

Perancangan *Cafe-Library and Resto* di Surabaya

Richmond Shan Chandra, Martino Dwi Nugroho dan Grace Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: chimongs17@gmail.com, martino.dwinugroho@yahoo.com

Abstrak— Perancangan *Cafe-Library and Resto* merupakan salah satu terobosan baru dalam menciptakan suasana baru pada perpustakaan sehingga memberikan kesan yang unik dan dapat menarik minat masyarakat. Di samping itu perkembangan dalam dunia kuliner sangat populer dan berkembang pesat, dimana masyarakat sering meluangkan waktunya untuk berkunjung ke restoran maupun kafe untuk beraktivitas maupun bersantai. Biasanya dalam usaha restoran dan kafe sulit untuk menentukan loyal tidaknya seorang pelanggan, karena konsumen cenderung selalu ingin mencoba dan menikmati menu dan suasana baru yang ditawarkan. Hanya sedikit orang yang sepenuhnya loyal pada suatu restoran maupun kafe. Dimana pada pengembangannya restoran di Indonesia mengarah pada segmen konsumen muda yang selalu ingin mencoba hal baru dan menjadikan restoran maupun kafe bukan hanya sekedar tempat memuaskan rasa lapar, tetapi sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi dengan teman, keluarga atau kerabat lainnya. Dengan memberikan kesan baru berupa perancangan *Cafe-Library and Resto* pengunjung dapat menikmati hidangan restoran, juga dapat membaca atau mencari informasi pada perpustakaan mini, serta ditunjang dengan desain interior yang bersifat komersial, diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung. Dengan demikian, *Cafe-Library and Resto* ini dapat mewadahi aktivitas masyarakat yang sesuai dengan perilaku sehingga kenyamanan, keamanan dan kebutuhan pengunjung dapat tercapai di dalam *Cafe-Library and Resto* ini.

Kata kunci: Perancangan interior, interior, cafe, library, resto.

Abstract – The design of *Cafe-Library and Resto* is one of the new breakthrough in creating a new ambience in a library and giving it a unique atmosphere and can attract people's interests. Besides, development of the culinary world has expanded rapidly, whereas people often spend their time to visit a restaurant or café to relax or to do something. Usually, restaurant and café business find it hard to decide the loyalty of a customer, because the customer always want to try and enjoy a new menu and ambience as well. Only a few people who are truly loyal to a restaurant or café. Which brings us to the development of restaurants in indonesia that are focussing to the young customer's segmentation that always want to try new things and making them not only just a satisfy the hunger, but also a place to gather with friends and families. By creating a new ambience such as the *Cafe-Library and Resto* design, the customers can enjoy a restaurant-class dish and also read or look for some information at the mini library. Supported by a commercial interior design, it is expected from this design to increase people's interest to visit this place. So, this *Cafe-Library and Resto* design can accommodate people's activities and is compatible with those standards of comfort, safety, and also customer's need and fulfill its purpose.

Keywords: Interior design, interior, cafe, library, restaurant.

I. PENDAHULUAN

Di zaman yang modern ini, dapat dilihat bahwa perkembangan dalam dunia kuliner sangat populer dan berkembang pesat, dimana masyarakat sering meluangkan waktunya untuk berkunjung ke restoran maupun kafe untuk beraktivitas maupun bersantai. Meskipun usaha restoran dianggap berprospek cerah karena pada dasarnya makan adalah kebutuhan fisiologis manusia, banyak restoran maupun kafe yang mengalami kerugian karena tidak mampu mempertahankan dan meningkatkan jumlah pelanggannya. Ini dikarenakan bisnis restoran yang sangat rentan, khususnya terhadap masalah konsistensi rasa, kualitas dan pelayanan.

Konsumen saat ini memiliki kekuatan tawar menawar yang besar, terutama karena di industri ini telah banyak kompetitor-kompetitor yang memiliki potensi dan kreativitas yang mampu menyajikan menu makanan dan pelayanan yang terdiferensiasi bagi konsumen sehingga konsumen memiliki beragam pilihan kuliner yang memperbesar kemungkinan terjadinya *customer switching*.

Biasanya dalam usaha restoran dan kafe sulit untuk menentukan loyal tidaknya seorang pelanggan, karena konsumen cenderung selalu ingin mencoba dan menikmati menu dan suasana baru yang ditawarkan. Hanya sedikit orang yang sepenuhnya loyal pada suatu restoran maupun kafe. Dimana pada pengembangannya restoran di Indonesia mengarah pada segmen konsumen muda yang selalu ingin mencoba hal baru dan menjadikan restoran maupun kafe bukan hanya sekedar tempat memuaskan rasa lapar, tetapi sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi dengan teman, keluarga atau kerabat lainnya. Dengan demikian, di zaman yang modern ini tidak cukup dengan hanya berfokus pada fitur dan manfaat berupa makanan lezat yang mengenyangkan perut. Perubahan gaya hidup ini membawa perubahan strategi pemasaran dalam bisnis restoran untuk memperhatikan suasana, desain interior maupun eksterior, keramah-tamahan dan faktor lainnya. Sehingga fokus usaha restoran dan kafe saat ini telah berorientasi pada penciptaan pengalaman yang berkesan bagi konsumen agar kesan tersebut senantiasa melekat dalam benak mereka yang selanjutnya akan mempengaruhi perilaku mereka dalam jangka panjang.

Oleh karena itu, diharapkan adanya suatu tempat yang nyaman dan menarik dalam dunia kuliner Indonesia, sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung untuk berkunjung dan

mendapatkan suasana yang baru. Dalam hal ini, dapat ditambahkan suatu inovasi berupa perpustakaan mini yang memberikan fasilitas membaca di dalam restoran dan kafe. Di samping menikmati hidangan restoran, pengunjung juga dapat membaca atau mencari informasi – informasi di perpustakaan, serta merubah perspektif masyarakat tentang perpustakaan yang dianggap sebagai tempat yang membosankan dan tidak nyaman.

Berkaitan dengan inovasi perpustakaan, seorang desainer juga harus memberikan ide yang baru untuk sebuah perpustakaan sehingga perpustakaan menjadi sarana masyarakat dalam pencarian informasi. Berdasarkan fenomena diatas, didapatkan sebuah inovasi untuk perpustakaan yang nyaman dan tidak membosankan. Yaitu sebuah perpustakaan dengan konsep *Cafe-Library and Resto*

Perancangan perpustakaan dengan konsep *Cafe-Library and Resto* ini dibuat untuk mewujudkan perpustakaan yang dapat mendorong meningkatnya minat masyarakat untuk membaca dan mengunjungi kembali perpustakaan ini. Dilihat dari banyaknya masyarakat yang pada saat ini sering mengunjungi cafe – cafe untuk makan, bersantai dan berkomunikasi dengan sesama, perpustakaan berkonsep *Cafe-Library and Resto* ini akan cocok untuk dihadirkan di tengah – tengah masyarakat agar masyarakat mau berkunjung ke perpustakaan ini. Hal ini perlu di dukung dengan perancangan desain Interior yang menarik. Perancangan desain interior yang menarik disini dimaksudkan untuk menghindari suasana interior yang formal sehingga perpustakaan ini tidak berkesan membosankan dan tercipta suasana santai dan akrab diantara pengunjung.

II. METODE PERANCANGAN

1. Data Yang Diperlukan

Berdasarkan sumber data, data dapat dibedakan menjadi dua yaitu data lapangan dan data literatur.

- Data lapangan, yaitu data yang didapatkan melalui survey dan teknik pengamatan lapangan dan wawancara, meliputi :
 - Data fisik, yaitu berupa data – data teknis bangunan beserta situasinya berupa ukuran lengkap bangunan (ukuran denah eksisting dan tinggi plafon) dan elemen pembentuk ruang .
 - Data non fisik, yaitu data yang menyangkut struktur organisasi area perancangan, denah lokasi dan situasi bangunan dengan keadaan sekitar.
- Data Literatur, yaitu data yang berupa teori – teori standard dan tinjauan pustaka melalui buku literatur, artikel – artikel baik dari majalah maupun internet yang bersangkutan dengan informasi perancangan berupa standar-standar ukuran perabot dan kebutuhan ruang.

Berdasarkan sifat data, jenis data yang dibutuhkan untuk perancangan ini adalah :

- Data kuantitatif, yaitu data berupa angka yang digunakan sebagai standard dalam perancangan

seperti dimensi ruang, dimensi perabot, standard utilitas.

- Data kualitatif, yaitu data yang digunakan untuk menjelaskan permasalahan desain secara deskriptif. Data-data yang dibutuhkan adalah pengertian perpustakaan, pengertian kafe, pengertian bar akustik, material, warna dan efek psikologis warna, penghawaan, pencahayaan, data lengkap ruang primer dan sekunder sebagai pembentuk, pelengkap, maupun pendukung dalam *Cafe-Library and Resto* ini.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk menyusun karya desain ini adalah :

- a. Studi pustaka, yaitu dengan melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data sebagai landasan teori melalui literatur, buku, tabloid, internet baik berupa gambar maupun artikel, maupun media lain yang diperlukan dalam perancangan interior *Cafe-Library and Resto* ini.
- b. Studi lapangan, yaitu dengan mengadakan survey lapangan untuk memperoleh data fisik lokasi perancangan. Untuk memperoleh data lapangan dengan pihak terkait, maka perlu dilakukan metode sebagai berikut :
 - Wawancara, yaitu dengan bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait dengan perancangan ini untuk mendapatkan data lapangan.
 - Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap fasilitas terhadap gedung lain yang juga memiliki fungsi yang sama dengan kafe sastra Indonesia untuk melihat keadaan dan permasalahan umum yang ada serta memperoleh data-data.
 - Survei, yaitu dengan mengadakan pengamatan dan pengukuran terhadap objek yang memiliki fungsi yang sama dengan *Cafe-Library and Resto*.
- c. Studi banding, yaitu dengan melakukan perbandingan dengan mengamati beberapa tempat yang memiliki fungsi yang sama dengan *Cafe-Library and Resto*. Dengan melakukan studi banding ini, maka desainer dapat melakukan perbandingan mengenai kekurangan dan kelebihan tempat lain.

3. Metode Pengolahan Data

Data-data yang diperoleh dari metode pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan studi banding tersebut dikumpulkan untuk dibandingkan dengan data literatur. Kemudian data-data tersebut diseleksi untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafond), sistem interior (utilitas, pencahayaan, penghawaan, keamanan), struktur organisasi, elemen pengisi ruang (perabot), dan data eksisting. Lalu, data-data tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan programming, pembuatan konsep, dan aplikasi konsep dalam perancangan interior.

4. Metode Analisis Data

Analisis data diperoleh melalui data eksisting, literatur, lapangan, dan tipologi. Kemudian data tersebut dikomparasikan melalui tabel untuk mengetahui perbandingan

masing-masing aspeknya seperti elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafond), sistem interior (utilitas, pencahayaan, penghawaankeamanan), struktur organisasi, elemen pengisi ruang (perabot), dan data eksisting. Data-data yang diperoleh data pengolahan data di atas akan dikomparasikan juga dengan literatur dan data tipologi sehingga menemukan pemecahan masalah dan kemudian menemukan kesimpulan.

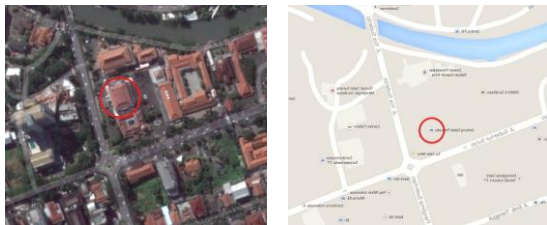
Dari komparasi tersebut, maka dapat disimpulkan pengguna dan aktivitas yang dilakukan di Cafe-Library and Resto sehingga dapat menemukan kebutuhan ruang serta jenis ruangan yang dibutuhkan. Setelah itu akan didapat sifat dan karakteristik ruang sehingga dapat dibuat zoning, grouping, dan konsep. Kemudian konsep tersebut diaplikasikan dalam alternatif layout berdasarkan jumlah pengguna yang beraktivitas di dalam masing-masing ruang tersebut.

Dari alternatif-alternatif tersebut akan dipilih satu layout yang dianggap sesuai dengan perancangan interior kafe sastra Indonesia dan mulai dibuat gambar kerja, perspektif, detail interior, dan detail perabot berdasarkan skala yang telah ditentukan.

5. Data dan Analisis

a. Data Fisik Bangunan

Obyek perancangan berada di kota Surabaya provinsi Jawa Timur, Bangunan berdiri di Jl Pemuda no. 15, Surabaya.



Gambar 1. Lokasi Bangunan

Tapak Luar

Batas-batas bangunan

Utara : Gedung Dewan Perwakilan Rakyat

Timur : Garden Palace

Selatan : Bank BNI

Barat : SMAN 6 Surabaya

b. Data non fisik bangunan

Gedung Balai Pemuda Surabaya merupakan salah satu gedung bersejarah yang dirawat dan dipelihara oleh pemerintah kota Surabaya melalui badan perencanaan pembangunan kota Surabaya.

III. PROGRAM PERANCANGAN

1. Lingkup Perancangan

Adapun ruang lingkup area yang di rancang adalah :

- Area resepsionis, meliputi :
 - Lobby (ruang tunggu), merupakan area berkumpulnya pengunjung, selain itu juga sebagai area tunggu.

- Resepsionis, merupakan tempat bagi para pengunjung untuk mendapatkan informasi dan pelayanan sebelum memasuki area *cafe-library and resto*

- Area *cafe-library*
 - Merupakan area dimana pengunjung dapat bersantai sambil makan, minum dan membaca buku yang disediakan di *cafe* ini.
- Area restoran
 - Merupakan area dimana pengunjung dapat bersantai sambil menikmati makanan yang disediakan
- VIP room
 - Merupakan ruangan yang dapat digunakan untuk acara – acara makan – makan, meeting, reuni. Tetapi harus melalui reservasi terlebih dahulu.
- Ruang manajer
 - Merupakan area privat untuk manajer dari *cafe-library and resto*.
- Dapur
 - Merupakan area untuk membuat dan menyiapkan makanan.
- Ruang servis, meliputi :
 - Toilet umum, disediakan bagi para pegawai dan pengunjung. Dibagi menjadi 2 area, yaitu di area restoran dan area *cafe-library*.
 - Gudang & loker, sebagai tempat penyimpanan dan juga sebagai ruang untuk pegawai – pegawai.

2 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Ruang

RUANG	SIFAT RUANG	PENCAHAYAAN	PENGHAWAAN	AKUSTIK	PROTEKSI
Resepsionis	Semi Private	☀️💡	Buatan - Central	🔊	🚒🚰
Lobby	Publik	☀️💡	Buatan - Central	🔊	🚒🚰
Area Makan	Publik	☀️💡	Buatan - Central	🔊	🚒🚰
Cafe-Library	Semi Publik	☀️💡	Buatan - Central	🔊	🚒🚰
VIP Room	Private	☀️💡	Buatan - Central	🔊	🚒🚰
Ruang Manajer	Semi Private	☀️💡	Buatan - Central	🔊	🚒🚰
Toilet	Private	☀️💡	Buatan - Exhaust Fan	🔊	🚒🚰
Dapur	Private	☀️💡	Buatan - Exhaust Fan	🔊	🚒🚰
Gudang	Private	☀️💡		🔊	🚒🚰
Ruang Janitor	Private	☀️💡		🔊	🚒🚰

Gambar 2. Kebutuhan Ruang

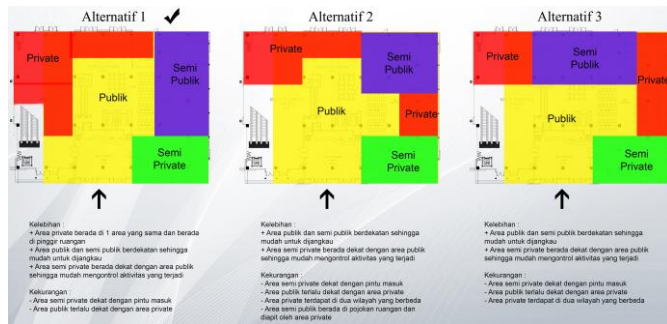
3 Analisis Pola Aktivitas Pengunjung



Gambar 3. Pola Aktivitas

4 Analisis Zoning dan Grouping

a. Zoning



Gambar 4. Alternatif Zoning

Dari ketiga alternatif diatas, alternatif yang terpilih adalah alternatif 1 karena bentukannya zoning nya fleksibel, area publik tersebar sehingga dapat dijadikan focal point dan sirkulasi untuk umum luas.

b. Grouping



Gambar 5. Alternatif Grouping

Dari ketiga alternatif diatas, grouping yang terpilih adalah alternatif no. 3 karena privasi yang lebih terjaga, selain itu area privasi kotor seperti gudang dan janitor tidak tampak secara langsung dari area public sehingga menjaga estetika ruang.

IV. TEMA DAN KONSEP

Konsep perancangan adalah "Unity in Cosiness". Tujuan dari konsep yang ingin dicapai ialah untuk meningkatkan kualitas *cafe-library and resto* ini menjadi suatu tempat yang diminati oleh masyarakat khususnya para kaum remaja. Menyediakan pelayanan terbaik yang terorganisir sehingga aktivitas yang terjadi dapat dilakukan secara maksimal. Melalui konsep ini diharapkan member suatu kesan baru bagi masyarakat dimana selain bersantai dan berkumpul, masyarakat juga dapat mendapatkan informasi dari penyediaan media baca di *cafe-library and resto* ini.

Tema yang ingin diangkat dalam perancangan ini adalah tema *Chinese Nature* dimana tema ini bertujuan untuk meningkatkan dan menonjolkan budaya china sehingga dapat menjadi inspirasi baru bagi kalangan masyarakat. Aplikasinya

menggunakan bentuk-bentuk geometris pada perancangan desain yang memberikan kesan simpel terhadap objek perancangan dengan memainkan pola permainan garis vertikal dan horizontal. Terdapat juga permainan tekstur yang diterapkan dalam perancangan berupa tekstur kasar pada penggunaan batu alam dan tekstur halus berupa finishing perabot dan wallpaper pada dinding. Serta penggunaan warna berupa warna merah yang melambangkan keberuntungan dan sukacita. Warna hitam yang memberikan kesan misterius dan formal. Warna coklat yang memberikan kekuatan dan kebebasan.

Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini ialah *modern* dengan bentuk geometris yang diaplikasikan pada perabot dan elemen interior yang lebih mengutamakan fungsionalitas dalam perancangan yang memanfaatkan material sintetis berupa stensil, besi, dan kaca, dan material alam seperti penggunaan kayu dan batu alam.

V. PENGAPLIKASIAN DESAIN

A. Interior

1. Lantai

Lantai pada *cafe-library and resto center* ini menggunakan lantai keramik dengan variasi warna sehingga kesan modern dapat muncul di area tersebut sedangkan pada area kafe menggunakan lantai parket untuk menonjolkan kesan hangat dan natural sehingga aktivitas di kafe lebih santai dan tenang.

2. Dinding

Dinding menggunakan dinding bata dan partisi antar ruang menggunakan gypsum dimana pada area-area tertentu, penggunaan gypsum bertujuan untuk mengolah elemen dinding menjadi elemen dekoratif yang dapat memberikan kesan unik yang disesuaikan dengan tema desain.

3. Plafon

Plafon yang digunakan adalah permainan ketinggian dengan warna yang menyelaraskan dengan warna lantai dan dinding. Bahan utama yang digunakan adalah gypsumboard sebagai pembentuk utama plafon serta penggunaan kalsiboard pada area-area yang rawan dengan kebakaran.

B. Sistem Interior

1. Pencahayaan

- Terdapat 3 pencahayaan utama yang digunakan pada perancangan ini, yaitu :
- Downlight sebagai pencahayaan utama untuk semua area yang berfungsi memberikan penerangan merata pada seluruh ruangan
 - Spotlight yang digunakan untuk menonjolkan artwork dan digunakan pada area baca
 - Hidden lamp yang digunakan pada plafon untuk membentuk suasana ruang

2. Penghawaan

Penghawaan utama dari gedung ini adalah AC central dan beberapa AC split guna mendukung sirkulasi udara yang baik

di dalam ruang. Dimana AC central diterapkan di area kafe dan restoran, sedangkan AC split di area kantor. Pada Area dapur dan toilet, diberi *exhaust fan* untuk membantu perputaran sirkulasi udara.

3. Keamanan

Sistem keamanan menggunakan cctv, smoke detector, sprinkler, dan APAR yang ditempatkan di setiap area.

4. Sirkulasi

Sirkulasi dari ruang ruang dalam perancangan ini adalah linier, dikarenakan seluruh ruang menggunakan 1 alur utama.

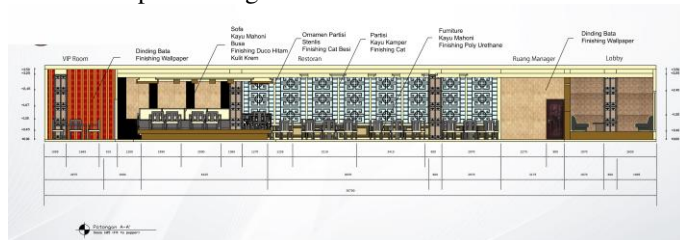
C. Desain Perancangan

1. Layout

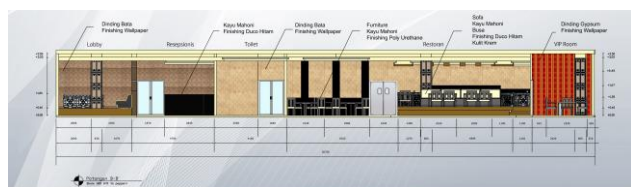


Gambar 5. Layout

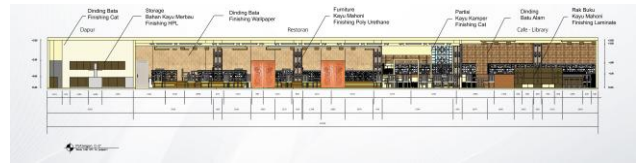
2. Tampak Potongan



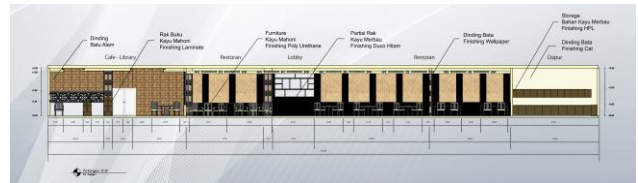
Gambar 6. Tampak Potongan A-A



Gambar 7. Tampak Potongan B-B



Gambar 8. Tampak Potongan C-C



Gambar 9. Tampak Potongan D-D

3. Perspektif Ruangan



Gambar 10. Perspektif Cafe-Library



Gambar 11. Perspektif Cafe-Library



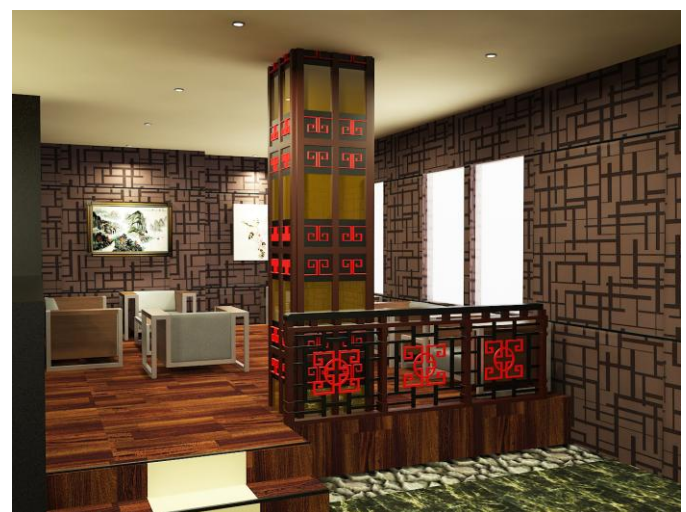
Gambar 12. Perspektif Cafe-Library



Gambar 15. Perspektif Lobby



Gambar 13. Perspektif Restoran



Gambar 16. Perspektif Lobby



Gambar 14. Perspektif Restoran

V. KESIMPULAN

Di kota Surabaya yang kini sudah sangat maju, memiliki potensi berbisnis yang sangat menguntungkan, salah satunya ialah berupa bisnis kuliner. Perancangan *cafe-library and resto* di Surabaya merupakan salah satu inovasi yang berpotensi untuk meningkatkan kemajuan peluang bisnis dimana masyarakat saat ini sangat sering berkunjung ke wisata kuliner, sehingga dalam prancangan ini menyediakan tempat dan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pengunjung seperti makan, bersosialisasi, berkumpul dan berbisnis.

Dalam perancangan ini, terdapat suatu perbedaan jika dibandingkan dengan wisata kuliner lainnya. Perancangan *cafe-library and resto* ini menyediakan fasilitas untuk menikmati hidangan yang disediakan, selain itu juga disediakan fasilitas mencari informasi berupa perpustakaan mini yang berfungsi sebagai tempat membaca dan bersantai sambil mencari informasi, sehingga pengunjung dapat memilih dan lebih bebas dalam beraktivitas sesuai dengan kebutuhannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Richmond Shan Chandra mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing tugas akhir ini, yaitu bapak Martino Dwi Nugroho dan ibu Grace Mulyono yang telah memberikan bimbingannya selama proses perancangan hingga selesai. Penulis menyadari penuh bahwa terselesaikannya perancangan ini tidak hanya dari tangan penulis sendiri, namun juga atas bimbingan penuh bapak dan ibu pembimbing, juga dukungan dari teman – teman sejurusan, dan doa keluarga tercinta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darmono. *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta : Gramedia, 2001.
- [2] Hermawan, Rachman dan Zulfikar Zen. *Etika Kepustakawanan: Suatu Pendekatan Terhadap Profesi dan Kode Etik Pustakawan Indonesia*. Jakarta: Sagung Set, 2006.
- [3] Lasa HS. *Jenis-jenis Pelayanan Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta : UGM Press, 1994.
- [4] Lawson, F. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1973
- [5] Metha, Aline. *The True Power Of Color*. Yogyakarta, 2014
- [6] Neufert, Erns. *Architect's Data*. Granada : New York, 1980
- [7] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2 Ed.33*. Jakarta: Erlangga. 2002
- [8] *Panduan Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Umum*. Jakarta : Perustakaan Nasional RI, 1992.
- [9] Panero, Julius dan Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga, 1979.
- [10] Soeatminah *Perpustakaan, Kepustakawanan dan Pustakawan*. Yogyakarta : Kanisius, 1992.
- [11] Soekresno. *Manajemen Food and Beverage*. 2000 Edisi ke II. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Subroto, F. Y. *Food & Beverage and Table Setting*. Jakarta: Grasindo. 2003
- [13] Sugiarto, E. d. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 1996
- [14] Suhernik. *Superior dan Layanan Prima sebagai Bentuk Layanan Berkualitas bagi Perpustakaan Profesional*, "Buletin Media Informasi dan Komunikasi Kepustakawanan". Volume 1, Nomor 2. Juli – Desember. Surabaya : Universitas Erlangga, 2006.
- [15] Suptandar, J. P. *Disain interior Pengantar merencana interior untuk mahasiswa disain dan arsitektur*. Jakarta: Djambatan. 1999
- [16] Yusuf, Taslimah. *Materi Pokok Manajemen Perpustakaan Umum*. – Cet. 1. – Jakarta : Universitas Terbuka, 1996.