

# PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR GAMA IKAN BAKAR & SEAFOOD

Jessica Ellen Setiawan<sup>a/</sup>, Freddy H. Istanto<sup>b/</sup>, Susan<sup>c/</sup>

<sup>a/ b/ c/</sup>Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60129, Indonesia

alamat email untuk surat menyurat : jellen@student.ciputra.ac.id<sup>a/</sup>, fred.hans@ciputra.ac.id<sup>b/</sup>,  
susan@ciputra.ac.id<sup>c/</sup>

## ABSTRACT

*GAMA Ikan Bakar & Seafood Interior Architecture Designing is a design project for one of famous restaurant in Semarang. GAMA Ikan Bakar & Seafood is a family business with substations in Semarang and Jakarta. The customer segmentation (which is middle – up class) and the taste (which uses Semarang's special spices flavours) are things that made Semarang substation different. The problem that wanted to be solved is how to create an interior architecture of GAMA Ikan Bakar & Seafood Semarang which become one of Semarang substation brand identity, without leaving the value proposition of restaurant. The proposed settlement concept is 'The Tamarind', which is the other name of 'buah asam jawa', and also became the inspiration of the city name. The concept aims to highlight Semarang characteristic differently, along with the value proposition of the restaurant as a seafood restaurant.*

**Keywords:** *Architecture, Interior, Restaurant, Seafood, Semarang, Tamarind*

## ABSTRAK

Perancangan arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood merupakan proyek perancangan terhadap salah satu restoran terkenal di Semarang. GAMA Ikan Bakar & Seafood merupakan sebuah bisnis keluarga dengan cabang di kota Semarang dan Jakarta. Yang membedakan cabang Semarang dengan cabang lain adalah target pasar (menengah ke atas) dan cita rasa (menggunakan bumbu rempah khas Semarang). Permasalahan yang ingin diselesaikan adalah bagaimana menciptakan sebuah desain arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood Semarang yang menjadi salah satu *brand identity* restoran cabang Semarang, tanpa meninggalkan *value proposition* restoran. Konsep penyelesaian yang diajukan adalah 'The Tamarind', tidak lain adalah buah asam jawa yang merupakan asal muasal nama Kota Semarang. Konsep bertujuan untuk menonjolkan karakter kota Semarang secara berbeda, bersamaan dengan *value proposition* restoran sebagai restoran *seafood*.

**Kata Kunci:** Arsitektur, Asam Jawa, Interior, Restoran, Seafood, Semarang

## PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG PROYEK

GAMA Ikan Bakar & Seafood merupakan sebuah bisnis restoran *seafood* dengan konsep restoran keluarga. Penggunaan bumbu rempah serta target pasar menengah ke atas menjadi ciri khas dan keunggulan restoran cabang Semarang. Dari segi fasilitas, restoran menyediakan ruangan reservasi dan VIP yang dapat digunakan untuk kebutuhan formal sesuai dengan kapasitasnya.

Restoran menempati bangunan bergaya kolonial yang sebelumnya merupakan rumah. Bangunan memiliki arsitektur khas bangunan kolonial dengan bentuk cenderung simetris, kolom besar, dan dinding tebal, serta dipadukan dengan penggunaan elemen interior gaya lama. Seiring dengan berjalannya waktu, muncul restoran dan cafe baru di Semarang, yang mana mengikuti perkembangan jaman. Hal tersebut kemudian mendorong inisiatif pemilik restoran untuk melihat kembali GAMA Ikan Bakar & Seafood Semarang dan merombak beberapa hal yang menjadi kunci utama restoran, salah satunya arsitektur dan interior restoran.

### Rumusan Masalah

Perumusan masalah ditinjau melalui permasalahan antara klien, lokasi, dan literatur yang berkaitan dengan proyek, yaitu bagaimana menciptakan sebuah desain arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood yang menjadi salah satu *brand identity* restoran cabang Semarang, tanpa meninggalkan *value proposition* dari restoran?

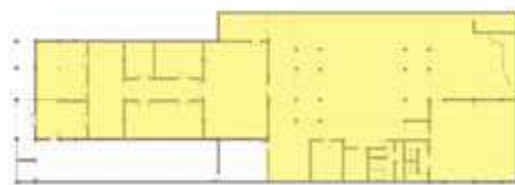
### Tujuan Perancangan

Desain komersial yang tepat berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan, dan bisnis sendiri (Kusumowidagdo, 2011; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2005; Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2012). Perancangan arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood bertujuan untuk:

1. Menciptakan sebuah desain arsitektur interior restoran yang menjadi salah satu bagian *branding* restoran.
2. Menciptakan sebuah desain arsitektur interior restoran yang menggambarkan *value proposition* dari GAMA Ikan Bakar & Seafood.

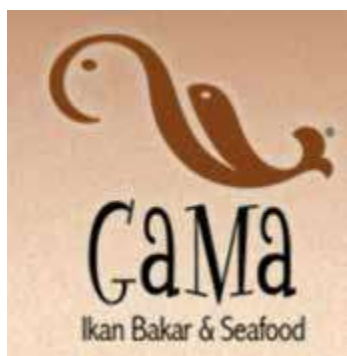
### RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Proyek perancangan arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood memiliki ruang lingkup perancangan berupa renovasi arsitektur dan interior, meliputi sebagian besar area restoran yang berada di Jl. M.T. Haryono 870A (Bangkong), Semarang. Restoran terdiri atas satu lantai dengan luasan total area adalah  $\pm 1050 \text{ m}^2$ , sedangkan area lingkup perancangan adalah  $\pm 900 \text{ m}^2$ , tidak termasuk area dapur (memasak dan dapur belakang) seluas  $\pm 150 \text{ m}^2$ .



**Gambar 1.** Area Terdesain  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2018

## DATA PROYEK



Gambar 2. Logo GAMA Ikan Bakar & Seafood  
Sumber: Data Olahan Pribadi, 2018

Nama : GAMA Ikan Bakar & Seafood  
Jenis : Restoran  
Kota : Semarang  
Alamat : Jl. M.T. Haryono 870A  
Telepon : (024) 845-5005  
Website : www.gamaseafood.com  
Email : info@gamaseafood.com  
Instagram : @gamaseafood  
Hari Operasional : Senin - Minggu  
Jam Operasional : 11.00 - 23.00

Market segmentation dari GAMA Ikan Bakar & Seafood terbagi termasuk ke dalam beberapa jenis, antara lain:

- Geographic segmentation* : Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
- Demographic segmentation* : Masyarakat yang sudah berkeluarga  
Organisasi/kumpulan masyarakat yang sering mengadakan pertemuan

- Age segmentation* : *Global Elite*  
(kelompok masyarakat yang memiliki penghasilan lebih untuk kemudian digunakan untuk makan)

## TINJAUAN UMUM

GAMA Ikan Bakar & Seafood merupakan sebuah bisnis keluarga berupa restoran yang dikembangkan dengan cabang berada di Jakarta dan Semarang. Setiap cabang dijalankan sebagai restoran seafood dengan *value proposition* yang berbeda satu dengan lainnya.

GAMA Ikan Bakar & Seafood Semarang memiliki kapasitas pengunjung sebesar  $\pm 200$  orang dengan spesifikasi kebutuhan ruang : resepsionis, ruang reservasi, *indoor dining area*, *outdoor dining area*, *principal office*, *general office*, ruang VIP, dapur, *storage*, toilet, mushola.

Bangunan terletak di daerah strategis yang dikenal dengan baik oleh masyarakat Semarang, dengan informasi lebih lanjut sebagai berikut :

- Letak geografis : 6° 99' 5448" LS, 110° 43' 2356" BT
- Temperatur : kisaran 25,9°C - 27,6°C
- Ketinggian : 3,49 MDPL
- Iklim : Tropis basah
- Orientasi bangunan : Timur laut

## STRUKTUR ORGANISASI PENGGUNA



Gambar 3. Struktur Organisasi GAMA Ikan Bakar & Seafood  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Restoran dipimpin oleh seorang principal yang kemudian membawahi *manager* restoran. *Owner* dari GAMA Ikan Bakar & Seafood Semarang memegang peranan sebagai *franchise owner* serta *regional manager* untuk kota Semarang. Dibawah manager terdapat empat divisi : *store house division*, *administration division*, *operational division*, dan *HRD division*. *Store house division* terdiri atas seorang HOD dan membawahi bagian *purchasing* dan *storehouse*. *Administration division* terdiri atas seorang HOD, yang kemudian membawahi *accountant*, *administration*, dan *cashier*. *Operational division* masih terbagi atas *kitchen division*, *frontliner division*, dan *maintanance division*. *Kitchen division* terdiri atas seorang HOD, yang kemudian membawahi *chef*, *quality control*, dan *helper*. *Frontliner division* terdiri atas seorang HOD, yang membawahi *waiter* dan *runner*. *Maintanance division* terdiri atas seorang HOD, yang kemudian membawahi *security* dan *cleaning service*. Sedangkan *HRD*

*division* terdiri atas seorang HOD dan anggota. Pada pelaksanaannya, terdapat tugas ganda yang mana satu pekerja dapat memegang lebih dari satu jabatan. Pada pelaksanaannya terdapat tugas ganda, dimana satu pekerja dapat melaksanakan tugas atau pekerjaan lebih dari dua jabatan.

### DATA TAPAK




*Site* terletak di kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara yang terletak tepat di garis khatulistiwa, dengan pulau Jawa yang terletak di bagian Selatan garis tersebut. Letak pulau Jawa tersebut menjadikan matahari berada cenderung di sebelah Utara, dengan arah pergerakan dari Timur (terbit) ke Barat (tenggelam). Sedangkan arah angin cenderung berdasarkan keadaan mayoritas kota Semarang yaitu berhembus dari Barat ke Timur. *Site* terletak jalan Jl. M.T. Haryono

870A (Bangkong).

Bangunan restoran GAMA Ikan Bakar & Sea-food merupakan bangunan lama dengan gaya arsitektur kolonial; menggunakan arsitektur simetris, dinding tebal, dan kolom besar. *Finishing*

pada bangunan eksisting menggunakan lantai keramik 60 x 60 cm berwarna orange muda, menggambarkan konsep gaya lama, plafon *high ceiling* dengan warna putih, plafon datar dan plafon miring sebagai pengaruh dari bentuk atap.

Tabel 1. Batas Bangunan

Batas	Batas bangunan
Utara	Bank CIMB Beberapa perumahan warga Lapangan badminton GAMA 
Timur	Sekolah <i>Playgroup</i> – TK Dian Asih
Barat	Jalan raya dan ruko 
Selatan	TATA Motor 

Sumber: Data Olahan Pribadi, 2018

## **DATA PENGGUNA**

Pengguna restoran GAMA Ikan Bakar & Seafood terdiri atas konsumen dan pekerja.

Pekerja GAMA Ikan Bakar & Seafood terdiri atas:

- a. *Franchise Owner*
- b. *Regional Manager*
- c. *Storehouse HOD*
- d. *Storehouse*
- e. *Purchasing*
- f. *Accountant*
- g. *Administration*
- h. *Cashier*
- i. *Production HOD*
- j. *Chef*
- k. *QualityControl*
- l. *Helper*
- m. *Bartender*
- n. *Frontliner HOD*
- o. *Waiter/waitress*
- p. *Runner*
- q. *Maintenance HOD*
- r. *Cleaning Service*
- s. *Security*
- t. *HRD HOD*
- u. *HRD (anggota)*
- v. *Marketing HOD*
- w. *Marketing (anggota)*

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **BATAS PERANCANGAN**

Proyek perancangan arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood meliputi sebagian besar area restoran yang berada di Jl. M.T. Haryono

870A (Bangkong), Semarang. Luasan total area restoran adalah 1050 m<sup>2</sup>. Dalam proyek, klien memberikan beberapa batasan perancangan, antara lain :

Proses perancangan diperbolehkan melakukan perubahan (terutama penambahan sesuai dengan kebutuhan) struktur dan tata letak di dalam restoran, namun dengan memperhatikan efektivitas dalam realisasi proyek. Proyek perancangan meliputi seluruh area restoran, kecuali area dapur yaitu area memasak dan dapur belakang. Area dapur memiliki luasan 150 m<sup>2</sup>, yang kemudian menjadikan area proyek perancangan menjadi 900 m<sup>2</sup>.

## **PERBEDAAN DEFINISI**

### **Definisi Restoran**

Restoran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 2, adalah rumah makan. Menurut Marsum WA (1989), restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasikan secara komersil menyelenggarakan pelayanan dengan baik berupa makan maupun minum.

Sedangkan menurut Ir. Endar Sugiarto, MM & Sri Sulartiningrum, SE (1996), restoran adalah suatu tempat yang identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyian kecil karena persentuhan gelas – gelas kaca, porselin, menyebabkan suasana hidup di dalamnya.

### Definisi *Seafood*

Boga bahari atau *seafood* adalah makanan laut atau hidangan laut, sebutan untuk makanan berupa hewan dan tumbuhan laut yang ditangkap, dipancing, diambil dari laut maupun hasil budidaya. Istilah “makanan laut” juga sering kali digunakan mencakup mamalia laut, ikan dan kerang yang ditangkap atau dikumpulkan nelayan dari air tawar (danau dan sungai).

### Sistem Pelayanan Dalam Restoran

GAMA Ikan Bakar & Seafood, sebagai sebuah restoran termasuk ke dalam *speciality restaurant* dimana menyediakan makan dan minum yang memiliki tema khusus atau kekhususan menu masakan, yaitu *seafood*. GAMA Ikan Bakar & Seafood adalah *family restaurant* yaitu restoran untuk makan dan minum keluarga atau rombongan yang menyuguhkan suasana nyaman dan santai. Sistem pelayanan GAMA Ikan Bakar & Seafood adalah *table service* yaitu suatu sistem pelayanan restoran dimana para tamu duduk di kursi menghadap meja makan, dan kemudian makanan maupun minuman diantarkan, disajikan kepada para tamu. Yang bertugas menyajikan makanan dan minuman adalah *waiter/waitress*.

## STANDART ELEMEN PEMBENTUK INTERIOR

### Tata Letak dan Organisasi Ruang

Francis D.K. Ching dalam bukunya *Architecture : Form, Space, and Order* (2007), mengelompokkan tata letak dan organisasi ruang berdasarkan beberapa aspek.

*Spatial relationship* merupakan hubungan antara dua ruang, yang kemudian dikelompokkan menjadi:

1. *Space within a space* : *space* yang terletak di dalam sebuah *volume* yang lebih besar.
2. *Interlocking spaces* : dua ruangan yang dihubungkan dengan suatu area yang merupakan *interlocking* atau *overlap* dari keduanya.
3. *Adjacent spaces* : dua ruangan yang terhubung dengan area perbatasan.
4. *Spaces linked by a common space*: dua ruangan yang dihubungkan dengan sebuah *space* tertentu.
5. *Spatial organization* : bentuk dan hubungan antar ruangan yang berkaitan dengan pengorganisasian ruangan.
6. *Centralized organization* :pengorganisasian ruang terpusat pada satu titik.
7. *Linear organization* : pengorganisasian ruang berupa pengulangan, baik dari segi bentuk, ukuran, atau fungsi dari ruangan.
8. *Radial organization* : kombinasi *centralized* dan *linear organization*.
9. *Clustered organization* : pengorganisasian dengan bentuk repetitif yang hampir serupa.
10. *Grid organization* : bentuk dan *space* yang cenderung sama dengan *pattern* tertentu.

Francis D.K. Ching (2007) dalam bukunya menjelaskan mengenai *circulation elements* yang terdiri atas:

1. *Approach* : cara masuk ke dalam suatu bangunan, yang terbagi menjadi *frontal*,



*oblique*, dan *spiral*.

2. *Entrance* : pintu masuk/*entry* suatu bangunan.
3. *Configuration of the path* : bentuk sirkulasi bangunan secara keseluruhan, terbagi atas linear, radial, spiral, *grid*, *network*.
4. *Path – space relationships* : hubungan antara *space* dan alur sirkulasi, terbagi menjadi *pass by space*, *pass through spaces*, dan *terminate in a space*.
5. *Form of the circulation space* : terbagi menjadi *enclosed*, *open on one side*, *open on both side*.

### **Lantai**

Lantai berfungsi sebagai pendukung beban dan benda – benda di atasnya seperti perabot, manusia sebagai civitas ruang, dengan demikian dituntut agar selalu memikul beban mati atau beban hidup berlalualang di atasnya serta hal – hal lain yang ditumpahkan di atasnya. (Mangunwijaya, 1980). Sistem lantai harus menyalurkan beban secara horisontal melintasi bidang dan meneruskannya menuju balok dan kolom atau ke dinding penopang. (Ching, Francis D.K dan Cassandra Adams, 2003).

Syarat-syarat bentuk lantai antara lain:

1. Kuat, lantai harus dapat menahan beban
2. Mudah dibersihkan
3. Fungsi utama lantai adalah sebagai penutup ruang bagian bawah. lainnya adalah untuk mendukung beban-beban yang ada di dalam ruang.

### **Dinding**

Dinding adalah salah satu elemen bangunan yang membatasi satu ruang dengan ruang yang lainnya. Terdapat tiga jenis dinding, yaitu (Sahid,2010):

1. Dinding struktural
2. Dinding non-struktural
3. Dinding partisi atau Penyekat

### **Plafon**

Langit – langit adalah elemen pendukung ruang yang berada di batas dinding dan berfungsi sebagai tempat peletakan lampu dan unsur pendukung interior lainnya (Pile, 2005). Plafon atau *ceiling* dapat juga diartikan sebagai sebuah bidang yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembatas ruang dengan bidang yang ada di bawahnya (Fred Lawson, 1994).

Langit – langit memiliki kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur – unsur pembentuk ruang lainnya, antara lain :

1. Pelindung kegiatan manusia.
2. Plafon bersama – sama dengan dinding, sebagai pembentuk ruang.
3. Sebagai *skylight*, plafon berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.
4. Untuk menonjolkan konstruksi pada gedung untuk dekorasi.
5. Merupakan ruang atau rongga untuk pelindung sebagai instalasi, kabel listrik, dan lainnya.
6. Sebagai bidang penempelan titik – titik lampu.



7. Sebagai penunjuang unsur dekorasi ruang dalam.

### **Furnitur**

Furnitur, atau sering kali disebut dengan perabot, berasal dari bahasa Prancis yaitu *furniture* yang artinya *to furnish*, atau melengkapi ruangan atau bangunan dengan perabot dan aksesorinya. Furnitur dibedakan berdasarkan fungsinya (Hari Budi, dkk, 2013):

1. Furnitur sebagai tempat menyimpan sesuatu di atasnya
2. Furnitur sebagai tempat menyimpan sesuatu di dalamnya
3. Furnitur sebagai tempat telentang atau tidur
4. Furnitur sebagai tempat duduk
5. Furnitur yang mewadahi banyak fungsi (multi-fungsi)

Furnitur berdasarkan sifat perletakannya terbagi menjadi dua macam :

1. *Built-in* : jenis furnitur yang perletakannya menempel pada dinding, misalnya almari, rak.
2. *Movable* : jenis furnitur yang bergerak bebas dan dapat dipindahkan.

### **Sistem Penghawaan**

Costas Katsigris dan Chris Thimas (2009) dalam bukunya, menjelaskan mengenai beberapa jenis udara yang dikenal dalam sistem penghawaan :

1. *Conditioned air* : udara yang sudah diolah dan dimasukkan ke bangunan.
2. *Desiccant air* : alat mekanikal yang digunakan untuk mengolah udara.

3. *Exhaust air* : udara yang harus dikeluarkan dari suatu ruangan.
4. *Makeup air* : udara yang dimasukkan ke dalam suatu area sebagai pengganti dari *exhaust air* yang dikeluarkan.
5. *Outdoor air* : udara dari *outdoor* untuk digunakan ke dalam ruangan.
6. *Return air* : udara yang dikeluarkan dari ruangan yang kemudian diolah kembali.
7. *Supply air* : udara yang didapatkan dari sistem pengolahan udara dan digunakan untuk proses mengolah udara.
8. *Transfer air* : udara yang bergerak di dalam sebuah bangunan, dari satu ruangan ke lainnya.

### **Sistem Pencahayaan**

#### **a. Sistem Pencahayaan Aktif**

Dengan memanfaatkan teknologi berupa lampu untuk penerangan. Berdasarkan arah pencahayaannya, terbagi menjadi :

1. *indirect lighting*: menerangi suatu area secara keseluruhan
2. *direct lighting*: menerangi suatu area secara langsung)

Berdasarkan tingkat keterangannya, sistem pencahayaan aktif terbagi menjadi:

1. *low lighting*: penerangan rendah, digunakan umumnya pada restoran yang bersifat formal
2. *bright lighting*: digunakan untuk memberikan kesan terang, semangat, dan digunakan pada restoran yang bersifat ceria

b. **Sistem Pencahayaan Pasif**

Menggunakan sumber pencahayaan berasal dari matahari. *Natural lighting* dapat dimaksimalkan dengan menggunakan opening atau bukaan bangunan, berdasarkan posisinya dapat dikelompokkan menjadi:

1. *Side lighting* : *opening* (jendela/pintu) terletak di sisi bangunan.
2. *Top lighting* : *opening* yang terletak di sisi atas bangunan seperti *skylight*.

**Sistem Akustik**

Sistem akustik adalah suatu sistem yang digunakan untuk membangun kenyamanan pengguna dalam hal akustik. Macam – macam jenis akustik, antara lain :

- a. Akustik alami: menggunakan unsur *landscape* sebagai material untuk mengatasi gangguan suara.
- b. Akustik buatan : dengan tujuan penyerapan bunyi yang diperlakukan oleh ruang dan membutuhkan ketenangan.

**Sistem Keamanan**

Sistem keamanan sangat perlu dipertimbangkan terutama untuk area yang berpotensi dalam merugikan perusahaan secara signifikan. Sistem keamanan yang digunakan salah satunya adalah CCTV yang kemudian diletakkan di sudut – sudut ruangan dengan jarak pandang terbanyak dan memperlihatkan area atau ruangan yang membutuhkan pengawasan khusus.

**Sistem Proteksi Kebakaran**

Sistem proteksi kebakaran menggunakan alat pemadam kebakaran sebagai konsep utama. Terdapat beberapa jenis alat pemadam kebakaran :

1. APAR (Alat Pemadam Api Ringan): alat pemadam kebakaran yang mudah untuk dibawa.
2. Alat Pemadam Api *Portable*: merupakan alat pemadam api yang dapat dengan mudah dibawa.
3. *Thermatic System (system sprinkler)*: alat pemadam api otomatis. *Thermatic*
4. *Trolley*: Alat Pemadam Api Berat (APAB) yang memiliki roda.
5. *Hydrant*: alat pemadam api yang berfungsi sebagai sumber air untuk memadamkan api.

**Sistem Plambing**

Sistem plambing adalah sistem penyediaan air bersih dan sistem penyaluran air buangan termasuk semua sambungan, alat – alat perlengkapannya yang terpasang di dalam persil dan gedung. Jenis penggunaan sistem plambing ini sangat tergantung pada kebutuhan bangunan yang bersangkutan. Pipa yang biasa digunakan adalah pipa PVC yang digunakan dalam perencanaan instalasi area yang membutuhkan distribusi air bersih dan pembuangan air kotor.

**Sistem Sirkulasi Vertikal**

Sistem sirkulasi vertikal bertujuan untuk memaksimalkan fungsi bangunan dengan menempatkan sistem sirkulasi vertikal pada ruang yang tepat,

yang biasanya digunakan pada bangunan dengan luas yang terbatas. Sistem sirkulasi vertikal yang biasa digunakan adalah :

1. Tangga : sarana sirkulasi untuk naik – turun dari lantai ke lantai.
2. *Escalator* : sarana sirkulasi yang digerakkan dengan mesin, berupa tangga berjalan.
3. Elevator : sarana sirkulasi tertutup di dalam *core* atau transparan berbentuk gondola yang ditempel di kulit bangunan, digunakan untuk membawa orang naik turun dengan kapasitas dan kecepatan tertentu.

### **Sistem Mekanikal Elektrikal Dan Teknologi Informasi**

Sistem mekanikal elektrikal suatu bangunan sangat tergantung maksud suatu gedung itu dibangun. ME suatu gedung perkantoran mempunyai perbedaan dengan gedung rumah sakit, atau bandara, pembangkit listrik, atau pabrik. Pada umumnya sistem ME yang sering digunakan dalam suatu gedung antara lain untuk sistem pencahayaan buatan, pumbung, pemadam kebakaran, transofrtasi vertikal, elektrikal, penangkal petir, *fire alarm*, telepon, data, CCTV, dan lainnya.

### **Interior Styling**

*Interior styling* dilakukan oleh *interior stylist*. *Interior styling* bertujuan untuk mempercantik interior, dan seringkali digunakan untuk keperluan komersial. Seorang *interior stylist* biasanya merupakan

mereka yang memiliki bakat dan pengalaman di bidang dekorasi dan estetika. *Interior stylist* berperan dalam mempercantik dan mengatur interior untuk sesi pemotretan.

### **Brand dan Branding Identity**

Alina Wheeler dalam bukunya *Designing Brand Identity* (2013) menjelaskan perbedaan *brand* dan *brand identity*.

#### **Apakah brand?**

Kompetisi menciptakan pilihan tidak terbatas, dan perusahaan mencari cara untuk terhubung dengan konsumen secara emosional, menjadi tidak tergantikan, dan menciptakan hubungan jangka panjang. *Brand* yang kuat akan menonjol dalam pasaran. Masyarakat tertarik dengan *brand*, kemudian memercayai mereka dan keunggulannya. Bagaimana sebuah *brand* disampaikan mempengaruhi kesuksesannya, tanpa memperhatikan apakah ia merupakan bisnis *start-up*, *non profit*, atau produk.

#### **Apakah brand identity?**

*Brand identity* memiliki wujud: dapat dilihat, disentuh, didengar, dan bergerak. *Brand identity* cenderung menarik perhatian, menguatkan perbedaan, dan membuat ide serta arti dari sebuah brand menjadi terpahami. *Brand identity* terdiri atas elemen – elemen yang terpisah dan dibutuhkan kesatuan antara elemen – elemen tersebut untuk menjadi sebuah sistem yang utuh.

### **METODE PENELITIAN**

Teknik Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam pengumpulan

data pada perancangan arsitektur interior proyek adalah sebagai berikut :

1. Observasi Lapangan  
Melakukan pengamatan langsung ke lokasi proyek untuk mendapatkan gambaran mengenai proyek yang dikerjakan, serta melakukan studi banding ke restoran sejenis di Semarang untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan.
2. Observasi Pengguna  
Melakukan pengamatan langsung mengenai pengguna yang terdapat pada proyek, serta melakukan studi banding terhadap pengguna restoran sejenis untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan.
3. Wawancara  
Melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara baik secara langsung maupun tidak langsung terkait dengan permasalahan, kebutuhan, serta keinginan pengguna terhadap proyek.
4. Studi Pustaka  
Mencari dan menggunakan literatur sebagai data yang didapatkan melalui sumber kepustakaan untuk memperoleh teori dan aturan terkait dengan proyek yang dikerjakan.

#### **Teknik Analisa Data**

Metode analisis data yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dengan melakukan analisa dan pengamatan terhadap permasalahan, kebutuhan, serta keinginan pengguna terhadap proyek perancangan, kemu-

dian melakukan perbandingan dengan literatur serta data lain untuk memperoleh garis besar perancangan. Hasil penelitian tidak bersifat statistik dan tidak ada aturan pasti dalam mengolah hasil pengamatan. Penelitian lebih berfokus pada studi kasus yang merupakan penelitian lebih rinci terhadap objek tertentu secara dalam dan menyeluruh.

#### **Teknik Pola Pikir**

Teknik pola pikir yang digunakan pada proyek perancangan adalah Metode Pengorganisasian Diri (*Self-Organizing System*). Metode tersebut terdiri atas metode *Glass Box* dan metode *Black Box*. Metode *Glass Box* adalah proses pemecahan masalah yang ada dengan metode berpikir rasional dan sistematis, mengkaji permasalahan yang ada pada lokasi restoran dengan pemikiran logis.

Metode *Black Box* adalah proses pemecahan masalah dengan metode intuitif, yaitu dengan memanfaatkan daya imajinasi – imajinasi mengenai desain arsitektur interior restoran. Kolaborasi keduanya digunakan untuk menghasilkan desain arsitektur interior GAMA Ikan Bakar & Seafood yang menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada.

#### **Analisa**

Analisa merupakan bentuk penindaklanjutan dari data dan informasi yang didapatkan dari observasi dan studi pustaka sehingga menghasilkan garis besar perancangan.

## HASIL PERANCANGAN

### Konsep Penerapan *Brand Identity* dan *Value Proposition*

Restoran sebagai salah satu *brand identity* GAMA Ikan Bakar & Seafood cabang Semarang memiliki peran untuk menarik perhatian masyarakat, menguatkan perbedaannya dari cabang lainnya, serta membuat *value proposition* dari restoran tersampaikan.

Cara yang digunakan adalah dengan mengusung karakteristik Kota Semarang secara berbeda, yaitu melalui konsep '*The Tamarind*', ke dalam arsitektur interior restoran. Tanpa meninggalkan *value proposition* restoran, Jessica Ong Design Studio menggunakan keunggulannya dalam bidang *interior styling* untuk menunjukkan *value proposition* GAMA sebagai sebuah restoran *seafood*.

### Konsep Perancangan

Konsep solusi perancangan yang diberikan terinspirasi dari asal muasal dinaminya Kota Semarang. Dahulunya Semarang merupakan

sebuah daerah kecil bernama Progota. Pada abad 15 M, seorang pangeran dari Demak yaitu Pangeran Made Pandan Arang datang untuk menyebarkan agama Islam.

Lambat laun daerah tersebut menjadi subur dan tumbuhlah pohon asam yang jarang. Daerah tersebut kemudian dinamakan Semarang, dari istilah 'asam arang'. Buah asam tersebut kemudian dijadikan kunci dalam konsep perancangan. Konsep '*the tamarind*' berfokus pada restoran sebagai *brand identity* dengan menonjolkan karakteristik Kota Semarang secara berbeda, dengan tidak melupakan *value proposition* restoran.

### Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

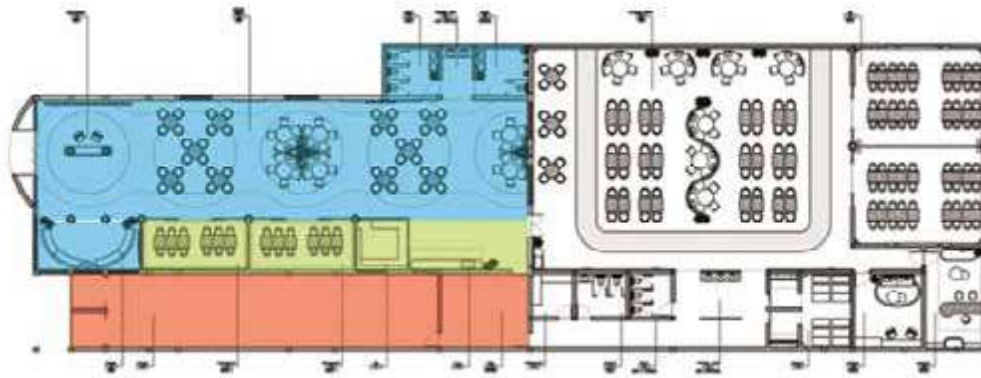
Konsep zoning menggunakan tingkat *privacy* (*private*, *semi – private*, dan *public*) sebagai dasar pengelompokan, dan dampak lingkungan sekitar terhadap area tersebut sebagai dasar peletakkannya. Konsep zoning diterapkan secara terpisah pada restoran *indoor* dan *outdoor*.



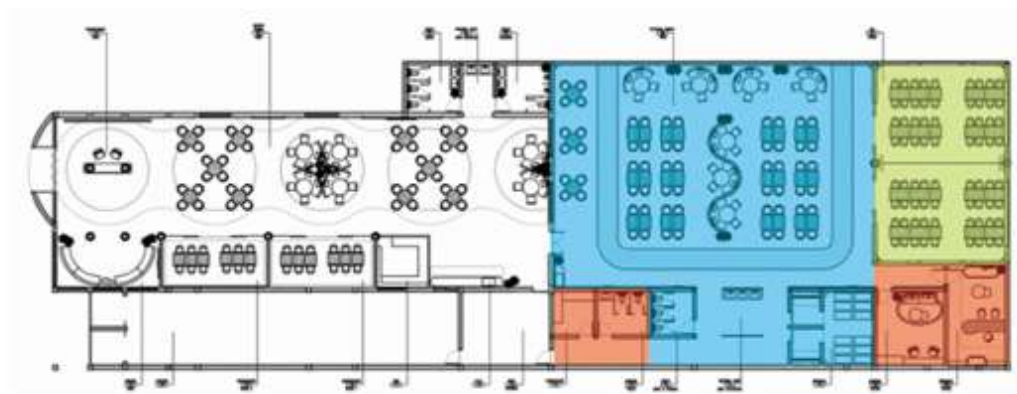
Gambar 4. Denah GAMA Ikan Bakar & Seafood  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Pada restoran *indoor*, bagian *private* (area dapur), diletakan di area dengan tingkat dampak lingkungan sekitar minimal. Bagian *semi-private* (*reservation room*) diletakan berdekatan dengan area *private*, dengan dampak lingkungan sekitar cukup. Sedangkan bagian *public* (*indoor dining room, toilet*) diletakan pada bagian dengan dampak lingkungan lebih banyak dibanding area lain.

Pada restoran *outdoor*, bagian *private* (*principal office, general office, storehouse, toilet pekerja*), diletakan di area dengan tingkat dampak lingkungan sekitar minimal. Bagian *semi-private* (*ruang VIP*) diletakan di area dengan dampak lingkungan sekitar cukup. Sedangkan bagian *public* (*outdoor dining room, mushola, toilet*) diletakan pada bagian dengan dampak lingkungan lebih banyak dibanding area lain.



**Gambar 5.** Konsep Zoning *Indoor*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 6.** Konsep Zoning *Outdoor*  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



Konsep organisasi ruang menggunakan *space within a space*, dimana terdapat *space* yang mengisi *space* lain yang lebih besar. Digunakan *clustered organization*, dimana terdapat beberapa kelompok ruang berdasarkan kedekatannya namun dengan hubungan ruang yang sama atau sejenis. Jenis *clustered organization* yang digunakan adalah *sharing a common shape* dimana kelompok ruangan menggunakan bentuk yang sejenis atau hampir sama.

Penataan ruang yang digunakan dalam *indoor* maupun *outdoor* menggunakan konsep asam jawa sebagai inspirasi. Pada restoran *indoor*, konsep asam jawa terlihat dari pola lantai yang digunakan untuk membedakan *indoor dining room* sebagai *area public* dengan *reservation room* sebagai area lebih *private* (*area private* menggunakan elemen garis lebih banyak).

Konsep juga menggunakan bagian buah asam jawa sebagai inspirasi, dimana asam jawa terdiri atas bagian biji yang diselimuti daging buah, kemudian kulit. Pada *area indoor*:

1. Area makan pada *indoor dining room* dianalogikan sebagai biji
2. Sirkulasi di sekitarnya dianalogikan sebagai daging buah
3. *Plint* lantai yang digunakan untuk memisahkan area *indoor dining room*
4. *Reservation room* dianalogikan sebagai kulit.

Sedangkan pada area *outdoor*:

1. Area makan dianalogikan sebagai biji
2. Sirkulasi yang mengelilingi area makan

- dianalogikan sebagai daging buah
3. Area sekitarnya dianalogikan sebagai kulit.



Gambar 7. Konsep Tata Letak  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Konsep pola sirkulasi yang digunakan adalah *linear* sebagai jenis configuration of the path, dengan sirkulasi garis lurus.

### Konsep Aplikasi Karakter Gaya Dan Suasana Ruang

Terinspirasi dari gaya *vintage mid-century*, mengingat restoran telah didirikan sejak lama. Kesan *welcoming* dan hangat, dengan menggabungkan warna – warna dominan yang cukup kuat, dipadukan dengan elemen kayu dan bentuk lengkung yang kuat terutama secara 3D untuk menggambarkan konsep asam jawa.

Untuk memperkuat *value proposition* restoran sebagai sebuah restoran *seafood*, digunakan dasar indra manusia atau *sense of human* yang diaplikasikan ke dalam:

1. *Sight* (penglihatan), diwujudkan dengan elemen interior berbentuk ikan.
2. *Smell* (penciuman), diwujudkan dengan memanfaatkan bau yang berasal dari masakan hasil produksi restoran.
3. *Taste* (perasa), diwujudkan dengan memanfaatkan rasa yang berasal dari masakan hasil



produksi restoran.

4. *Hear* (pendengaran), diwujudkan dengan memanfaatkan suara yang berasal dari dapur serta percikan air dari *aquarium*.
5. *Touch* (peraba), diwujudkan dengan memanfaatkan permukaan menyerupai sisik, yaitu dengan penggunaan *wiremesh*.

### Konsep Aplikasi Bentuk Dan Bahan Pada Pelingkup

Menggunakan banyak pengulangan bentuk lengkung serta warna – warna yang merupakan ciri khas dari buah asam jawa untuk menggambarkan konsep.

#### a. Lantai

Bentuk lengkung diaplikasikan pada lantai terutama pada bagian *indoor dining room*, dengan menggunakan perbedaan arah motif *vinyl* serta plint lantai untuk memperjelas. Bahan *vinyl* dipilih untuk memberikan kesan elemen kayu yang kuat terutama melalui tekstur dan warnanya.



**Gambar 8.** Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup (Lantai)

Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Warna *vinyl* yang dipilih adalah warna kayu terang untuk memberikan kesan cerah, berbanding terbalik dengan warna dinding yang dominan menggunakan warna gelap.

#### b. Dinding

Bentuk lengkung pada dinding diaplikasikan pada fasad dengan menggunakan unsur lengkung yang kuat untuk menarik perhatian pengunjung serta menunjukkan *entrance* bangunan.

Aplikasi bentuk lengkung juga terlihat pada pelingkup kolom yang berbentuk lingkaran, serta beberapa bagian dinding sebagai elemen tambahan seperti pada bagian *outdoor*, ruangan reservasi, toilet, dan ruangan VIP.

Warna yang digunakan sebagai pelingkup dinding dominan hitam dan putih sebagai pembeda tingkat *privacy*. Warna gelap menggambarkan area dengan tingkat *privacy* lebih rendah sedangkan warna terang menggambarkan area dengan tingkat *privacy* lebih tinggi.

Warna gelap terlihat terutama pada area *indoor dining room*, sedangkan warna terang terlihat terutama pada area *toilet*, *reservatio nroom*, *VIP room*, *office*, dan lainnya. *Outdoor dining room* merupakan pengecualian dimana merupakan *area public* namun menggunakan warna terang lebih dominan.

Hal ini dikarenakan *area outdoor* berhubungan langsung dengan lingkungan luar, dan digunakan untuk meminimalkan suhu panas yang mampu diserap oleh warna gelap ke dalam area.



**Gambar 9.** Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup (Dinding)  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 11.** Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup (Plafon)  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 10.** Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup (Dinding)  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

### c. Plafon

Konsep diaplikasikan melalui bentuk lengkung pada plafon, terlihat pada area ruang tunggu dan P.O.S yang menggunakan plafon dengan lengkung besar berwarna hitam agar selaras dengan dinding dibawahnya. Pada area *indoor dining room*, plafon yang digunakan cenderung polos dengan tujuan untuk menonjolkan ornamen plafon yang lebih menggambarkan konsep interior.

### Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Furnitur dan aksesoris pendukung digunakan secara maksimal untuk menghadirkan konsep asam jawa serta *value proposition* dari restoran. Menggunakan *built in banquette* berbentuk setengah lingkaran dengan pelingkup berbentuk seperempat bola (bersifat *see through*, sehingga ruangan tetap terlihat lapang).

Bahan HPL digunakan pada *banquette* untuk menonjolkan kesan alami dan *upholster* warna abu – abu yang bersifat netral digunakan untuk mendukung elemen lain supaya lebih menonjol. *Dining seat* yang ada menggunakan gaya *mid century* yang terkesan *bulky* dengan unsur lengkung pada bagian *back seat*. Warna yang digunakan untuk *dining seat* adalah orange, kuning, dan coklat yang merupakan warna ciri khas asam jawa. *Lounge sofa* yang digunakan pada area tunggu memiliki bentuk bulat serta warna untuk memperkuat konsep.



**Gambar 12.** Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Aksesoris pendukung interior yang digunakan adalah *cushion* bulat *orange* yang menggambarkan ciri khas dari buah asam jawa. Digunakan juga lampu dengan pengulangan bentuk bulat untuk memperkuat kesan bentuk buah asam jawa. Pada bagian plafon *indoor dining room*, terdapat ornamen bulat berulang dengan penataan posisi yang selaras dengan pola lantai dibawahnya. Pada bagian *outdoor dining room*, terdapat ornamen bulat berulang yang ditata secara horisontal sebagai *vocal point*. Sedangkan pada bagian *VIP room*, terdapat *chandelier* dengan pengulangan bentuk bulat secara vertikal.



**Gambar 13.** Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



**Gambar 14.** Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

Untuk menghadirkan *value proposition* dari restoran yang merupakan restoran *seafood*, digunakan *aquarium* pada bagian *entrance* serta elemen pendukung interior yaitu dekorasi berbentuk ikan serta dekorasi berupa jendela dengan *wallpaper* motif ikan di bagian belakang untuk menggambarkan 'ikan di dalam aquarium'. Digunakan juga *wiremesh* untuk menggambarkan 'sisik ikan'.

#### **Konsep Aplikasi *Finishing* Pada Interior**

*Finishing* yang dominan digunakan adalah warna hitam, emas, putih, terrazzo, HPL dan *vinyl* motif kayu. Warna hitam (*doff* dan *tesktur*) dan emas digunakan untuk memberikan kesan mewah untuk memperjelas *customer segment* dari restoran, yaitu menengah ke atas.

Warna putih digunakan sebagai kontras warna hitam agar tidak memberikan kesan gelap pada restoran. Warna putih yang digunakan cenderung



bersifat *glossy* untuk mendukung kesan mewah yang ingin ditunjukkan. Terrazzo yang digunakan memiliki aksesoris orange yang selaras dengan warna khas buah asam jawa.

HPL dan *vinyl* motif kayu digunakan untuk menghadirkan elemen kayu secara *real* melalui warna dan motifnya. HPL banyak digunakan pada furnitur, sedangkan *vinyl* digunakan sebagai *finishing* dinding dan lantai. *Vinyl*



Gambar 15. Aplikasi *Finishing* Pada Interior  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018



Gambar 16. Aplikasi *Finishing* Pada Interior  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2018

digunakan untuk mempermudah pengaturan arah motif kayu serta pemotongan berbentuk lengkung, terutama pada lantai.

### Konsep Teknologi Bangunan

#### a. Teknologi Bangunan Aktif

##### - Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan secara *indirect* dan *direct*. Pencahayaan aktif *indirect* menggunakan *indirect lighting* yang diletakkan pada elemen dekorasi interior sebagai pendukung, serta LED *light* yang diletakkan dibalik *drop ceiling* plafon dan *wall scones* untuk mendukung *ambience* ruangan. *Direct lighting* yang digunakan berupa *downlight*, *spotlight*, serta *chandelier* untuk mendukung *ambience* ruangan.

##### - Penghawaan

Menggunakan HVAC serta *exhaust fan*. HVAC yang digunakan adalah AC jenis *split* dengan unit *outdoor* dan *indoor*. *Exhaust fan* diletakkan pada area yang membutuhkan pergantian area lebih cepat seperti toilet.

#### b. Teknologi Bangunan Pasif

##### - Pencahayaan

Memanfaatkan *opening* bangunan, yang juga digunakan untuk *cost reduction*. *Opening* bangunan dimaksimalkan pada bagian yang menghadap matahari untuk dapat memasukkan cahaya secara maksimal.

Konsep *skylight* digunakan untuk memasukkan cahaya pada bagian bangunan yang jauh dari opening, seperti bagian tengah bangunan, dan digunakan untuk menambah *ambience* ruangan.

- Penghawaan  
Memfaatkan *opening* bangunan, yang juga digunakan untuk *cost reduction*. *Opening* bangunan dimaksimalkan pada arah datang angin, dan diatur posisinya untuk dapat memberikan penghawaan kepada pengguna.

### Teknologi Bangunan Lain

Teknologi bangunan lain yang digunakan adalah *automatic frosted glass* yang dapat diatur ke-jernihannya, digunakan pada *reservation room*.

### Konsep Interior Styling

*Interior styling* yang diaplikasikan ke dalam interior berupa aksesoris untuk mendukung konsep restoran. Perwujudan tujuan konsep sebagai *brand identity* restoran cabang Semarang dengan menonjolkan karakteristik Kota Semarang secara berbeda, antara lain dengan:

1. *Cushion* berbentuk bulat, berwarna *orange* atau coklat dengan kombinasi batik. Satu set *cushion* terdiri atas 3 buah yang diletakan secara berjajar. Bertujuan untuk menggambarkan buah asam jawa melalui warna dan repetisi bentuk lingkaran.
2. Nomor meja, yang didesain sekaligus sebagai tempat tissue, tusuk gigi, dan peralatan lainnya. Nomor meja berwarna hitam dengan kombinasi emas, untuk menggambarkan *customer segmentation* restoran, yaitu menengah ke atas.
3. *Marble planter* dan *marble tray* untuk mendukung konsep mewah interior dalam menggambarkan *customer segmentation* restoran,

yaitu masyarakat menengah ke atas.

4. Gambar dan pigura berkesan mewah untuk mendukung konsep mewah interior dalam menggambarkan *customer segmentation* restoran, yaitu masyarakat menengah ke atas.

Sedangkan perwujudan tujuan konsep sebagai *brand identity* dengan tidak meninggalkan *value proposition* restoran, antara lain dengan:

1. Aksesoris logo Ikan Bakar & Seafood untuk menunjukkan *brand*
2. Aksesoris interior berupa replika ikan berwarna emas untuk menggambarkan *value proposition* restoran sebagai sebuah restoran *seafood*, serta mendukung konsep mewah interior.
3. Aksesoris interior berupa *wiremesh* untuk menggambarkan 'sisik ikan', terkait dengan *value proposition* restoran.

Perusahaan juga melakukan *styling* dalam setiap sudut pengambilan foto.

### KESIMPULAN

GAMA Ikan Bakar & Seafood merupakan salah satu restoran terkenal di Semarang, namun mengingat Semarang telah banyak berkembang terutama dari segi kuliner, memiliki restoran memutuskan untuk melihat kembali restoran serta memperbaiki arsitektur interior bangunan untuk dapat bersaing. Bangunan GAMA Ikan Bakar & Seafood Semarang merupakan bangunan tua bergaya kolonialisme, sehingga dibutuhkan

perombakan arsitektur interior berupa dinding, lantai, dan plafon, untuk dapat mengaplikasikan *brand* bisnis.

Konsep '*The Tamarind*' terinspirasi dari buah asam jawa yang merupakan asal mula nama Kota Semarang. Dengan berusaha menonjolkan karakter Semarang dari segi lain tanpa meninggalkan *value proposition* restoran sebagai sebuah restoran *seafood*, Jessica Ong Design Studio berusaha memberikan ciri khas tersendiri bagi restoran GAMA Ikan Bakar & Sefaoood cabang Semarang, yang berbeda dari cabang Jakarta. Diperlukan kedetailan dalam mendesain arsitektur interior untuk dapat menonjolkan konsep '*The Tamarind*', terutama untuk memberikan *added value* tersendiri bagi arsitektur interior restoran terkait dengan *value proposition* Jessica Ong Design Studio yaitu *interior sytling*.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Badan PDB Semarang. (2016). *Produk Domestik Regional Semarang*. [www.semarangkota.bps.co.id](http://www.semarangkota.bps.co.id). (16 April 2017).
- Budi S., Hari, dkk. (2003). *50 Ide Menata Interior Rumah Minimalis*. Griya Kreasi. Jakarta.
- Ching, Francis D.K. (2007). *Architecture: Form, Space, and Order*. 3rd Edition. John Willy & Sons. United States of America.
- Ching, Francis D.K dan Cassandra Adams. (2003). *Architecture: Ilustrasi Konstruksi Bangunan*. Erlangga. Jakarta.
- Katsigris, Costas dan Christ Thomas. (2009). *Design and Equipment for Restaurant =s and Foodservice*. John Wiley & Sons, Inc. Kanada.
- Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Lawson, Fred. (1994). *Restaurant Planning and Design*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Mangunwijaya, Y.B. (1980). *Pasal – Pasal Pengantar Fisika Bangunan*. Gramedia. Jakarta.
- Marsum, W.A. (1989). *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Nuradhi, Maureen, (2005), *Kajian Business Model Canvas pada Biro Konsultan Arsitektur dan Desain Interior Hadiprana*; Tesis/Disertasi Tidak Dipublikasikan. Universitas Ciputra.
- Sugiarto, Endar dan Sri Sulartiningrum. (1996). *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Sahid, M. (2010). *Pekerjaan Dinding Pada Konstruksi Bangunan*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Pile, John F. (1995). *Interior Design 2<sup>nd</sup> Edition*. Prentice Hall. London.
- Wheeler, Alina. (2013). *Designing Brand Identity*. John Wiley & Sons, Inc. United States of America.