

Aplikasi Konsep Art Education Pada Desain Komunitas Serbuk Kayu di Surabaya

Christina Ayu Paryaning Tyas

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: m41412141@john.petra.ac.i

Abstrak— Seniman tentu ingin menampilkan hasil karya dan ekspresinya kepada publik. Tujuannya adalah untuk berinteraksi dan menyampaikan aspirasi kepada masyarakat. Semakin berkembangnya komunitas-komunitas seni di Surabaya tidak diimbangi dengan fasilitas wadah yang memadai. Akibatnya, perkembangan kesenian khususnya di bidang seni rupa pun tidak bisa diapresiasi masyarakat dengan baik. Perancangan ruang kesenian ini menggunakan studi kasus Komunitas Serbuk Kayu. Komunitas Serbuk Kayu adalah salah satu komunitas seni rupa di Surabaya. Serbuk Kayu memiliki berbagai bidang seni yang digeluti senimannya antara lain seperti mural, seni cukil, lukis, instalasi, art video, Performance Art, sastra, musik, dan lain sebagainya. Konsep perancangan ini adalah Art Education Serbuk Kayu Community yang sejalan dengan visi-misi Serbuk Kayu yakni “Distribusi Pengetahuan akan Seni”. Kerangka berpikir salam konsep dibagi menjadi 7 bagian yaitu berdasarkan aktivitas, pengguna, artefak, form, function, waktu dan economy. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menampung dan memfasilitasi kegiatan kesenian bagi para seniman, kolektor, penikmat seni, wisatawan dan masyarakat umum di Kota Surabaya. Tahapan dalam perancangan ini menggunakan desain proses dari Zeisel meliputi Pengetahuan dasar: Teori; Gambar; dan seterusnya - Studi Programing – Desain dan ulasan desain - Konstruksi - Penggunaan + Adaptasi.

Kata Kunci— Interior, Komunitas Seni, Seni Rupa, Ruang Seni

Abstrac— Artists want to show art works and expression to the public. The goal is to interact and to convey the aspirations of the community. Growing Arts communities in Surabaya was not balanced by adequate space facilities. As a result, the development of the arts in particular in the field of fine art was not well appreciated by society can. The design of this art space using the case study Serbuk Kayu Communities. Serbuk Kayu community is one of the fine arts community in Surabaya. Serbuk Kayu has different fields of art group artists among others such as murals, xylography, painting, installation, video art, performance Art, literature, music, and more. This design concept is the idea of Art Education Serbuk Kayu Community are in line with the vision and mission Serbuk Kayu which is "Distribution Knowledge of Art". The frame of the concept is divided into 7 parts are based on activity, user, artifacts, form, function, time and economy. The purpose of this design is to accommodate and facilitate the activities of the arts for artists, collectors, art lovers, tourists and the public in the city of Surabaya. Stages in the design process design use of Zeisel include Basic E-B Knowledge: Theory; Images; And so on - Programming Research - Design and Design Review - Construction - Use + Adaptation.

Keywords - Interior, Art Community, Fine Art, Art Space

I. PENDAHULUAN

Seniman secara naluri ingin menampilkan hasrat berkaryanya ke ruang publik untuk berinteraksi kepada masyarakat melalui karya. Ketika seniman ingin berinteraksi dengan masyarakat lebih luas maka seniman membutuhkan ruang. Berkembangnya komunitas-komunitas kesenian yang ada di Surabaya tidak lepas dari kebutuhan infrastuktur yang memadai. Fasilitas wadah kesenian di Surabaya khususnya dibidang seni rupa masih yang ada kurang memadai. Akibatnya perkembangan keseniannya pun kurang bisa di apresiasi masyarakat umum. Sehingga perancangan ruang kesenian pun dirasa perlu untuk memfasilitasi perkembangan kesenian (khususnya seni rupa) di Surabaya.

Perancangan ruang kesenian ini menggunakan studi kasus Komunitas Serbuk Kayu dengan fungsi bangunan yang digunakan bersama komunitas seni rupa lain seperti Melawan Kebisingan Kota, Utek Bocor, Studio Pojok, Dewan Kesenian Jawa Timur, c2o Library dan Collabitive, Serrum Studio, Taman Langit, Ruru Corps, dan lain-lain

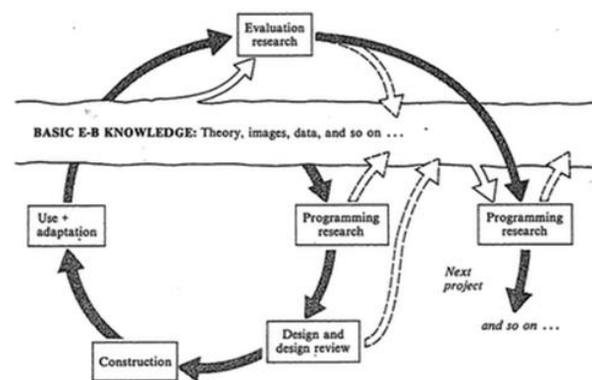
Serbuk Kayu sendiri adalah sebuah komunitas seni di Surabaya yang menampung berbagai jenis kesenian seperti seni rupa, *street art*, *performing art*, musik, dan puisi. Sebenarnya *basic* anggota Serbuk Kayu adalah seniman seni rupa sehingga kegiatan –kegiatan yang diadakan tidak lepas dari aktivitas seni rupa.

Rumusan masalah dari perancangan ini adalah Bagaimana merancang interior ruang kesenian di Surabaya yang dapat memadai aktivitas komunitas – komunitas seni rupa dengan mengangkat konsep *Art Education* yang sejalan dengan visi misi Komunitas Serbuk Kayu

Tujuan perancangan yakni memfasilitasi kegiatan berkesenian di Surabaya dari semua aspek baik dari pelaku komunitasnya, penikmat kesenian, kolektor, dan seluruh lapisan masyarakat di Surabaya.

II. METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan menggunakan metode *Design Process by Zeisel*



Occasions for research/design cooperation in the design-process cycle.

Gambar. 1. *Design Process by Zeisel*
Sumber: : peter.hourihan.com

1. Pengetahuan dasar teori, gambar dan seterusnya: Tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan dalam perancangan dengan data yang telah dikumpulkan. Data yang dikumpulkan meliputi data literatur, data lapangan, dan data pembanding. Pada tahap ini juga dilakukan pengamatan langsung ke komunitas-komunitas yang dituju

2. Studi Programming: Dari data-data yang telah dikumpulkan kemudian data tersebut distrukturkan dan dianalisis sehingga memperoleh batasan-batasan dalam perancangan dan masalah-masalah yang muncul. Masalah yang muncul kemudian diberikan solusi dengan perbandingan data yang telah dikumpulkan.

3. Desain dan Ulasan Desain: Pada tahap ini, solusi dan ide-ide dasar digali sebanyak-banyaknya. Dalam tahapan ini solusi dan ide-ide dapat dituangkan berupa sketsa-sketsa *brainstorming*, *mindmapping*, atau desain konseptual dengan teknik komputerisasi. Saat berada dalam tahap ini dapat pula kembali ke proses awal untuk mencari alternatif-alternatif solusi terbaik.

4. Kontruksi: Dalam tahap ini alternatif-alternatif solusi desain yang dihasilkan dari tahap sebelumnya disusun menjadi satu desain yang utuh. Pada tahap ini pula dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah dibentuk dan disusun. Evaluasi bisa berupa umpan balik dari pihak-pihak yang memiliki pemahaman atau pengetahuan lebih dalam. Tujuan proses ini adalah untuk mengembangkan desain dari tahap sebelumnya. Hasil dari tahap ini bisa berupa skematik desain atau maket studi.

5. Penggunaan+ Adaptasi: Tahap ini adalah tahap eksekusi alternatif terbaik dan evaluasi dari tahap sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan desain akhir dari alternatif solusi yang sudah dikembangkan dengan visualisasi yang dapat mepresentasikan dengan *real* dan detail. Hasil dari tahapan ini berupa gambar kerja, gambar penyajian, 3d rendering dan maket^[1]

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Komunitas

Komunitas Menurut Kertajaya Hermawan (2008), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau *values*^[2]

B. Tentang Komunitas Serbuk Kayu

Komunitas Serbuk Kayu adalah komunitas pergerakan seni atau dalam bahasa lainnya art movement yang tidak bergantung atau dibawah oleh pihak tertentu, misalnya organisasi kampus. Pergerakan komunitas Serbuk Kayu bebas dan tidak bergantung dana dari asosiasi tertentu. Komunitas Serbuk Kayu terbentuk bermula dari inisiatif enam mahasiswa UNESA yaitu Dwiki Nugroho Mukti, Dwi Januarto, Indra Prayoghi, Zalfa Robby, Dyan Condro dan Mahendra Pradipta. Mereka ingin mengkritisi kenaikan BBM di tahun 2011 dengan cara yang berbeda, yaitu dengan membuat kerangka mobil kayu yang kemudian dibawa berjalan kaki dari rumah Serbuk Kayu yang dahulu di jalan Karang Wiyung sampai Balai Kota. Sampai saat ini, anggota Serbuk Kayu berjumlah 40 anggota, berdomisili di Surabaya. Sebagian berstatus mahasiswa UNESA, beberapa dari ITS, STKW dan ISI Jogja. Mayoritas anggota komunitas Serbuk Kayu merupakan mahasiswa, ada sebagian anggota telah lulus perkuliahan namun tetap aktif di komunitas ini.



Gambar. 2. *Perfomance Art Mobil Ramah Lingkungan*
Sumber: : dokumen Serbuk Kayu, 2017

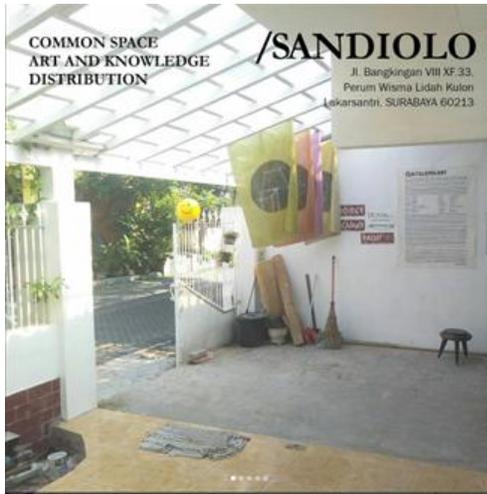
Sebutan anggota Serbuk Kayu, yaitu Militia. Militia diambil dari kata milisi yang berarti pasukan liar dan militant yang orang atau kelompok yang ikut serta dalam suatu pertempuran fisik atau verbal yang agresif. Jadi, militia adalah pasukan liar yang bertempur menggunakan seni.

Serbuk Kayu memiliki berbagai bidang seni yang digeluti tiap senimannya. Beberapa diantaranya Mural, Seni Cukil, Lukis, Instalasi, *Art Video*, *Perfomance art*, Sastra, musik, dan lain-lain. *Basic* dari anggota Komunitas Serbuk Kayu adalah seni rupa namun dalam perkembangannya mereka mencoba mengkolaborasikan antar berbagai bidang seni rupa bahkan bidang seni rupa dengan pertunjukan, literasi dan lain-lain.

Visi Misi Komunitas Serbuk Kayu adalah Pendistribusian Pengetahuan akan seni. Visi Misi ini menjawab kebutuhan masyarakat Surabaya dimana diperlukannya pengetahuan dan edukasi akan seni sehingga apresiasi seni dapat berjalan baik.

Serbuk Kayu memiliki ruang kesenian yang mereka sebut /Sandiolo Art Space. /Sandiolo Art Space sebenarnya adalah markas Serbuk Kayu untuk berkumpul, merencanakan program, atau sekedar bersantai. Namun, kemudian menyadari ada yang kurang dalam fasilitas ruang kesenian yang ada di kota Surabaya maka kemudian /Sandiolo difungsikan sebagai ruang alternatif.

Serbuk Kayu sering berkolaborasi dalam event – event kesenian baik yang dibuatnya sendiri maupun pihak lain. Komunitas tersebut seperti Melawan Kebisingan Kota, Waft-lab, Macguffin, Utek Bocor, Studio Pojok, Dewan Kesenian Jawa Timur, c2o Library & collabtive, Serrum, dan Taman langit.



Gambar. 3. /Sandiolo Art Space
Sumber : dokumen Serbuk Kayu, 2017

C. Tinjauan Ruang Kesenian

Pengertian Ruang Kesenian diambil dari makna perkata yaitu:

- Ruang adalah yang berbatas atau terlingkung oleh bidang. Ruang secara konstan melingkupi keberadaan kita. Sebuah bidang yang mendapat perluasan dengan perbedaan arah 2 asalnya pun dapat dikatakan sebagai ruang [3]
- Kesenian adalah cerminan budaya dan kehidupan masyarakat yang terjelma dari berbagai bentuk daripada benda kongkrit hingga kepada bentuk seni hasil pengucapan dan olah tubuh yang abstrak. [4]

Jadi, ruang kesenian adalah wadah untuk beraktivitas dalam lingkup kesenian baik aktivitas kesenian dengan bentuk karya seni yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan seperti lukisan, patung, kriya atau dengan olah tubuh seperti musik, puisi, teater, dan lain sebagainya.

IV. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

Lokasi perancangan yang dipakai adalah lokasi fiktif karya perancangan arsitektur milik Meliana Sutanti harsono. Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Petra dengan judul karya Fasilitas Edukasi dan Rekreasi Kalimas Surabaya 2013 Judul Perancangan : Fasilitas Edukasi dan Rekreasi Kalimas Surabaya [5]



Gambar. 5. Visualisasi 3d rendering
Sumber: http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_detail.php?knokat=28049

Lokasi perancangan yang diambil adalah lokasi fiktif yang terletak di kawasan Surabaya bagian tengah.

Batasan Utara : Kampung Dinoyo Tenun

Batasan Selatan : Kampung Dinoyo Tenun

Batasan Barat : Jalan Dinoyo

Batasan timur : Sungai Kalimas

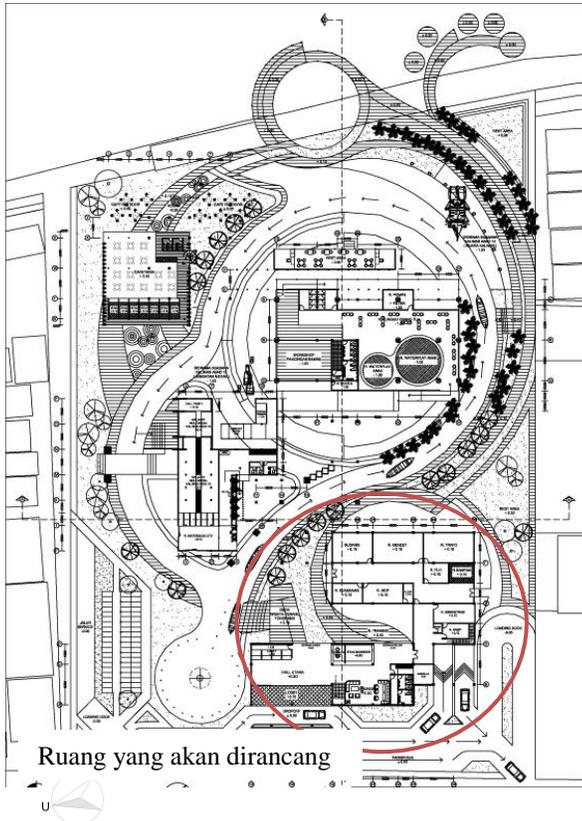


Gambar. 6. Site yang akan dipakai
Sumber: http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_detail.php?knokat=28049

Alasan pemilihan Lokasi Perancangan:

- Berada di kawasan Surabaya yang strategis karena berada di tengah kota Surabaya.
- Melihat dari potensi yang ditimbulkan dari berdirinya Marvel City yang menjadi pusat perbelanjaan yang sedang berkembang.

- Dekat dengan Fasilitas pendidikan (SMAK. ST. Louis dan Universitas Widya Mandala) karena pelajar dan mahasiswa memiliki potensi menjadi pengunjung dari kalangan anak muda yang ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan akan seni rupa.
- Lokasi ini tidak berdekatan dengan area industri sehingga tingkat kebisingan dan kepadatan rendah.
- Sarana dan prasarana transportasi telah cukup tersedia
- Memiliki potensi *view* yang menarik karena dalam satu area dengan Fasilitas Edukasi dan Rekreasi Kalimas di Surabaya
- Dekat dengan pemukiman padat penduduk sebagai salah satu upaya pencapaian visi-misi Komunitas Serbuk Kayu



Gambar 7. Denah Keseluruhan
Sumber: Meliana, 2017

Alasan pemilihan *Site*:

- Aksesnya mudah karena bangunan awal berupa lobby.
- Memiliki area untuk *loading dock* sehingga memudahkan untuk sirkulasi karya.

V. ANALISIS DATA PERANCANGAN

A. Analisis Komunitas Serbuk Kayu

Dari pengamatan karya, aktivitas dan diskusi langsung di lapangan maka disimpulkan karakter yang terlihat dari para seniman yaitu mereka bebas, kurang menyukai hal-hal yang struktural (terlihat dari struktur organisasi yang digunakan), dinamis, kreatif (terlihat dari proses berkarya mereka yang mengesampingkan batasan – batasan seni dan mencoba mengkolaborasikan hal-hal yang bari dai lintas cabang kesenian), kritis (bagaimana mereka menyikapi keadaan sosial

yang dituangkandalam karya). Karya-karya mereka cenderung ekspresif (menggambarkan sesuatu yang emosional) dan eksperimental (memberikan inovasi-inovasi baru, melawan kelaziman). Dengan demikian karakteristik ini yang akan menjadi ide dalam gagasan konseptual.



Gambar 7. Karya Serbuk Kayu
Sumber: Dokumen Serbuk Kayu 2017

B. Analisis kebutuhan ruang

Tabel 1.
Analisis kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas *event* yang sering diadakan.

Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pameran	Galeri
Diskusi	Fasilitas Diskusi
Performance art	Fleksibel
Music Gigs	Ruang Pertunjukan
Pembacaan puisi	Ruang Pertunjukan
Workshop	Studio Workshop

Sebagian anggota serbuk kayu mem-branding dirinya sendiri dengan membuat merchandise yang dijualkan via online maka dibutuhkan *Art Shop*

- Banyak karya – karya serbuk kayu yang mengkritisi sesuatu hal khususnya kehidupan sosial, dalam proses berkaryanya agar apa yang di kritisi tepat dan matang seniman perlu banyak wawasan salah satunya dengan membaca maka dibutuhkan Perpustakaan
- Rencana kedepan segala proses karya dan kegiatan Serbuk Kayu akan diarsipkan rapi dan rinci. Pengarsipan ini diwujudkan dengan media cetak dan digital (*website*, cd, buku) maka dibutuhkan Ruang Arsip
- Untuk medukung aktivitas dan memenuhi kebutuhan makan dan minum maka dibutuhkan Pantry
- Untuk memenuhi kebutuhan mengatur administratif maka diperlukan maka dibutuhkan Ruang Kantor

Dalam Perancangan ruang studio *workshop* perlu dibagi lagi menjadi beberapa area sesuai kebutuhan komunitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.
Analisis kebutuhan fasilitas dalam studio

Aktivitas	Kebutuhan Fasilitas
Pembuatan karya 3d / patung	Area patung
Melukis	Area lukis
Serbuk Kayu sering mengadakan macam-macam workshop seperti cukil, menulis, membuat pin, diskusi karya dll	Meja workshop (fleksibel)
Dalam event residensi proses berkarya seniman bisa sehari-hari, seminggu, atau sebulan secara kontinu, seniman yang diundang terkadang datang dari luar Surabaya	Ruang tidur
Proses berkarya 2d Serbuk kayu tidak selalu dengan media lukis, biasanya juga dengan media cetak (seperti cetak sablon / print)	Ruang Grafis
Toilet utama jauh dengan workshop, maka perlu tambahan toilet di area workshop	Toilet
Dalam pembuatan karya 2d/3d dibutuhkan fasilitas untuk membersihkan peralatan, tangan, dll	Area cuci
Diskusi-diskusi yang santai dan spontan tidak pernah lepas dari proses berkarya serbuk kayu	Area santai / Diskusi

VI. KONSEP DAN APLIKASI KONSEP

A. Konsep Desain

Konsep Perancangan ini adalah sejalan dengan visi-misi Serbuk Kayu yakni “Distribusi Pengetahuan Akan Seni” /Sandiolo *ArtSpace* diharapkan dapat menjadi ruang kesenian yang ramah oleh semua kalangan masyarakat dan dapat menjadi ruang ekspresi bagi komunitas itu sendiri. Ide Konseptual dalam perancangan ini adalah bagaimana ruang dapat merepresentasikan karakter dan karya komunitas Serbuk kayu.

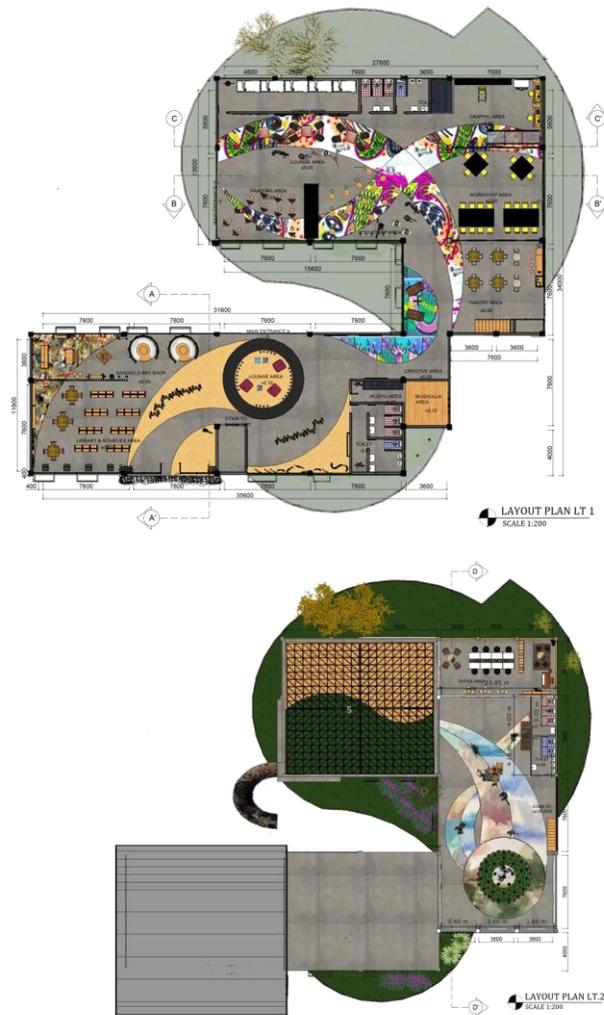
Kerangka berpikir konsep dibagi menjadi 7 bagian yaitu

- Aktivitas – Memunculkan ruang-ruang yang akan dipakai
- User/Pengguna – Memunculkan karakter ruang yang akan diaplikasikan
- Artefak – Memunculkan karakter ruang dan suasana yang akan dimunculkan berdasarkan pengamatan karya.
- Form – Memunculkan bentuk yang akan diaplikasikan
- Function – Memunculkan fungsi yang sejalan dengan visi misi komunitas
- Waktu – Memunculkan bagaimana desain dapat menjawab kebutuhan jaman
- Economy – Memunculkan gagasan untuk penghematan biaya perancangan dan *maintenance*

B. Aplikasi Konsep

Penataan layout memberikan komposisi bentuk yang ekspresif dan dinamis. Batasan-batasan ruang dibuat terbuka dan tidak masif agar masyarakat yang datang tidak merasa canggung untuk mengakses ruang-ruang yang ada. Batasan- batasan yang tidak masif ini juga merupakan representatif dari karya-karya

seniman Serbuk Kayu yang bebas dan mengesampingkan batasan-batasan dalam kesenian.



Gambar 8. Layout

Elemen pembentuk ruang pada Mainentrance merupakan representatif dari corak garis pada karya-karya seniman Dwi Djanuarto. Dwi Djanuar adalah salah satu seniman komunitas Serbuk Kayu yang karyanya cenderung ke ekspresionis, liar dan erotis mampu mewakili karakter komunitas serbuk kayu. Garis-garis ekspresif dalam karya Djanuar membentuk satu corak khas pada tiap karyanya.



Gambar. 9 Mainentrance



Gambar. 10 Elemen Dekorasi Mainentrance

terjadilah proses diskusi-diskusi ringan. Dengan begitu pendistribusian akan seni dapat terlaksana dengan baik.



Gambar.13 Signage Mainentrance utama



Gambar.11 Library

Dari hasil pengamatan dan analisis di lapangan seniman-seniman Serbuk Kayu sering membuat karya-karya spontan dengan media kertas. Hasil pengamatan inilah yang menginspirasi untuk membuat satu wadah dimana seniman serbuk kayu maupun komunitas lain dan masyarakat dapat berkarya spontan dalam dinding ini. Merekapun bebas mengekspresikan emosi melalui karya atau merespon karya satu dengan lainnya. Dinding difinishing dengan cat dinding Dulux Easy Clean, Pine White sehingga mudah dibersihkan.

Karena perpustakaan dan Ruang Arsip memiliki kebutuhan ruang dan karakteristik ruang yang sama maka penempatannya digabung menjadi satu area. Pada area ini terdapat fasilitas standing monitor untuk mengakses arsip secara digital. Elemen dekorasi pada area ini menggunakan produk-produk DIY selain untuk menghemat biaya produk DIY dapat merepresentasikan karakter seniman komunitas yang kreatif

Suasana yang ingin diciptakan dalam area ini adalah suasana suram dan tertekan. Pengaplikasiannya dengan pemilihan karya yang mendukung suasana, dekorasi plafon dengan material *recycle Carmentel Rope* yang digantung *vertical* dan cahaya lampu yang remang.



Gambar.14 Creative Wall dan Pantry



Gambar.12 Art Shop dan Lounge Area

Art Shop dirancang untuk mewadahi penjualan merchandise yang dibuat seniman sebagai *branding* karyanya.

Pada *Pantry* elemen prabot menggunakan material –material *recycle* untuk memberikan kesan ruang yang kreatif.

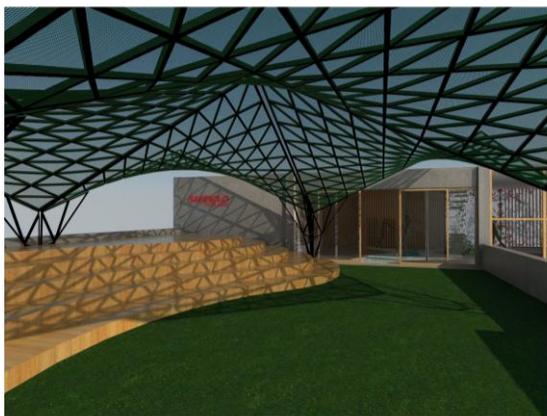
Pada saat masuk pola lantai akan mengarahkan kita pada satu area santai yang bebas diakses oleh pengunjung dan seniman. Area santai ini diharapkan akan menjadi tempat bertemunya masyarakat dan seniman untuk duduk santai lalu



Gambar.15 Studio Workshop- Graphic Area dan Painting Area

Gambar.16 Studio Workshop- *GraphicArea* dan *Sculpture Area*Gambar.17 *Gallery*

Art work pada *gallery* merupakan kolaborasi bersama seniman Bambang Nurdiansyah. Bambang Nurdiansyah atau kerap disapa Bambang adalah seniman dengan karya *watercolor surealis*. Bambang kerap melukis dengan objek manusia dan tumbuhan. Bagi Bambang dengan memosisikan manusia sebagai wadah tanam maka penikmat karyanya diharapkan dapat bercemin bagaimana manusia bersikap. Tumbuhan yang tumbuh dalam diri manusia merupakan kesan dari rasa sedih, impian dan harapan.



Gambar.27 Ruang Pertunjukan

V. KESIMPULAN

Dalam Proses perancangan ini penulis melakukan studi literatur, pengamatan objek sejenis, pengamatan ke komunitas, dan analisis yang membuat penulis lebih mengerti bahwa kesenian adalah salah satu aspek kehidupan yang sangat fundamental. Dikembangkan untuk memenuhi rasa keindahan, sikap kritis, dan perenungan. Oleh karenanya di butuhkan wadah yang dapat menampung aktivitas seniman dan masyarakat umum sehingga keduanya tercipta edukasi dan apresiasi yang baik terhadap kesenian.

Konsep Perancangan ini adalah "*Art education Serbuk Kayu Community*" yang sejalan dengan visi misi Serbuk Kayu saat ini. Dalam perancangan ini penataan layout, lantai, dan elemen-elemen pembentuk ruang ataupun pengisi ruang didesain agar dapat merepresentasikan karakter Komunitas dan Karya seniman Serbuk Kayu.

Dalam Perancangan ruang Kesenian ini penulis hanya menggunakan studi kasus Komunitas Serbuk Kayu sehingga kedepannya perlu pengembangan dengan pengamatan studi kasus komunitas-komunitas serupa yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada Kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang yang berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, antara lain :

1. Dr. Laksmi K. Wardani S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan Jurnal Tugas Akhir ini
2. Celine Junika S.Ds selaku dosen pembimbing II yang juga telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan pengarahan dalam penulisan Jurnal Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/viewFile/4720/4332>
- [2] <http://digilib.unila.ac.id/272/8/Bab%20II.pdf>
- [3] D. K. Ching, Francis. 2000. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. ed.ke-2. Terj. Nurrahman Tresani Harwadi. Jakarta: Erlangga.
- [4] Sulistianto, H. *Seni Budaya*. Jakarta : Grafindo Media Utama, 2006.
- [5] http://dewey.petra.ac.id/catalog/ft_detail.php?knokat=28049