

**PERANCANGAN INTERIOR
EPIC COFFEE AND EPILOG FURNITURE
YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

Lucia Arga Sutri Nugrahawati

NIM 1510123123

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

Jurnal berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR EPIC COFEE AND EPILOG FURNITURE
YOGYAKARTA** diajukan oleh Lucia Arga Sutri Nugrahawati, NIM 1510123123,
Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 11
Januari 2021

Pembimbing I



Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002 / 0013077402

Pembimbing II



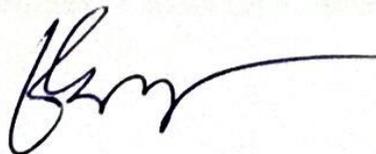
Oc. Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch., Ph.D.

NIP 1970101 200501 1 001 / 0017107004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain Interior

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / 0030087304

**PERANCANGAN INTERIOR
EPIC COFEE AND EPILOG FURNITURE
YOGYAKARTA**

Lucia Arga Sutri Nugrahawati¹

Abstrak

Bisnis kuliner belakangan semakin berkembang pesat terutama di kota-kota besar. Salah satu yang paling banyak diminati adalah kedai kopi dengan berbagai daya tarik yang disuguhkan dan dapat dikatakan merajai bisnis beberapa tahun belakangan. Salah satu kedai kopi yang cukup populer di kota Yogyakarta yaitu Epic Coffee and Epilog Furniture. Merupakan kedai kopi yang menjadi satu tempat dengan toko furnitur. Perancangan ini bertujuan untuk menarik pengunjung dan memberikan pengalaman baru serta kesan tersendiri. Konsep “*two worlds*” dengan gaya *industrial kontemporer* dipilih untuk menjadikan satu antara dua tempat ini, sehingga memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dapat berada di dua dunia yang berbeda namun tetap sesuai fungsi masing-masing tempat. Karya desain pada café ini menggunakan metode desain analitis dengan mengumpulkan data, pencarian ide, dan evaluasi untuk pemilihan desain. Penerapan gaya yang tema pada elemen-elemen pendukung lainnya diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas di dalam kedai kopi tersebut.

Kata kunci : Kedai kopi, Café, Toko furnitur, Yogyakarta, Biji kopi, Industrial, Kontemporer, Intimate

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
HP: 088908809189
E-mail: lucia.aa189@gmail.com

Abstract

The culinary business has recent increasingly grown rapidly, especially in big cities. One of the most widely interest is coffee shops with appeal of that are served and can be said to rule the business in recent years. One of the quite popular coffee shops in the city of Yogyakarta, Epic Coffee and Epilog Furniture. Is a coffee shop that into one places with furniture shop. This design aim to attract visitors and provide new experiences and distinct impression. The concept of “two worlds” with a contemporary industrial style was chosen to make one between of this places, so as to provide a new experience for visitors to be in two different worlds but still according to each place. Design work creation in this café uses analytical design methods by collecting data, searching ideas, and evaluating for design choices. The application of styles and themes to other supporting elements os expected to optimize the activities in the coffee shop.

Keywords : *Coffee shop, Café, Furniture shop, Yogyakarta, Coffee beans, Industrial, Contemporary, Intimate*

1. Pendahuluan

Bisnis kuliner belakangan semakin berkembang pesat terutama di kota-kota besar. Salah satu yang paling banyak diminati adalah kedai kopi dengan berbagai daya tarik yang disuguhkan dan dapat dikatakan merajai bisnis beberapa tahun belakangan. Banyaknya kedai kopi yang bermunculan ini berkaitan dengan tren gaya hidup ‘ngopi cantik’ yang digandrungi masyarakat terutama kaum milenial. Selain itu banyak juga orang yang senang mengeksplorasi proses penyeduhan kopi yang dapat menjadi daya tarik tersendiri di setiap kedai kopi. Meningkatnya tingkat konsumsi kopi juga tidak lepas dari gaya hidup masyarakat urban yang gemar berkumpul. Tak sekedar menikmati kopi, kedai-kedai kopi tersebut juga menjadi ruang pertemuan, rekreasi, bersantai, bahkan bekerja sekalipun. Selain itu gaya hidup nongkrong sembari minum kopi semakin kuat setelah banyak kegiatan-

kegiatan bertema kopi sering diadakan, bahkan tak luput juga dari pengaruh industri hiburan seperti film dan novel yang membahas tentang kopi.

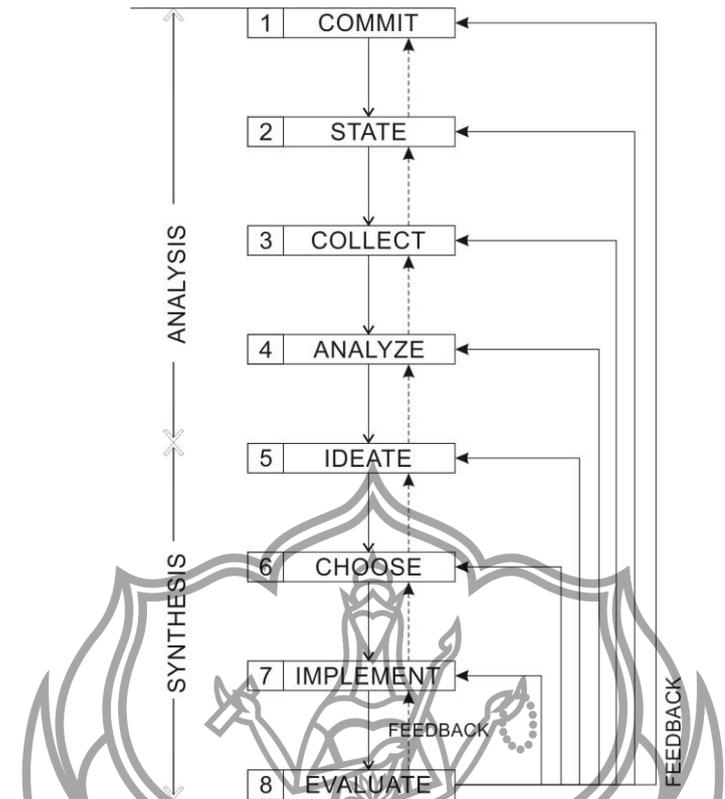
Salah satu kedai kopi yang cukup populer di kota Yogyakarta yaitu Epic Coffee and Epilog Furniture. Kedai kopi ini unik karena menawarkan pengalaman berbeda menikmati kopi di tengah *showroom* furnitur. Ditengah menunggu pesanan dihidangkan, pengunjung dapat berkeliling melihat-lihat furnitur yang dijual. Pada awal berdirinya, bisnis ini adalah bisnis furnitur dan pemilik memiliki ide untuk membuka kedai kopi didalamnya yang dibuka pada bulan September 2013. Berdiri diatas tanah seluas 2200 m² dan luas bangunan ± 600 m² kedai kopi ini beralamat di Jalan Palagan Tentara Pelajar 29 Yogyakarta tepat di sebelah utara Mirota Kampus. Pemilik ingin menyemarakkan dan ikut membangun dunia kopi di Indonesia dan ingin adanya peluang lain yaitu menikmati kopi sembari melihat furnitur. Selain kopi, di tempat ini juga menyajikan aneka minuman non kopi juga berbagai hidangan *western* mulai dari *appetizer*, *main course*, dan *dessert*.

Pengunjung dapat memilih untuk duduk di dalam ruang yang menjadi satu dengan *showroom* furnitur atau di teras utara maupun teras selatan bangunan. Selain itu juga disediakan tempat *outdoor* di tengah taman. Karena maraknya bisnis kedai kopi ini dan keunikan Epic Coffee and Epilog Furniture yang baru pertama kali ada yang menggabungkan kedai kopi dengan *showroom* furnitur maka penulis tertarik mengangkat interior tempat ini sebagai karya tugas akhir dengan harapan dapat memberikan solusi yang tepat guna dan semakin memberikan pengalaman baru pada pengunjung.

2. Metode Desain

Pola perencanaan yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan proses desain interior menurut Rosemary Kilmer (2014) yang mana dalam metode ini proses desain dibagi menjadi 2 tahapan utama yaitu metode analisis dan sintesis. Metode analisis masuk dalam kategori *programming* yaitu pengumpulan data baik data fisik, non-fisik, literature dan data pendukung lainnya. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul maka langkah selanjutnya adalah metode sintesis yaitu kategori *designing*. Pada tahapan ini akan didapatkan beberapa alternatif yang akan dipilih sesuai pemecahan masalah yang paling baik.

a. Proses Desain



Gambar 1 Diagram proses desain Rosemary Kilmer

Tahapan yang harus dikerjakan pada proses desain ini sebagai berikut:

- *Commit* adalah menerima ataupun berkomitmen dengan masalah yang akan ditangani
- *State* adalah mendefinisikan masalah
- *Collect* adalah mengumpulkan data
- *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan
- *Ideate* adalah mencari ide-ide alternatif dalam bentuk skematik dan konsep
- *Choose* adalah memilih alternatif yang paling baik dari ide-ide yang sudah ada
- *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk 2D dan 3D
- *Evaluate* adalah meninjau desain yang dibuat apakah sudah memecahkan masalah atau belum

b. Metode Desain

- Metode Analisis

Pada tahap ini merupakan pengumpulan data yang mana diambil dari buku *Designing Interiors* karya Rosemary Kilmer dan W.Otie Kilmer.

Commit : Penulis tertarik pada proyek dimana bisnis kuliner terutama kedai kopi semakin berkembang pesat dan digandrungi masyarakat dengan menyuguhkan berbagai daya tarik tersendiri.

State : Penulis merangkum dalam satu kalimat permasalahan berdasar data yang ada

Collect : Mengumpulkan data-data lapangan baik data fisik maupun non-fisik. Mengumpulkan data literature umum maupun khusus. Data diperoleh dari hasil survey dan pengamatan ke Epic Coffee and Epilog Furniture, observasi aktivitas dan furnitur di kedai kopi dan data literature dari buku, e-book, maupun internet.

Analyze : Pada tahap ini mulai dilakukan identifikasi berdasar data lapangan dengan standar literature yang ada serta keinginan klien. Yang harus dilakukan adalah membuat tabel permasalahan dengan diagram membuat diagram matrix, bubble diagram, bubble plan dan sebagainya. Dengan ini kemudian akan ditemukan daftar kebutuhan baru beserta konsep solusi pemecahan masalahnya.

- Metode Sintesis

Tahap ini merupakan tahap pencarian ide-ide dan pengembangan desain yang terdiri atas gambar-gambar skematik dan pernyataan konsep tertulis.

Ideate : Sebuah pemecahan masalah dengan membuat beberapa alternatif desain berdasarkan hasil analisa. Membuat sketsa dengan menerjemahkan diagram yang telah dibuat sehingga menghasilkan suatu alternatif solusi.

Choose : Memilih desain terbaik yang akan memecahkan masalah yaitu dengan memberikan kriteria yang harus dipenuhi.

Implement : Membuat visualisasi desain terpilih baik dalam bentuk 3D modeling, gambar kerja dan presentasi desain.

- Metode Evaluasi

Evaluate : Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah desain telah berhasil memecahkan masalah. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan analisis pribadi, bertanya pada dosen maupun mendengarkan pendapat teman.

3. Pembahasan dan Hasil Desain

Perancangan Epic Coffee and Epilog Furniture Yogyakarta berfokus pada satu ruang gudang furnitur yang difungsikan sebagai area café dan area *showroom* furnitur. Ruang ini dibagi menjadi area café yang meliputi area bar, area makan, area display juga area *showroom* furnitur meliputi resepsionis dan *showroom*.

Ingin ikut menyemarakkan dan membangun dunia kopi di Indonesia, maka pemilik memiliki ide untuk membuka kedai kopi didalam gudang furnitur. Ide ini menjadikan kedai kopi ini unik yang menawarkan pengalaman berbeda menikmati kopi di tengah toko furnitur. Ingin memberikan pengalaman berbeda, yaitu ditengah menunggu pesanan dihidangkan, pengunjung dapat berkeliling melihat-lihat furnitur yang dijual. Selain kopi, di tempat ini juga menyajikan aneka minuman non kopi juga berbagai hidangan *western* mulai dari *appetizer*, *main course*, dan *dessert*.

Karena merupakan gudang furnitur maka bangunan ini sangat luas dengan atap yang tinggi sehingga seperti berada di hangar. Bangunan bergaya *industrial* dengan dinding batu bata, kusen baja dan banyak jendela kaca yang terbuka yang juga dijadikan penghawaan alami karena tempat ini tidak memiliki pendingin ruangan. Pengunjung dapat memilih untuk duduk di dalam ruang yang menjadi satu dengan *showroom* furnitur atau di teras utara maupun teras selatan

bangunan. Selain itu juga disediakan tempat *outdoor* di tengah taman. Meskipun menjadi satu dengan *showroom* furnitur tapi tidak semua kursi dapat diduduki pengunjung karena merupakan milik Epilog Furniture yang pastinya untuk dijual. Kebanyakan pengunjung yang datang adalah dari kalangan anak muda yang biasa menghabiskan waktu \pm 2 jam. Selain itu juga sering dijadikan tempat meeting maupun berkumpul.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang dengan kondisi eksisting yang sama namun dapat memberikan privasi batasan dengan orang lain yang membuat seseorang merasa aman terlebih di ruang publik, untuk itu diperlukan adanya *intimate* di dalamnya. Selain itu menonjolkan gambaran akan kopi diterapkan dengan memberikan citra biji kopi pada interior Epic Coffee and Epilog Furniture. Tema biji kopi dengan bentuk biji kopi diterapkan pada beberapa furnitur pada café selain itu juga menempatkan bentuk pohon kopi pada bagian dinding yang akan memberi kesan pengunjung berada di kebun kopi.

Dalam perancangan Epic Coffee and Epilog Furniture ini menggunakan gaya *industrial kontemporer*, yaitu penggabungan dari gaya *industrial* dan gaya desain *kontemporer*. Gaya *industrial kontemporer* menampilkan suatu ruangan dengan ciri terekspos, *unfinished*, namun dengan perubahan bentuk, tampilan maupun material yang berusaha menyesuaikan dengan tren saat ini dengan tidak menghilangkan fungsi utamanya. Gaya *industrial* yang diterapkan mengacu pada bangunan gudang furnitur yang digunakan dengan menampilkan kerangka bangunan dan bata ekspos yang digunakan. Selain itu jendela-jendela lebar yang membuat pencahayaan lebih maksimal sesuai dengan gaya *industrial* maupun *kontemporer*. Penggunaan material alami memenuhi kriteria dua gaya yang digunakan dan akan cocok jika digabungkan. Penambahan gaya *kontemporer* juga diterapkan untuk memberikan kesan menyatu antara café dan *showroom* furnitur. Serta membuat kesan *intimate* pada café dapat tercapai karena ruangan yang luas tanpa sekat dapat terkesan tidak terlalu luas.

Dua gaya ini diterapkan untuk mencapai konsep yang diinginkan, sehingga mampu menampilkan kesan dan pengalaman tersendiri bagi penggunanya. Penerapan warna yang sesuai akan menimbulkan kesatuan antara gaya *industrial* dan *kontemporer*.

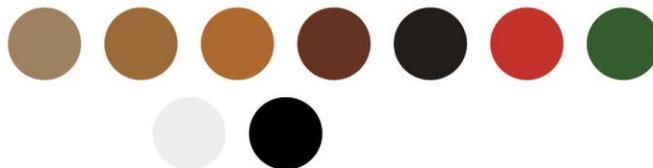
Dari berbagai konsep kedai kopi yang dihadirkan dewasa ini, membuat para pemilik kedai kopi berlomba untuk menghadirkan konsep yang lain dari yang lain sehingga memberikan suasana baru bagi para pengunjung. Konsep yang belum pernah ada tentunya menggabungkan sebuah *café (coffee shop)* dan toko furnitur dalam satu ruang yang memungkinkan bagi pengunjung *café* untuk melihat-lihat furnitur yang dijual. Berdasarkan konsep unik inilah yang perlu diolah lebih baik sehingga tetap memberikan kenyamanan bagi pengunjung *café* tanpa harus merasa terganggu dengan adanya transaksi jual beli furnitur yang dilakukan.

Kedai kopi yang tentunya memiliki fungsi sebagai tempat ngopi dan nongkrong tentunya sangat berbeda dengan fungsi sebuah toko furnitur. Saat dua tempat ini dijadikan satu, tentunya akan membuat seperti berada pada dua tempat berbeda secara bersamaan, seperti berada di dua dunia, konsep “*two world*” ini sangat sesuai dengan situasi yang diinginkan. Oleh karenanya, menjadikan satu antara dua tempat ini akan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung dapat berada di dua dunia yang berbeda namun tetap sesuai fungsi masing-masing tempat. Tentunya penggabungan antara toko furnitur dengan kedai kopi belum pernah ada sebelumnya, sehingga ini adalah ide baru yang sangat menarik untuk dikembangkan.



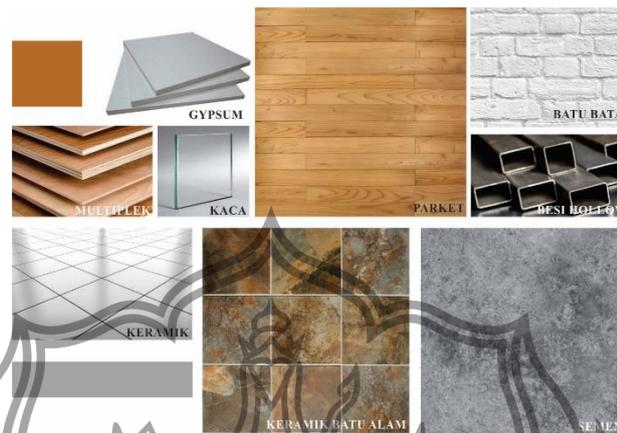
Gambar 2 Moodboard Suasana Ruang

Suasana Epic Coffee and Epilog Furniture bergaya *industrial kontemporer*. Menggunakan konsep berada di dua dunia yang menampilkan citra biji kopi dengan warna-warna natural dan hangat. Sehingga dapat menciptakan suasana nyaman yang lebih *intimate* dan dekat.



Gambar 3 Skema Warna

Warna-warna yang diterapkan mengambil *earthy color scheme* yaitu warna-warna natural seperti coklat, hijau, dan hitam. Warna coklat muda yang diambil dari warna perpaduan minuman kopi dan susu. Warna coklat tua dan hitam dari warna biji kopi yang telah diproses. Warna putih diambil dari warna cream pada minuman kopi. Warna merah dari tanaman kopi yaitu buah kopi yang belum dipanen, dan warna hijau dari daun tanaman kopi.



Gambar 4 Skema Bahan

Sesuai dengan gaya dan tema yang dipilih maka dipilih material yang mendukung untuk diterapkan. Pemilihan material pada lantai yang sesuai akan memberikan keharmonisan pada suatu ruangan. Material yang dipakai yaitu plester semen, batu alam, parket, dan keramik. Plester semen pada lantai dipilih karena sangat cocok untuk interior bergaya industrial. Lantai semen diterapkan pada area showroom dan teras bagian utara yang langsung berbatasan dengan taman. Corak alami yang ditimbulkan pada plesteran semen memberi kesan *unfinished* yang sangat jelas.

Material lantai lain yang digunakan yaitu keramik batu alam yang diterapkan pada area duduk utama. Batu alam digunakan karena sesuai dengan gaya desain *kontemporer*. Pertemuan antara plester semen dengan batu alam ini menonjolkan gaya *industrial kontemporer* yang dipakai. Sedangkan lantai parket dipakai untuk menonjolkan kedua gaya yang dipakai karena material kayu menjadi salah satu ciri pada gaya *industrial* maupun *kontemporer*. Pemilihan

lantai keramik ditempatkan pada area dapur, keramik dipilih karena lebih mudah dibersihkan untuk area seperti dapur ini.

Material dinding keseluruhan menggunakan batu bata ekspos yang sangat menegaskan gaya industrial. *Finishing* dinding dengan cat putih membuat terlihat bersih namun tetap memperlihatkan tekstur pada dinding batu bata ekspos. Untuk menambah estetika pada dinding dapat ditambah beberapa hiasan dinding agar memberikan kesan hidup pada dinding.

Pada plafon menggunakan *lumber ceiling* yaitu plafon dari kayu. *Lumber ceiling* diterapkan pada area duduk utama dan area teras. Kayu dipilih karena merupakan material alami yang sangat sesuai dengan gaya *industrial* maupun *kontemporer*. Ada dua jenis *lumber ceiling* yang dipakai, kayu parket pada area dalam dan balok kayu pada teras, hal ini menyesuaikan dengan fungsi plafon pada masing-masing area.

Selain plafon kayu, juga menggunakan material gypsum pada area utama. Material gypsum yang mudah dibentuk dipilih untuk mencapai desain yang diinginkan. Adanya penambahan gypsum pada plafon juga semakin menegaskan gaya *industrial kontemporer* yang digunakan.

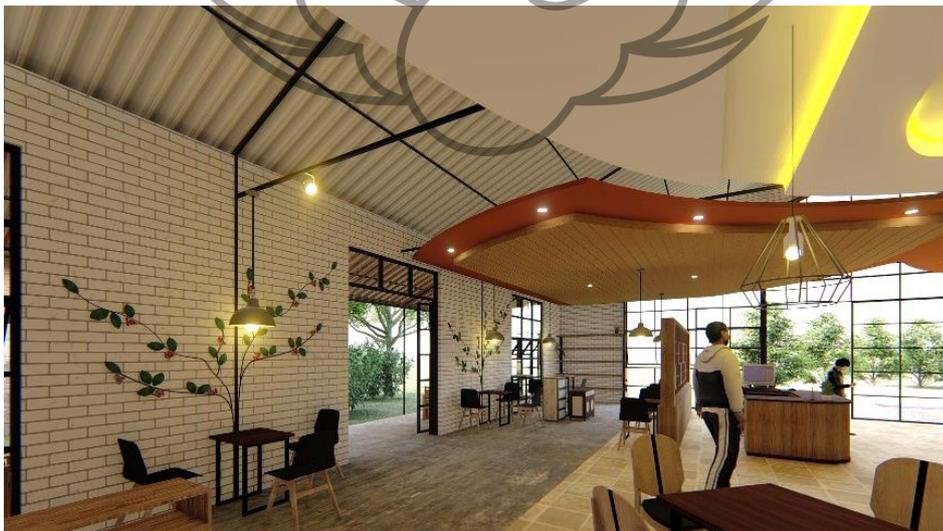
Pada bagian *showroom* menggunakan plafon ekspos yang memperlihatkan rangka atap bangunan yang menjadi ciri khas gaya industrial, sehingga sebagian plafon memang sengaja dibiarkan terekspos.

Penambahan drop ceiling dengan lampu gantung akan menambah tegas kesan *intimate* yang diinginkan. Hal ini dikarenakan, penambahan plafon dapat membuat pengunjung tidak merasa berada di suatu ruang yang terlalu besar. Berada di ruang yang terlalu besar apalagi saat pengunjung yang datang belum terlalu banyak menyebabkan perasaan yang kurang nyaman. Maka dari itu, penambahan plafon dan lampu gantung sangat berpengaruh besar pada suasana *intimate* ini.

Untuk mendapatkan suasana yang lebih *intimate* menerapkan teori *proxemics* dengan membuat penataan meja kursi secara paralel. Penataan seperti ini akan membuat pengunjung duduk lebih dekat. Selain itu memberi jarak yang cukup antara meja satu dengan lainnya sehingga pengunjung tidak merasa terganggu dengan pengunjung yang lain.



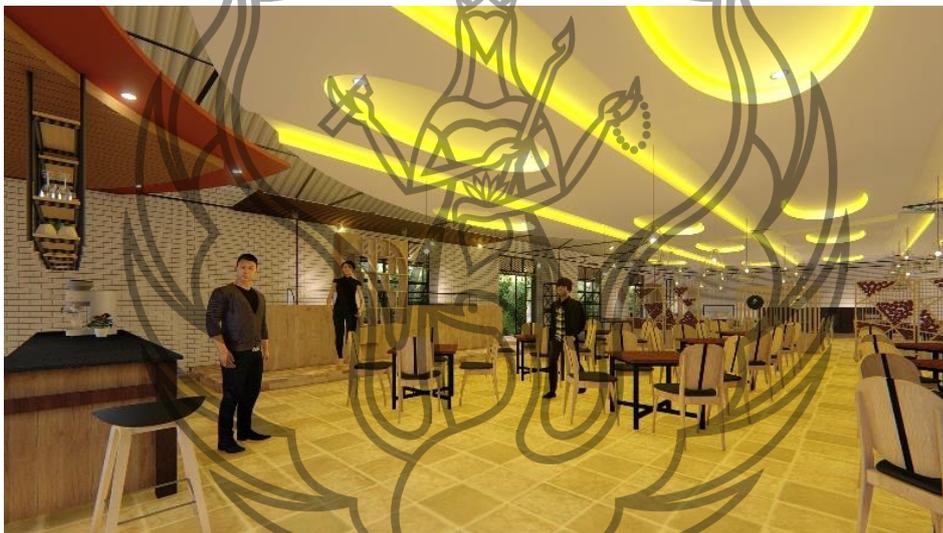
Gambar 5 Rendering Perspektif Indoor dan Kasir



Gambar 6 Rendering Perspektif Indoor Area Makan



Gambar 7 Rendering Perspektif Indoor Area Bar

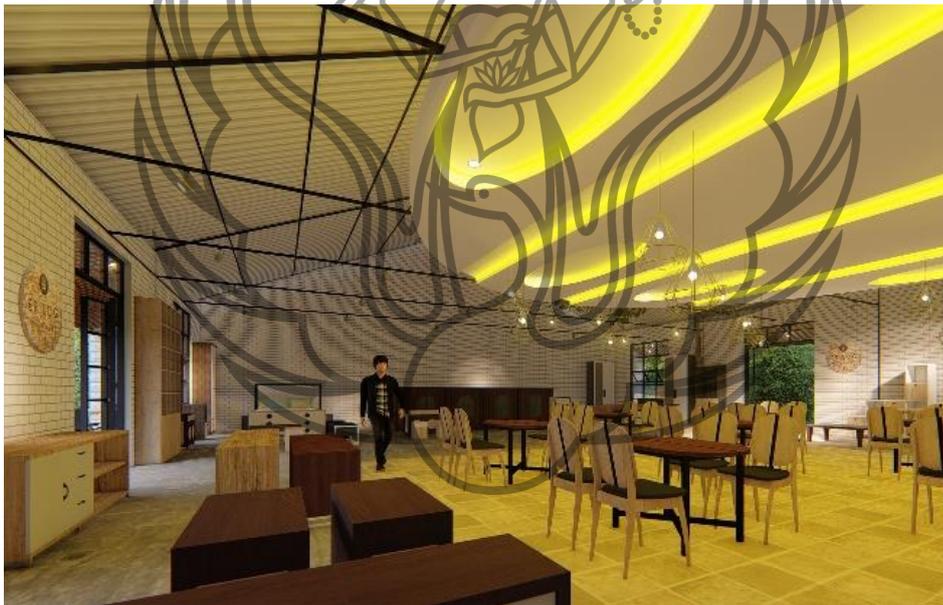


Gambar 8 Rendering Perspektif Indoor Area Makan dan Area Display

Area *indoor* pada Epic Coffee and Epilog Furniture yaitu satu ruang besar yang dibagi beberapa bagian tanpa sekat. Pembagian ruangan dibagi menjadi dua area yaitu area *café* dan area *showroom* furnitur. Dari dua area ini dibagi bagian-bagian yaitu pada *café* terdapat area kasir, area bar, area makan, dan area display. Sedangkan pada *showroom* furnitur terdapat area *showroom* atau display furnitur dan area resepsionis.



Gambar 9 Rendering Perspektif Indoor Area Makan



Gambar 10 Rendering Perspektif Indoor Area Showroom dan Area Makan



Gambar 11 Rendering Perspektif Teras Utara



Gambar 12 Rendering Perspektif Teras Selatan

Selain area indoor pada Epic Coffee and Epilog Furniture juga menyediakan area *outdoor*. Pada area *outdoor* ada pada teras bagian utara dan teras bagian selatan. Teras utara terhubung dengan area taman yang juga dijadikan area makan pengunjung, sedangkan teras selatan berbatasan dengan tembok sehingga lebih *intimate*.



Gambar 13 Rendering Perspektif Indoor Area Bar



Gambar 14 Rendering Perspektif Indoor Area Makan

Pada area makan diterapkan transformasi biji kopi pada furniture kursi, meja makan dan plafon. Selain itu transformasi pohon kopi pada dinding yang membei *ambiance* berada di kebun kopi. Penataan meja dan kursi menggunakan teori *proxemics* untuk mengatur jarak yang sesuai agar tercipta kesan intimate antar pengunjung dengan membuat penataan meja kursi secara paralel.

4. Kesimpulan

Epic Coffee and Epilog Furniture merupakan salah satu kedai kopi sekaligus sebuah toko furnitur di Kota Yogyakarta yang diminati banyak orang. Penulis membuat desain kedai kopi ini lebih menarik dengan membaurkan antara kedai kopi dengan *showroom* furnitur dan membuat suasana yang lebih *intimate*. Memperhitungkan layout dan sirkulasi yang ada pada satu ruang yang luas maka membuat pola lantai sebagai pembagi ruang akan membuat aktivitas di dalamnya lebih efisien. Konsep desain “*two worlds*” berada di dua dunia yaitu café dan toko furnitur dibuat dengan menampilkan citra biji kopi akan menarik pengunjung untuk mendapatkan pengalaman baru. Citra biji kopi ditampilkan dalam furnitur yang ada membuat pengunjung serasa berada di dunia kopi dan melihat pohon-pohon kopi di sekelilingnya. Perancangan ini diharapkan dapat menarik pengunjung yang menyukai segala sesuatu tentang kopi untuk masuk ke dunia kopi, merasakan pengalaman baru dan *ambiance* yang berbeda. Dengan perancangan ini diharapkan pengunjung merasakan kedekatan tanpa terganggu antara pengunjung satu dengan lainnya. Perancangan ini juga diharapkan dapat memberi suasana nyaman bagi pengunjung yang datang untuk sekedar nongkrong maupun yang ingin mengerjakan tugas dan bekerja sehingga menjadi daya tarik bagi pengunjung.

5. Daftar Pustaka

- Ahli Kopi Lampung. (2013, 07 08). *Sejarah Perjalanan Kopi di Indonesia*. Diambil kembali dari Lampung Coffee For World: <https://ahlikopilampung.com/2013/07/08/sejarah-perjalanan-kopi-di-indonesia/>
- Al Batafi, W. (2005). *House Keeping Departement, Floer and Publick Area*. Bandung: Alfabeta.
- Asriyati. (2019, Oktober 1). *Inilah Kedai Kopi Pertama di Indonesia*. Diambil kembali dari Good News From Indonesia: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2019/10/01/inilah-kedai-kopi-pertama-di-indonesia/amp>
- CoffeelandIndonesia. (2020). *Coffeeland Indonesia*. Diambil kembali dari Coffeeland Indonesia: <https://cofeeland.co.id/kedai-kopi-pertama-di-indonesia/>
- Dekoruma, K. (2018, September 24). *8 Ciri Umum dari Desain Kontemporer yang Perlu Kamu Pahami*. Dipetik 2020, dari Dekoruma: <https://m.dekoruma.com/artikel/74122/ciri-desain-kontemporer>
- Hall, E. T. (1963). A System for the notation of Proxemic Behavior. *American Anthropologist*, vol. 65.
- Hall, E. T. (1969). *The Hidden Dimension*. Garden City, N.Y.: Doubleday.
- Herlyana, E. (2012). Fenomena Coffe Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda. Program Studi Sejarah dan Kebudayaan Islam, Fakultas Adab dan Ilmu Budaya, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- KBBI. (1988). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kilmer, R. (2014). *Designing Interiors*. Wiley.
- Lawson, F. (1995). *Hotels and Resorts: Planning, Design and Refurbishmen*. London: Butterworth Architectur.
- Longman. (2006). *Longman Dictionary of English Language and Culture*. Harlow: Pearson Educational.
- Marsum, W. (1994). *Restoran dan Segala Permasalahannya*, Edisi II. Yogyakarta: Andi Offset.

Sulastiyono, A. (2011). *Manajemen Penyelenggaraan Hotel*. Bandung: Alfabeta.

Voire, P. (2018, April 23). *10 Ciri Desain Interior Industrial dan Konsepnya*. Dipetik 2020, dari VOIRE: <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-desain-interior-industrial>

Voire, P. (2018, Mei 22). *Ciri Karakteristik Desain Interior Kontemporer*. Diambil kembali dari VOIRE: <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-karakteristik-desain-interior-kontemporer/>

