

ARTIKEL ILMIAH  
STRATA 1 (S1)

**DESAIN INTERIOR *LOUNGE PT. PARADISE BALI TOUR***  
**di Jl. Raya Tuban Kuta - Bali**



**Oleh:**

**A. A. RAKA WICAKSANA SUTEJA**  
**200705004**  
**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR**  
**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**DENPASAR**  
**2013**

## ***LOUNGEPT. PARADISE BALI TOUR***

***Jl. Raya TubanKuta - Bali***

### ***ABSTRAK***

Bali merupakan salah yang memiliki beragam objek wisata baik wisata alam, wisata permainan, wisata kuliner maupun wisata budaya. Kunjungan wisatawan yang berasal dari Jepang, menjadi daya tarik tersendiri bagi PT. Paradise Bali *Tour* untuk bisa memberikan pelayanan yang spesifik. Kondisi ini menyebabkan perlunya perhatian khusus agar wisatawan tetap merasa nyaman setelah berada di Bali, maka PT. Paradise Bali *Tour* berinisiatif menyediakan fasilitas yang disebut *Transit Room (Lounge)*, area game, perawatan tubuh seperti spa, dan mempersiapkan ruang khusus beristirahat untuk keluarga, pasangan dan teman kantor. Pengembangan *Lounge* PT. Paradise Bali *Tour* memilih rencana lokasi di Jln. Raya TubanKuta – Bali. Desain Interior *Lounge* PT. Paradise Bali *Tour* disamping ingin memberikan kenyamanan, juga menampilkan suatu suasana modern dan tradisi baru melalui konsep *Guwungan*. Konsep ini diaplikasikan melalui pola ruang yang saling berhubungan, bentuk-bentuk modern serta tradisi pada elemen interiornya, warna-warna yang berani dan hangat, material dengan tekstur kayu, fiberglass dan alami, serta unsur dekorasi bergaya *Postmodern*. Melalui konsep ini mampu memberi daya Tarik berbeda sehingga menghasilkan desain yang memiliki nilai jual.

**Kata Kunci :*Desain, Interior, Lounge***

## **LOUNGE PT. PARADISE BALI TOUR**

***At.Raya TubanKuta - Bali***

### **ABSTRACT**

*Bali is one of region that have any tourism object there are natural tourism, sport tourism, and food tourism, and the last is culture tourism. Visitor from Japan become a attraction for PT. Paradise Bali Tour for give a specific service. This conditions affect a realy need concern in order to make tourist feeling comfortable after stayed in Bali, that make PT. Paradise Bali Tour provide a facility that called Transit Room (Lounge), game area, bodycare like spa, dan preparing special room for family, couple, dan officemates.PT. Paradise Bali Tour develop a lounge and chose an area in Raya Tuban street Kuta-Bali. PT. Paradise Bali Tour want give a comfort, and show a new modern tone dan tradition though Guwungan concept. This concept will be applied in a interconnected pattern room, modern shape with tradition in interior element, brave colour and warm, wooden material, fiberglass, dan natural, along with Postmodern decoration. Through this concept can give different appeal so as to produce a design that has a sale value.*

***Key Word : Design, Interior, Lounge***

## A. Latar Belakang

Bali merupakan salah satu daerah yang memiliki beragam objek wisata baik wisata alam, wisata permainan, wisata kuliner maupun wisata budaya. Beragam kegiatan wisata yang tersedia menyebabkan jumlah kunjungan wisatawan semakin tahun semakin meningkat 2010 – 2011 hingga 50 persen asal negara wisatawan Jepang ke PT. Paradise Bali Tour.

Kunjungan wisatawan yang berasal dari Jepang, menjadi daya Tarik tersendiri bagi PT. Paradise Bali Tour untuk bisa memberikan pelayanan yang spesifik. Berdasarkan fakta bahwa wisatawan tersebut cenderung harus menunggu persiapan mendapatkan tempat menginap, maka diperlukan tempat beristirahat sementara padahal perjalanan dari Jepang ke Bali membutuhkan waktu 7 jam. Kondisi menyebabkan perlunya perhatian khusus agar wisatawan tetap merasa nyaman setelah berada di Bali, maka PT. Paradise Bali Tour berinisiatif menyediakan fasilitas yang disebut *Transit Room* ( Lounge ). Lounge dapat di definisikan sebagai ruang public untuk bersantai. Terdapat di bangunan public seperti hotel atau airport, atau dalam kendaraan seperti kapal (Encarta Encyclopedia, 1965) Lounge, juga dikenal sebagai sitting room (terutama di Inggris), living room atau lounge ( di Inggris dan Australia ) adalah sebuah ruangan untuk menghibur tamu, membaca, menonton TV, atau aktifitas lainnya.

Proses pemanfaatan *Transit Room* bandara – *Transit Room* atau bandara – hotel. Ketika harus tinggal sementara di Transit room yang vertikal sekitar 4 jam (pukul 07.00 – 11.00) perlu disiapkan fasilitas memadai, demikian juga halnya ketika harus menunggu tujuan berikutnya yang berdurasi sekitar ( 12.00 – 21.00).

Berhubung kategori wisatawan yang di tangani oleh PT. Paradise Bali Tour cenderung dalam group yang terdiri atas :keluarga, pasangan baru dan teman-teman sekantor maka perlu disiapkan fasilitas yang memadai kegiatan yang umumnya dilakukan oleh wisatawan kategori tersebut seperti mempersiapkan sebuah area game, perawatan tubuh seperti spa, dan mempersiapkan ruang khusus beristirahat untuk keluarga, pasangan dan teman kantor.

Agar wisatawan dapat merasakan proses menunggu yang lebih nyaman, maka disiapkan juga peluang melakukan kegiatan game yang disediakan seperti

game billiard, online pada area lounge, rakkuku, dan permainan yang disediakan secara manual di setiap ruang. Berdasarkan berbagai jenis kegiatan tersebut, maka pada Transit room ini disediakan fasilitas game area ( billiard ), Area membaca pada ruangan lounge, spa, dan game yang sederhana untuk di mainkan di meja masing- masing wisatawan. Berhubung banyaknya fasilitas yang harus disediakan, maka perlu dilakukan perancangan yang berhubungan dengan aspek- aspek interior.

## **B. Tujuan**

Adapun tujuannya dari Tugas Akhir Studio ini adalah :

1. Untuk mengetahui jenis data yang dibutuhkan untuk dalam rangka proses desain di Lounge (*Transit Room*) PT. Paradise Bali Tour.
2. Untuk mendesain interior Transit Room agar dapat memenuhi kebutuhan pemakai yang terus berkembang.

## **C. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data ini digunakan beberapa metode untuk menunjang kelengkapan dari hasil yang dicapai sebagai berikut:

### **1. Kepustakaan**

Mencari literatur yang diperlukan sebagai data komperatif yang didapatkan dari berbagai sumber kepustakaan buku Human Dimension, buku Nirmana untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan.

(Surakhmad, 1980 : 41).

### **2. Wawancara**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan diskusi atau tanya jawab, secara langsung atau tidak langsung (melalui telepon) dengan pihak yang bersangkutan. (Hadi, 1987: 36 ). Wawancara dalam hal ini dilakukan dengan pihak owner *PT.Paradise Bali Tour* dan *Arsitek*.

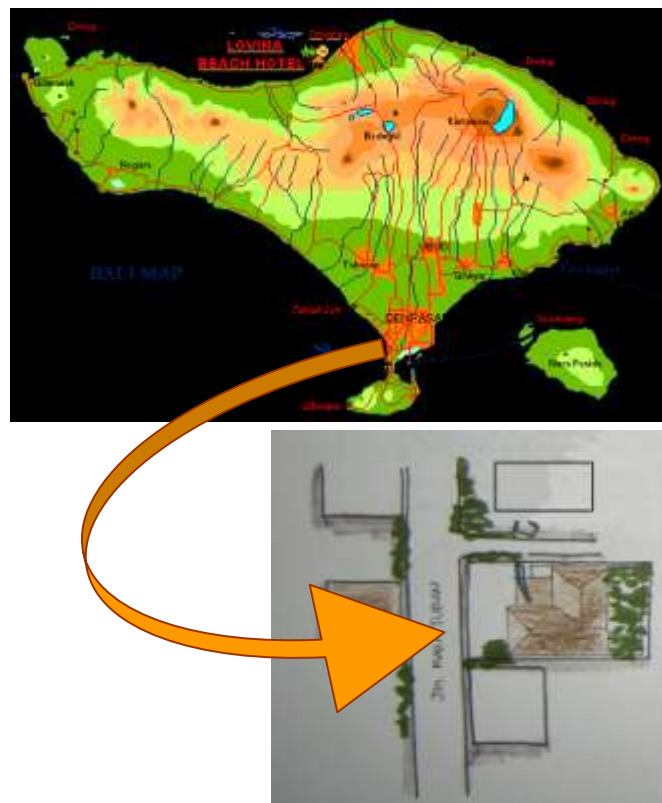
### 3. Observasi

Teknik yang dimulai dengan melakukan survei / mengamati langsung lapangan untuk memperoleh keterangan berupa data fisik, serta mencari permasalahan yang ada dilapangan melalui penyelidikan terhadap fenomena – fenomena yang ada. ( Hadi, 1983: 31 ). Dalam hal ini pengamatan untuk memperoleh data fisik, nonfisik *PT. Paradise BaliTour dan Arsitek*.

### 4. Dokumentasi

Dokumen disini berarti segala macam bentuk atau benda yang tertulis maupun tidak tertulis. Menjadi keterangan dalam memperoleh data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang lainnya. Menggunakan data visual berupa foto objek-objek yang akan

## D. Data Fisik



1. Sebelah Utara : Rumah Penduduk
2. Sebelah Selatan : pertokoan
3. Sebelah Barat : Pertokoan
4. Sebelah Timur : Rumah Penduduk

#### **E. Data Non-Fisik**

- Nama Lembaga : *Lounge PT. Paradise Bali Tour*
- Lokasi Terpilih : Jl. Raya Tuban Kuta – Bali.
- Waktu Operasional : Setiap hari, kecuali Nyepi  
Pk. 07.00 – 02.00 Wita
- Pangsa Pasar : Menengah ke atas
- Luas Tanah : 1800 m<sup>2</sup>
- Luas Bangunan : 1300 m<sup>2</sup>
- Pemilik Lokasi : I Gusti Oka Suci
- Pengelola : I Gusti Oka Suci
- Jumlah Karyawan : ± 40 orang
- Tamu Mayoritas : Wisatawan Jepang
- Jenis Kegiatan : Beristirahat, makan, minum, memijat,  
Game, dan bersantai.

#### **F. Konsep Desain**

setelah kelahiran. Ketika berusia 105 hari organ tubuh bayi sudah sempurna dalam arti panca indranya sudah aktif, peredaran darah dan pencernaannya sudah normal. Sebuah desain memerlukan konsep desain sebagai tolak ukur segala aspek desain. Pada tugas akhir ini penulis mengangkat “*Guwungan* ” sebagai konsep. *Guwungan* bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memiliki arti sebagai sangkar ayam Bali. Secara umum, guwungan ayam Bali disimbulkan sebagai penetralisir hal – hal negative yang datang dalam lingkungan rumah tinggal, ditempatkan pada tengah area pekarangan rumah serta dalam konteks Agama Hindu, digunakan sebagai sarana dan prasarana penunjang

upacara agama, khususnya Upacara 1/6 Bulan Otonan. Upacara otonan pertama setelah 3 bulan kalender Bali:  $6 \times 35$  hari = 210 hari

Tampilan dari konsep *Guwungan* memberikan warna dan bentuk pada setiap ruang sehingga dapat membuat suasana lebih nyaman, yang dikreasikan dengan berbagai ide desain. Konsep *Guwungan* dalam kasus ( *Lounge PT. Paradise Bali Tour* ) diharapkan mampu menciptakan ruang tempat menunggu dan beristirahat bagi wisatawan Jepang. Dengan konsep *Guwungan* desainer menciptakan ruang –ruang di *Lounge PT. Paradise Bali Tour* dengan nuansa postmodern, dengan membangun kebersamaan dalam membuat suatu desain. Dengan memunculkan nuansa postmodern sehingga dapat memberikan suasana ruang menjadi lebih tenang dan nyaman.

Postmodern merupakan berasal dari bahasa inggris yang artinya faham ( isme ), yang berkembang setelah ( poast ) modern. Istilah ini muncul pertama kali pada tahun 1930 pada bidang seni oleh Federico de Onis untuk menunjukkan reaksi dari modernisme. Dengan demikian Dapat disimpulkan bahwa arsitektur post modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non tradisional, dengan setengah nonmodern, perpaduan lama dengan yang baru. Dalam timeline arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi Neo Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritik-kritikan arsitektur modern.

Arsitektur neo-vernakular, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain. Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru, Jadi *neo vernacular* berarti bahasa setempat yang di ucapkan dengan cara baru, arsitektur *neo vernacular* adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.



Pemilihan Nuansa *postmodern* pada desain interior dikarenakan *postmodern* memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dengan segala aspek yang memungkinkan pada desain, sama halnya dengan *lounge* yang memberikan kenyamanan untuk wisatawan.

Untuk mencapai integritas pada konsep Desain Interior Lounge PT. Paradise Bali Tour maka ditunjang dengan kriteria desain sebagai berikut :

- Aman

Setiap desain atau perwujudan tidak mengganggu aktivitas satu dengan yang lainnya dan setiap perwujudan mampu memberikan keamanan pada pemakai.

- Ergonomis

Perwujudan ruang, unsur pembentuk ruang, elemen penunjang pembentuk ruang, fasilitas, dekorasi, dan lain–lain dapat memberikan rasa aman dan nyaman, sesuai dengan antropometri manusia sehingga pengunjung dan karyawan merasa nyaman berada dalam ruang.

- Lancar

Mudah dalam pencapaian sirkulasi serta dapat memenuhi keleluasaan gerak dan tidak mengganggu aktivitas pada areal lain (fungsi ruang lain).

- Komunikatif

Hubungan antar ruang saling berkaitan, mudah dikenali dan mudah dalam pencapaian sehingga terwujud suatu hubungan yang lancar dan cepat antara civitas dan aktivitas.

- Efisien

Pemanfaatan ruang secara maksimal dengan tetap mempertimbangkan ruang spasial dan setiap perwujudan tetap memperhatikan biaya.

- Estetis

Semua perwujudan interior, eksterior dan arsitektur mengandung unsur keindahan di dalam menunjang suasana/ nuansa

ruang yang ingin dicapai, sehingga dapat memberikan kesan tersendiri dan dapat menarik banyak pengunjung.

### G. Penjabaran Konsep Khusus

Berikut penjabaran konsep edutainment dalam elemen-elemen interior:

- **Konsep pola ruang dan sirkulasi:** Konsep ruang yang akan diaplikasikan pada desain adalah Cluster. Organisasi '*cluster*' menggunakan pertimbangan penempatan peletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Sering kali penghubungnya terdiri dari sel-sel ruang yang berulang dan memiliki fungsi-fungsi serupa serta memiliki persamaan sifat visual seperti halnya bentuk dan orientasi. Suatu organisasi '*cluster*' dapat juga menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan dan ukuran visual seperti simetri atau menurut sumbu.
- **Konsep lantai:** Pada lantai ruangan lounge dan restoran akan digunakan parquet sebagai aksen tambahan. Material yang terbuat dari kayu akan menambah suasana menjadi hangat baik penggunaan pada lantai dan dalam segi desain kayu sudah menjadikan suatu ruangan memiliki kesan tersendiri. Bahan lantai yang berasal dari teraso mampu memberikan kesan lebih luas dengan menggunakan konsep guwungan. Desain juga dapat diolah sesuai keinginan, serta perawatan juga juga mudah.
- **Konsep dinding:** Pada beberapa bagian dinding juga akan diberikan kesan suasana Bali serta penggunaan anyaman guwungan pada bagian bawah yang menerapkan desain guwungan. Penggunaan anyaman guwungan kaca sebagai dinding dan bukaan juga dipertimbangkan untuk pencahayaan di siang hari.
- **Konsep plafon:** Pada bagian plafon lebih condong ke bentuk. Namun pada Lounge penggunaan bentuk kubah yang disesuaikan dengan anyaman

guwungan dengan penggunaan kaca sebagai alternatif pengurangan cahaya buatan di siang hari.

- **Konsep pencahayaan:** Pada siang hari diusahakan menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari dan memaksimalkan bukaan yang lebar dan banyak terdapat di setiap ruangan. Penggunaan dinding kaca juga membantu dalam pencahayaan.
- **Konsep penghawaan:** Penghawaan pada ruangan digunakan AC namun juga diusahakan agar memaksimalkan fungsi bukaan sebagai sumber udara alami dan sirkulasi.

#### H. Analisa dan Visualisasi Desain

- Sonasi dan Sirkulasi

Sonasi dan sirkulasi dapat ditentukan sesuai dengan kebutuhan aktivitas civitas dan berdasarkan sifat ruang (privat, semi publik, dan publik). Pada perancangan *PT. Paradise Bali Tour*, area publik ditempatkan pada area depan agar mudah dijangkau sedangkan area yang bersifat privat diletakkan di area belakang atau tersembunyi. Ruang-ruang yang tergolong area publik yaitu: *entrance*, area lobby, area *game*, area spa, area restoran, dan area lounge. Ruang yang tergolong area semi publik yaitu area *front office*, dan area locker. Untuk ruangan yang tergolong privat yaitu area *restroom* dan area administrasi. Pada sonasi dan sirkulasi terlihat dari penggunaan pola ruang cluster dengan area lounge sebagai perhubungan antara ruangan lain. Dari lounge kemudian pengunjung dapat menyebar menuju ruangan yang diinginkan. Jadi pengunjung dididik untuk sistematis dalam beraktivitas dengan memperoleh informasi dulu sebelum menuju area yang diinginkan. Bagi pengunjung yang pertama kali datang tentunya sonasi ini sangat membantu agar pengunjung tidak kebingungan menuju ruangan yang dituju. Sedangkan bagi pengunjung yang sudah seringkali datang tentunya tidak akan direpotkan tanpa harus melalui ruangan yang tidak ingin dituju. Dengan demikian maka sirkulasi dibuat fleksibel dengan bantuan arah ruangan selanjutnya.

- Layout

Pembagian ruang didesain berdasarkan kebutuhan aktivitas civitas yang mengacu pada sonasi dan sirkulasi. Ruang-ruang yang hadir didesain agar pengunjung merasa nyaman dan bebas dalam menuju ruang yang dituju tanpa terkesan tertekan. Pada layout keseluruhan terlihat bentuk ruang dan aplikasi warna yang digunakan. Dari segi bentuk, maka sesuai dengan penjabaran konsep di awal, dominan menggunakan bentuk garis lengkung dengan kombinasi dari bentuk geometris. Garis lengkung dan garis lurus yang dihadirkan bertujuan agar terkesan dinamis, bergerak, tidak monoton sehingga tampil lebih menarik dan berkesan nyaman. Dari segi warna menerapkan warna-warna yang mengikuti tampilan produk *Guwungan* dan memberikan kesan *Tradisional Modern*. Untuk mencapai kesatuan maka antar warna-warna tersebut dipadupadankan dengan warna putih, coklat, dan merah yang secara psikologis membuat ruang terkesan tenang, luas dan bersih.

- Elemen pembentuk ruang

Lantai dapat menunjang fungsi dan kegiatan yang terjadi dalam ruang, dapat memberikan karakter dan memperjelas sifat ruang. Lantai menentukan secara final kesan keseluruhan ruangan. (Suptandar, 1982: 40). Pada desain *Lounge PT. Paradise Bali Tour* sebagian besar area pada bangunan menggunakan material lantai teraso, penggunaan material semen karena desainer ingin memberikan kesan mewah pada interior secara umum serta kemudahan dalam pengaplikasian bahan. Variasi pola lantai pada lobby, lounge, menggunakan motif anyaman guwungan 100 x 100 cm. Kemudian pada ruang lounge menggunakan lantai parquet, karena dapat memberikan suasana hangat dan kesan elegan.

Dinding merupakan elemen interior yang tampil vertikal sehingga elemen dinding menjadi elemen yang mudah dilihat. Oleh karena itu desain dinding pada konsep guwungan lebih dioptimalkan dengan *bentuk-bentuk* seperti guwungan. Seperti penggunaan *warna* berupa anyaman bentuk guwungan yang berkesan tradisional modern dengan membuat wisatawan nyaman untuk beristirahat.

Plafon menerapkan bentuk-bentuk lengkung yang menyesuaikan dengan denah ruang dan desain lantai. Langit-langit sebagai penutup ruangan bagian atas harus dapat memberi kesan kokoh, kuat sebagai penyerap bunyi.

(YB. Mangun Wijaya 1981:279). Secara umum plafon di *Lounge PT. Paradise Bali Tour* menggunakan material *baja* 10 mm dengan lapisan kayu warna *coffe brown*, variasi dilakukan pada elevasi dan ketinggian plafon yg berbeda beda pada ruang. Namun pada ruang lounge agak sedikit berbeda dengan menggunakan bentuk kubah yang di anyaman menyerupai dilapisi kayu *coffe brown*, sehingga bisa memunculkan konsep yang diinginkan..

- Fasilitas

Konsep fasilitas pada interiornya lebih cenderung menggunakan kombinasi Modern dengan Tradisi karena ingin memunculkan suasana *Bali* namun terkesan modern pada interior, penggunaan warna- warna yang hangat pada unsur-unsur interior dan untuk beberapa kursi maupun sofa dapat memadukan beberapa karya

- Utilitas

Memaksimalkan pencahayaan alami di siang hari yakni dengan penggunaan kaca pada dinding sehingga cahaya matahari dapat masuk ke dalam ruangan seperti terlihat pada area front office. Begitu juga pada area restaurant, dan area lounge yang tujuannya sebagai bentuk penghematan terhadap penggunaan energi listrik. Meski begitu penggunaan pencahayaan buatan tetap diperlukan untuk menjangkau daerah-daerah yang tidak dapat dijangkau dari cahaya matahari disamping juga untuk keperluan pencahayaan aksen. Agar tetap dapat mendukung penghematan energi maka jenis lampu yang digunakan dalam pencahayaan alami yakni jenis lampu LED karena lampu LED penggunaanya lebih awet dari lampu biasa.

Secara keseluruhan ruang, penghawaan menggunakan penghawaan buatan yang bersumber dari AC sentral sistem *splitduct*. Tujuannya tentu untuk dapat menjaga kestabilan kenyamanan thermal dalam ruang sehingga pengunjung tetap nyaman beraktivitas di dalam *PT. Paradise Bali Tour* meski cuaca di luar berubah-ubah. AC sentral sistem *splitduct* merupakan sistem yang penghawaan yang dianjurkan untuk *store* yang memiliki keluasan sedang karena sistem ini

menggunakan satu sumber pendingin yang dikeluarkan melalui diffuser pada ruang-ruang yang diinginkan.

- Aksesoris

Aksesoris yang digunakan kebanyakan memakai bahan alami seperti kayu. Penggunaan material ini untuk menegaskan nuansa postmodern di dalam ruangan. Sebagai contoh etalase pada ruangan lobby yang menggunakan bahan kayu mahoni sebagai bahan utama dengan bahan sebagai penambahan yaitu bambu yang di anyam sesuai dengan bentuk guwungan.

## **I. Simpulan**

Dari pembahasan dan permasalahan yang telah dianalisa pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

Dari semua uraian diatas maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan jenis data fisik, nonfisik, analisa desain, aktifitas pemilik, analisa kebutuhan spasial ruang serta analisis sonasi dan sirkulasi maka yang dibutuhkan dalam rangka proses desain dapat terwujud serta wisatawan Jepang dengan nyaman dapat menunggu chek in ke hotel maupun menunggu keberangkatan ke airport.
- b. Mendesain interior lounge yang nyaman dan sesuai dengan kebutuhan wisatawan untuk beristirahat dengan model desain perpaduan modern dan tradisional, menggunakan material tertentu seperti perpaduan standless steel dan anyaman guwungan serta memaksimalkan penggunaan material tersebut sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan istirahat wisatawan.

## **J. Saran**

- a. Mendesain sebuah lounge ataupun bangunan dengan bentuk lain yang berbeda, hendaknya memberikan jasa pelayanan yang membuat wisatawan Jepang menjadi lebih nyaman untuk menikmati fasilitas yang disediakan untuk menunggu chek in dalam hotel maupun untuk menunggu keberangkatan airport.
- b. Mendesain bangunan lounge ini dengan memodifikasikan gaya modern dengan gaya lokal menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan Jepang untuk beristirahat serta menikmati berbagai fasilitas yang disediakan.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Arikunto, Suharsimi. 1989,. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Gramedia
- Cannell dan Kahn, 1986 ; 527-528
- Ching, Francis D.K. 1980. *Bentuk Ruang dan Susunannya*. Erlangga, Jakarta.
- Ching, Francis D.K. 1996. *Interior Designing Illustrated*. London : International Thomson Publishing Inc.
- Mangunwijaya, 2000,.*Pengantar Fisika Bangunan*.Djambatan,
- Mardalis,. 1995,. *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Marlina Endy, 2006,.*Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Andi, Jakarta.
- Muhamin. *Teknologi Pencahayaan*. Refika Aditama
- Neuferst Ernst. 1991,. *Data Arsitek, Jilid 2, Edisi kedua*.Erlangga. Jakarta.
- Panero Julius, 2003,. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Suptandar,Pamudji,1985,.*Interior Design*, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Trisakti, Jakarta,
- Sutrisno, R. 1983. *Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern*. PT. Gramedia. Jakarta.
- Tim Redaksi. 1980,.*Dimensi Manusia dan Ruang Interior*.Jakarta.PT. Gramedia.
- Winarno Surakhmad, , hlm. 123.
- Wojowasisto, S, 1980. *Kamus Lengkap*. Hasta Jakarta