

PERANCANGAN INTERIOR ARSITEKTUR *MINI DEPARTMENT STORE* “NIRMALA” DI SIDOARJO

Agatha Kelly Wijaya, Gervasius Herry Purwoko, Stephanus Evert Indrawan

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
corresponding e-mail: akelly@student.ciputra.ac.id

Abstract : *Fashion is one of the important factors for both adults and children when interacting with others, especially nowadays where people usually judge others based on their outer appearance. The citizen of Sidoarjo and the other areas nearby are no exception. This is where Nirmala, as a retail store who provide clothes and other equipment both for adults and children, as well as daily needs, comes out to answer the people's demands.*

Interior of a retail store is one of the most important elements which can draw customer's attention. Therefore, the objective of this final project is to design the interior of Nirmala with efficient area organization and activity channel, both for the employees and for the consumers, as well as matching it with the merchandizes concept. This designed interior is expected to be able to improve Nirmala's brand image.

The writer design the store's interior emphasizing the consumer's easiness to look for and find the desired product in mind. As such, the writer arrived at a “Simple; Efficient; Modern; Comfortable” design concept, which divides Nirmala into couple of sections based on the merchandize type. This concept is also expected to answer the problems faced by the store.

The writer hopes that this final project could give Nirmala a unique and distinct charm from its interior design perspective, as well as improving Nirmala's future competitive advantage.

Keywords: *Nirmala; Retail Store; Area Organization; Activity Channel; Simple; Efficient; Modern; Comfortable; Sections*

Abstak: Fashion merupakan salah satu faktor yang sangat penting baik bagi orang dewasa dan anak - anak dalam berinteraksi dengan orang lain, terutama pada zaman sekarang di mana sebagian besar orang menilai orang lain berdasarkan penampilan luarnya. Penduduk kota Sidoarjo dan area sekelilingnya pun tidak luput dari hal ini. Di sinilah toko Nirmala, sebagai toko retail yang menjual pakaian dan perlengkapan anak dan dewasa, serta kebutuhan sehari – hari, hadir untuk memenuhi permintaan masyarakat.

Interior pada toko retail merupakan salah satu elemen penting yang mampu menarik perhatian konsumen. Oleh karena itu, tujuan dari proyek tugas akhir ini adalah untuk merancang interior toko Nirmala dengan organisasi area dan alur aktivitas yang efisien bagi karyawan maupun konsumen serta sesuai dengan konsep produk yang dijual. Interior yang dirancang juga diharapkan mampu mengubah *brand image* Nirmala menjadi lebih baik lagi.

Penulis mendesain interior toko dengan mengutamakan kemudahan konsumen dalam mencari dan menemukan produk yang diinginkan. Oleh karena itu, muncullah konsep desain "*Simple; Efficient; Modern; Comfortable*" yang membagi toko Nirmala menjadi beberapa bagian berdasarkan jenis produk yang dijual. Konsep ini diharapkan juga dapat menjawab permasalahan toko lainnya.

Penulis berharap hasil dari proyek tugas akhir ini dapat memberikan toko Nirmala keunikan dan daya tarik tersendiri dari sisi desain interior, serta meningkatkan kemampuan bersaing Nirmala untuk kedepannya.

Kata Kunci: Toko Retail; Organisasi Area; Alur Aktivitas; Simple; Efficient; Modern; Comfortable;

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada dunia dewasa ini, *fashion* merupakan salah satu faktor yang penting dalam menjalin hubungan dengan orang lain, baik untuk orang dewasa maupun anak – anak. Seringkali orang menilai seseorang dari impresi utamanya, yang kebanyakan berdasarkan penampilan luar. Oleh karena itu, toko Nirmala, sebagai toko yang menjual pakaian dan perlengkapan anak dan dewasa, serta kebutuhan sehari – hari seharusnya merupakan sebuah toko dengan prospek yang cerah kedepannya.

Namun pada kenyataannya, toko Nirmala telah mengalami penurunan penjualan, yang tentunya diikuti dengan penurunan laba selama 2 tahun

terakhir. Setelah evaluasi, ditemukan bahwa salah satu faktor utamanya adalah kurang terdesainnya interior dan tata letak produk toko Nirmala. Hal ini menyebabkan produk – produk dalam toko dan juga toko secara keseluruhan tampak kurang menarik, yang menyebabkan turunnya jumlah pengunjung toko Nirmala. Karena faktor fisik/ desain berpengaruh terhadap perilaku manusia (Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2011., Kusumowidagdo, Sachari, Widodo, 2012).

Oleh karena itu, untuk merevitalisasi *brand* dari toko Nirmala, serta untuk meningkatkan kembali penjualan dan laba toko melalui desain yang mampu menarik pengunjung, akan dilakukan renovasi desain interior yang secara konsep mengutamakan kenyamanan

dan kemudahan bagi pengunjung dan karyawan toko Nirmala. Desain komersial yang tepat berperan penting baik untuk pengunjung, karyawan dan bisnis sendiri (Kusumowidagdo, Sachari, Widodo 2005).

Rumusan Masalah

Dari data proyek tersebut dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana cara mendesain Nirmala yang memiliki beragam jenis produk agar tidak hanya lebih menarik tetapi juga tertata sehingga pengunjung dapat dengan mudah untuk menemukan barang?
2. Bagaimana cara mendesain *lighting* toko agar dapat menambahkan efek visual dari merchandise yang ditawarkan sehingga dapat menarik perhatian konsumen?
3. Bagaimana cara mendesain area toko agar dapat memudahkan serta melancarkan proses transaksi?

Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk merancang interior toko retail “Nirmala” dengan organisasi area dan alur aktivitas yang efisien bagi pekerja maupun konsumen serta sesuai dengan konsep produk yang dijual.

Ruang Lingkup Desain

Proyek yang akan dirancang merupakan sebuah toko retail “Nirmala” yang berlokasi di Sidoarjo. Ruang lingkup perancangan interior Nirmala adalah sebagai berikut:

1. Area pakaian
2. Area produk bayi dan kebutuhan sehari – hari
3. Area pintu masuk
4. Area *window display*
5. Area *fitting room*
6. Area kasir
7. Area permainan anak – anak

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang diterapkan dalam penulisan ini adalah:

1. Observasi
Penulis melakukan survey pada proyek dan melakukan wawancara dengan pengguna untuk melengkapi data yang dibutuhkan dan menganalisa problema yang ada .
2. Penelitian mendalam
Melakukan analisa mendalam dari data yang dikumpulkan selama fase observasi. Hasil penelitian akan dijadikan acuan dalam membuat konsep desain.
3. Ideasi
Membuat ideasi konsep awal dan membuat beberapa alternatif desain (denah, gambar perspektif, mood board).
4. Pengembangan desain
Melakukan pengembangan dari alternatif desain yang terpilih dan melakukan evaluasi pada setiap tahapan desain.

5. Finalisasi dokumen

Menyempurnakan gambar desain yang telah dikembangkan untuk selanjutnya dipresentasikan kepada klien.

Tinjauan Umum

Proyek yang akan di desain adalah sebuah toko retail yang menjual pakaian dewasa dan anak, perlengkapan dan mainan anak, dan kebutuhan sehari-hari, yang juga menyediakan tempat bermain anak. Retail adalah penjualan dari sejumlah kecil komoditas kepada konsumen. Tahap perancangan di mulai dari fase observasi hingga pembuatan gambar teknik dan gambar presentasi berdasarkan persetujuan pemberi tugas. Lokasi proyek berada di Jalan Gajahmada no. 97 Sidoarjo. Lokasi berada di pinggir jalan raya utama dan berada di pusat kota Sidoarjo.

Tinjauan Khusus

Tujuan didirikannya toko Nirmala adalah untuk menjadi pusat perbelanjaan dimana konsumen mendapatkan pakaian dewasa dan anak, perlengkapan anak, mainan anak, serta kebutuhan sehari-hari sesuai keinginan dengan kualitas yang baik dan dengan harga yang bersahabat. Selain tempat berbelanja, Nirmala juga menjadi tempat bermain anak yang menyediakan berbagai mainan anak.

Seiring berjalannya waktu, mainan anak di Nirmala tidak lagi ramai pengunjung seperti dulu saat pertama kali dibangun. Anak-anak tidak lagi tertarik untuk bermain di Nirmala.

Pengunjung semakin sepi dan berakibat

menurunnya pendapatan perusahaan. Untuk kedepannya, perusahaan ingin lebih berfokus pada penjualan produk terutama pakaian daripada menyediakan tempat bermain untuk anak-anak.

Perusahaan ingin menciptakan *image* baru pada Nirmala agar dapat memberikan kesan berkelas serta mampu memberi rasa kebanggaan kepada konsumen di dalamnya. Selain itu, toko Nirmala juga harus mampu memberi rasa nyaman dan kemudahan baik bagi para pekerja maupun konsumen melalui pengaturan area dan sirkulasi yang teroganisir di dalam toko.

Data Tapak Toko Nirmala

Tapak yang akan digunakan dalam perancangan arsitektur interior toko retail dan tempat bermain anak Nirmala berada di Jalan Gajahmada no. 93 Sidoarjo dengan data sebagai berikut:

1. Luas Tanah: 630m²
2. Luas Bangunan: 1300m²
3. Orientasi Bangunan: menghadap arah barat
4. Kondisi di sekitar tapak: Lokasi toko cukup strategis karena berada di pinggir jalan raya utama yang merupakan pusat bisnis dan keramaian di Kota Sidoarjo. Berikut adalah batas – batas bangunan:

1. Utara: Toko Emas Semar
2. Timur: Toko Mebel Lapan
3. Selatan: Toko Kacamata M-Optic
4. Barat: Jalan Gajahmada
5. Kondisi di dalam tapak:

Tapak bangunan berjumlah tiga lantai. Pada saat ini lantai 1 digunakan sebagai tempat bermain

anak, tempat menjual pakaian dewasa dan anak, perlengkapan dan mainan anak, serta kebutuhan sehari – hari. Lantai 2 sebagian besar digunakan sebagai tempat bermain anak saja. Sedangkan lantai 3 difungsikan sebagai gudang dan kantor tempat staf gudang bekerja.



Gambar 1. Lokasi Nirmala
Sumber: Google Maps

Aspek Pembentuk Ruang Toko Nirmala

1. Lantai
Lantai Toko Nirmala berupa keramik berwarna putih dengan ukuran 60x60 cm.
2. Dinding
Material dinding yang digunakan pada Toko Nirmala adalah dinding bata dengan *finishing* cat berwarna putih polos dan kaca pada bagian depan.
3. Langit – langit
Langit – langit atau plafon menggunakan

plafon gipsium dengan *finishing* cat berwarna putih polos.

DESAIN

Konsep

Berdasarkan analisa tapak, ditemukan beberapa permasalahan. Yang pertama adalah cara penataan display produk yang digunakan oleh toko Nirmala dapat dikatakan kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari penuhnya dan sesaknya produk – produk yang di-*display* pada *display fixture*. Display produk yang terlalu penuh dan sesak akan menyebabkan produk – produk terlihat monoton dan kurang menonjol, yang pada akhirnya akan mengurangi tingkat ketertarikan konsumen untuk masuk ke dalam toko. Oleh karena itu, area void akan dimanfaatkan sebagai *focal point* untuk menarik perhatian pengunjung dengan menampilkan hiasan – hiasan sesuai dengan event pada musim tertentu.

Masalah yang kedua adalah tentang minimnya *signage* dalam toko serta penataan layout yang kurang tepat sehingga menyebabkan kurangnya perhatian yang didapat oleh produk – produk yang terletak di area belakang. Solusi pertama untuk mengatasi permasalahan ini adalah mengelompokkan barang sesuai jenisnya. *Layout* pada bangunan ini dibuat sedemikian rupa agar pada saat masuk, konsumen dapat melihat apa saja yang dijual di Toko Nirmala.

Selanjutnya, masalah pada Nirmala saat ini adalah kurang terdesainnya *lighting* pada toko sehingga toko terkesan monoton dan kurang

menarik. Menurut Susan & Prihatmanti (2017), pencahayaan adalah faktor penting karena desain pencahayaan yang buruk akan menyebabkan ketidaknyamanan visual.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Produk dalam Toko Nirmala akan dikelompokkan menurut jenisnya sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk menemukan produk yang diinginkan.

Lantai satu dialokasikan sebagai area pakaian dan perlengkapan anak serta keperluan sehari – hari, sedangkan lantai dua dialokasikan sebagai area pakaian orang dewasa. Area pakaian orang dewasa dibagi lagi menjadi beberapa bagian, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Konsep Zoning Nirmala
Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

Aktivitas pelaku menentukan pola spasial yang terbentuk pada ruang (Wardhani, 2016).

Lantai satu dikhususkan untuk area pakaian dan perlengkapan anak serta keperluan sehari – hari karena luasan area lantai satu lebih besar dibandingkan lantai dua. Di samping itu, lantai satu juga lebih aman untuk digunakan anak – anak. Penempatan area pakaian dan perlengkapan anak pada area ini akan memudahkan orang tua yang membawa kereta bayi. Sedangkan area belakang difungsikan sebagai tempat penjualan keperluan sehari – hari sehingga konsumen yang berkunjung dapat sekaligus melihat – lihat.

Area kasir pada lantai satu diletakkan di depan dekat pintu masuk agar dapat mengawasi alur keluar-masuk pengunjung. Area bermain anak diletakkan di area depan toko karena adanya kualitas pencahayaan dan penghawaan yang baik. Selain itu, area tersebut berada di dekat area pakaian anak serta dapat dilihat dari semua area di dalam toko, sehingga orang tua tetap dapat berbelanja sambil mengawasi anaknya bermain. Area tempat menjual mainan anak didekatkan dengan area kasir dan area bermain anak sehingga anak-anak dapat melihat serta tertarik untuk langsung membelinya.

Lantai dua digunakan untuk area pakaian dan aksesoris dewasa yang akan memiliki *ambience* yang berbeda dengan area-area pada lantai satu. Pada lantai dua juga ditempatkan satu unit

kasir. Kasir ini selain berfungsi untuk melayani transaksi juga difungsikan sebagai pengawas area lantai dua.

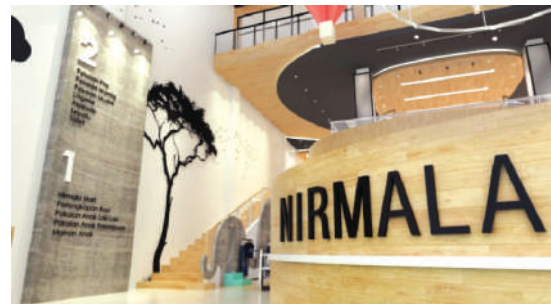
Sirkulasi pada area pakaian pola jalur sirkulasi *free-flow*, yang dapat memberikan fleksibilitas, potensi untuk menempatkan *fixtures* secara kreatif, dan ekonomis dalam penggunaan tempat. Pola sirkulasi ini juga dapat memungkinkan *display* dan *fixtures* yang sering berubah-ubah.

Sedangkan untuk area kebutuhan sehari-hari yang banyak berupa rak-rak, menggunakan pola sirkulasi geometris dan lurus, yang memiliki beberapa keuntungan antara lain, efisiensi ruang, lebih banyak ruang dialokasikan untuk produk, proses berbelanja yang lebih cepat, kontrol persediaan dan keamanan yang lebih terjamin, dan kemudahan untuk *self-service*.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Desain yang diinginkan klien adalah toko yang terkesan *attractive* dan *classy*, namun tetap menjadikan masyarakat dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah sebagai pangsa pasar utamanya. Klien ingin memberikan konsumen sebuah kebanggaan untuk berbelanja di toko Nirmala.

Solusi desainer adalah menggunakan warna – warna yang netral tetapi juga menambahkan aksesoris warna – warna cerah yang atraktif dan juga memperbanyak *signage*.



Gambar 2. Zona – Zona Nirmala
Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

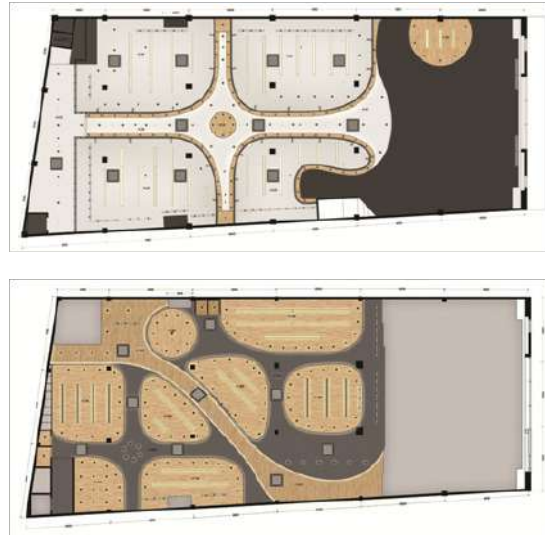
Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Plafon akan didesain dengan bentuk lengkung sesuai dengan rencana pengelompokan barang yang akan menjadi pembatas antar area. Material yang akan digunakan adalah *gypsum* dengan ketebalan 12 mm.

Bentuk desain lantai pada umumnya akan mengikuti bentuk plafon. Material lantai yang akan digunakan sebagian besar adalah *vinyl* motif kayu dan *vinyl* motif marmer yang pada lantai satu akan ditambahkan aksesoris karpet rumput *artgrass* di area depan dan pada lantai dua ditambahkan aksesoris *vinyl* berwarna abu-abu.

Lantai *vinyl* merupakan material untuk lantai yang paling banyak digunakan dibandingkan material lantai *resilient* yang lain. Selain sangat tahan lama dan tahan noda kotor, *reinforced vinyl tiles* juga tersedia dalam berbagai macam warna termasuk *finishing* seperti marmer yang mampu menyembunyikan noda kotor. (Grant, 2009)

Produk yang dijual dengan warna *background* seharusnya tidak saling berkompetisi, oleh karena itu material yang akan digunakan pada dinding toko adalah menggunakan cat dengan warna putih serta menggunakan aksesoris cat semen. Material cat dinding banyak digunakan sebagai material interior karena murah dan fleksibel (Grant, 2009).



Gambar 3. Denah Plafon Nirmala
Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Merchandise akan *display* menggunakan berbagai variasi *counter*, *rack*, *wall system*, *platform*, serta beberapa *fixture* bebas dan fleksibel lainnya. Peralatan – peralatan ini juga digunakan untuk menyimpan dan melindungi produk. Tujuan dari sebuah desainer interior adalah untuk menyediakan desain yang kreatif dalam memilih dan menentukan spesifikasi dari peralatan *display* tersebut.

Fixture harus mampu menampung produk sebanyak mungkin tanpa terkesan terlalu penuh. *Fixture* ini juga seharusnya fleksibel dalam penggunaannya dan dapat dipindahkan dengan mudah. (Piotrowski & Rogers, 2010)

Aplikasi furnitur pada interior Nirmala merupakan furnitur dengan gaya modern. Material yang dipilih merupakan material referensi dari klien yaitu dari besi, karena klien memiliki supplier besi khusus.

Tipe besi yang digunakan terdiri dari beberapa macam jenis, antara lain besi *hollow*, plat besi, dan besi siku lubang, yang berguna untuk memaksimalkan fleksibilitas penataan *display*. Desain furnitur ini dibuat secara *simple* dan tampak modern. Selain itu, furniture juga akan dibuat dari kayu multipleks yang berfungsi sebagai alas dan dinding beberapa jenis furnitur lainnya.

Di samping itu, desainer juga menggunakan bentuk hewan gajah yang terbuat dari multipleks sebagai aksesoris serta ikon toko Nirmala. Desainer memilih untuk menggunakan gajah selain karena gajah merupakan simbol perlindungan dan berkat, pemilik proyek juga memiliki toko lain yang berlambangkan gajah.



Gambar 4. Area Pakaian Anak Laki-Laki
Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Finishing yang akan digunakan untuk dinding adalah cat warna putih, yang dimana sebagian akan dipadukan dengan cat dari semen berwarna abu-abu muda dan HPL warna kayu. Permukaan utama ruang sebaiknya berwarna putih atau sangat terang untuk memantulkan cahaya sebanyak mungkin. Warna-warna yang lebih gelap dapat digunakan pada permukaan yang lebih kecil di mana distribusi cahaya tidak terlalu diutamakan (Rahadiyanti, 2015).

Finishing untuk plafon pada dasarnya akan menggunakan cat warna putih dan abu – abu, serta HPL warna kayu. Namun, berbeda dengan lantai satu yang sebagian besar menggunakan *finishing* cat putih, *finishing* lantai dua kebanyakan akan menggunakan cat warna abu – abu dan HPL warna kayu. Plafon lantai satu di-*finishing* sedemikian rupa agar ruangan terkesan lebih terang dan ceria. Sedangkan untuk plafon lantai dua dibuat lebih gelap untuk menonjolkan kesan elegan. Untuk plafon *void* dilapisi menggunakan *wallpaper* motif langit serta cat warna gelap (abu – abu) di area tepi untuk menonjolkan motif langit yang akan dibuat.

Finishing dinding dan plafon dibuat cenderung netral untuk menyatukan suasana lantai satu dan lantai dua yang pada dasarnya memiliki karakteristik produk yang berbeda.

Finishing yang akan digunakan pada furnitur toko adalah cat besi warna hitam dan aksen warna

pastel untuk furnitur pada area pakaian bayi dan anak – anak. Sedangkan multiplek akan dilapisi dengan cat warna putih agar dapat menonjolkan produk *display*.



Gambar 2.17. Tampak Potongan Nirmala
Sumber: Data Olahan Pribadi (2017)

KESIMPULAN

Kesimpulan

Interior pada toko retail merupakan salah satu elemen yang sangat penting. Karena dengan adanya interior yang baik, pelanggan akan terdorong untuk masuk ke dalam toko dan melakukan transaksi. Selain itu, desain interior yang baik juga harus dapat menjawab permasalahan yang dialami oleh toko tersebut.

Permasalahan yang dihadapi oleh toko Nirmala terletak pada penataan *display* produk yang terlalu penuh dan berantakan sehingga menyebabkan produk terlihat kurang

menarik serta menyulitkan konsumen dalam menemukan produk yang dicarinya. Oleh karena itu, setelah melakukan observasi dan analisa, maka muncullah konsep desain “*Simple; Efficient; Modern; Comfortable*” yang mengutamakan 4 aspek tersebut. Konsep ini membagi Nirmala menjadi beberapa bagian menurut jenis produk yang dijual dimana bagian – bagian tersebut dibatasi oleh pola plafon dan lantai yang berbentuk *curve* sehingga dapat menciptakan alur sirkulasi pengunjung.

Pada plafon, tiap bagian juga diberikan *acrylic signage* yang menjelaskan jenis produk untuk memudahkan pengunjung dalam mencari dan menemukan produk yang diinginkan. Gaya desain yang dipilih adalah *simple* agar dapat menonjolkan produk itu sendiri serta modern agar dapat memberikan kesan mewah pada pelanggan yang berbelanja di Nirmala.

Saran

Berikut adalah saran yang akan penulis berikan agar dapat menjadi pedoman dalam mengerjakan proyek sejenis:

1. Diskusi dengan pemilik proyek tentang *brand* serta *image* yang mau ditonjolkan.
2. Perbanyak pengetahuan tentang material untuk dapat membuat anggaran biaya yang sesuai.
3. Memberikan saran kepada pemilik proyek barang apa saja yang perlu ataupun yang tidak perlu di desain.

DAFTAR RUJUKAN

- Barr, Vilma and Charles E Broudy, AIA. 1984).
Designing To Sell. McGraw Hill. USA.
- Broudy, C. E., & Barr, V. (1995). *Time-Saver Details For Store Planning And Design*. McGraw-Hill.
- D.K.Ching, Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Grant, Jeff. (2009). *The Budget Guide to Retail Store Planning & Design*. United States of America: ST Media Group International Inc.
- Green, William R. 1986. *The Retail Shop*. USA: Van Nostrand Reinhold Company. Inc.
- Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3(1).
- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., & Widodo, P. (2012, September). The physical construction of sense of place. A case of Ciputra world shopping centre of Surabaya. In *Proceeding of International Conference on Culture, Society, Technology and Urban Development in Nusantara* (pp. 300-313).
- Maria Yohana Susan & Rani Prihatmanti (2017), Daylight Characterisation of Classrooms in Heritage School Buildings, *Planning Malaysia: Journal of The Malaysian Institute of Planners*, Vol. 15, 209, Malaysia.
- Rahadiyanti, M. (2015), *Modifikasi Elemen Atap sebagai Skylight pada Desain Pencahayaan Alami Ruang Multifungsi Studi Kasus: Desain Bangunan Student Center Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nugroho, F. (2015). Perancangan Arsitektur Interior Butik Signature De Felicia dengan Konsep Tradisional Modern di Semarang, *AKSEN*, 1(32), Universitas Ciputra, Surabaya.
- Wardhani, D. K. (2016). IDENTIFICATION OF SPACIAL PATTERN IN PRODUCTIVE HOUSE OF POTTERY CRAFTSMEN. *HUMANIORA*, 7(4), 555-567.
- Piotrowski, C. M., & Rogers, E. A. (2010). *Designing Commercial Interiors*. John Wiley and Sons.