

Implementasi Konsep “*Now I See*” pada Perancangan Interior *Basecamp* Komunitas *Dance HOP Squad* di Surabaya

Ria Gunawan, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak, Stephanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: riagunawan97@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id; stephanie.frans.sf@gmail.com

Abstrak— *Hip hop* merupakan kata yang tidak lagi asing untuk di dengar pada masa ini, sudah banyak fasilitas untuk para *dancer hip hop* di Indonesia tetapi masih sedikit fasilitas *dance* yang benar-benar dapat memfasilitasi kebutuhan dari *dancer* secara keseluruhan. Selain itu, terdapat juga *image* yang kurang baik yang menempel pada budaya *hip hop* terutama *dancer hip hop* karena dikenal sebagai manusia yang tidak tertata dan kurang berpendidikan. Dengan melihat permasalahan sebagai berikut, perancangan interior *basecamp* komunitas *HOP Squad* di Surabaya akan menekankan perancangan kepada dua aspek tersebut. Yaitu aspek fasilitas kebutuhan *dancer* secara menyeluruh dan juga *mem-branding* ulang *image hip hop* di masyarakat. Fasilitas ini akan menyuguhkan fasilitas-fasilitas untuk berlatih, berkreasi, berkarya dan belajar untuk para *dancer*. Serta dapat menjadi galeri hidup yang dapat *mem-branding* ulang *image hip hop* di masyarakat.

Kata Kunci—Interior, *dance*, *hip hop*, komunitas

Abstract— *Hip hop* is no longer an unfamiliar word to hear in this modern era. Although there are already many facilities built for *hip hop dancers* in Indonesia, only few of them suit their needs. There is also a bad image associated with *hip hop culture*, specifically *hip hop dancers*. It is because they are known as rebel and low educated people. Based on the problems, interior design of *HOP Squad* community base camp will emphasize on those two aspects. They are the aspect of *dancers urgency* and the aspect of *re-branding of hip hop image in society*. This facility will provide facilities to rehearse, produce, and learn for *dancers*. It also can be a living gallery which can *re-brand the hip hop image in society*.

Keyword— interior, *dance*, *hiphop*, community

I. PENDAHULUAN

Hip-hop merupakan sebuah budaya yang lahir pada tahun 1970 di *The Bronx* di kota New York sebagai sumber identitas formasi dan status sosial dari dan untuk anak muda kulit hitam dan latin. *Hip-hop* memiliki 4 elemen utama yaitu *emceeing (rapping)*, *Djing (turntablism)*, *breaking*

(*breakdancing*) dan *graffitti*.

Budaya *hip hop* di Surabaya berkembang pesat, tetapi fasilitas yang dapat mawadahi kebutuhan dari *dancer hip hop* kurang baik. Sehingga para *dancer hip hop* pun menjadi kurang dapat mengeksplor lebih dan nyaman dalam melakukan aktivitasnya.

Hip hop juga sering mendapat *image* negatif dari masyarakat luas karena dianggap kurang berpendidikan, kurang memiliki norma, dan tidak memiliki masa depan. Sehingga dalam perancangan ini penulis ingin membuat sebuah fasilitas *dance hip hop* yang lengkap dan juga merubah *image* dari *hip hop* sendiri.

Perancangan ini dapat berguna untuk komunitas *HOP Squad*, para *dancer hip hop* di Surabaya dan Indonesia, serta masyarakat umum. Dari segi pengetahuan maupun fasilitas di dalamnya yang dapat mawadahi kebutuhan dari *dancer hiphop*.

Dengan itu diharapkan perancangan ini dapat memberikan dampak positif terhadap berkembangnya produksi, kreasi, dan kreativitas dari *dancer hip hop* dalam menciptakan karya. Dan juga dapat menjadi sebuah terobosan yang dapat *mem-branding* ulang *image hip hop* di masyarakat dengan hal yang lebih baik dan positif.

Lokasi *basecamp* pada perancangan ini terdapat di Jalan Kedung Asem no 9 blok C2/3 Kecamatan Rungkut, Surabaya. Lokasi dipilih di Surabaya Timur karena anggota dari Komunitas mayoritas penduduk Surabaya Timur dan juga belum ada fasilitas *dance* yang memadai di Surabaya Timur.

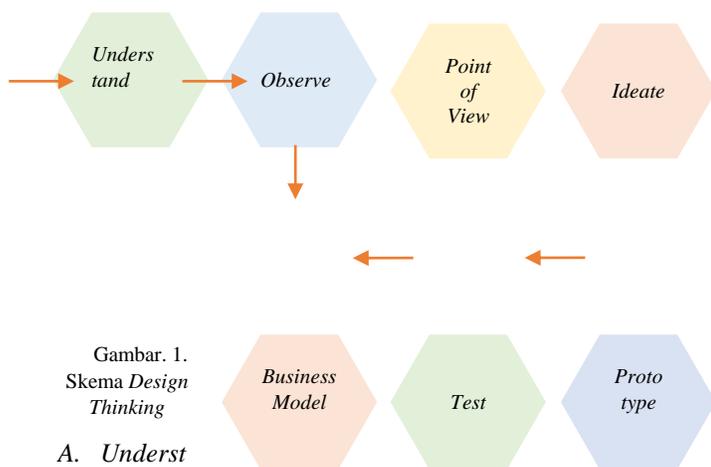
Pada perancangan ini akan ada berbagai ruangan yang dapat menjadi fasilitas *dancer* yaitu ruang latihan dengan berbagai kelebihannya, ruang syuting video, ruang terapi, ruang gym, area komunal, *lobby*, panggung, *backstage*, ruang loker dan juga area perkantoran. Yang semuanya sudah di rancangan sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan dari *dancer hip hop*.

Perancangan ini akan di desain dengan sentuhan yang lebih modern dan bersih, menggunakan konsep tata nilai dan kesan yang ingin di sampaikan ketika pengunjung masuk ke dalam fasilitas ini. Dan pada akhirnya perancangan ini diharapkan dapat menjadi fasilitas *dance hip hop* terlengkap di Surabaya bahkan Indonesia dari segi kebutuhan skill, nilai dan juga produksi. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi fasilitas

yang dapat mengikis *image* negatif *hip hop* yang telah lama berada di sekitar masyarakat Indonesia.

II. METODE PERANCANGAN

Pemilihan metode perancangan akan menentukan teknik dan alat pengumpulan data yang akan digunakan penulis dalam Perancangan Interior *Basecamp* komunitas *dance HOP Squad* di Surabaya yaitu menggunakan metode *design thinking* yang dibuat oleh *Institute of Design at Stanford University* yang kemudian diolah kembali oleh penulis.



A. *Understand*

Pada tahap ini penulis memahami topik yang dibahas lebih mendalam dengan cara studi pustaka, wawancara, dan mengikuti kegiatan dari komunitas secara langsung. Sehingga penulis berharap dapat lebih memahami kebutuhan dari komunitas *HOP Squad*.

B. *Observe*

Pada tahap *observe*, penulis melakukan penelitian mendalam dengan cara observasi lapangan, pengumpulan data fisik dan non fisik untuk kebutuhan perancangan yang ingin di rancang. Penulis juga melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek perancangan dan membandingkan fasilitas-fasilitas yang dimiliki. Oleh beberapa tim, sekolah *dance* dan komunitas *dance* di Surabaya.

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan permasalahan dan kebutuhan yang ada di lapangan, perilaku komunitas dan ketentuan dalam perancangan.

C. *Point of View*

Pada tahap ini dilakukan tahap merangkum segala permasalahan yang telah penulis lihat di lapangan dan menjabarkan segala kebutuhan *dancer* yang telah penulis lihat. Setelah itu penulis berusaha untuk mengintegrasikan segala data yang ada dan memikirkan berbagai solusi yang dapat menjawab masalah yang sudah dirumuskan.

D. *Ideate*

Tahap ini adalah tahap dimana penulis melakukan *brainstorming* dengan metode *mindmap* untuk mencari solusi dari permasalahan yang sudah di rumuskan. Setelah itu penulis mengaplikasikan solusi permasalahan yang paling

baik untuk di aplikasikan pada desain. Lalu penulis membuat berbagai macam alternatif desain dan *layout* untuk di aplikasikan pada perancangan.

E. *Prototype*

Pada tahap ini, penulis membuat implementasi inovasi desain yang sudah dibuat dengan metode 2D dan 3D. Implementasi dengan metode 2D yaitu gambar kerja seperti *layout*, potongan, rencana lantai, mekanikal elektrik, detail perabot, detail interior dan kelengkapan metode desain grafis seperti *design board* dan *x-banner*.

F. *Test*

Pada tahap ini, penulis memasuki tahap evaluasi bersama dosen dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 untuk mendapatkan saran dan kritik dari desain akhir yang telah dibuat. Setelah itu ditemukan kekuatan dan kekurangan dari desain untuk dijadikan pengembangan untuk kedepannya. Setelah melakukan proses pengembangan desain, penulis melakukan evaluasi akhir yaitu sidang akhir yang akan diuji dengan dosen penguji bersama dengan dosen pembimbing.

G. *Business Model*

Setelah melakukan sidang akhir, penulis membuat media promosi perancangan berupa brosur agar perancangan dapat secara jelas dikenali oleh masyarakat awam.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Studio Dance

Ukuran yang diperlukan per orang dalam studio *dance* adalah 9,3 m² agar *dancer* dapat dengan leluasa menari. Pada bagian dinding ruang latihan perlu ada cermin di satu sisi, dan di sisi lain diperlukan sebuah latar belakang untuk video *dance*. Cermin dipasang sekitar 30 cm dari bawah lantai. Pintu minimal berukuran 90 cm untuk dapat memasukkan property dengan mudah ke dalam ruang latihan. [1]

B. Ruang loker

Perlu diperhatikan material yang anti lembab dan mudah dibersihkan agar tidak muncul permasalahan kelembaban. Untuk menentukan ukuran dari loker perlu adanya analisa kebutuhan terlebih dahulu agar ukuran yang digunakan dapat menjawab kebutuhan.[1]

C. Ruang Syuting Video

Pada saat proses produksi video, projek manager bertanggung jawab untuk keseluruhan dan jalannya produksi video dari awal hingga akhir. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan selama proses produksi video, antara lain:

1. Posisi/*blocking*

Saat mengatur posisi, *director* mengarahkan pemain ke posisi yang diinginkan agar sesuai dengan gambaran yang diinginkan. Pemain harus mengulangi aksinya berulang kali agar mendapatkan hasil yang sempurna. Pada saat *blocking*, komunikasi pemeran dengan kru dilarang, hanya *director* yang diijinkan untuk berbicara agar dapat bekerja tanpa

gangguan dan bekerja dengan lancar dan cepat. [2]

2. pencahayaan

Kru kamera akan menyusun struktur teknis untuk *scene* yang akan diambil gambarnya. Saat penyusunan ini, pemeran akan berada di *wardrobe* untuk mempersiapkan kostum, rambut dan riasan.[2]

3. pengambilan video/gambar

Pada saat pengambilan video, para kru tidak diijinkan untuk bersuara untuk menghindari suara yang tidak diinginkan.. ketika pengambilan gambar selesai, *dresser* akan masuk untuk membenahi pakaian dan riasan dari pemeran. Hal ini akan terus berulan sampai *director* memutuskan bahwa gambar yang diinginkan sudah tercapai.[2]

D. Merchandise Store

Beberapa prinsip perancangan toko yang harus diperhatikan dalam merencanakan tata letak pada ruang penjualan:

- Calon pembeli diusahakan agar mengunjungi atau melewati seluruh bagian toko yang menyediakan barang dagangannya
- Peletakan pintu masuk dan pintu keluar yang sama dalam perencanaan harus dihindarkan
- Pelayanan dan tata letak yang fleksibel dapat mempermudah pergantian dan perubahan secara bervariasi. [3]

Menurut Joseph de Chiara dan John Callender, pada umumnya terdapat tiga jenis toko yaitu :

- Toko Terbuka (*open space shop*)
Ciri-ciri : tanpa pintu, pengunjung bebas masuk dari arah manapun, hal ini membuat pengunjung lebih tertarik masuk ke dalam toko.
- Toko tertutup kaca (*close non massif space*)
Ciri-ciri : bagian depan toko tertutup kaca secara keseluruhan, pengunjung hanya bisa masuk melewati pintu.
- Toko tertutup sebagian (*semi closed non massif space*)
Ciri-ciri : hanya sebagian bagian depan toko yang tidak tertutup kaca yaitu bagian depan pintu toko, sedangkan bagian toko lainnya tertutup oleh bidang massif secara menyeluruh. [3]

IV.KONSEP DESAIN

Perancangan ini mengangkat sebuah konsep yaitu “*Now I See*”, yang memiliki arti sekarang saya melihat. Dengan maksud perancangan ini dapat memberi wawasan baru kepada masyarakat Indonesia tentang bagaimana seorang *dancer* berkarya sehari-hari sehingga kesadaran masyarakat akan hal positif dari menari dapat terbentuk.

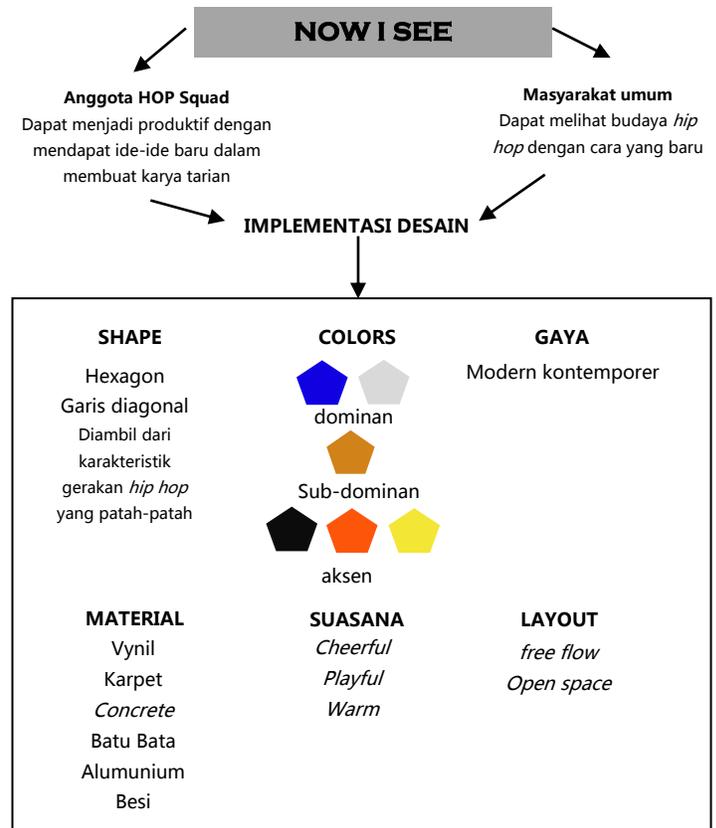
Selain itu, bangunan ini juga menunjang visi dan nilai yang diangkat oleh komunitas *HOP Squad*, yang berkaitan dengan nilai kepemimpinan, sehingga hampir di setiap ruangan terdapat kata-kata mutiara mengenai nilai-nilai kepemimpinan yang ingin di tanamkan kepada anggotanya.

Untuk menunjang konsep “*now I see*”, penulis

menggunakan sirkulasi *open plan* yang terbuka sehingga pengunjung dapat melihat secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh para *dancer*.

Ruangan juga dapat diubah menjadi tempat pertunjukkan, pintu-pintu ruang latihan dapat dibuka dan menjadi lebih luas untuk dapat menampung para penonton yang datang.

Bagi pengguna sendiri, konsep “*now I see*” dapat di definisikan sebagai ide baru untuk menciptakan karya. Hal ini didukung oleh penulis dengan membuat area komunal yang memiliki berbagai jenis karakteristik yang diharapkan dapat menstimulasi ide dari *dancer* itu sendiri.



Gambar.2. Bagan implementasi konsep

V. IMPLEMENTASI KONSEP

A. Organisasi Ruang

Pembagian *zoning* pada perancangan ini terdapat 3 area yaitu area privat, area publik dan area servis. Area privat hanyalah area untuk perkantoran administrasi dari komunitas. Selain itu, areanya merupakan area publik. Area publik terbagi menjadi ruang latihan, area pertunjukan, *lobby*, area komunal, kafe, area *gym*, dan area terapi.

Area privat di letakkan dilantai 2 dan 3 agar lebih privat dan tidak terganggu oleh aktivitas dari area publik yang ada. Sehingga penggunaanya dapat bekerja lebih produktif dan tidak terganggu.

Penataan *layout* dipilih bentukan yang geometris karena menyesuaikan dengan kebutuhan ruang dari fasilitas *dance* ini sesuai dengan kebutuhan kegiatannya. Pola lantai

banyak menggunakan garis-garis miring untuk menciptakan suasana modern pada ruangan.



Gambar . 3. Layout

B. Elemen Pembentuk Ruang

• Lantai

Finishing lantai menggunakan material *vinil* agar lebih mudah dalam implementasinya, selain itu juga material ini lebih empuk dan nyaman untuk kaki para *dancer* ketika berlatih. Hal ini dapat mengurangi kemungkinan sakit kaki yang dialami oleh *dancer* setelah latihan. Pada area *beanbag* menggunakan rumput sintetis agar membangun suasana santai yang ingin di sampaikan.



Gambar.4. Pola lantai

• Dinding

Pada bagian dinding banyak menggunakan bentukan garis diagonal, dan juga menggunakan material-material *exposed* yaitu seperti *concrete*, dan batu bata yang di cat. Menggunakan garis diagonal agar mendukung suasana dinamis pada ruangan, dan juga *exposed material* digunakan untuk representasi dari *hiphop* yang berasal dari jalanan.

• Plafon

Pada ruang latihan medium menggunakan plafon cermin untuk memfasilitasi kebutuhan *dancer* ketika berlatih koreografi yang mengharuskan tidur di lantai. Hal ini akan sangat mempermudah *dancer* ketika belajar koreografi yang

demikian.

C. Elemen Pengisi Ruang

• Perabot

Perabot dari perancangan ini banyak menggunakan perabot *custom* yang menyesuaikan dengan bentukan dan konsep dari perancangan ini. Material yang digunakan lebih banyak berupa *multiplex* yang di finishing cat, kain, HVL dan lain-lain.

• Fasilitas

Pada ruang syuting, terdapat ruang kontrol yang membutuhkan meja yang berisikan layar LED dan juga terdapat rel kamera pada plafon untuk memudahkan pengambilan gambar.

D. Sistem Pencahayaan dan Penghawaan

Sistem pencahayaan pada perancangan ini menggunakan sistem pencahayaan alami dan buatan. Untuk sistem pencahayaan alami menggunakan jendela sehingga cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan. Untuk penghawaan, menggunakan penghawaan buatan yaitu dengan *Air Conditioner* dikarenakan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan untuk dibuatnya penghawaan alami.

Pada ruang latihan pencahayaan ada yang menggunakan LED Strip yang dapat berubah warna untuk mendukung produktivitas *dancer* saat menari.

E. Suasana Interior

• Tema Perancangan

Tema perancangan interior *basecamp* komunitas *dance HOP Squad* di Surabaya ini mengambil nuansa modern kontemporer. Dengan mengambil tema perancangan modern kontemporer ini penulis ingin membawa suasana *cheerful* dan *warm* serta ruangan yang bersih dan teratur. Sehingga dapat mem-branding ulang kesan yang selama ini ada bagi *dancer hip hop*. Ciri khas yang penulis hadirkan di perancangan ini adalah warna biru yang bersambung berada pada lantai, dinding dan plafon dari bangunan. Seperti *dancer* yang sedang menari yang dari kepala hingga kaki berkesinambungan. Penulis menggunakan warna GSM dari *HOP Squad* untuk dijadikan warna tema di bangunan agar branding *HOP Squad* dapat terasa lebih kuat.

• Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Suasana ruang yang ingin diciptakan adalah *cheerful*, *playful* dan *warm*. Dengan itu elemen-elemen yang diaplikasikan pada desain berupa pemilihan warna -warna hias yang cerah seperti kuning dan jingga. Serta penggunaan material *vinil* tekstur kayu yang menambah suasana hangat. Karakter yang digunakan adalah bentukan segi enam yang dapat dipotong-potong dan diaplikasikan juga seperti garis zigzag untuk menambah kesan dinamis pada ruangan.

• Bentuk

Bentuk yang diterapkan dalam perancangan ini dominan

menggunakan bentukan yang geometris dan garis yang patah-patah.

Garis patah-patah dapat menggambarkan kedinamisan seperti dengan karakter *dance* yang suka bergerak dan dinamis.

- Warna

Warna yang diterapkan menggunakan warna biru, putih, hitam, coklat, kuning, dan jingga sebagai aksent. Warna biru putih dan hitam diambil dari warna logo HOP Squad sehingga dapat memperkuat *branding* yang ingin di sampaikan. Warna coklat dihadirkan untuk membuat suasana hangat pada ruangan, selain itu warna kuning dan jingga merupakan warna kontras dari biru yang dihadirkan sebagai aksent untuk menjadi *playful*.

- Material

Material yang digunakan dalam perancangan ini yaitu material *unfinished* dan bertekstur seperti *concrete*, karpet, batu bata, dan juga rumput sintetis. Pada ruang latihan menggunakan material lantai yang tidak licin yaitu vinyl ataupun *concrete*.

Kusen yang digunakan adalah aluminium yang di *coating* serat kayu.

E. Desain Akhir

Main Entrance



Gambar.5. Main Entrance

Bentukan *main entrance* sesuai dengan bentukan patah-patah yang bersifat asimetris. Menggunakan material *unfinished* dan *finished* untuk menggabungkan 2 jenis tarian yang berbeda yaitu patah-patah dan halus. Tidak terdapat perubahan leveling pada *main entrance* untuk memudahkan pengunjung yang masih kecil saat masuk ke dalam bangunan.

Lobby

Di dalam area *lobby* terdapat 5 area yaitu area resepsionis, area duduk, area tropi, area registrasi mandiri dan juga *merchandise store*. Area duduk diletakkan di bagian *lobby* untuk menjadi area tunggu bagi para pengunjung yang sedang menunggu kegiatan di gedung ataupun yang sedang menunggu untuk di jemput. Area tropi dan *merchandise shop* diletakkan di area *lobby* untuk memperkenalkan bagian lain

dari komunitas yaitu prestasi dan *merchandise* khas HOP Squad.



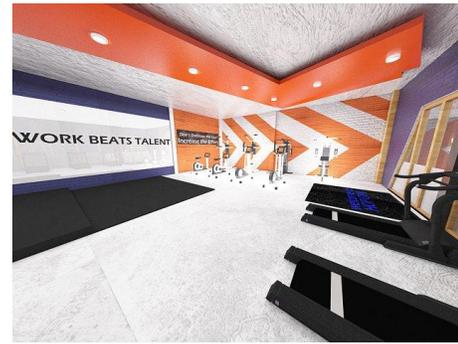
Gambar.6. Lobby

Ruang Latihan

Terdapat 3 jenis ruang latihan yaitu ruang latihan kecil, medium dan besar. Hal yang dapat menjadi pembeda dan cirikhas dari ketiga jenis ruangan ini adalah kapasitas dan juga fasilitas di dalamnya. Ruang latihan kecil berkapasitas 15 orang, memiliki led strip yang dapat berganti warna di bagian plafon dan *backdrop* dan juga terdapat *folding door* yang dapat dibuka untuk memperlebar luasan ruangan.

Ruang latihan medium terdapat cermin di plafon sehingga dapat memudahkan *dancer* ketika mendapatkan gerakan yang mengharuskan *dancer* untuk tiduran di lantai. Ruangan ini berkapasitas 20-25 orang.

Ruang latihan besar berkapasitas 35-40 orang. Ruangan ini terdapat fasilitas rekam video, yaitu dengan adanya rel kamera di bagian plafon dan juga ruang kontrol untuk mengontrol hasil video yang sedang di rekam. Ruangan ini hanya di *finishing concrete* putih di bagian dinding dan lantai untuk mempermudah jika penyewa ingin menggunakan dekor saat syuting video.



Gambar.8. Ruang Gym



Healing Room

Ruang ini disediakan untuk para *dancer* yang mengalami salah otot atau cedera saat berlatih maupun tampil. Sehingga cedera dapat di tangani dengan segera dan baik. Terdapat 3 ranjang untuk menampung 3 pasien dalam satu waktu.



Gambar.9. Healing Room



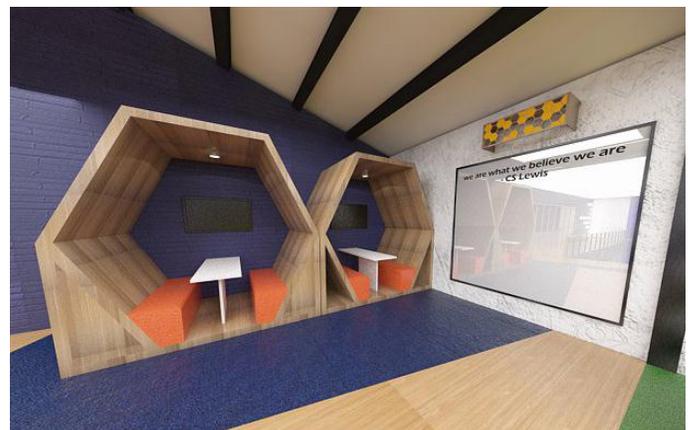
Gambar 7. Ruang Latihan

Ruang Gym

Ruang gym diadakan untuk memfasilitasi *dancer* agar dapat meningkatkan performa fisik yang akan berpengaruh pada performa tarian yang akan dibawakan. Pada ruang ini terdapat area *leg exercise, hand exercise, abdomen exercise*.

Area Komunal

Dalam area komunal ini terdapat 4 bagian yaitu bagian *private space, beanbag area, game area* dan juga area belajar. Setiap area memiliki karakteristik sendiri dan suasanaanya sendiri, sehingga pengguna dapat menggunakan setiap area sesuai dengan karakteristik dari pengguna.





Gambar 10. Area Komunal

VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior *basecamp* Komunitas *Dance HOP Squad* di Surabaya ini merupakan sebuah fasilitas yang menjawab kebutuhan *dancer hip hop* di Surabaya sebagai tempat berkumpul, berlatih, dan berkarya. Fasilitas ini juga dapat membawa *image* baru terhadap *hip hop* oleh masyarakat dengan tema yang lebih bersih dan *cheerful*. Fasilitas yang disediakan adalah ruang latihan, ruang gym, area komunal, kantin, panggung, *backstage*, loker dan kamar mandi serta perkantoran.

Interior dari gedung perancangan ini dirancang dengan mengambil tema modern kontemporer, yang dimana dapat mem-*branding* ulang kesan “jalan” dari *hip hop* yang selama ini menempel.

Dengan adanya perancangan *basecamp* komunitas *HOP Squad* di Surabaya ini diharapkan anggota komunitas *HOP Squad* dapat berkreasikan dan produktif dalam setiap karya yang dihasilkan, juga dapat menanamkan *image* yang baru terhadap *hip hop* oleh masyarakat.

VII. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior *Basecamp* Komunitas *Dance HOP Squad* di Surabaya”. Terimakasih penulis ucapkan kepada Ronald Hasudungan Sitindjak, S. Sn., M.Sn sebagai pembimbing 1 dan juga Stephanie Melinda Frans, S.Ds sebagai pembimbing 2 yang telah membantu membimbing selama proses pembuatan tugas akhir ini hingga akhir. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya. Akhir kata penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis membuka selebar-lebarnya kritik dan saran yang dapat membangun demi kelancaran skripsi dan semoga dapat bermanfaat kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Penman, Kenneth A. *Planning Physical Education and Athletic Facilities in Schools*. Canada: Wiley & Sons, Inc., 1977.
- [2] Cleve, Bastian. *Film Production Management Third Edition*. United States of America: Focal Press, 2006.
- [3] De Chiara, Joseph and John Hancoc Callander. *Time Saver Standards for Building Types*, 3rd ed. New York: Mc. Graw Hill Book, 1990.
- [4] Sella. Perancangan Interior Flamboyant Ballet School di Surabaya. (Tugas Akhir No. 00021238/DIN/2014). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya, 2014.
- [5] Appleton, Ian. *Building for the Performing Arts: a Design and Development Guide*, 2nd ed, Italy: Elsevier Limited, 2008.\

- [6] Shaw, Marvin. *Group Dynamics : The Psychology of Small Group Behaviour*. United States of America: Times Roman by Black Dot, 1981.
- [7] Maxwell, John C. *Mengembangkan Kepemimpinan di Dalam Diri Anda*. Jakarta : Binarupa Aksara, 1995.
- [8] Lawson, Fred. *Restauran, Planning and Design*. London:
- [9] Panero, Julius. *Human Dimension & Interior Space*. United States of America: First Printing, 1979.