

Fasilitas Penjualan Garmen *Streetwear* di Surabaya

Vincent Liawner dan Ir. Handinoto, MT.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Vincentliawner15@gmail.com; handinot@petra.ac.id



Gambar. 1.1 Perspektif bangunan (*entrance*) Fasilitas Penjualan Garmen *Streetwear* di Surabaya

ABSTRAK

Desain Fasilitas Penjualan garmen *Streetwear* ini didasari oleh pemikiran kondisi di Indonesia salah satunya Surabaya sebagai salah satu kota terbesar kedua yang mengikuti Trend *Streetwear*. Fasilitas yang ada pada saat ini yang kurang memadai, sehingga masalah desain utama adalah bagaimana menciptakan suasana pebelanjaan yang baru, nyaman, dan bisa memenuhi kebutuhan para pecinta *Streetwear*. Selain itu, untuk merespon kebutuhan sekitar tapak, proyek ini juga mengangkat masalah desain khusus yakni bagaimana cara untuk merepresentasikan desain Bangunan dengan menampilkan perubahan Fashion yang disebabkan oleh *Streetwear*. Pendekatan desain yang digunakan adalah simbolik architecture dengan menjelaskan Influence of *Streetwear* yang masuk kedalam dunia fashion. Kemudian, pendalaman karakter ruang dipilih untuk dapat menyelesaikan kebutuhan ruang dengan memberikan suasana Klasik yang memberikan suasana untuk lebih santai saat berbelanja.

Keunikan proyek ini ada pada sistem sirkulasinya. Terutama pada daerah retail Store. Tidak seperti perbelanjaan modern lain, Fasilitas pusat perbelanjaan ini membuat tiap satu retail store seperti satu rumah berdiri sendiri dan terpecah yang disebabkan oleh pengaruh fashion setelah terkena dampak dari *streetwear* sehingga sirkulasi di dalamnya membuat orang akan berputar-putar, masuk dari satu retail akan langsung diarahkan ke retail lainnya sehingga semua retail akan terlewati.

Kata Kunci:

Penjualan Streetwear, Fesyen, Garmen, Simbolik, Fasilitas Streetwear

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat ini dimana persaingan bisnis di dunia fashion menjadi sangat ketat dengan semakin banyaknya merek-merek fashion yang bermunculan baik dari dalam maupun luar negeri, memaksa para pengusaha atau produsen dan desainer untuk lebih memiliki ide-ide kreatif dalam penciptaan model-model terbaru yang menarik dan memanjakan para fashionista. Pengusaha dan desainer adalah dua pelaku penting dalam dunia fashion. Produsen atau pengusaha memiliki tujuan dalam meluncurkan produk ke pasaran, sematamata untuk mendapatkan laba sementara para desainer memiliki standar acuan style yang berbeda. Bagaimanapun juga fashion bisa memperkuat karakter dan kepribadian penggunanya melalui ciri yang khas dan unik yang melekat pada merek fashion.

Beberapa tahun terakhir ini, beberapa orang sangat antusias jika membicarakan fashion tentang *streetwear*, tua-muda atau pria-wanita bahkan orang awam pun mulai gencar juga membicarakan *streetwear*. Tidak heran sekali bahwa *streetwear* pada zaman sekarang sedang mananjak dengan cepat. karena penghasilan dari clothing brand ini bisa

menghasilkan ratusan juta hingga milyaran bahkan demi memiliki barang streetwear orang indonesia rela mengeluarkan paling tidak 6 juta rupiah hanya untuk streetwear serta rela berangkat ke negara luar hanya untuk mendapatkan barang karena di indonesia tidak menyediakan tempat untuk streetwear selain toko distro.



HP/MS // REP/MS // FEATURE
Antri Diskonan Sepatu Nike Ricuh, Ini Bukti Sindrom 'Gila Merek' Sudah Jangkiti Indonesia
 4 MONTHS AGO BY DARIN RAMA



Diskonan Nike Ricuh
 Di dunia ini, siapa sih yang nggak suka diskon? Apalagi kalau barang-barangnya dari merek-merek ternama. Seperti halnya yang terjadi kemarin (22/8) malam di sebuah pusat



Gambar 1. 2. Tidak Tersedia Fasilitas Untuk Para Pecinta *Streetwear*
 Sumber: google.com

Maka berdasarkan hal ini perlu disediakan Fasilitas ini untuk mewedahi kebutuhan para pecinta *Streetwear* ini agar tidak berdesak-desakan dengan tidak terfasilitasi kebutuhan para pecinta *streetwear*.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang di angkat dalam desain proyek ini adalah Bagaimana cara merepresentasikan

desain Bangunan dengan menampilkan perubahan karakter Fashion yang di sebabkan oleh streetwear.

Tujuan Perancangan

Mengembangkan kawasan kota surabaya pada daerah surabaya timur, menyediakan fasilitas fashion bagi para pekerja industri fashion, memperkenalkan pusat perbelanjaan streetwear terhadap orang yang masih awam tentang streetwear.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak
 Sumber: google.com

Lokasi tapak terletak di daerah surabaya timur lebih tepatnya pada jalan arief rachman hakim perumahan galaksi bumi permai atau lebih dikenal dengan nama perumahan araya.



Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

- Nama jalan : Jl.Arief Rachman Hakim (araya)
- Status lahan : Tanah kosong
- Luas lahan : 12.900 m²
- Tata guna lahan : Perdagangan dan jasa
- Garis sepadan bangunan (GSB depan) : 5 meter
- Garis sepadan bangunan (GSB samping) : 9&14 meter
- Garis sepadan bangunan (GSB Belakang): 12 meter
- Koefisien dasar bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
- Koefisien luas bangunan (KLB) : 120%

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada rancangan desain ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- *Entrance lobby*, customer service
- Zona Retail Store utama
- Area *gallery*, dan Fashion show
- Area *Retail Store lantai 2*
- Area komersial (Cafe dan foodcourt)

Terdapat pula fasilitas pendukung lainnya sebagai pelengkap, yaitu: kantor, service, loading dock, parkir.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

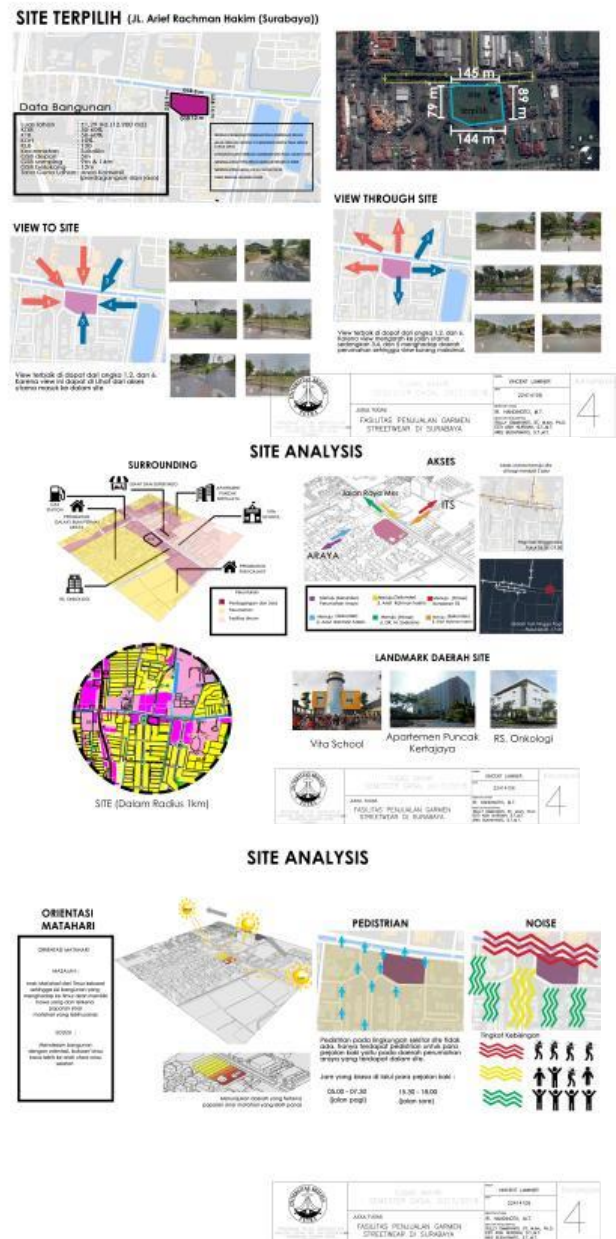
Fasilitas pengelola dan services meliputi R. Kepala Pengelola, R. Kepala Pemeliharaan, R. HRD, R. Kepala Bagian Pemasaran, R. Kepala bagian Public Relation (PR), R. Kepala bagian Perawatan dan Keamanan, R. Kepala bagian Pengolahan Hasil, R. Staff umum, R. Arsip, R. Rapat, Toilet, dan area untuk Loker; dan zona servis terdiri dari R. PLN, R. MDP, R. SDP, R. Genset, R. Trafo, Tandon air bersih, R. Pompa, R. Sampah, STP, Area loading dock, R. Ganti, R. Loker, R. CCTV, dan R. Security

Sedangkan pada area outdoor Cafe sebagai aktivitas outdoor bagi para pengunjung, yang menghubungkan antara zona Retail store dan komersil.



Gambar 2. 2. Perspektif suasana interior Lobby dan Retail It.1

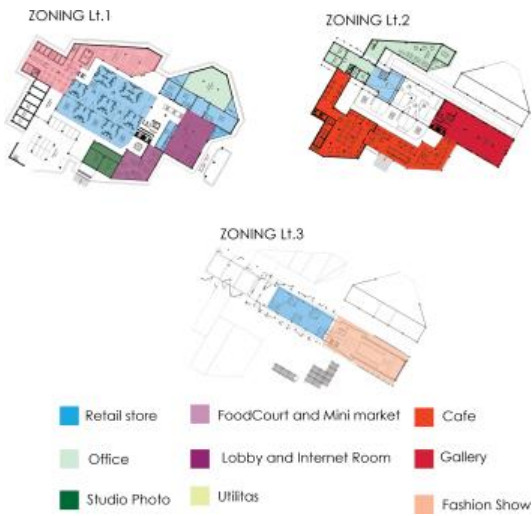
Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Tapak dilewati melalui jalan jalan Arief Rachman Hakim, menuju kedalam perumahan galaxy bumi permai (araya). Saat pertama masuk kedalam perumahan araya akan langsung menemui tapak site yang terletak dibagian entrence masuk

utama perumahan araya sehingga bukan merupakan akses yang sulit dicapai. Akses pejalan kaki disediakan untuk para penghuni perumahan dengan alasan keamanannya memiliki satu akses pedestrian untuk mengakses bangunan ini yaitu dari pintu masuk yang sama dengan mobil.

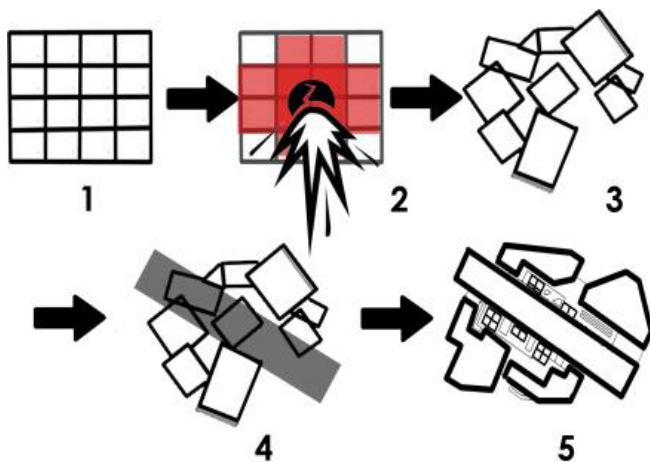


Gambar 2. 4. Zoning

Berdasarkan analisa utama akses pengguna, pintu masuk utama disediakan pada arah Utara tapak karena akses jalan utama berada di Utara tapak.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan target pengguna adalah para pekerja industry fashion dan para pecinta *streetwear* karena bangunan ini berusaha merealisasikan desain dengan merepresentasikan desain pengaruh *streetwear* saat masuk ke dunia fashion. Sehingga simbolik ini digunakan sebagai acuan dasar dalam sebuah desain perancangan.



Gambar 2. 5. Proses Transformasi bentuk.

Didalam proses ini menunjukkan bahwa awalnya fashion itu memiliki pola yang tertaur namun seiring berjalannya waktu menjelaskan bahwa dampak yang dibawa *streetwear* kedalam dunia fashion menyebabkan perubahan pola dari awal sebuah pola yang memiliki keteraturan menjadi pola yang tidak beraturan dan memiliki pola yang kacau sehingga ini yang menunjukkan representasi desain bahwa pengaruh *streetwear* kedalam dunia fashion adalah menciptakan perubahan pola menjadi suatu pola yang baru.



Gambar 2. 6. Final form dari pendekatan simbolik.

Didalam konsep ini berusaha menjelaskan bagaimana pola yang teratur itu diperlihatkan pada fasad baian utama bangunan yaitu sebuah fasad dengan keteraturan dan tidak berantakan sebagai perwakilan fashion yang rapi namun seiring waktu terjadi perubahan sehingga dari bangunan ini sendiri fasadnya mulai berubah seperti retak dan terjadi perubahan pola fasad yang tidak beraturan hingga terjadi perpecahan dan perpecahan itu sendiri dijadikan bangunan dengan zoning sendiri sebagai perwakilan dari pecahan fashion akibat *streetwear*.



Gambar 2. 7. Suasana Retail Store

Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 8. Site plan



Tampak Barat



Tampak Selatan

Gambar 2. 9. Tampak keseluruhan

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang. Bagaimana bangunan ini mengekspresikan tiap ruangnya dengan memiliki karakter ruang berbeda serta memiliki karakter yang tidak sama pada pusat perbelanjaan umum lainnya.

PENDALAMAN KARAKTER RUANG (Secara Umum)

PARAMETER RUANG

<p>TEKSTUR</p> <p>PROPOSISI RUANG BANGUNAN BERKONSEPSI TERBUKA YANG LEBIH MENYUDIKAN MENYERAP CAHAYA DAN MENYUDIKAN PENANAMAN TANAMAN BERKONSEPSI</p>	<p>Lighting</p> <p>DENGAN RUANGNYA TERBUKA MELALUKAN SUDUT MELALUKAN BENTUK PERSEGIKAPIT CAHAYA DITULANGI WARNA WARNA YANG PERAK TERDAPAT TUJUAN KEDAMAIAN DAN SUDUT MANCERA DENGAN RUMAH</p>	<p>AKSES</p> <p>Akses pada fasad Store di luar halaman juga untuk mempermudah akses untuk yang ingin berbelanja</p>
<p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Dinding Batu Batu Baja IWF Beton Precast Laminated Glass 	<p>WARNA</p> <p>SIMBOLISIS DENGAN WARNA PUTIH DAN ABU-ABU YANG DAPAT MERELAKSANDAKAN WARNA LAIN LEBIH RUMAH</p>	<p>PEMBAYANGAN</p> <p>DENGAN TERDAPATNYA KACA PADA BANGUNAN YANG DITAMBAH FASAD SECOND RUMAH MEMERIKAH PEMBAYANGAN YANG MENARIK</p>

Project details table at the bottom right includes: Nama Proyek: FASILITAS PENJUALAN GARMEN STREETWEAR DI SURABAYA, Lokasi: Jl. ... No. ... Surabaya, and other technical information.

Gambar 2.10. Kebutuhan tanaman untuk tumbuh dna berkembang

1. Penjelasan secara umum

Tekstur bangunan biasa memiliki pertimbangan yang cukup banyak karena tiap menggunakan salah satu tekstur, tekstur itu sendiri dapat memberikan suasana yang berbeda sehingga pada bangunan ini finishing pada bangunan menggunakan tekstur yang lebih bersifat memberikesan massive agar dapat menunjang fasad dinamis pada bangunan dan juga agar memberikan kesan yang lebih kuat terlihat pada fasad karena fokus utamabangunan ini juga memperlihatkan proses perubahan fasad itu sendiri yang terbentuk karena pendekatan simbolik.

Lighting pada bangunan ini dimaksimalkan dengan penggunaan warna bangunan yang lebih monochrome sehingga permainan warna didalam bangunan ini bias lebih maksimal.

Akses pada bagunan ini bias diakses dari segala sisi namun akses utama pada bangunan ini terdapat pada sisi barat bangunan.

Pembayangan pada bangunan ini memiliki pembayangan yang menarik terutama pada bagian banguna utama karena permaina fasad yang dinamis menciptakan pembayangan yang tidak umum pada daerah retail store lantai 2.

PENDALAMAN RUANG RETAIL STORE

PARAMETER RUANG

PROPOSISI:

PROPOSISI BANGUNAN BERKONSEPSI WARNA WARNA PUTIH DAN ABU-ABU YANG DAPAT MERELAKSANDAKAN WARNA LAIN LEBIH RUMAH

<p>Lighting</p> <p>PROPOSISI RUANG BANGUNAN BERKONSEPSI WARNA WARNA PUTIH DAN ABU-ABU YANG DAPAT MERELAKSANDAKAN WARNA LAIN LEBIH RUMAH</p>	<p>AKSES</p> <p>Membuatkan Pembayangan secara visual yang menarik agar dapat memberikan kesan yang lebih kuat terlihat pada fasad karena fokus utamabangunan ini juga memperlihatkan proses perubahan fasad itu sendiri yang terbentuk karena pendekatan simbolik.</p>	<p>MATERIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Dinding Batu Batu Baja IWF Beton Precast 	<p>AMBIANCE</p> <p>PROPOSISI RUANG BANGUNAN BERKONSEPSI WARNA WARNA PUTIH DAN ABU-ABU YANG DAPAT MERELAKSANDAKAN WARNA LAIN LEBIH RUMAH</p>
--	---	---	--

Project details table at the bottom right includes: Nama Proyek: FASILITAS PENJUALAN GARMEN STREETWEAR DI SURABAYA, Lokasi: Jl. ... No. ... Surabaya, and other technical information.

DETAIL BATA TEMPEL

Perspektif

Denah I Skala 1:50

Tampak I Skala 1:75

Detail I Skala 1:20

Project details table at the bottom right includes: Nama Proyek: FASILITAS PENJUALAN GARMEN STREETWEAR DI SURABAYA, Lokasi: Jl. ... No. ... Surabaya, and other technical information.

Gambar 2.11. Pendalaman Ruang Retail Store

2. Karakter Ruang Retail store

Didalam mendesain bangunan pusat perbelanjaan pada umumnya desain toko atau retail akan didesain sejajar dengan harapan setiap orang akan melalui retail tersebut tetapi dalam bangunan ini desain retail store dibuat terpisah dan terkesan terpecah amun pengunjung dapat melihat serta menikmati toko pada

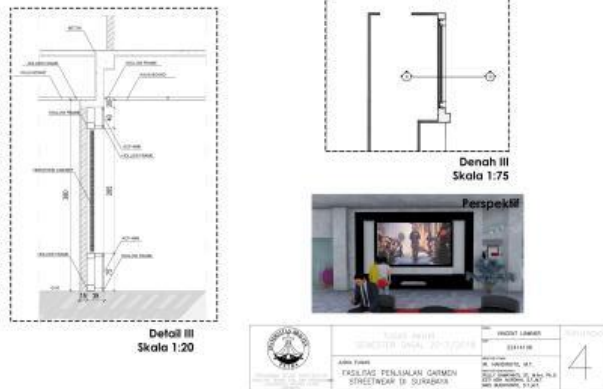
desain bangunan ini dengan mudah dan tetap membuat setiap toko atau retail dapat terlihat untuk dapat diakses dengan mudah. suasana fasilitas ini juga mengusahakan mewujudkan suasana berbelanja yang tenang dan klasik karena itu disediakan kolom sebagai media mencapai tujuan tersebut.

Terdapat juga skylight yang berfungsi mengarahkan para pengunjung secara tidak langsung menuju zona retail store lantai 1 yang merupakan fasilitas utama pusat perbelanjaan ini. Skylight ini juga disesuaikan jika malam hari dengan menggunakan lampu-lampu spotlight sebagai pengganti cahaya yang masuk pada siang hari.



Gambar 2.13. Pendalaman ruang Cafe Outdoor

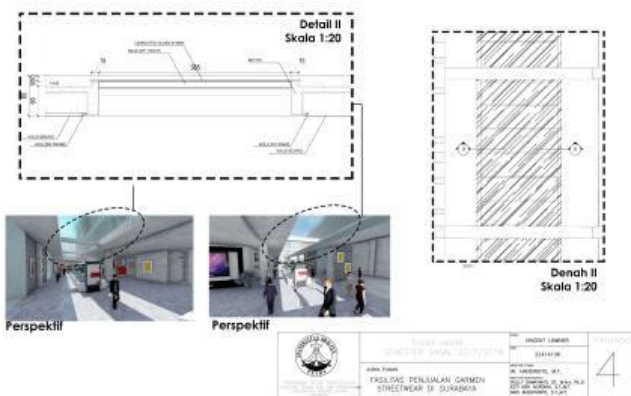
DETAIL VIDEOTRON (LOBBY)



4. Karakter Ruang Café Outdoor

Fasilitas cafe outdoor inimerupak fasilitas yang merupakan salah satu fasilitas pendukung yang baik untuk bersantai. Untuk melepas penat atau jenuh saat berbelanja tempat ini juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk bersantai memberikan suasana baru saat berada di cafe karena cafe outdoor ini dapat melihat langsung kebawah untuk melihat retail store di lantai 1 serta dapat mudah mengakses galeri lantai 2.

DETAIL SKYLIGHT (LOBBY)

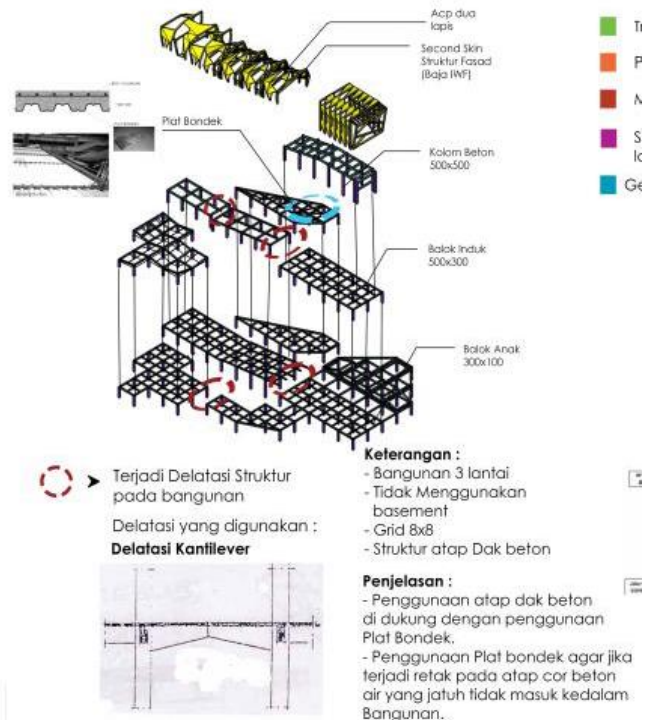


Gambar 2.12. Pendalaman Ruang Lobby

3. Karakter Ruang Lobby

Suasana pada daerah lobby dibuat seperti lobby pada umumnya namun disediakan media seperti videotron dan juga skylight untuk membantu mencapai tujuan desain yang diinginkan. Videotron berfungsi sebagai media yang menghubungkan para pengunjung di lobby untuk melihat fashion show yang sedang berjalan di lantai 3 sehingga jika kapasitas fashion show dilantai 3 penuh dapat dilihat melalui videotron lantai 1 yang berada di lobby.

ISOMETRI STRUKTUR



Gambar 2.14. Sistem struktur.

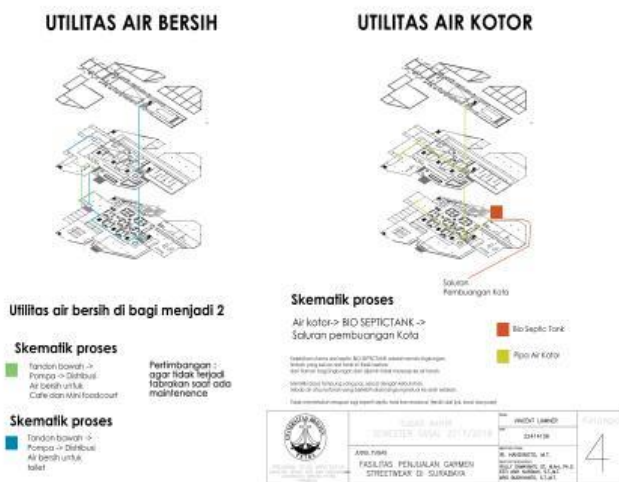
Sistem Struktur

Sistem struktur pada bangunan sekolah ini menggunakan konstruksi beton dan juga rangka baja untuk atap.

Pada konstruksi beton, modul kolom yang digunakan adalah 5x5 meter.

Pada konstruksi atap ini sendiri menggunakan dak beton yang diberi lapisan plat bondek untuk menghindari retakan pada atap dak beton yang terjadi akibat seiringnya umur pemakaian pada bangunan yang menyebabkan air hujan dapat masuk dalam bangunan. Terdapat juga delatasi pada bangunan ini karena jarak bangun melebihi 40 meter sehingga perlu delatasi agar tidak terjadi kerusakan pada bangunan. Delatasi yang digunakan adalah delatasi kantilever sehingga penerimaan beban tidak berlebih.

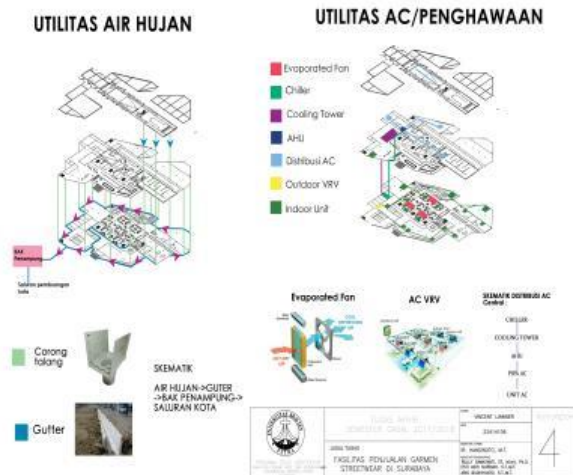
Sistem Utilitas



Gambar 2.15. Skematik Sistem Air bersih dan Air Kotor.

1. Sistem Utilitas Air Bersih

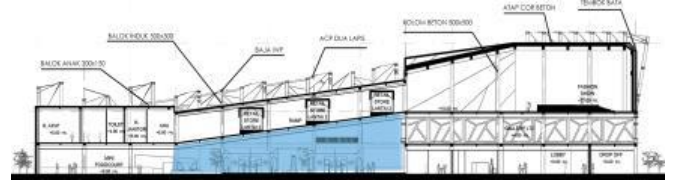
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed*, yaitu dari air dari sumur bor / PDAM setelah melewati meteran masuk tandon bawah kemudian di pompa yang akan dialirkan menuju toilet dan dapur pada daerah zona Café hingga mini food court. Serta penggunaan pipa dalam pendistribusian air bersih dibagi menjadi dua pipa agar tidak terjadi cross sirkulasi saat terjadi maintenance utilitas.



Gambar 2.16. Isometri utilitas air hujan

2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem utilitas air hujan dialirkan dari atap turun menuju ke setiap gutter yang disediakan mengitari bangunan agar tidak terjadi penumpukan air yang menyebabkan banjir karena hampir sebagian dari bangunan ini merupakan daerah yang terbuka.

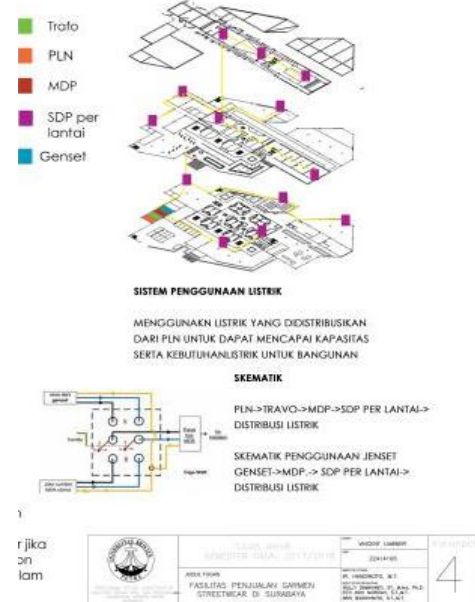


Gambar 2.17. Area yang Menggunakan Evaporated fan

3. Sistem Utilitas Penghawaan

Penggunaan sistem penghawaan disini dibagi menjadi 3 penghawaan. Pertama ac VRV dan ac Central serta yang unik adalah penggunaan penghawaan Evaporated Fan. Pembagian ini didasari oleh kebutuhan setiap ruang yang berbeda-beda sehingga agar efisien dan menghemat biaya. Yang unik adalah penggunaan Evaporated Fan pada zoning Retail store utama lantai 1. Didalam setiap toko tetap menggunakan sistem ac VRV untuk kenyamanan berbelanja namun penggunaan evaporated fan ini bertujuan memberikan hawa dingin kepada seluruh daerah sirkulasi pada retail store lantai 1. Karena merupakan daerah yang cukup terbuka pada daerah retail store lantai 1 sehingga hawa panas yang masuk kedalam bangunan akan diproses oleh evaporated fan dan disalurkan menjadi hawa dingin untuk sirkulasi retail store lantai 1. Ide penggunaan evaporated fan ini didasari oleh tempat hiburan seperti taman bermain yang sangat panas namun tetap memiliki pengunjung karena walaupun sangat panas evaporated fan ini sangat membantu dalam pengurangan panas yang terjadi pada bangunan.

UTILITAS LISTRIK



Gambar 2.18. Isometri utilitas Listrik

4. Sistem Utilitas Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, MDP, dan dialirkan menuju setiap SDP setiap lantai. Mengingat terdapat sistem pengaliran air yang tidak boleh berhenti untuk kolam maka fasilitas ini harus menyediakan generator untuk memberikan daya ketika lampu mati atau tidak memiliki daya. Agar sistem pengaliran udara di dalam bangunan tetap berjalan sehingga tidak membuat para pengunjung tidak nyaman.

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas Penjualan Garmen Streetwear di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi ide baru dalam perkembangan dunia fashion terutama streetwear. Pengolahan bentukan denah disesuaikan dengan konsepnya yaitu konsep pengaruh streetwear kedalam dunia fashion contohnya seperti ketika memasuki lobby akan disambut dengan lobby dan retail store pada seperti pada umumnya. Ketika semakin memasuki daerah retail store bagian tengah suasana mulai berubah seperti retail store mulai berdiri sendiri seperti rumah-rumah kecil dan letaknya yang tidak hanya sejajar melainkan terpecah karena berusaha menunjukkan perpecahan yang diakibatkan pengaruh streetwear. Suasana baru yang ingin ditunjukkan juga terdapat pada daerah retail store yang memberikan suasana berbelanja yang santai serta mewujudkan suasana klasik saat berbelanja seperti dengan adanya kolam dan tanaman-tanaman sebagai media yang menunjang hal tersebut untuk pencapaian desain.

Rancangan ini juga dapat menghidupkan suasana berbelanja seolah-olah tidak berada di Indonesia, sehingga dapat menikmati dengan santai suasana perbelanjaan yang baru. Pusat perbelanjaan ini dirancang dengan desain yang lapang dan terbuka, sehingga memberi kebebasan untuk mengakses daerah perbelanjaan hingga fasilitas penunjang. Ada pula mini food court dan café indoor & outdoor sebagai area untuk berinteraksi sekaligus daya tarik wisata. Di samping itu, terdapat ruang internet bias juga menjadi salah satu tempat untuk bersantai dan mengakses segala sesuatu tentang *streetwear* pun dapat dijelaskan disini dan yang terakhir pada lantai satu juga terdapat fasilitas penunjang yaitu ruang photoshoot dimana para pecinta *streetwear* sangat senang memamerkan atau ingin penampilan mereka diperhatikan sehingga.

Daerah retail store lantai dua yang memiliki pembayangan menarik untuk menciptakan daya Tarik dan rasa keingintahuan terdapat apa pada retail store lantai 2 serta pengunjung juga dapat menikmati fasilitas fashion show yang disediakan pada lantai 3 dan juga pada daerah lobby disediakan videotron untuk melihat fashion show yang berada di lantai 3. Serta di retail store lantai 2 itu sendiri terletak pada ramp yang panjang menyerupai jembatan dengan tujuan untuk menjelaskan jembatan ramp itu merupakan pengaruh *streetwear* yang masuk mengubah segala hal tentang fashion sehingga jembatan tersebut merupakan perwakilan dari *streetwear* itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Arlini. (2007). Skripsi Fashion Center of Kebaya di Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Beazley, M. (2015). *The Daily Street: Icons of Style*. Great Britain.
- Cornelis, V. (1991). *Ruang dalam Arsitektur*, (Edisi Ketiga, Revisi). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- De Chiara, Joseph & Callendar, John Hancock. (1973). *Time Saver Standard for Building Types*. New York: Mc Graw Hill.
- Ervina Maya, Sovya. (2005). Skripsi Pusat Mode dan Kecantikan di Yogyakarta (Fashion and Beauty Center). Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Hendraningsih, dkk. (1982) *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur*, Jakarta: Djambatan.
- Israel, Lawrence J, AIA, FISP. (1994). *Store Planning/Design*. New York. Jhon Wiley & Sons, Inc.
- Mandasari, Rizky. (2017, May). 15 Istilah Fashion Ini Kerap Muncul Tapi Tak Semua Orang Paham Artinya. Retrieved January 12, 2018, from <https://brilistyle.brilio.net/info/15-istilah-fashion-ini-kerap-muncul-tapi-tak-semua-orang-paham-artinya-170510q.html>
- Neufert, Ernest. (1993). *Data Arsitek*, Jilid 1. (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi). Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. (1997). *Data Arsitek*, Jilid 2. (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi dan Dr. Ferryanto Chaidir, Trans). Jakarta: Erlangga
- Priherdityo, Endro. (2016, March). Apa Sebenarnya Fungsi Pekan Mode. CNN Indonesia. Retrieved January 9, 2018, from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160311164324-277-116841/apa-sebenarnya-fungsi-pekan-mode>
- Puryono. (2014, March). Izin Usaha Toko Modern dan Pusat Perbelanjaan. Retrieved January 10, 2018, from <http://belajarproperti.net/izin-usaha-toko-modern-dan-pusat-perbelanjaan>.