



PERANCANGAN VISUALISASI DESAIN INTERIOR PROYEK BUTIK IBU AMI DENGAN GAYA MODERN

Herda Letaria Hutahaean¹, I Made Jayadi Waisnawa², Ni Luh Kadek Resi Kerdiati³

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

E-mail : herda@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Bali sebagai lokasi yang menjanjikan untuk bisnis komersial salah satunya bisnis butik. Proyek butik ini merupakan salah satu proyek dari Studio Dewi Deco Interior. Butik merupakan sebuah bisnis yang menawarkan berbagai produk fashion. Bangunan butik sering sekali dihadapkan dengan masalah keterbatasan ruang dan desain interior yang kurang menarik. Berdasarkan hal ini perlu perancangan desain interior secara kreatif untuk mengoptimalkan penggunaan ruang agar butik lebih fungsional, nyaman, dan memiliki sisi estetika. Perancangan proyek ini bertujuan untuk memberikan preferensi desain interior butik sesuai dengan permintaan yang menginginkan konsep butik dengan gaya modern. Selama penelitian ini, diterapkan metode kualitatif dalam perancangan desain interior butik. Selain itu metode pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Selama perancangan ini diperlukan pemahaman mengenai desain serta material dan bahan yang sesuai dengan kondisi site dan sejalan dengan konsep desain. Hasil dan pembahasan perancangan ini terbagi menjadi beberapa bagian yang meliputi alur pengerjaan proyek, data seputar proyek, proses perancangan desain, hasil akhir desain, dan kendala selama perancangan. Hasil akhir desain memaparkan hasil penelitian dan perancangan yang dilakukan penulis. Hal ini meliputi visualisasi 3D butik, jenis material dan bahan, serta furniture yang direncanakan. Proyek ini sebagai studi kasus yang memaparkan hasil kerja penulis selama mengikuti program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka. Adapun hasil dari perancangan butik ditampilkan dalam bentuk visualisasi 3D desain interior. Permasalahan keterbatasan ruang dapat diselesaikan melalui pemanfaatan seluruh bagian ruangan dan penggunaan furniture yang multifungsi. Melalui perancangan ini, diharapkan mampu memberikan preferensi desain interior butik.

Kata kunci : *Desain, Interior, Butik, Modern*

ABSTRACT

Bali is a popular tourist destination because it has its own cultural characteristics and natural beauty. This makes Bali a promising location for commercial businesses, one of which is boutique businesses. This boutique project is one of the projects from Studio Dewi Deco Interior. A boutique is a business that offers various fashion products. Boutique buildings are often faced with the problem of limited space and unattractive interior design. Based on this, it is necessary to design creative interior designs to optimize the use of space so that the boutique is more functional, comfortable and has an aesthetic side. The design of this project aims to provide boutique interior design preferences in accordance with requests for a boutique concept with a modern style. During this research, qualitative methods were applied in designing the boutique interior design. Apart from that, data collection methods were carried out through observation, interviews, documentation and literature study. During this design, it is necessary to understand the design and materials that are appropriate to the site conditions and in line with the design concept. The results and discussion of this design are divided into several sections which include the flow of project work, data about the project, the design design process, final design results, and obstacles during design. The final design results describe the results of the research and design carried out by the author. This includes 3D visualization of the boutique, types of materials and materials, as well as the furniture being designed. This project is a case study that describes the results of the author's work while participating in the Merdeka Belajar – Merdeka Campus program. The results of the boutique design are displayed in the form of a 3D interior design visualization. The problem of limited space can be solved by utilizing all parts of the room and using multifunctional furniture. Through this design, it is hoped that we will be able to provide boutique interior design preferences.

Keywords : *Design, Interior, Boutique, Modern*

Diterima pada 1 Maret 2024

Direvisi pada 12 Maret 2024

Disetujui pada 30 Maret 2024

PENDAHULUAN

Bali memiliki karakteristik kebudayaan dan keindahan alam yang menjadikannya sebagai salah satu destinasi wisata yang populer. Dengan keberagaman kebudayaan, kesenian, serta kerajinan lokal menjadikan Bali sebagai lokasi yang menjanjikan untuk bisnis butik. Butik berasal dari Bahasa Prancis yaitu *boutique* yang berarti toko busana. Menurut (Satyodirgo, 1979:120), butik adalah toko busana yang menjual busana berkualitas tinggi dan menyediakan bahan-bahan yang halus bermutu tinggi dan mutakhir serta pelengkap busana. Sementara, menurut (A. Riyanto, 2003:120), butik adalah suatu usaha pembuatan busana dengan jahitan kualitas tinggi dengan penjualan pelengkap busananya. Dari penjelasan dapat disimpulkan bahwa butik merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut toko atau sebuah bangunan komersial yang khusus menjual barang-barang tertentu terutama produk fashion atau pakaian.

Perancangan butik ini didasari oleh beberapa hal yang menjadi permasalahan yang akan diteliti. Dimana butik sering sekali memiliki ruang yang terbatas sehingga perlu dirancang secara kreatif untuk mengoptimalkan penggunaan ruang. Hal ini mencakup fungsionalitas ruang yang meliputi kenyamanan, estetika, serta aksesibilitas untuk menciptakan pengalaman berbelanja yang nyaman. Desain interior butik juga dipengaruhi oleh perubahan tren pasar, budaya, hingga lingkungan sehingga diperlukan fleksibilitas ruang untuk mencerminkan identitas butik.

Menurut (Noorwatha, 2018), desainer harus mampu menghasilkan konsep desain interior yang dapat meningkatkan konsep bisnis klien. Oleh (Mozota, 2003), dijelaskan bahwa desainer wajib memahami konsep dan strategi pemasaran dalam konsep permerkkan (*branding*) dan menjadikan keilmuan desain sebagai nilai tambah bisnis. Melalui penjelasan di tersebut, dapat dipahami bahwa tujuan perancangan desain interior bangunan komersial untuk meningkatkan penjualan, menciptakan pengalaman berbelanja, dan memperkuat identitas merk bisnis.

Perancangan desain interior butik menjadi kebutuhan yang fundamental karena berdampak langsung pada pengalaman pelanggan dan keberhasilan bisnis. Selain itu, rancangan desain interior butik bertujuan untuk optimalisasi ruang untuk memastikan fungsionalitas yang baik. Mengutip (Kerdiati, N.L.K.R. 2021), terdapat beberapa persyaratan untuk menghadirkan ruangan yang kondusif dan sesuai pada tempat dan gunanya, hal ini meliputi:

1. Analisis hubungan antara peralatan, informasi, dan alur civitas untuk mendukung efisiensi dan kelancaran proses kerja dalam sebuah ruangan.
2. Mempertimbangkan tata ruang yang dapat diubah dengan mudah sehingga tidak memakan biaya yang besar.
3. Memaksimalkan penggunaan ruang dengan menghadirkan furniture dan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan.

Proyek butik merupakan salah satu proyek yang dikerjakan penulis selama melaksanakan kegiatan magang program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) di Studio Dewi Deco Interior. Pemilik butik ini adalah Ibu Ami yang menginginkan konsep interior modern yang memiliki kesan *stylist* dan kekinian. Pemilihan konsep modern merupakan representasi dari desain interior modern yang semakin berkembang di Bali. Dimana ruangan minim dekorasi yang mencerminkan gaya dan pendekatan desain kontemporer. Hal ini akan diterapkan melalui rancangan visualisasi desain interior butik. Desain interior yang bersifat kontemporer ditandai dengan adanya variasi dan fleksibilitas atas ruangnya, namun keberhasilan dari hal tersebut ditentukan dari kesederhanaan dan kejelasan dalam penekanan setiap ruangan yang menjadi tujuan utamanya. (Kugler, 2007)

METODE

Perancangan desain interior butik menggunakan metode kualitatif yaitu penulis melibatkan diri secara langsung pada kasus untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pengguna. Selama perancangan desain interior butik, penulis menggunakan program AutoCad, SketchUp, V-Ray, dan Photoshop. Program AutoCad digunakan untuk merancang *layout* yang akan digunakan sebagai dasar untuk membuat desain 3D. Program SketchUp digunakan untuk membuat 3D *modeling* butik, program V-Ray untuk *rendering* proyek butik, serta Photoshop

digunakan untuk meningkatkan kualitas hasil *render*. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan desain interior butik yaitu:

A. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu proses pengamatan dengan disertai pencarian terhadap keadaan atau perilaku sasaran (Fathoni, 2011: 104). Menurut (Gulo, 2002: 116), pengamatan atau observasi adalah metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Metode observasi digunakan selama kunjungan lapangan ke proyek yang sedang direncanakan. Observasi bertujuan untuk mengetahui progres proyek dan permasalahan di lapangan.

Data dari metode observasi yang didapatkan di antaranya meliputi pengamatan terhadap material, tata letak ruang, warna, serta pencahayaan.

B. Metode Wawancara

Menurut (Abdurrahmat, 2006: 105), wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui opini, perasaan, emosi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan informasi atau keterangan sesuatu hal.

Metode wawancara diterapkan pada tahap awal pertemuan dengan klien. Umumnya klien sudah memiliki konsep desain interior yang masih bersifat abstrak dalam benaknya. Tujuannya untuk mengetahui informasi yang diperlukan untuk rancangan sebuah proyek.

Data dari metode wawancara yang didapatkan di antaranya:

1. Klien menginginkan gaya desain modern yang memiliki kesan hangat dan nyaman dengan pengaplikasian warna warna terang.
2. Memiliki area *display* yang mencukupi untuk pakaian.

C. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang didapatkan melalui catatan, buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, notulen rapat, agenda serta foto-foto kegiatan (Arikunto, 2014: 206).

Metode dokumentasi diterapkan ketika Studio Dewi Deco Interior bertemu dengan klien di lapangan, tempat butik akan dibangun. Dokumentasi dilaksanakan sebelum proyek dikerjakan dan akan dilakukan kembali saat pengerjaan proyek hingga sesudah proyek selesai dibangun. Tujuannya untuk menyesuaikan konsep dan mengevaluasi hasil desain.

D. Metode Studi Literatur

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan mengumpulkan informasi pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian (Mestika, 2014: 3). Tujuan utama studi literatur adalah mencari dasar atau landasan untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka acuan berpikir dan untuk menetapkan pra-anggapan atau bahkan hipotesis penelitian. Dengan metode ini, realisasi interior dapat dilakukan dengan tepat sesuai dimensi standar manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studio Dewi Deco Interior merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konsultan dan kontraktor interior. Karya Dewi Deco yang saat ini direncanakan mahasiswa ialah sebuah bangunan komersial yaitu butik. Butik ini merupakan sebuah bisnis yang dimiliki oleh Ibu Ami berlokasi di Jimbaran, Bali. Hasil dari rancangan desain ini diwujudkan melalui visualisasi 3D. Berdasarkan tujuan dari perancangan proyek butik pada bagian latar belakang, maka penjabaran hasil dan pembahasan akan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu proses alur pengerjaan proyek, data seputar proyek, proses perancangan desain, serta analisis.

A. Alur Pengerjaan Proyek

Dalam proses pengerjaan proyek butik ini terdapat tahapan proses perancangan desain yang meliputi:

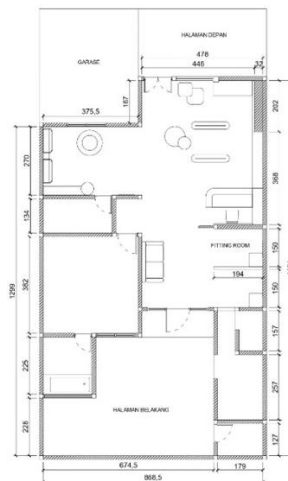
1. Tahap Diskusi
2. Pada tahap diskusi, klien menghubungi Studio Dewi Deco Interior dan bertemu dengan desainer untuk membahas tujuan dan kebutuhan terkait desain interior yang akan direncanakan. Diskusi ini membahas tentang gaya desain yang diinginkan klien serta lokasi proyek yang akan direncanakan.
3. Tahap Survei Lokasi
Setelah diskusi, langkah selanjutnya desainer melakukan survei lokasi dengan berkunjung langsung ke lokasi proyek untuk mengukur ruang serta mengetahui kondisi fisik bangunan serta lingkungan sekitar bangunan yang akan direnovasi.
4. Tahap Perancangan Desain Konseptual
5. Setelah mendapatkan informasi yang cukup tentang kebutuhan interior dan karakteristik lokasi, selanjutnya desainer memulai perancangan desain konseptual. Pada tahap ini desainer membuat 3D *modelling* yang diwujudkan melalui hasil *rendering* dari proyek. Hasil *rendering* harus mampu memvisualisasikan konsep yang jelas dan realistis bagaimana nantinya wujud desain secara nyata.

B. Data Seputar Proyek

Proyek yang akan didesain merupakan sebuah bangunan residensial yang akan direnovasi menjadi sebuah bangunan komersial yaitu butik. Desain interior butik didesain dengan gaya modern yang identik dengan bentuk melengkung yang akan diterapkan pada elemen pelengkap pembentuk ruang dan furniturnya serta menggunakan warna-warna terang. Data yang didapatkan dimana proyek yang akan didesain berlokasi di Jimbaran, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali. Pemilik bidang usaha butik ini adalah Ibu Ami. Lokasi proyek berada di kawasan perumahan dengan aksesibilitas yang mudah terjangkau dengan luas bangunan total ± 120 meter persegi.

C. Proses Perancangan Desain

Tahap sebelum proses perancangan desain diawali dengan diskusi dengan klien melalui referensi desain yang diinginkan klien. Referensi desain yang berasal dari klien sangat penting untuk mengawali desain 3D ruangan. Referensi ini mencakup konsep yang akan diusung pada ruangan. Tujuan konsep desain untuk mengikat hasil perancangan menjadi sebuah desain yang terintegrasi secara utuh (Santosa, 2005). Pada proyek ini, klien menginginkan desain modern yang didominasi oleh warna terang. Furniture pada interiornya memiliki bentuk geometri yang melengkung untuk menciptakan kesan modern.



Gambar 1. *Layout* Butik
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Tahap pertama proses perancangan desain dimulai dengan perancangan *layout*. *Layout* ruangan ini didasarkan melalui pengukuran langsung ke lokasi tempat butik akan dirancangan. Perancangan *layout* untuk menciptakan tata letak ruang yang fungsional, optimal, dan memiliki nilai estetika. Hal ini mencakup penempatan furniture dan aksesibilitas ruang. Rancangan *layout* ini berdasarkan hubungan antar ruang untuk memudahkan penggunaan ruang dan memaksimalkan fungsi setiap ruangan yang dirancang. Berikutnya dilanjutkan dengan pembuatan *3D modeling* yang meliputi elemen pembentuk ruang yaitu lantai, dinding, dan plafon serta elemen pelengkap pembentuk ruang yaitu pintu dan jendela.



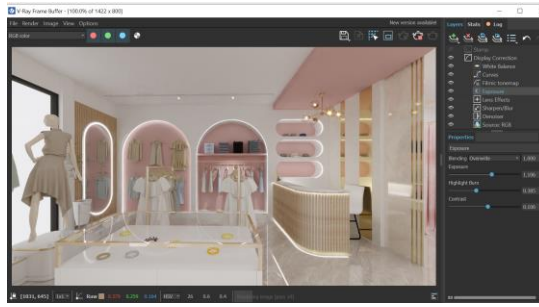
Gambar 2. 3D *Modeling* Furniture
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Tahap kedua dimulai dengan proses desain *3D modeling* yang terlihat pada gambar 2, di mana furniture sudah terintegrasi ke dalam tata letak interior. Perancangan furniture pada desain butik mencakup meja kasir, sofa, display pakaian gantung, dan display aksesoris. Dalam tahap ini ditambahkan material dan tekstur sesuai konsep pada elemen pembentuk ruang, elemen pelengkap pembentuk ruang, dan furniture yang telah direncanakan sebelumnya. Untuk menjadikan ruangan lebih realistis maka ditambahkan aksesoris dan dekorasi pendukung ruangan untuk menciptakan visualisasi desain yang lebih nyata seperti pada gambar 3.



Gambar 3. 3D *Modeling* Dekorasi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Tahap ketiga ialah proses *rendering* menggunakan *software* V-Ray. Sebelum memulai *rendering*, desainer mengatur penyesuaian pencahayaan dan menentukan *scene* / penempatan kamera sehingga cukup informatif setelah proses *rendering*. Dalam tahap ini, pengaturan pada *software* V-Ray menjadi penting untuk memastikan kualitas *render* lebih optimal.



Gambar 4. Proses *Rendering*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

D. Hasil Akhir Desain

Setelah tahap *rendering* selesai, selanjutnya akan dilakukan revisi untuk menghasilkan gambar *rendering* yang lebih baik. Hasil *rendering* mungkin memerlukan penyuntingan tambahan, dalam tahap ini desainer menggunakan *software* Photoshop untuk meningkatkan kualitas *rendering*. Hasil akhir desain bermanfaat sebagai alat komunikasi yang efektif antara desainer dan klien. Beberapa hasil visualisasi desain interior butik ditampilkan pada gambar berikut.

1. Visualisasi 3D Area Kasir



Gambar 5. Meja Kasir
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Gambar 5 di atas merupakan visualisasi konsep meja kasir. Dari gambar terlihat bahwa beberapa furniture didesain dengan bentuk geometri yang melengkung, terdapat aksent *list gold* pada area *backdrop* meja kasir. Bentuk meja didesain melengkung pada bagian sikunya dan di area ini terdapat display yang dapat difungsikan sebagai tempat pajangan beberapa aksesoris.

Display Area



Gambar 6. *Display Area 1*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 8. *Display Area 2*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 7. *Display Area 3*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Pada gambar 6, 7, dan 8 merupakan area *display* yang berfungsi sebagai tempat pakaian gantung dan aksesoris seperti sepatu dan tas. *Display* ini sebagian besar menggunakan bentuk yang melengkung yang diberi aksesoris *hidden lamp*. Perancangan bentuk yang melengkung seperti ini untuk menghadirkan ruangan agar tidak terkesan kaku, serta untuk menyesuaikan dengan konsep desain. Dinding dan plafon didominasi warna putih dan lantai dari material keramik berwarna cream.



Gambar 9. *Display Aksesoris*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)

Display aksesoris pada gambar 9 digunakan untuk menampilkan produk sepatu pada bagian bawah dan pada bagian atas menampilkan aksesoris / perhiasan. Didominasi oleh warna putih dengan aksesoris list pada bagian atas furniture.

- **Fitting Room**



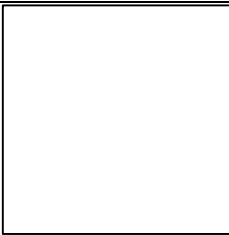
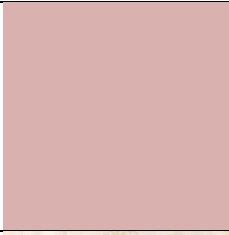


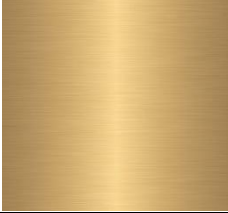
Gambar 10. *Fitting Room*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024)


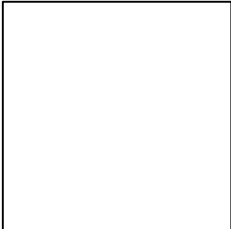

Gambar 10 merupakan *fitting room* yang berfungsi sebagai ruangan pribadi bagi pelanggan butik untuk mencoba produk yang ditawarkan. Area ini dirancang dengan bentuk tirai yang melengkung. Di setiap ruangan *fitting room*, terdapat furniture seperti cermin dan bench sebagai pendukung untuk memberikan kenyamanan yang diperlukan selama proses mencoba pakaian. Dengan menghadirkan ruangan ini, akan memberikan pengalaman berbelanja yang menyenangkan dan lebih personal bagi pelanggan.

2. Material dan Bahan

Pemilihan material dan bahan dalam desain interior mempengaruhi konsep desain interior karena dapat meningkatkan nilai jual sebuah bangunan komersial. Pemilihan material dan bahan harus disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam proyek Butik Ibu Ami beberapa material yang diaplikasikan dalam desain dijabarkan dalam tabel.

Tabel 1. Data Material
(Sumber : Mahasiswa, 2024)


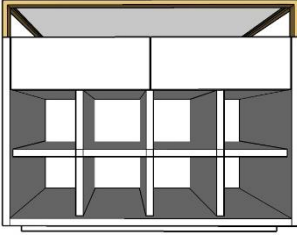

No	Keterangan	Gambar
1.	Cat Dinding Interior - White	
2.	Cat Dinding Interior - Soft Pink	
3.	Lantai - Keramik Motif	
4.	Backdrop Meja Kasir - Fabric Grey	
5.	Backdrop Meja Kasir & List Furniture - Gold Glossy	

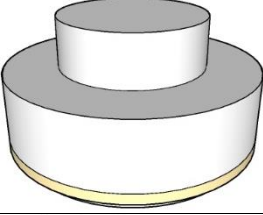
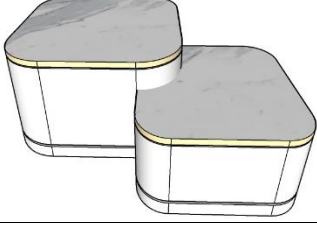
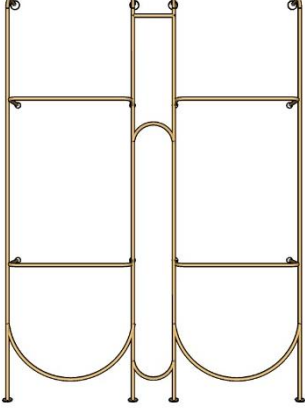
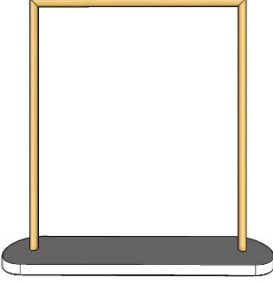

6.	Furniture – Wood Textures	
7.	Furniture textures – White Glossy	
8.	Top Table Meja Kasir & Furniture – HPL Marble	

3. Furniture

Furniture berfungsi sebagai fasilitas atau sarana yang diperlukan untuk kegiatan manusia di dalam ruangan. Dari segi kegunaannya furniture dapat dikategorikan kedalam empat jenis yakni: sebagai tempat untuk menyimpan segala sesuatu didalamnya, tempat menyimpan sesuatu diatasnya, sebagai tempat untuk kita tidur dan tempat untuk kita duduk (Jamaludin, 2007). Dalam proyek Butik Ibu Ami, furniture yang digunakan dijabarkan melalui tabel di bawah.

Tabel 2. Daftar Furniture
(Sumber : Mahasiswa, 2024)

No	Nama	Foto
1.	Meja kasir	
2.	Display Aksesoris	
3.	Display Tas	

4.	Display sepatu	
5.	Display patung	
6.	Display pakaian gantung 2 susun	
7.	Display pakaian gantung	
8.	Display gantung	

E. Kendala

Selama proses pengerjaan visualisasi desain 3D ini, penulis dihadapkan dengan beberapa kendala seperti kesulitan untuk membuat furniture dalam interiornya. Kesulitan ini didapatkan karena bentuk geometris melengkung yang cenderung lebih sulit untuk dirancangkan. Untuk menghadapi masalah tersebut penulis belajar dan dibimbing oleh senior. Kendala lain terjadi selama proses *rendering* dimana pada saat *rendering* harus memperhatikan pencahayaan dan tekstur material agar terlihat dengan jelas serta mampu mewujudkan visualisasi 3D yang sesuai dengan konsep. *Rendering* membutuhkan waktu sehingga jika terdapat kesalahan hasil dilakukan kembali proses *render*. Kendala lain yang dihadapi penulis yaitu beberapa hasil *render* yang ternyata kurang dari segi warna, kontras, maupun tekstur. Untuk mengatasinya, penulis menggunakan *software* Photoshop untuk meningkatkan kualitas dan tampilan akhir desain sehingga hasil *render* dapat memenuhi standar yang diinginkan.

SIMPULAN

Bali sebagai destinasi wisata yang populer menjadikan daerah ini banyak dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai daerah. Keberadaan wisatawan di daerah Bali dapat meningkatkan

permintaan terhadap produk fashion. Potensi daerah Bali yang tinggi terhadap bisnis butik, berjalan seiringan dengan persaingan antar bisnis butik yang semakin meningkat. Oleh karena itu, diperlukan perancangan desain interior yang bertujuan untuk menghadirkan identitas merk dari sebuah bangunan komersial salah satunya butik.

Proses perancangan yang dilakukan penulis meliputi desain visualisasi 3D sebuah proyek butik yang berlokasi di Jimbaran. Pemilik butik ini adalah Ibu Ami dan hasil rancangan yang dilakukan adalah membuat 3D *modeling* sebagai visualisasi desain interior butik. Selama proses perancangan, penulis menggunakan *software* AutoCad, SketchUp, V-Ray, dan Photoshop untuk mewujudkan desain interior butik dengan gaya modern. Rancangan ini didasari oleh permasalahan keterbatasan ruang yang kerap sekali terjadi pada bangunan butik. Oleh sebab itu, desainer interior berperan untuk merancang 3D yang meliputi desain interior dan furniture agar butik lebih fungsional, nyaman, dan estetik. Melalui preferensi desain interior ini, diharapkan mampu memberikan perspektif desain terhadap desainer lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Riyanto, A. (2003). *Desain Busana*. YAPEMDO Bandung.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Fathoni, A. (2006). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. PT Rineka Cipta..
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. PT. Gramedia Widiasarana.
- Jamaludin. (2007). *Pengantar Desain Mebe*. PT Kiblat Buku Utama.
- Kerdiati, N. L. K. R. (2021). *Desain Interior Co Working Space Sebagai Representasi Tren Gaya Kerja Pada Masyarakat Urban di Bali: Studi Kasus Go Work Park 23 & Dojo Bali. SANDI: Seminar Nasional Desain, 1.*
- Kugler, C. (2007). *Interior Design Considerations And Developing The Brief Principal*. CK Design International.
- Mestika, Z. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Mozota, B. B. (2003). *Design Management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation*. Allworth Press.
- Noorwatha, I. K. D. (2018). *Pengantar Konsep Desain Interior*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Santosa, A. (2005). *Pendekatan Konseptual Dalam Proses Perancangan Interior. Dimensi Interior, 3.*
- Satyodirgo, R. (1979). *Pengelolaan Usaha*. Depdikbud RI.