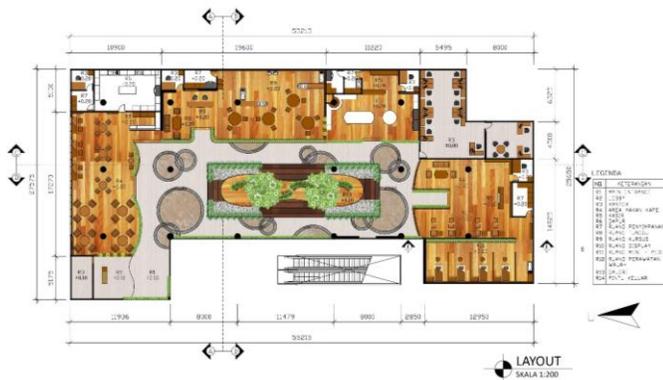
Gambar 10. Elemen dekoratif

Serta penambahan beberapa pigura pada beberapa area.

4. Hasil Perancangan

a. Layout

Pada layout perancangan *chocolate house* ini terdiri area *lobby*, kafe, kursus coklat, *chocolate shop*, kantor, salon kecantikan dan galeri. Perancangan layout mempertimbangkan pengarahannya sirkulasi pengunjung agar pengunjung dapat melihat dan melalui semua area yang terdapat pada *chocolate house*.



Gambar 11. Layout

b. Pola Lantai



Gambar 12. Pola lantai

Sebagian besar lantai menggunakan parket kayu, sebagian menggunakan granit ivory fantasy dan Madurai gold, untuk lantai menggunakan keramik putih berukuran 30 x 30 cm.

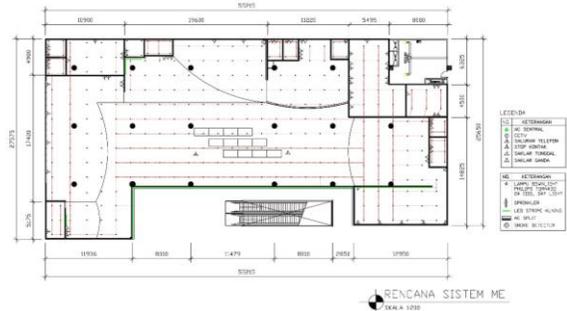
c. Pola Plafon



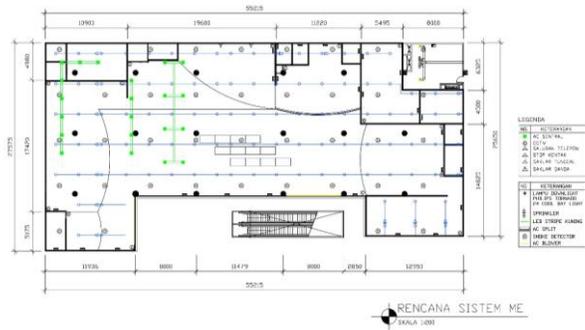
Gambar 13. Pola plafon

Untuk plafon menggunakan material gypsum board dengan leveling dengan finishing cat tembok dominasi warna krem, dan aksesoris warna coklat dan pada area *lobby* menggunakan material kayu.

d. Mekanikal Elektrikal



Gambar 14. Mekanikal elektrikal 1



Gambar 15. Mekanikal elektrikal 2

Untuk keseluruhan ruangan pencahayaan menggunakan lampu *downlight*, sedangkan pada area main entrance menggunakan lampu LED stripe warna kuning. Untuk sistem penghawaannya menggunakan AC split dan terdapat beberapa bagian yang menggunakan AC sentral.

e. Main Entrance



Gambar 16. Main entrance

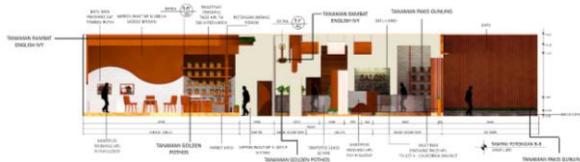
Perancangan *main entrance* menggunakan material kayu yang disusun secara horizontal, pada material dinding menggunakan *tempered glass* dengan di kombinasi menggunakan potongan batang pohon dan terdapat pot tanaman yang menggunakan material batu candi.

f. Tapak Potongan



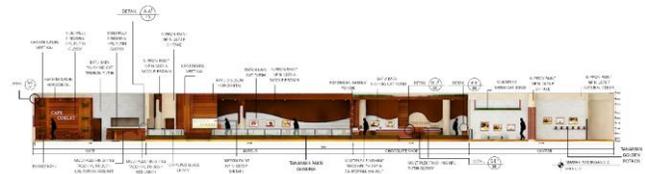
Gambar 17. Gambar Potongan 1

Pada potongan ini terlihat area *lobby*, kafe, galeri dan area kursus. Sebagian besar dinding dicat dengan cat warna krem dan penggunaan kayu.



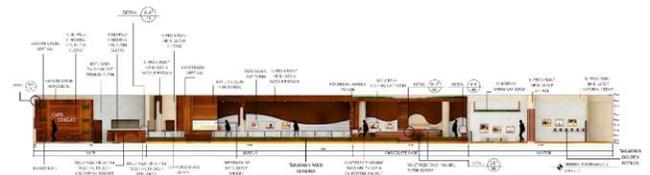
Gambar 18. Gambar Potongan 2

Pada potongan ini terlihat area kursus, salon, galeri dan area luar. Untuk dinding lengkung menggunakan material gypsum yang difinishing dengan cat tembok coklat dan menggunakan material kayu dicat putih dan batu bata putih.



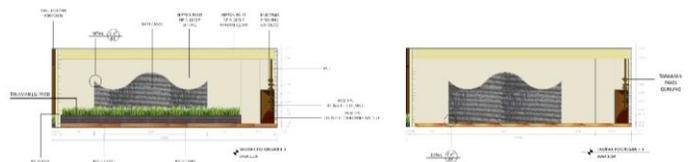
Gambar 19. Gambar potongan 3

Pada potongan ini terlihat area kafe, kursus, *chocolate shop*, dan salon. Menggunakan material kayu, batu bata putih, cat tembok coklat dank rem dengan elemen dekoratif berupa tanaman hias pada partisi dan plafon *chocolate shop*.



Gambar 20. Gambar potongan 4

Pada potongan ini terdapat area salon, galeri dan kafe. Pada area galeri dibuat layaknya seperti taman sehingga desain dari perancangan *chocolate house* ini menyatu dengan alam. Untuk materialnya menggunakan material batu bata putih, kayu dan potongan batang pohon.



Gambar 21. Gambar potongan 5

Pada potongan ini terlihat waterfall wall pada area salon yang menggunakan material batu alam, yaitu batu candi dan di kombinasi dengan cat tembok warna krem. Pembuatan waterfall wall pada salon agar menambah kesan natural dan menenangkan.

g. Perspektif Ruang



Gambar 22. Perspektif *main entrance*

Material yang digunakan pada *main entrance* menggunakan kombinasi material kayu, kaca, batu candi, multiplek dengan *finishing* HPL warna coklat tua dan coklat muda. Pemberian tanaman hias untuk menambah kesan natural.

Area pertama setelah *main entrance* terdapat *lobby*. Area *lobby* menggunakan kombinasi material antra batu bata putih, kayu, potongan batang pohon dan kaca transparan. Pada plafonnya menggunakan material kayu dengan lampu *downlight*. Untuk material lantai menggunakan granit *ivory fantasy*. Dinding partisi pembatas antara area *lobby* dan kafe menggunakan potongan batang pohon dan multiplek yang disusun dengan ditambahkan elemen tanaman hias.



Gambar 23. Perspektif *lobby*

Setelah area *lobby* terdapat area kafe. Material yang digunakan untuk dinding, yaitu kayu, batu bata, dan cat tembok krem dengan penambahan elemen tanaman hias agar terkesan alami. Untuk material lantai menggunakan parket kayu dan terdapat leveling pada lantai untuk pembeda antara area kafe dengan area lainnya. Pada area makan terdapat meja makan yang menghadap keluar sehingga pengunjung dapat melihat pemandangan



Gambar 24. Perspektif kafe 1



Gambar 25. Perspektif kafe 2

Setelah area kafe terdapat area kursus. Material yang digunakan untuk dinding menggunakan kombinasi antara kayu, batu candi, kaca, *stainless steel*, *gypsum board finishing* cat tembok coklat, dan cat tembok krem dengan penambahan elemen tanaman. Untuk material plafon menggunakan *gypsum board* dengan *finishing* cat tembok krem dan coklat dengan lampu *downlight*. Terdapat beberapa elemen dekoratif seperti pigura. Lantai menggunakan parket kayu.



Gambar 26. Perspektif kursus 1



Gambar 27. Perspektif kursus 2



Gambar 30. Perspektif salon kecantikan 1



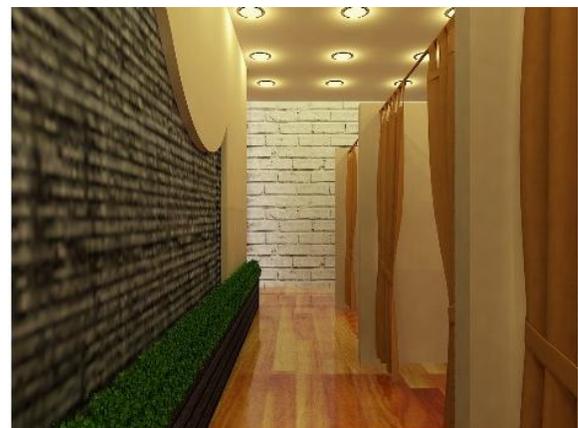
Gambar 28. Perspektif *Chocolate Shop* 1



Gambar 31. Perspektif salon kecantikan 2



Gambar 29. Perspektif *chocolate shop* 2



Gambar 32. Perspektif salon kecantikan 3

Setelah area kursus coklat terdapat *chocolate shop*. Dinding menggunakan material kombinasi antara batu bata putih, *gypsum board* dengan *finishing* cat tembok krem dan coklat. Terdapat elemen tanaman. Lantai menggunakan parket kayu. Untuk pembatas antara area *chocolate shop* dengan area luar dibatasi dengan pot tanaman dengan material batu candi.

Setelah area *chocolate shop* terdapat area kantor yang digunakan untuk *general manager*, *manager*, dan staff. Setelah area kantor terdapat area salon kecantikan. Pada area salon kecantikan dibedakan menjadi 2 area yaitu area untuk *manicure – pedicure* dengan area perawatan wajah.

Pada area *manicure – pedicure* dindingnya menggunakan material batu bata putih, kayu, dan cat tembok warna krem.

Pada saat masuk terdapat pot tanaman dengan material batu candi dengan tanaman hias. Pada plafonnya menggunakan material cat tembok krem dengan penambahan papan gantung yang digunakan untuk meletakkan tanaman rambat agar terlihat lebih asri.

Pada area perawatan wajah menggunakan material *wallpaper*, *gypsum board* dengan *finishing* cat tembok coklat tua. Dengan penambahan *hidden lamp*. Terdapat *waterfall wall* yang terdapat pada lorong area perawatan wajah. Suara gemericik air yang berasal dari *waterfall wall* dapat memberikan kesenangan menenangkan sehingga cocok diletakkan pada area perawatan wajah.



Gambar 33. Perspektif galeri

Pada area tengah terdapat galeri coklat. Desain galeri dibuat seperti taman. Material yang digunakan untuk display pameran menggunakan *gypsum board* yang dicat dengan warna krem dan coklat dengan penambahan elemen tanaman hias. Terdapat 2 pot untuk meletakkan pohon dan dapat digunakan untuk duduk.

Plafon menggunakan material kain terpal dekor berwarna coklat dan rem dengan *stainless steel* sebagai rangka penempatan kain ke plafon.

Lantainya menggunakan material parket kayu pada area *display* dan pada area diluar area *display* menggunakan *decking* kayu bengkirai yang dikombinasi dengan batu Lombok.

Lantai keseluruhan pada *chocolate house* menggunakan granit *ivory fantasy* dan *Madurai gold* dengan dikombinasi dengan batu koral pancawarna. Pola lantai dibentuk lingkaran agar terkesan lembut.

VII. KESIMPULAN

Setelah melalui proses perancangan interior *chocolate house* ini, maka hasil rancangan dalam upaya menjawab rumusan masalah dikemukakan sebagai berikut:

1. Rancangan interior *chocolate house* yang dapat digunakan untuk aktivitas rekreasi, yaitu pada tiap ruangan yang terdapat di *chocolate house* tidak dibatasi oleh dinding yang masif dan menggunakan kaca transparan, sehingga dapat terkesan menyatu

antara ruang satu dengan yang lainnya, selain itu pengunjung dapat melihat dan masuk dengan bebas pada setiap area yang tersedia.

2. Rancangan interior *chocolate house* yang dapat digunakan untuk aktivitas, edukasi yaitu dengan dibuatnya area kursus coklat dan area galeri coklat yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran berbagai hal mengenai coklat, yaitu pada area kursus coklat dapat digunakan untuk belajar bagaimana memasak dan mengolah coklat dengan baik dan pada area galeri coklat terdapat beberapa alat pembuatan coklat yang dipamerkan di area galeri, serta berbagai penjelasan mengenai coklat.
3. Rancangan interior *chocolate house* yang dapat digunakan untuk aktivitas relaksasi yaitu dengan pengaplikasian tanaman hijau pada tiap ruangan, sehingga ruangan dapat terkesan rileks dan membuat ruangan menjadi lebih santai, relaksasi juga diaplikasikan pada penggunaan material dan warna-warna yang calm pada tiap ruangan, serta dibuatnya area salon untuk menambah kesan rileks pada ruangan, karena salon dapat digunakan untuk perawatan sekaligus juga digunakan sebagai tempat bersantai. Adanya *waterfall wall* pada ruang perawatan wajah semakin menambah kesan rileks karena suara gemericik air dapat memberikan kesan menenangkan pada ruangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis W.W mengucapkan terima kepada pembimbing karya tugas akhir Program Studi Desain Interior yang selalu memberi masukan, dukungan, semangat dan pengarahan dari awal hingga akhir perancangan termasuk dalam penulisan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suptandar, J. Pramudji. Desain Interior. Jakarta: Djambatan, 1999
- [2] D.K.Ching, Francis. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1996
- [3] Lawson, Fred. Restaurant Planning & Design. New York, 1973
- [4] Departemen Perindustrian. (2007). Gambaran Sekilas Industri Kakao. Jakarta:
- [5] Sekretariat Jenderal Departemen Perindustrian
- [6] Atkinson, C., Banks, M., France, C., & McFadden, C. (2010). The Chocolate and Coffee Bible. London: Anness Publishing Ltd.
- [7] Benjamin, B. B. (2003). The Little Black Book of Chocolate: The Essential Guide to New & Old Confections. White Plains: Peter Pauper Press, Inc.
- [8] Brown, A. C. (2010). Understanding Food: Principles and Preparation (Fourth ed.). Belmont: Cengage Learning.
- [9] Julius, P & Martini, Z. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga
- [10] Wahyudi, T., Panggabean, T., & Pujiyanto. (2008). Panduan Lengkap Kakao. Niaga Swadaya.
- [11] Building Planning and Design of Architects
- [12] Time Saver For Building Types
- [13] Neufert, Ernst (2002). Data Arsitek Jilid 2. Jakarta : Erlangga
- [14] Neufert, Ernst. 1996. Architect's Data. London: Granada Publishing Ltd.
- [15] Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Surabaya : Karya Abditama, 2001

- [16] Permatasari, Intan. Sisi Baik dan Buruk Coklat. Jurnal Universitas Sriwijaya
- [17] Putri, Berlian Nurasti. (2013). Bandung Beauty Center. Universitas Komputer Indonesia, program studi Desain Interior
- [18] Menyantap Cokelat, Menyantap Kamasutra, 2008
- [19] Zulaihah, Siti. *Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Cokela di Surakarta*. Skripsi Universitas Sebelas Maret, Jurusan Desain Interior, 2006.