

Perancangan Interior *Art Development and Activity Center* di Surabaya

Vanya Angeline; Sherly de Yong; Hendy Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: vanyangeline29@gmail.com, sherly_de_yong@petra.ac.id

Abstrak— Ekonomi kreatif merupakan topik yang sedang diperbincangkan oleh publik. Industri perekonomian kreatif merupakan cara menghadapi perkembangan jaman dan perekonomian bangsa. Seni dan kreativitas menjadi sesuatu yang dihargai bangsa maupun negara semenjak adanya industri perekonomian kreatif. Perancangan *Art Development and Activity Center* di Surabaya ini bertujuan agar dapat mewadahi aktivitas belajar remaja sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan edukasi di bidang seni dalam menghadapi industri kreatif. Wadah seperti ini sangat diperlukan pada masa sekarang karena kurangnya pengetahuan banyak orang di Indonesia tentang seni. Sehingga masalah tersebut dapat mempengaruhi antusias untuk berkembang di bidang ekonomi kreatif. Perancangan *Art Development and Activity Center* ini dapat dikatakan sebagai tempat khusus seni di bidang seni terapan, yaitu *interior design, fashion design, visual communication design, product design (jewellery design)*, dan musik. Selain itu, tempat ini dilengkapi dengan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan belajar dan mengekspresikan seni seperti mini galeri dan mini auditorium. Perancangan interior *Art Development and Activity Center* di Surabaya ini juga didukung dari tatanan interiornya yang menggunakan gaya *Modern Pop Art Contemporary* sehingga lebih memancarkan nuansa dari seni tersebut. Perancangan ini menggunakan enam tahap metode, yaitu *empathize & define, research, ideate, prototype, test, dan implementation*.

Kata Kunci—Aktivitas, Kolose, Pusat, Seni

Abstrac— *Creative Economy* is a topic that is being discussed by the public. *Creative economy industry* is a way to face the current development and the nation's economy. Since the existence of creative economy industry, art and creativity become something that is appreciated by the nation and state. The design of *Art Development and Activity Center* in Surabaya is aimed to accommodate adolescent learning activities as a medium to develop creativity and education in the field of art in order to face creative industry. Such places are necessary nowadays because a lot of Indonesian people are still lacking of knowledge, especially in the field of art. Therefore, this problem can affect the enthusiasm to develop in the field of creative economy. The design of *Art Development and Activity Center* can be regarded as a place for art course facility in the field of applied art, which are *interior design, fashion design, visual communication design, product design (jewelry design)*, and music. Moreover, this place is also equipped with facilities that can support learning activities and express art such as mini gallery and mini auditorium. Interior design of *Art Development and Activity Center* in Surabaya is also supported with its interior organization that applies the *Modern Pop Art Contemporary* style so that it will radiate the nuance of art. This design uses 6 steps of method, which are *empathize & define, research, ideate, prototype, test, and implementation*.

Keyword— *Activity, Art, Center, College*

I. PENDAHULUAN

EKONOMI kreatif pada jaman sekarang ini menjadi salah satu perbincangan yang panas di kalangan anak-anak muda penerus bangsa. Istilah dari “Ekonomi Kreatif “ mulai dikenal secara global sejak munculnya buku “*The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*” pada tahun 2011 oleh John Howkins. Howkins menjelaskan Ekonomi Kreatif secara sederhana diartikan sebagai: “Kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan”. Istilah ekonomi kreatif pun berkembang menjadi industri perekonomian kreatif yang mulai berkembang menjadi industri pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. [1]

Maka dari itu, pemahaman masyarakat akan pemanfaatan kreativitas atau ide dapat menghasilkan nilai jual yang dapat mempengaruhi perkembangan ekonomi. Teknologi pada jaman sekarang ini juga dapat membantu menciptakan berbagai macam kreativitas. Dan oleh karena hal tersebut banyak remaja sekarang tertarik dan mempunyai kemampuan untuk berkreasi dalam bidang seni.

Untuk mewadahi para remaja dalam berkembang menciptakan ide-ide kreativitas dan bereksperimen di bidang seni dibutuhkan suatu tempat yang dapat menunjang kegiatan mereka. *Art Development and Activity Center* dapat menjadi jawaban untuk hal tersebut. *Art Development and Activity Center* menjadi salah satu jalan dari berbagai macam cara untuk mengembangkan potensi serta mempersiapkan para remaja dalam menghadapi Industri Perekonomian Kreatif kelak nanti. Tidak hanya itu saja, tempat ini juga dapat mewadahi kegiatan untuk mengekspresikan seni dan melakukan kegiatan positif lainnya.

Art Development and Activity Center memiliki beberapa di bidang art yang dapat di pelajari disini, yaitu *interior design, visual communication design, fashion design, product design, dan music*. Konsep dari perancangan ini yaitu desain yang dapat menyesuaikan *style* saat ini dan yang dapat menarik para peminat. Kompleksitas ruangan yang ada juga akan mengikuti kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh remaja sekarang. Desain yang dibuat, memberikan suasana konsep fun learning sehingga para remaja dapat nyaman berada di tempat ini dan secara tidak langsung dapat menjadi daya tarik untuk

berada disini untuk mengembangkan kreativitas mereka.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Pusat Edukasi dan Aktivitas Seni

Arti “Pusat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* [2] adalah tempat yang letaknya di bagian tengah; titik yang di tengah-tengah benar (di bulatan bola, lingkaran; pusat; pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, dan hal); orang yang membawahkan berbagai bagian; orang yang menjadi pempunan dari bagian-bagian. Arti pusat juga dapat diartikan menjadi pokok pangkal yang jadi pempunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya), menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Tahun 1988. [3]

Pengertian dari Edukasi adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara formal maupun tidak formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi diri pada manusia serta mewujudkan proses pembelajaran itu dengan lebih baik. Edukasi memiliki tujuan untuk mengembangkan kecerdasan, kepribadian manusia untuk memiliki akhlak yang mulia, yang mampu mengendalikan diri, memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi yang tentunya untuk mendidik manusia menjadi lebih baik.[4]

Pusat sumber belajar menurut F. Persifal dan H. Elington [5] adalah tempat atau bangunan yang dirancang khusus untuk difungsikan sebagai menyimpan, merawat, mengembangkan, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada, baik dilakukan untuk kebutuhan belajar individual maupun kelompok. Dan menurut Ricard N. Toker pusat sumber belajar sebagai *media center*, yaitu suatu tempat yang banyak memberikan fasilitas pendidikan, pelatihan, dan pengenalan dalam upaya memaksimalkan pemberian layanan dalam penunjang pembelajaran. [5]

Aktivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* [6] adalah keaktifan; kegiatan; kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Aktivitas menurut *Merriam Webster Dictionary* adalah *energetic action; something done especially for relaxation or fun*. [7]

Seni menurut Alexander Baum Garton [8] adalah keindahan, dan seni adalah tujuan yang positif menjadikan penikmat merasa dalam kebahagiaan. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantoro [8] selaku salah satu pelopor pendidikan di Indonesia, seni merupakan hasil keindahan sehingga dapat menggerakkan perasaan indah orang yang melihatnya, oleh karena itu perbuatan manusia yang dapat mempengaruhi dapat menimbulkan perasaan indah itu seni. Namun seni dalam Bahasa Inggris yaitu art memiliki arti yang berhubungan dengan *skill/* kemampuan dari pengalaman, belajar, atau analisa; cabang dari pembelajaran; kesadaran dalam menggunakan kemampuan dan imajinasi kreativitas terutama dalam memproduksi objek *esthetic*; dekorasi atau elemen ilustratif barang yang dicetak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pusat Edukasi dan Aktivitas Seni merupakan tempat atau pokok yang menjadi pempunan dalam proses pembelajaran manusia untuk mengembangkan kecerdasan, serta memiliki keterampilan dan kreativitas yang tinggi untuk mendapatkan pengetahuan yang menyalurkan isi

dari imajinasi kreativitas dalam memproduksi objek yang berhubungan dengan keindahan untuk menciptakan hasil yang indah dilihat.

B. Fasilitas Edukasi

Edukasi tidak hanya di dapati di dalam dunia sekolah, namun juga pada lembaga-lembaga lain yang dapat mengoptimalkan pengetahuan edukasi seseorang. Fasilitas edukasi dalam mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar sangat penting bagi perancang interior yang berkualitas dengan mengedepankan keamanan dan kenyamanan siswa. Fasilitas penunjang pusat edukasi secara umum memiliki ruang kelas, ruang staf pengajar/ operasional, *laboratorium/* ruang bereksperimen, area untuk berinteraksi sosial seperti *student lounge, cafeteria, gymnasium, auditorium, library*. Bergantung pada jenis tempat edukasi yang dibuat untuk di fokuskan dalam memenuhi kebutuhan secara spesifik. [9]

C. Menciptakan Ruang Education: Art, Design, dan Media Studio

Pada dasarnya dalam menciptakan suatu studio desain harus memiliki fasilitas secara umum, seperti pada pencahayaan yang tepat pada sebuah ruang studio, lalu kebutuhan pada ruang *display, area workshop, penyimpanan*.

Pemahaman dalam mengerti kebutuhan yang digunakan untuk menciptakan studio harus mempertimbangkan seluruh kebutuhan dari kegiatannya. Kebutuhan secara keseluruhan seperti pencahayaan juga perlu dipertimbangkan dengan baik dari penggunaan cahaya matahari ataupun dari cahaya artificial. Keawetan dari material yang digunakan juga menjadi salah satu yang harus dimengerti.

Penggunaan perabot dengan baik harus dipertimbangkan dari kegunaannya saat melakukan aktivitas tertentu. Sehingga kenyamanan pengguna menjadi salah satu pedoman utama. [10]

III. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode analitis. Metode ini merupakan metode dasar yang dapat dipilah lagi dalam metode-metode pendekatan yang lebih spesifik. Dalam metode analitis ini hasil rancangan terpengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain. Tahap metode perancangan penulis yang disusun sebagai berikut:

1. Empathize & Define

Tahap inilah yang menentukan perancangan yang akan di buat yaitu dengan mengetahui lebih dalam tentang pembahasan perancangan interior *art development and creativity center*.

2. Research

Penulis melakukan studi literatur, survei lapangan, dan tipologi untuk memperdalam pengetahuan serta kebutuhan yang akan dibutuhkan dalam menyusun programatik desain perancangannya.

3. *Ideate*

Merumuskan permasalahan berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap inilah yang menjadi sorotan utama dari *design thinking* yaitu tahap dalam mengemukakan ide desain dalam bentuk skematik dan pengembangan desain.

4. *Prototype*

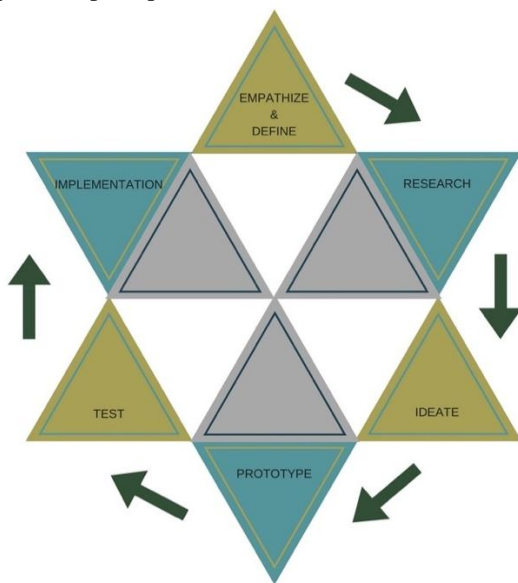
Proses pembuatan gambar kerja, visualisasi 3D dalam rendering, serta visualisasi 3D dalam bentuk maket yang berguna untuk menunjukkan lebih jelas desain yang di buat. Tahap ini merupakan perwujudan desain akhir yang dipilih.

5. *Test*

Tahapan ini akan menghasilkan kritik dan saran untuk membangun dan mengoptimalkan desain.

6. *Implementation*

Tahapan ini adalah tahapan terakhir, yaitu dimana desain di tunjukan kepada publik.



Bagan 1. Bagan Tahapan Perancangan

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. *Konsep Perancangan*

Konsep dari perancangan ini memiliki kata kunci sebagai pedoman perancangan, yaitu ekspresif, *stylish*, dan edukatif. Dari ketiga kata kunci tersebut munculah judul dari konsep itu yaitu *Inspiratifly Dazzling*. *Inspiratifly* berasal dari kata inspiratif yang artinya menginspirasi. Menginspirasi sama halnya dengan memberikan sesuatu pencerahan atau memberikan sesuatu yang baru untuk berkreasi seperti yang bersangkutan dalam konteks perancangan ini yaitu ingin memberikan pengetahuan dan pengalaman yang mengedukasi dalam bentuk *Art*. Sedangkan *dazzling* berasal dari kata *dazzle* yang artinya pesona. *Dazzling* dapat mewakili dari sifatnya yang ekspresif dan *stylish* yang ingin diterapkan pada perancangan ini.

Gaya desain perancangan yang diterapkan pada *Art Development and Activity Center* ini adalah *Modern Pop Art*

Contemporary. Gaya desain ini dipilih karena sangat sesuai dengan konsep dari perancangan ini yang memiliki fokus pada seni dan untuk mengkemas seni menjadi satu kesatuan yang dapat mengikuti perkembangan jaman yang moderen, maka digabungkanlah *style pop art* menjadi seni perkembangan jaman yang akan menampilkan sesuatu yang interaktif namun anggun. Dan pada dasarnya *contemporary* merupakan perkembangan seni ke tahap moderen.

B. *Aplikasi Perancangan*

- a. **Bentuk**
Bentuk yang digunakan cenderung menggunakan geometris tetapi memiliki sedikit unsur organis hanya sebagai *focal point* dari desain.



Gambar 1. Bentuk Desain

- b. **Material**
Penggunaan material yang digunakan pada perancangan ini adalah kaca, cermin, *polyvinyl chloride*, *concrete*, besi, *tiles*, *wood*, *rug*, dan multipleks.
- c. **Suasana**
Suasana yang diciptakan adalah anggun, moderen, menyenangkan, *artsy*, dan nyaman. Penggunaan warna cenderung ke abu-abu dan warna kalem. Warna pendukung memiliki beragam warna hanya untuk beberapa aksen.



Gambar 2. Skema Warna

- d. **Sistem Pencahayaan**
Sistem pencahayaan yang digunakan yaitu alami dan buatan. Sistem pencahayaan alami di dapatkan dari penggunaan kaca di beberapa ruang yang dapat memasukan cahaya matahari. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan lampu dengan berbagai macam jenis lampu, dari *general light*, *spot light* dan *accent light*.
- e. **Sistem Penghawaan**
Sistem penghawaan menggunakan AC central utk semua ruangan, hanya saja di bedakan pada pembagian AC centralnya sehingga terdapat pengelompokan area.
- f. **Sistem Akustik**
Sistem akustik terdapat di beberapa ruang khusus yang memerlukan kebutuhan khusus di bandingkan ruangan lain.

- g. Sistem Keamanannya
 Pada system keamanannya menggunakan bentuk yang tidak terlalu meruncing terutama untuk area umum. Seluruh ruang di fasilitasi oleh *lock door password* sehingga tidak sembarangan orang dapat masuk ke dalam area-area sembarangan. Tidak hanya itu pengamanan lainnya menggunakan CCTV, spinkler yang disertai *smoke detector*.

V. HASIL PERANCANGAN

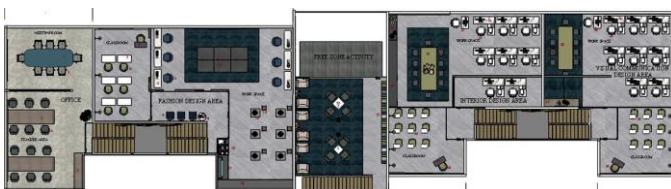
A. Layout, Rencana Lantai, dan Rencana Plafon

Gambar 3. menampilkan layout lantai satu perancangan *Art Development and Activity Center*. Layout lantai satu ini memiliki sirkulasi linier bercabang dimana bangunan ini memiliki dua pintu entance yang di buat secara khusus untuk membedakan ruang yang dapat di akses secara langsung oleh publik tanpa melewati area semi privat. Area publik yaitu area *mini gallery, mini auditorium, dan café*. Sedangkan area semi privat yaitu, *lobby, free zone activity area, music area, jewellery design area*. Sesuai bangunan existingnya, bangunan ini memiliki dua tangga yang terbagi di kedua area bangunan, yaitu di bangunan sayap kiri dan bangunan sayap kanan.



Gambar 3. Layout dan Pola Lantai 1

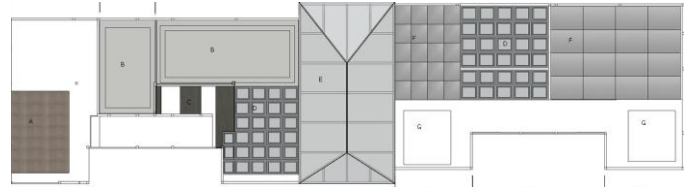
Gambar 4. menampilkan layout lantai dua perancangan *Art Development and Activity Center*. Layout pada lantai dua ini secara keseluruhan hanyalah area semi privat dengan area kelas dan hanya ada satu area privat yaitu *back office* yang hanya dapat di akses oleh yang berkepentingan. Pada bangunan sayap kiri terdapat *back office area* dan *fashion design area*, sedangkan di bangunan sayap kanan terdapat *free zone activity area, interior design area* dan *visual communication area*. *Free zone activity area* lantai dua diakses melalui tangga yang berada di dalam *free zone activity area* lantai satu.



Gambar 4. Layout dan Pola Lantai 2



Gambar 5. Rencana Plafon Lantai 1



Gambar 6. Rencana Plafon Lantai 2

B. Main Entrance

Pada main entrance dapat dilihat bahwa warna dominan pada desain yaitu abu-abu. Pada main entrance dapat dilihat bahwa pada *Art Development and Activity Center* ini memiliki dua pintu masuk, itu yang utama adalah yang melalui *lobby*, dan yang ke dua adalah pintu ke *auditorium* dan *gallery*. Perbedaan pintu masuk dibedakan karena tergantung dari pertimbangan akses publik dan semi publik.



Gambar 7. Main Entrance Tampak Depan



Gambar 8. Prespektif Main Entrance

C. Hasil Desain Ruangan

1. Area Auditorium dan Gallery

Pada area ini juga di sewakan untuk umum, sehingga pembagian kelompok ruang pintu masuk di bedakan agar tidak mengganggu akses dan kegiatan di area khursus dan juga karena alasan keamanannya.



Gambar 7. Area Auditorium



Gambar 8. Area Gallery

2. *Area Cafe*

Cafe merupakan fasilitas pendukung untuk pengguna dan pengunjung di *Art Development And Activity Center*. Area *cafe* ini untuk mengisi waktu luang para pengunjung.



Gambar 9. *Area Cafe*

3. *Area Lobby*

Pada area *lobby* di fungsikan untuk *receptionis*, ruang pendaftaran dan ruang tunggu. Pengunjung disini dapat menunggu dan melakukan aktivitasnya dengan nyaman.



Gambar 10. *Area Lobby Waiting Room*



Gambar 11. *Area Lobby Waiting Room Sofa*



Gambar 12. *Area Receptionis*

4. *Area Free Zone Activity*

Area Free Zone Activity ini di tujuan khusus murid dan karyawan di *Art Development and Activity Center*. Zona ini lebih privat dan harus menggunakan *smart card* dengan *password* untuk melaluinya. Di area ini banyak kegiatan yang dapat dilakukan dan bebas aktivitas apa saja, dari bersantai, bercengkrama, mengerjakan tugas, membaca, beristirahat, mendengarkan musik, dll.



Gambar 13. *Area Free Zone Activity Lantai 1*



Gambar 14. *Area Free Zone Activity Lantai 2*

5. *Area Classroom*

Area Classroom disini dibedakan menjadi beberapa area yaitu area *music*, *jewellery design*, *interior design*, *visual communication design*, dan *fashion design*. Kelas-kelas ini dilengkapi dengan seluruh kebutuhan pembelajaran per murid.



Gambar 15. *Area Fashion Design*



Gambar 16. *Area Visual Communication Design*



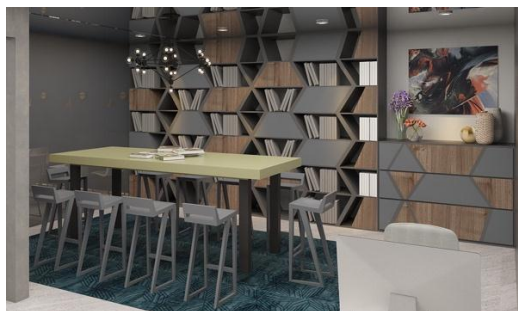
Gambar 17. Area Piano Class



Gambar 18. Area Violin Class



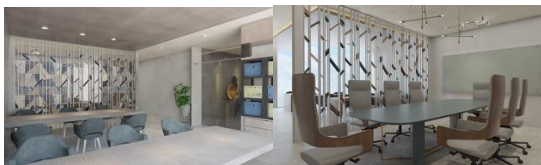
Gambar 19. Area Vocal Class



Gambar 20. Area Interior Design

6. Area Office

Area office di khususkan untuk karyawan dan pengajar di *Art Development and Activity Center*. Pada area ini juga memiliki area meeting, dan pengambilan buku atau materi pembelajaran ada di area office ini.



Gambar 21. Area Office

VI. KESIMPULAN

A. Simpulan

Perancangan interior *Art Development and Activity Center* di Surabaya merupakan tempat untuk menyalurkan bakat anak remaja dalam bidang seni terutama seni terapan. Tempat ini bisa disebut dengan tempat kursus (*semi collage*) untuk ke jenjang selanjutnya. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk mewadahi aktivitas belajar remaja sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan edukasi di bidang art dalam menghadapi industri kreatif. Perancangan ini memiliki beberapa bidang edukasi seni terapan yaitu *Interior Design*, *Visual Communication Design*, *Fashion Design*, *Product Design (Jewellery Design)*, dan *Music*. Semua area kelas di fasilitasi dengan baik sesuai kebutuhan pembelajaran yang menggunakan kurikulum dari beberapa nama universitas ternama yang diringkas untuk mengajarkan tahapan *basic* dari pengajarannya. Tidak hanya itu saja *Art Development and Activity Center* juga memiliki tempat untuk mengekspresikan seni yaitu area *mini gallery* dan *mini auditorium* yang tidak hanya dapat dinikmati oleh murid disini tapi juga dapat di sewakan untuk publik. Dan penunjang fasilitasnya terdapat cafe dan juga *free zone activity* khusus untuk murid di *Art Development and Activity Center* ini. Beragam aktivitas bisa dilakukan di fasilitas penunjang ini. Fasilitas yang diberikan dapat memudahkan dan menunjang pengguna untuk belajar dan beraktivitas di tempat ini.

Manfaat perancangan ini yaitu pengenalan terhadap seni dapat dijangkau dengan memberikan pengajaran dan akses untuk mengekspresikannya yang termasuk ditunjukkan lewat dari desain interior *Art Development and Activity Center* yang membawa *style Modern Pop Art Contemporer* yang dapat menarik peminat. Tidak hanya itu dengan *style* desain seperti ini dapat menjawab kebutuhan pengguna dengan memberikan kenyamanan dan suasana yang menarik sebagai tempat edukasi yang selama ini tidak terdesain dengan baik. Penggunaan furnitur juga disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya sehingga sangat nyaman digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena berkat rahmat dan berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dengan lancar dan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Sherly de Young, S. Sn., M.T. , selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing penulis selama proses mengerjakan perancangan desain interior dengan memberikan masukan-masukan dari tahap awal hingga akhir desain dan juga membantu mencairkan solusi masalah desain.
2. Ir. Hendy Mulyono, selaku dosen pembimbing II yang turut serta membimbing penulis selama proses mengerjakan perancangan desain interior dengan memberikan pengarahannya dan masukan serta dorongan dari tahap awal hingga akhir desain untuk menciptakan desain dengan baik.

3. Terakhir, kepada keluarga dan rekan perkuliahan yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Definisi Ekonomi Kreatif dan Industri Kreatif.” Indonesia Kreatif Bekraf. 19 Januari 2018. Web. <https://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/programs/>
- [2] “Pusat” Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. 2012-2017. 20 Januari 2018. Web. <https://kbbi.web.id/>
- [3] “Pusat” Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 1988
- [4] “Edukasi” Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. 2012-2018. Web. <https://kbbi.web.id/edukasi>
- [5] Fira, Alioong. 2015. Perencanaan Pusat Sumber Belajar. Web. <https://www.scribd.com/document/251780464/Perencanaan-Pusat-Sumber-Belajar-Kel-5kapuas>
- [6] “Aktivitas” Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. 2012-2017. 20 Januari 2018. Web. <https://kbbi.web.id/>
- [7] “Aktivitas” *Merriam Webster Dictionary*. 2018. Web. <https://www.merriam-webster.com/>
- [8] “Seni.” Pengertian Seni Para Ahli. 2017. Web. <https://ilmuseni.com/dasar-seni/pengertian-seni-menurut-para-ahli>
- [9] Pickard, Quentin. 2002. *The Architect’s Handbook*. United Kingdom:Blackwell Science Ltd.
- [10] Piotrowski, Christine M. dan Rogers, Elizabeth A. 2007. *Designing Commercial Interior*. New Jersey:John Wiley & Sons, Inc.