

EFEKTIFITAS PROSES DESAIN YANG DIGUNAKAN DESAINER INTERIOR DI SURAKARTA

Rahmanita Ayu Amini Universitas
Sebelas Maret Surakarta C0811023

ABSTRACT

There have been many process developed to help overcome the difficulties of modern design problem. Some of these models simply describe the sequence of activities that typically occur in designing, other models attempt to prescribe a better or more appropriate pattern of activities. For example design process which was developed by Nigel Cross, Zeid, Pahl and Behtz, VDI and John F. Pile as theory and compared with designer as a member of HDII (Community of Indonesian Designer Interior) in Surakarta, Central Java. There are also too many errors made with it, and not useful when designer or teamwork carry out the project. This research try to show the fact of design proces which used by interior designer, many kinds of problems, and concluded the most effective and appropriate process.

Keyword: design proces, product design, and design methods.

A. PENDAHULUAN

Proses desain yang dijadikan acuan merupakan dasar desainer dalam mengerjakan proyek yang telah ada belum tentu terbukti efektif dan efisien sekarang ini. Sejak awal tahun enam puluhan (abad yang lalu) gerakan *Design Methods* berupaya menggagaskan kegiatan desain sebagai upaya untuk mensejajarkan kegiatan desain sebagai kegiatan ilmiah dengan menekankan pentingnya metode (layaknya *scientific methode*) pada pemecahan masalah desain.

Menurut mereka kompleksitas untuk menghadirkan desain tidak harus terletak pada keputusan sepihak dari pendesain saja, tetapi jauh lebih penting bagaimana si pendesain mampu mengutarakan seluas-luasnya problema yang melingkup desain dilihat dari berbagai dimensi dan tuntutan dari pihak-pihak yang berkepentingan. Dengan berlandaskan asas objektivitas (layaknya *sains*), maka mendesain adalah memecahkan masalah yang didasarkan pada metode yang sistematis dan saintifik dan rasional.

Proses desain sendiri merupakan sebuah strategi desain dengan manajemen proyek. Strategi desain berupa proses perancangan dalam mendesain sebuah karya, mulai dari sumber ide, cara menuangkan ide tersebut kedalam gambar kerja, serta material dan bahan yang akan digunakan. Manajemen proyek sendiri merupakan sistem atau cara desainer interior dalam mengolah atau mengerjakan proyek, dari bertemu klien, kerjasama dengan team, dengan sistem kerja yang berlaku.

B. PEMBAHASAN

1. Sejarah Perancangan

Secara etimologis, kata *desain* berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Kata ini diberi makna baru dalam bahasa Inggris pada abad ke-17, yang dipergunakan untuk membentuk *School of design* tahun 1836. Makna baru tersebut dalam praktek kerap kali semakna dengan kata *craft*, kemudian atas jasa Ruskin dan Morris, dua tokoh gerakan anti industri di Inggris pada abad ke-19, kata 'desain' diberi bobot sebagai *art and craft* yaitu paduan antara seni dan keterampilan.

Pada tahun 1950-an, pemerintah Indonesia pada waktu itu menggunakan kata 'rancangan' untuk kegiatan perencanaan yang bersifat makro (dalam istilah Melayu istilah ini masih tetap berpengertian sama hingga sekarang), seperti Dewan Perancangan Nasional dan Biro Perancang Nasional. Kata 'rancangan', kemudian mengalami 'penyempitan makna' sejalan perkembangan kebahasaan dan diterapkan pada kegiatan yang terbatas. Sedangkan sebagai kata pengganti untuk lembaga pemerintah ini kemudian digunakan istilah 'perencanaan' (*planning*); yang diterapkan menjadi Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS) menggantikan Biro Perancangan Nasional.

Desain merupakan kata baru peng-Indonesiaan dari kata *design* (bahasa Inggris), istilah ini merupakan pengilmean kata *merancang* yang penggunaannya dinilai terlalu umum dan kurang mewadahi aspek keilmuan secara formal. Sejalan dengan itu, untuk bidang arsitektur dan rekayasa, kerap kali pula menggunakan istilah rancang bangun. Di lingkungan akademik, kata desain telah dibakukan sebagai nama cabang ilmu (desain), nama departemen (jurusan desain), nama fakultas (Fakultas Seni Rupa dan Desain), nama organisasi profesi (Ikatan Ahli Desain Indonesia), nama perundang-undangan (Undang-Undang Desain Industri), lembaga pemerintah (Pusat Desain Nasional) maupun istilah yang dipergunakan

oleh media massa (majalah desain, jurnal desain). Dalam kurun tiga puluh tahun (1971) sejak istilah ini dipergunakan di lingkungan akademis dan profesi, kata 'desain' telah mantap sebagai salah satu istilah budaya yang melingkup berbagai aspek kegiatan di masyarakat luas.

Baru pada dekade 1980-an pengertian-pengertian desain di Indonesia diperkaya oleh beberapa pendapat baik oleh para profesional maupun pakar diluar bidang desain. Sebagaimana diutarakan oleh John Nimpoeno seorang ahli psikologi menyatakan bahwa desain adalah pemaknaan fakta-fakta nyata menjadi fenomena-fenomena subjektif (Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, 2002).

2. Metode Perancangan Produk

Metode perancangan produk adalah tiap-tiap prosedur, teknik, dan alat bantu tertentu yang merepresentasikan sejumlah aktivitas tertentu yang digunakan oleh perancang dalam proses total perancangan. Terdapat dua metode perancangan produk yaitu metode kreatif dan metode rasional. (Rosnani Ginting, 2010)

a) Metode Kreatif

Metode perancangan ini bertujuan untuk membantu menstimulasi pemikiran dalam pembangkitan ide kreatif dengan cara meningkatkan produk gagasan, menyisihkan hambatan mental terhadap kreativitas atau dengan cara memperluas area pencarian solusi. Metode ini terdiri dari:

1. Brainstorming

Metode pembangkitan ide yang paling dikenal luas adalah *brainstorming*. *Brainstorming* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk membangkitkan sejumlah besar ide, lalu ada beberapa ide yang telah dikenali sebagai suatu kemajuan yang berharga dan akan dipilih. *Brainsorming* biasanya terbentuk dari sebuah kelompok yang terdiri dai 4-8 orang.

2. Synektis

Pemikiran kreatif sering menggambarkan pada pemikiran analogis untuk melihat hubungan paralel antar topik yang tidak sama. Penggunaan pemikiran analogis telah disusun dalam sebuah metode desain yang kreatif diketahui sebagai "synektis". Synektis merupakan kelompok aktivitas dimana kupasan yang disingkirkan dan anggota kelompok mencoba untuk membangun, menggabungkan dan mengembangkan ide-ide melalui solusi

yang kreatif pada kumpulan masalah yang berbeda dan kelompok mencoba untuk bekerja secara kolektif melalui solusi tertentu.

b) Metode Rasional

Metode rasional menekankan pada pendekatan sistematis pada perancangan. Metode ini memiliki kesamaan tujuan dengan metode kreatif, misalnya dalam memperluas ruang pencarian untuk memperoleh solusi-solusi yang potensial, dan mengupayakan kerja tim dan dalam pengambilan keputusan secara kelompok. Banyak perancang beranggapan bahwa metode rasional ini merupakan hambatan terhadap kreativitas.

Hal ini merupakan pandangan yang keliru terhadap tujuan perancangan yang sistematis, yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas perancangan dan produk akhir. Salah satu metode yang paling sederhana adalah metode “*checklist*” (daftar periksa). *Checklist* dapat mengeksternalisasikan apa yang harus kita lakukan sehingga kita tidak perlu menyimpan semua hal dalam kepala kita, namun kita tidak kehilangan sesuatu.

Checklist juga dapat mengoptimalkan proses dan memungkinkan adanya *team work* dan partisipasi dari kelompok yang lebih luas serta memungkinkan adanya pembagian tugas. Dalam konsep perancangan, *checklist* dapat berupa suatu daftar pertanyaan yang akan dipertanyakan pada tahap awal perancangan, ataupun suatu daftar kriteria dan standar yang harus dipenuhi oleh rancangan akhir.

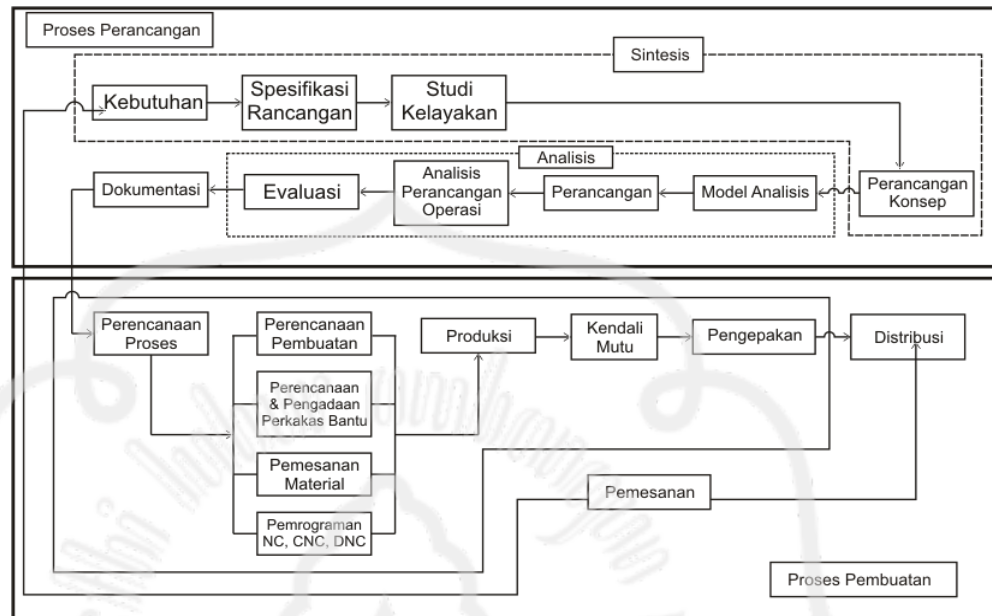
1) Nigel Cross

Tabel 1: Proses desain yang dikemukakan oleh Nigel Cross.
(Sumber: Nigel Cross, 1989)

No	Tahapan	Tujuan
1	<i>Clarifying Object</i> (Klarifikasi tujuan)	Untuk mengklarifikasi tujuan-tujuan dari sub perancangan serta hubungannya satu sama lain
2	<i>Establishing Function</i> (Penetapan fungsi)	Untuk menentukan fungsi-fungsi yang diperlukan dan batas-batas sistem rancangan produk baru
3	<i>Setting requirement</i> (Menyusun kebutuhan)	Untuk membuat spesifikasi kinerja yang akurat dari suatu rancangan yang diperlukan
4	<i>Determining characteristic</i> (Penentuan karakter)	Untuk menetapkan target yang akan dicapai oleh karakteristik teknik produk sehingga dapat mewujudkan kebutuhan konsumen
5	<i>Generating Alternative</i> (Penentuan alternatif)	Untuk menetapkan serangkaian alternatif solusi perancangan yang lengkap untuk suatu produk dan memperluas pencarian solusi baru yang potensial

6	<i>Evaluating Alternative</i> (Evaluasi alternatif)	Untuk membandingkan nilai utilitas dari proposal alternatif rancangan berdasarkan performansi dan pembobotan yang berbeda
7	<i>Improving Details</i> (Peningkatan Nilai)	Untuk meningkatkan dan mempertahankan nilai dari suatu produk kepada pembeli

2) Zeid

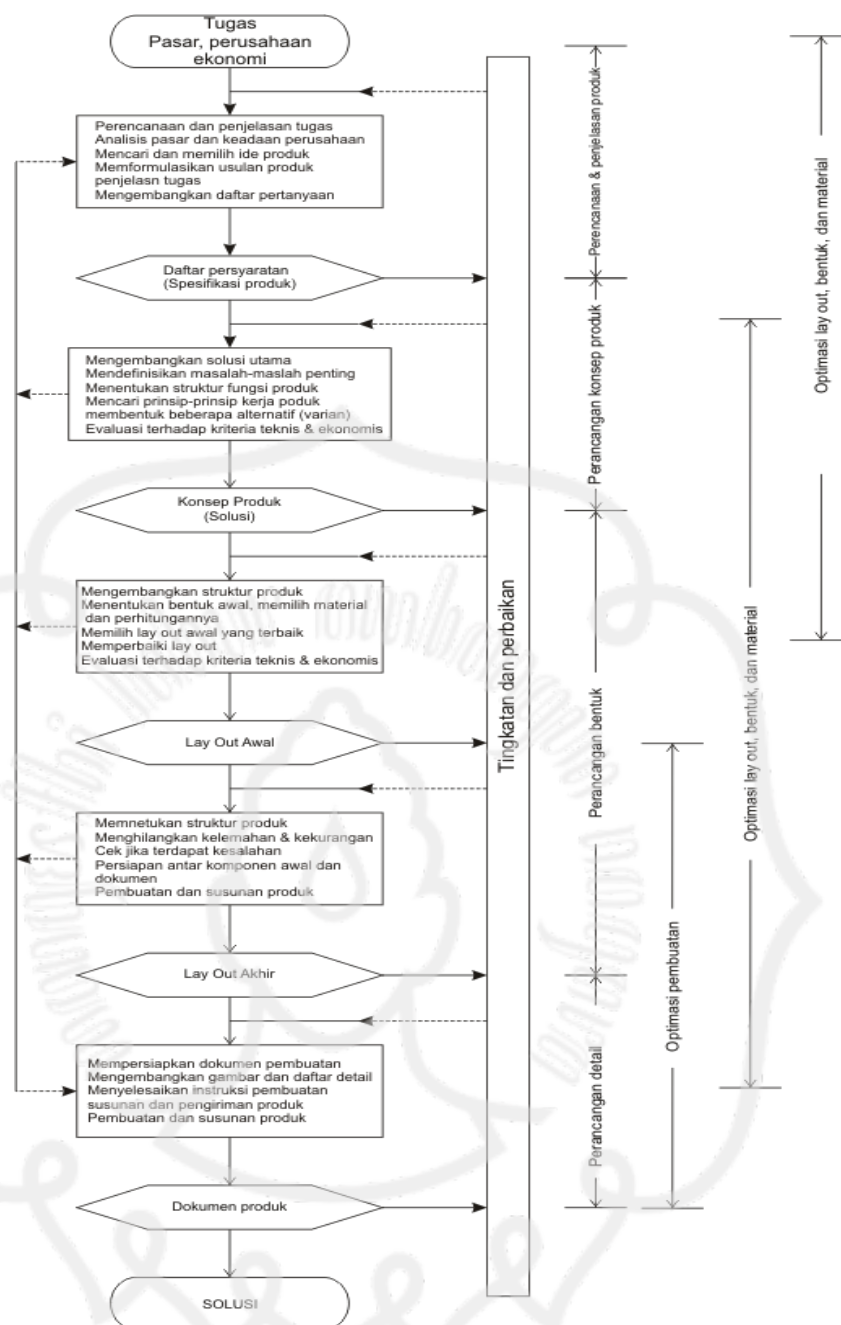


Skema 1: Proses perancangan yang dikemukakan oleh Zeid.
(Rosnani Ginting, 2010)

Proses ini terdiri dari 2 tahap yaitu proses perancangan dan proses pembuatan. Fase-fase pada proses perancangan dapat dikelompokkan ke dalam dua subproses yaitu sintesis dan analisis. Sub proses sintesis terdiri dari fase-fase identifikasi kebutuhan, formulasi persyaratan perancangan, studi kelayakan dengan mengumpulkan informasi-informasi perancangan yang relevan dan perancangan konsep produk.

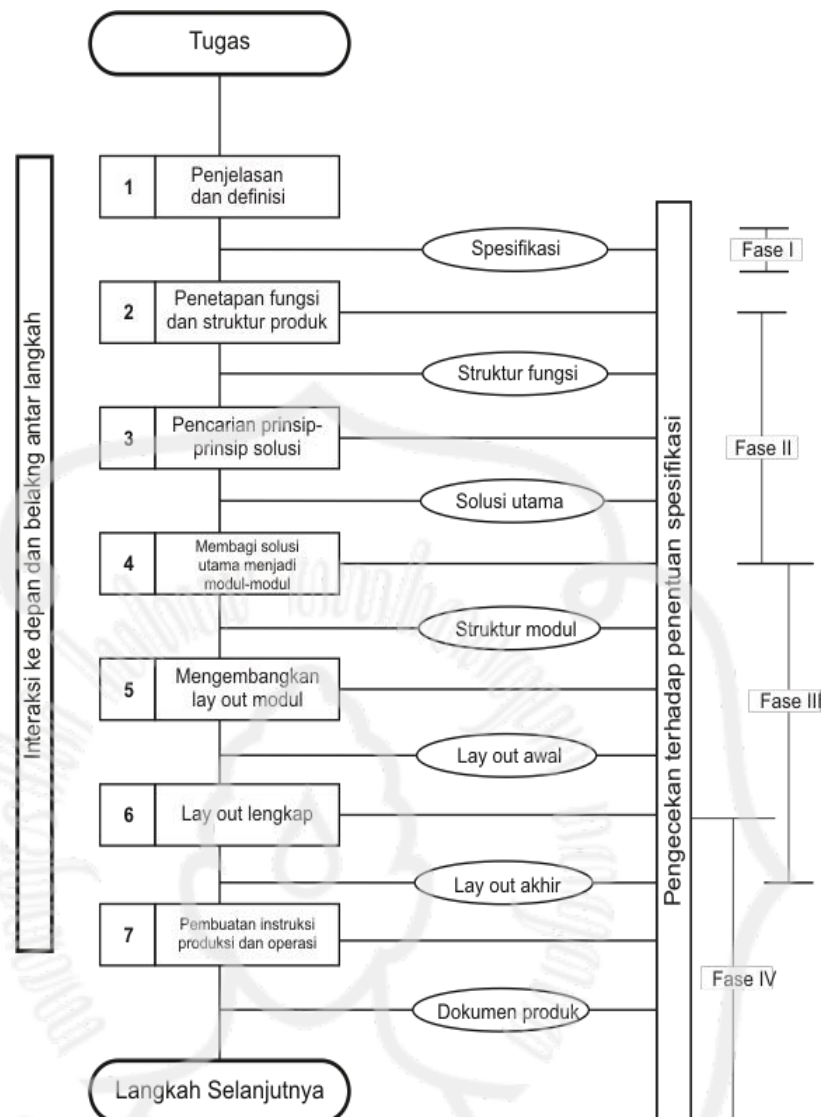
Hasil dari subproses sintesis adalah konsep produk yang akan dibuat dalam bentuk sketsa. Untuk gambar lay out yang adalah hubungan antara komponen-komponen produk. Gambar lay out tersebut biasanya berupa gambar skema, sub proses sintesis dapat menghasilkan beberapa alternatif konsep produk. Kegiatan pertama dari sub proses analisis adalah merancang produk berdasarkan konsep produk dan melakukan simulasinya. Perancangan produk tersebut disebut juga proses embodiment, yaitu memberi bentuk geometri dan dimensi pada setiap komponen produk. Terhadap rancangan produk tersebut dilakukan analisis kemudian optimasi dan lahirlah evaluasi.

3) Pahl dan Beltz



Skema 2: Proses perancangan yang dikemukakan oleh Pahl dan Beltz.
(Sumber: Rosnani Ginting, 2010)

4) VDI (Verein Deutscher Ingenieure)



Skema 3: Proses desain yang dikemukakan oleh VDI.
(Sumber: Nigel Cross, 1942)

5) John F. Pile

Langkah Awal

Dimulai kontak dengan klien yaitu desainer mulai bertemu dengan klien dan melakukan kontak sosial untuk membicarakan proyek; garis besar proyek yaitu klien mulai memberitahukan apa saja kebutuhan dan keinginannya, sedangkan desainer memberi gambaran dalam pengaplikasiannya secara umum; waktu dan biaya; menggolongkan kebutuhan untuk konsultan spesialis; persetujuan desain dan klien; berupa kontrak yang berisi total biaya dan waktu pengerjaan; jadwal pengerjaan desain; serta pemilihan tempat yang berkaitan .

Program

Memperoleh atau menyiapkan survey tempat; mengadakan interview dan mengumpulkan data untuk kebutuhan; program pengembangan awal; menjelaskan program awal dengan klien; mempersiapkan program akhir; persetujuan program kepada klien; meneliti pengalokasian tempat; serta persiapan pembelajaran melalui pendekatan.

Desain Awal

Penelitian desain awal yaitu penelitian ini adalah point yang paling penting dalam proses mendesain karena desainer interior mendapat data yang kemudian terbentuklah konstruksi; review desain awal dengan klien; merevisi dan menyelesaikan desain awal; dan meningkatkan persetujuan klien dari desain awal.

Penelitian Desain

Penelitian desain yang terperinci yaitu penelitian desain awal mulai diperinci lebih dalam seperti mulai penggambaran dengan pensil atau tinta berwarna; membuat pilihan material; memilih barang yang akan dibeli; pemilihan warna dan penyelesaiannya; estimasi biaya; mempersiapkan desain akhir; mempersiapkan presentasi; membuat presentasi untuk klien; dan membuat apa yang perlu direvisi.

Mengerjakan Penggambaran dan Penawaran

Mempersiapkan gambar konstruksi; mempersiapkan gambar secara rinci; mempersiapkan spesifikasi; membuat estimasi biaya dan meningkatkan penawaran; membuat jadwal untuk konstruksi dan instalasi; memilih kontraktor dan mengeluarkan daftar pekerjaan; serta menyiapkan dan mengeluarkan daftar pembelian.

Pengawasan

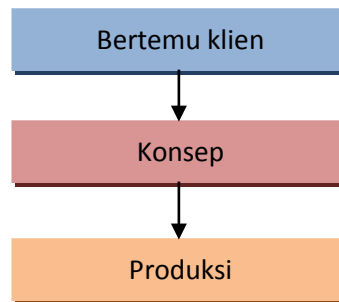
Mengawasi konstruksi; pengoordinasi percepatan konstruksi dan pengiriman; pengawasan pemasangan dan penyelesaian; daftar kesalahan dan pembenaran pengawasan; dan pengawas perkembangan.

Penyelesaian

Perlu membuat penyesuaian dan perubahan serta menyelesaikannya. (John F. Pile, 1995)

4. Efektifitas Proses Desain Dengan Salah Satu Desainer

A. Hasil Wawancara:



Skema 4: Proses desain.

(Sumber: Wawancara oleh Ibu Lea, 14 April 2015)

1) Bertemu klien

2) Konsep

Konsep merupakan fase perancangan yang dilakukan desainer dengan tujuan membuat desain proyek. Konsep yang dilakukan desainer meliputi nuansa, karakter klien atau proyek yang diinginkan dalam bentuk gambar kerja, dan budget. Ketika konsep sudah disetujui oleh klien, pekerjaan dapat dimulai. Desainer dapat memulai pekerjaan dengan menerima uang muka sebesar 50% dari total harga proyek yang telah disepakati.

Desainer mengakui dalam merancang proyek mendapat inspirasi hasil dari perjalanannya mengelilingi berbagai tempat di dunia, yang biasanya mengikuti pameran di Singapura dan Cina. Ide-ide yang muncul tidak begitu saja diwujudkan dalam karya desainnya tetapi beradaptasi sesuai permintaan klien. Hasil dari karya tersebut akan memiliki karakteristik desain yang khas.

3) Pemasangan

Pemasangan interior atau *furniture* pada ruangan yang dituju terkadang mengalami beberapa penyesuaian dengan bentuk bangunan. Arsitektur bangunan yang kadang mengalami perubahan sangat berpengaruh dengan karya interior yang dibuat, maka dari itu harus terjadi kesepakatan antara arsitek dengan desainer interior. Masalah lainnya adalah deadline dengan *building management*. Maksudnya adalah ketika interior dipasang, pihak gedung memberikan batas waktu tertentu untuk menyelesaikan pekerjaan proyek. Desainer interior tidak bisa seenaknya mengerjakan pekerjaan tersebut.

B. Efektifitas

Tabel 2: Proses desain sebagai pembandingan antara Nigel Cross dengan Lea. (Sumber: Rahmanita, 2015)

Lea	Nigel Cross
Bertemu klien	Clarifying Object (Klarifikasi tujuan) : Untuk mengklarifikasi tujuan-tujuan dari sub perancangan serta hubungannya satu sama lain.
	Establishing Function (Penetapan fungsi): Untuk menentukan fungsi-fungsi yang diperlukan dan batas-batas sistem rancangan produk baru
	Setting requirement (Menyusun kebutuhan): Untuk membuat spesifikasi kinerja yang akurat dari suatu rancangan yang diperlukan.
	Determining characteristic (Penentuan karakter): Untuk menetapkan target yang akan dicapai oleh karakteristik teknik produk sehingga dapat mewujudkan kebutuhan konsumen.
Konsep	Generating Alternative (Penentuan alternatif): Untuk menetapkan serangkaian alternatif solusi perancangan yang lengkap untuk suatu produk dan memperluas pencarian solusi baru yang potensial
	Evaluating Alternative (Evaluasi alternatif): Untuk membandingkan nilai utilitas dari proposal alternatif rancangan berdasarkan performansi dan pembobotan yang berbeda.
	Improving Details (Peningkatan nilai): Untuk meningkatkan dan mempertahankan nilai dari suatu produk kepada pembeli
Produksi	

Tampak dari tabel perbandingan, awal proses perancangan yang dilakukan desainer Ibu Lea dengan Nigel Cross terdapat beberapa perbedaan yakni saat proses peningkatan nilai menurut Nigel tidak dilakukan oleh Ibu Lea. Nigel juga tidak menjelaskan tentang proses produksi secara rinci..

Dilihat dari proses desain yang dilakukan oleh Ibu Lea, bila disejajarkan dengan proses desain rancangan Zeid:

Tabel 3: Proses desain sebagai pembandingan antara Zeid dengan Ibu Lea. (Sumber: Rahmanita, 2015)

Lea	Zeid
Bertemu klien	Proses Perancangan (Sintesis) : Pemesanan Kebutuhan Spesifikasi rancangan Studi kelayakan Perancangan konsep

	Proses perancangan (Analisis) : Model analisa Perancangan Analisis Perancangan Operasi Evaluasi
Konsep	Perencanaan proses : Perencanaan pembuatan Perencanaan dan pengadaan perkakas bantu Pemesanan material Pemrograman
Produksi	Produksi Kendali Mutu Pengepakan Distribusi Pemesanan

Berdasarkan tabel perbandingan diatas, proses yang dilakukan Ibu Lea juga terdapat kesamaan pada perumusan Zeid. Tetapi Ibu Lea tidak melakukan proses distribusi dan pengepakan.

Dilihat dari proses desain yang dilakukan oleh Ibu Lea, bila disejajarkan dengan proses desain rancangan Pahl dan Behtz:

*Tabel 4: Proses desain sebagai pembandingan antara Pahl dan Behtz dengan Lea.
(Sumber: Rahmanita, 2015)*

Lea	Pahl dan Behtz
Bertemu klien	Tugas pasar, perusahaan ekonomi: Perencanaan dan penjelasan tugas Analisis pasar dan keadaan perusahaan Mencari dan memilih ide produk Memformulasikan usulan produk Penjelasan tugas Mengembangkan daftar pertanyaan
	Daftar persyaratan (spesifikasi produk): Mengembangkan solusi utama Mendefinisikan masalah - masalah penting Menentukan struktur fungsi produk Mencari prinsip – prinsip kerja produk Membentuk beberapa alternative (varian) Evaluasi terhadap kriteria teknis dan ekonomis
Konsep	Konsep produk (solusi) : Menentukan bentuk awal, memilih material dan perhitungannya Memilih layout awal yang terbaik Memperbaiki layout Evaluasi terhadap kriteria teknis dan ekonomis
	Lay out awal : Menentukan struktur produk Menghilangkan kelemahan dan kekurangan Cek jika terdapat kesalahan Persiapan antar komponen awal dan dokumen Pembuatan dan susunan produk

	Lay out akhir : Mempersiapkan dokumen pembuatan Mengembangkan gambar dan daftar detail Menyelesaikan instruksi pembuatan susunan pengiriman produk Pembuatan dan susunan produk
	Dokumen produk
	Solusi
Produksi	

Pada tabel perbandingan diatas, proses yang ada dalam perumusan Pahl dan Behtz tidak menjelaskan mengenai proses produksi.

Dilihat dari proses desain yang dilakukan oleh Bapak Arfan, bila disejajarkan dengan proses desain rancangan VDI:

Tabel 5: Proses desain sebagai pembanding antara VDI dengan Lea. (Sumber: Rahmanita, 2015)

Lea	VDI
Bertemu klien	Tugas Penjelasan dan definisi Penetapan fungsi dan struktur produk Pencarian prinsip-prinsip solusi Membagi solusi utama menjadi modul-modul
Konsep	Mengembangkan layout modul Layout lengkap
Produksi	Pembuatan instruksi produksi dan operasi

Seperti yang dilihat diatas, proses yang dilakukan Ibu Lea dengan proses perumusan VDI secara garis besarnya cocok, tetapi VDI yang berlatang belakang desain produk kurang rinci menjelaskan tahap demi tahap dalam proses desain.

Dilihat dari proses desain yang dilakukan oleh Ibu Lea, bila disejajarkan dengan proses desain oleh John F. Pile dalam bukunya *Interior Design*:

Tabel 58: Proses desain sebagai pembanding antara John F. Pile dengan Arfan. (Sumber: Rahmanita, 2015)

Lea	John F. Pile
Bertemu klien	Langkah awal Program Penelitian desain awal
Konsep	Penelitian desain yang terperinci Mengerjakan Penggambaran dan Penawaran
Produksi	Pengawasan Penyelesaian

Seperti yang tampak pada tabel perbandingan yaitu proses yang dikemukakan oleh John F. Pile adalah yang paling sesuai. John F. Pile menjelaskan secara

rinci setiap tahapan dalam proses desain, mulai dari kontak dengan klien, kerjasama anggota pekerja yang lain, serta kontrak dan jadwal pekerjaan.

C. KESIMPULAN

Sesuai hasil dan pembahasan wawancara yang dilakukan penulis, selain keadaan lapangan yang mempengaruhi proses desain itu terjadi, instansi atau tempat bekerja para desainer juga berpengaruh. Beberapa desainer yang bekerja dengan perusahaan sendiri (lepas) kebanyakan bisa merancangan desain sesuai keinginannya. Mereka bisa merancang desain-desain baru dengan memproduksi barang atau produk yang baru. Berbeda halnya dengan desainer interior yang bekerja pada perusahaan sejenis kontraktor yang melalui sistem tender, atau desainer interior yang bekerja pada perusahaan manufaktur yaitu menggunakan produk yang sudah tersedia.

Sejauh ini, proses desain menurut literatur yang paling sesuai dengan para desainer interior yang berada di Surakarta adalah menurut John F. Pile dalam bukunya yang berjudul *Interior Design*. Intinya adalah mereka merancang dan melakukan proses desain dari tahap pradesain sampai pasca desain dengan tujuan memenuhi kebutuhan klien atau konsumen sebaik mungkin. Sehingga terjalin komunikasi dan kesan baik atas jasa yang telah dilakukan seorang desainer.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya. 2002. *Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Ballast, David K. 2001. *Interior Design Reference Manual*. Bellmounts, California: Profesional Publication.
- Bailey, Kenneth D. 1982. *Methods of Social Research*. Newyork: Free Prees.
- Basrowi Sudikin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Prespektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Bogdan, Robert C. dan Stevcen, J. Taylor. 1992. *Introduction to Qualitative Reasearch Methods: A Phenomenological Approach Inthe Social Sciences* (edisi terjemahan oleh Arif Furchan, Jhon Wiley and Son). Surabaya: Usaha Nasional.
- Bunguin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cross, Nigel. 1989. *Engineering Design Methods: Strategies for Product Planning*. New York: John Wiley and Sons Ltd.
- Eko Putro Widyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ginting, Rosnani. 2010. *Perancangan Produk*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Imam Buchori Zainuddin. 2010. *Wacana Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- HDII. 1987. *Pedoman Hubungan Kerja Antara Desainer Interior dan Pemberi Tugas*. Jakarta
- Jones, J. Christopher. 1970. *Design Methods*. London: The Pitman Press.
- Malo, Manasse dan Sri Trisnoningtias. 1986. *Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Pusat Antar Universitas Ilmu-Ilmu Sosial Universitas Indonesia.
- Media Center. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Media Center.
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pile, John F. 1995. *Interior Design*. New Jersey: Prentice Inc.
- Snyder, Janes C. dan Anthony J. Catanese. 2005. *Sejarah Perancangan Dalam Konteks Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- Stephen, Bayley. 1982. *Art and Industry*. London: Boilerhouse Project.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, H. B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

- Sutrisno Hadi. 2015. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaid, R. M. 2001. *BabadSala*. Surakarta: Istana Mangkunegaran.
- Uma Sekaran. 2006. *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- V. Papanek. 1972. *Design For The Real World: Human Ecology and Social Change*. London: Thamesek & Hudson.
- Widayat, Rahmanu. 2010. *Kumpulan Istilah Desain Interior*. Surakarta: Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Publishing.
- Yin. 2009. *Case Study Research: Design and Methods*. California: Sage Publication.
- Zahnd, Markus. 2009. *Pendekatan Dalam Perancangan Arsitektur*. Yogyakarta: Kanisius.

