



ENVISI 2020 + + +
ARSITEKTUR INTERIOR

PROSIDING

+ + +

KEPEMIMPINAN DESAIN ARSITEKTUR
INTERIOR MELALUI TEKNOLOGI DIGITAL
DAN DESAIN YANG BERKELANJUTAN

+ + + + 13 MARET 2020
+ + + + UNIVERSITAS CIPUTRA,
+ + + + Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

SEMINAR NASIONAL ENVISI 2020: ARSITEKTUR INTERIOR
PROSIDING

“Kepemimpinan Desain Arsitektur Interior Melalui
Teknologi Digital dan Desain yang Berkelanjutan”

13 Maret 2020 - Universitas Ciputra, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia



**PENERBIT
UNIVERSITAS
CIPUTRA**

Citraland CBD Boulevard
Surabaya 60219
penerbit@ciputra.ac.id

SEMINAR NASIONAL ENVISI 2020: ARSITEKTUR INTERIOR PROSIDING

Kepemimpinan Desain Arsitektur Interior Melalui Teknologi Digital dan Desain yang Berkelanjutan

PANITIA PELAKSANA

Ketua Panitia	Melania Rahadiyanti, S.T., M.T.
Wakil Ketua 1	Ellen Agustine Saputra, S.Sn., M.A.
Wakil Ketua 2	Rahayu Budhi Handayani, S.Sn.
Koordinator Seminar	Lya Dewi Anggraini, S.T., M.T., Ph.D.
Koordinator Paper & Review	Dyah Kusuma Wardhani, S.T., M.Ars.

STEERING COMMITTEE

Penasehat	Dr. Astrid, S.T., M.M.
Anggota	Susan, S.T., M.T.
	Stevanus Christian Anggrianto S.Sn., MM
	Marini Yunita Tanzil, B.Com.Des, M.Fashion.

EDITORIAL BOARD

Dyah Kusuma Wardhani S.T., M.Ars.
Lya Dewi Anggraini, S.T., M.T., Ph.D.
Melania Rahadiyanti, S.T., M.T.
Rani Prihatmanti, S.Sn., M.Sc.

EXTERNAL REVIEWER

Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana, S.Sn.,M.Si
Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds.
Prof. Dr. F. Danardana Murwani, M.M.

COVER DESIGNER

Evan Raditya Pratomo, S.Des.

LAYOUTER

Frida Anggraeni

Penerbit Universitas Ciputra

Citraland CBD Boulevard, Kel. Made, Kec. Sambikerep, Surabaya
Jawa Timur, 60219

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang mengutip, menerbitkan kembali, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari Penerbit Universitas Ciputra, kecuali kutipan untuk keperluan akademis, referensi, publikasi, atau kebutuhan non komersial dengan jumlah tidak sampai satu bab. Isi di luar tanggung jawab penerbit

FOREWORD

Bekraf Outlook Ekonomi 2019 menyebutkan bahwa tiga sektor utama di bidang ekonomi kreatif adalah Fashion, Kriya, dan Kuliner. Kriya, di mana di dalamnya terdapat bidang Arsitektur Interior, terus mengalami tantangan dan pertumbuhan. Di satu sisi, data tersebut dapat mengindikasikan meluasnya pasar yang merupakan *opportunity* bagi desainer dan pelaku industri Arsitektur Interior. Di sisi lain, hal tersebut juga mengindikasikan challenge untuk desainer agar tidak hanya menjadi “pelaku” tapi juga “pemimpin”

Merespon hal tersebut, Seminar Nasional ENVISI sebagai salah satu forum akademik memfokuskan tema pertamanya pada “Kepemimpinan Desain Arsitektur Interior melalui Teknologi Digital dan Desain yang Berkelanjutan”. Kepemimpinan Desain Arsitektur Interior disini sebaiknya secara komprehensif mencakup tiga aspek, yaitu manajemen desain, nilai strategis dari desain, dan proses desain itu sendiri. Teknologi digital dan desain yang berkelanjutan dapat menjadi sebuah konsep yang diterapkan dalam ketiga aspek tersebut.

Akhir kata, terimakasih untuk semua pihak yang telah terlibat dalam kegiatan ini. Pembicara, penulis, dan semua panitia baik di tingkat fakultas maupun di tingkat program studi. Berharap seminar ENVISI pertama ini menjadi inisiasi yang baik untuk seminar ENVISI berikutnya, juga memberikan kontribusi praktis maupun teoritis bagi praktisi maupun akademisi

Susan, S.T., M.T., G.P.
Chair, Interior Architecture

CONTENTS

- ii EDITORIAL BOARD
- iii FOREWORD
- iv LIST OF PAPERS

- 1. **PARAMETRIK RESPONSIVE SPACE**
Agus Hariyadi

- 2. **PEMAHAMAN PRINSIP KEBERLANJUTAN DAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK ARSITEK INTERIOR SEBAGAI BAGIAN DARI MASYARAKAT MILLENIAL.**
Sangayu Ketut Laksemi Nilotama

- 3. **DESAIN BERBASIS DATA : SOCIAL MEDIA UTK PERANCANGAN ARSITEKTUR DAN KOTA**
Suhardjanti Felasari

- 4. **IDENTIFIKASI GREENSHIP EXISTING BUILDING PADA BANGUNAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR TROPIS DI SURABAYA**
Dyah Kusuma Wardhani

- 5. **PERAN STAKEHOLDER KOTA PADA PELESTARIAN BERKELANJUTAN KAWASAN PECINAN STUDI KASUS KAWASAN PECINAN SURABAYA**
Freddy H. Istanto

- 6. **PENGUNAAN OVERHANG DAN SIRIP TERHADAP KONSUMSI ENERGI BANGUNAN BERTINGKAT TINGGI**
Gervasius Herry Purwoko

- 7. **PENERAPAN BLENDED LEARNING DALAM KELAS SEJARAH DAN TEORI ARSITEKTUR INTERIOR UNIVERSITAS CIPUTRA**
Lya Dewi Anggraini

- 8. **STRATEGI DESAIN BERKELANJUTAN PADA BANGUNAN KANTOR DENGAN KONSEP GREEN BUILDING AWARENESS DI SURABAYA**
Melania Rahadiyanti

- 9. **PEMANFAATAN MATERIAL PLANAR UNTUK STRUKTUR CANGKANG DENGAN PENDEKATAN TEK-
TONIKA DIGITAL**
Stephanus Evert Indrawan

- 10. **TEKNOLOGI BANGKITAN ENERGI TERBARUKAN PADA TAPAK UNTUK DESAIN ARSITEKTUR INTERIOR BERKELANJUTAN**
Susan

- 11. **KONSEP KOLABORASI DALAM PERANCANGAN PRODUK ART FURNITURE**
Tri Noviyanto P. Utomo

CONTENTS

12. **KONFIGURASI SAMBUNGAN ATAP RUMAH POHON TERINSPIRASI WOLET NGANDO PADA MBARU NIANG**
Yusuf Ariyanto
13. **ANALISA PERANCANGAN PUSAT PERFILMAN H.USMAR ISMAIL TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG**
Risabella, Cama Yuli Rianingrum
14. **PENEKANAN CULTUREPRENEURSHIP DALAM PENDIDIKAN DESAIN INTERIOR ISI DENPASAR MENYONGSONG 'BALI ERA BARU'**
I Kadek Dwi Noorwatha
15. **MINAT GENERASI MUDA TERHADAP CO-WORKING SPACE DI KOTA BLITAR**
Cincin Indah Khairunnisa , Lya Dewi Anggraini
16. **PENGARUH SUASANA DAN DESAIN TERHADAP SENSE OF PLACE DALAM DOG CAFÉ**
Grace Devina Subagio, Melania Rahadiyanti
17. **PENGARUH SUASANA DESAIN INTERIOR TERHADAP PENGUNJUNG YANG INGIN BERBELANJA DI NIKKOU BOUTIQUE CITRALAND**
Fiola Kosasih, Freddy H. Istanto
18. **PENERAPAN BIOPHILIC DESIGN UNTUK MENINGKATKAN KESEHATAN MENTAL PENDUDUK KOTA**
Fadhila Naifah Irbah , Astrid Kusumowidagdo
19. **PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP DESAIN INTERIOR STUDIO BALET CENTER POINT BALLET ACADEMY**
Ivania Budi Cendika, Dyah Kusuma Wardhani
20. **PENGARUH MEDIA ONLINE PINTEREST DAN INSTAGRAM TERHADAP PEMBELAJARAN MAHASISWA DESAIN ARSITEKTUR**
Jasx Gabriel Dwiagmi, Gervasius Herry Purwoko
21. **ANALISA BUSINESS MODEL CANVAS PADA PERUSAHAAN KONSULTAN INTERIOR X**
Laurenita Permatasari, Laurensia Maureen Nuradhi
22. **PENGARUH ATMOSFER PADA DESAIN CAFÉ KELANA SURAKARTA TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN**
Lionie Gera, Astrid Kusumowidagdo
23. **PENGARUH GAYA DESAIN INTERIOR ANAK DAN PLAYGROUND PADA TEMPAT PRAKTIK DOKTER ANAK "X"**
Monique Habriela Ruslie, Maria Y. Susan
24. **PERANCANGAN ARSITEKTUR INTERIOR AGROWISATA HIDDEN STRAWBERRY GARDEN DI BALI DENGAN IMPLEMENTASI TEKTONIKA DIGITAL**
Risi Parwati Dewia, Stephanus Evert Indrawanb

PENGARUH GAYA DESAIN INTERIOR ANAK DAN *PLAYGROUND* PADA TEMPAT PRAKTIK DOKTER ANAK “X”

Monique Habriela Ruslie^a, Maria Y. Susan^b

^aProgram Studi Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia

^bProgram Studi Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, Surabaya 60219, Indonesia
alamat email untuk surat menyurat : susan@ciputra.ac.id

ABSTRACT

Design is one of the most important things about a room, it can be used to create comfort, safety, and beautifying the room. Other benefit of design is to increase the productivity and efficiency of the users. Design can be found by anywhere, such as in the medical clinic. Medical practice is a job done by doctors to serve the patients in order to improve their health. A medical clinic is a place and facility for the health service. In a clinic, especially in a pediatrician's clinic, a special design is a compulsory matter to create a comfortable and relaxing place for the patients while waiting for their turn. Applying children's style interior can make the children feel more comfortable and not afraid anymore. At “X” Clinic, children's style interior design and playground are applied so it improves the children's comfort, which is the most important subject matter. Through this study, it shows that children's style interior design and playground can increase children's productivity level and make them less afraid to return back to the clinic.

Keywords: *Design, Clinic, Playground*

ABSTRAK

Desain merupakan salah satu unsur yang penting dalam suatu ruangan dan dapat digunakan untuk mendapatkan kenyamanan, keindahan maupun juga keamanan. Manfaat lain yang didapat adalah meningkatkan tingkat produktivitas serta efisiensi. Desain dapat dijumpai di semua tempat, salah satunya di tempat praktik dokter. Praktik kedokteran adalah pekerjaan yang dilakukan oleh seorang dokter untuk melayani pasien untuk mengupayakan kesehatan. Tempat praktik dokter adalah tempat sekaligus sarana untuk pelayanan kesehatan tersebut. Pada tempat praktik, khususnya dokter anak tentu membutuhkan desain khusus yang ditujukan untuk anak-anak agar mereka dapat berada pada tempat praktek dengan suasana yang tidak tegang dan tidak bosan untuk menunggu giliran. Gaya interior anak diterapkan pada desain ruangan agar mereka lebih merasa pada dunianya dan tidak takut. *Playground* juga diterapkan pada tempat praktik dokter agar anak-anak tidak merasa bosan pada waktu menunggu gilirannya untuk dipanggil. Pada tempat praktik dokter “X” ini diterapkan desain interior gaya anak dan *playground* yang berpengaruh pada kenyamanan anak sebagai subjek terpenting dalam pengguna bangunan ini. Melalui hasil pembelajaran ini terlihat bahwa desain interior gaya anak dan *playground* tersebut dapat menambah tingkat produktivitas anak dan membuat tidak takut untuk kembali ke tempat praktik dokter anak tersebut.

Kata Kunci: Desain, Tempat Praktik Dokter, Playground.

PENDAHULUAN

Desain interior merupakan salah satu unsur terkuat yang ada pada suatu bangunan. Seseorang akan cenderung lebih mengingat keadaan dalam ruangan beserta isinya. Ingatan tersebut dapat berupa ingatan yang baik akan sebuah interior atau malah justru sebaliknya. Oleh karena itu, pemilihan gaya desain interior harus dipikirkan dengan baik agar mendapatkan hasil desain yang baik pula, salah satunya adalah gaya desain pada tempat praktek dokter.

Menurut Pemenkes IV no.512 (2007) praktik dokter adalah rangkaian kegiatan oleh dokter dan dokter gigi terhadap pasien dalam melaksanakan upaya kesehatan. Sedangkan tempat praktik dokter adalah sarana atau tempat melaksanakan upaya tersebut. Tempat praktik dokter ini dapat digunakan oleh semua dokter baik spesialis maupun dokter umum yang telah memiliki SIP (Surat Izin Praktik). Pada kenyataannya, tempat praktik dokter yang ada di masyarakat kebanyakan masih belum memperhatikan unsur desain interior yang mungkin berguna bagi pasien dan juga para pekerja yang ada di tempat tersebut.

Kali ini, diambil studi kasus pada tempat praktik dokter anak "X". Pada tempat praktik dokter anak ini tentunya khusus untuk melayani pasien anak. Tidak harus anak yang sedang sakit, orang tua yang ingin mengimunisasikan anaknya pun bisa dibawa pada tempat ini. Pasien yang datang adalah anak-anak sampai usia 17 tahun 11 bulan. Tempat ini memiliki jam operasional mulai jam 10 pagi hingga jam 1 siang dan dilanjutkan pada jam 5 sore hingga jam 8 malam setiap hari Senin sampai Sabtu. Oleh karena itu, diperlukan desain interior yang cenderung memakai gaya sesuai dengan anak-anak agar tidak tegang atau takut saat masuk pada ruangan.

Desain interior pada tempat ini harus dibedakan dengan desain interior pada tempat praktik dokter yang pasiennya sudah dewasa. *Playground* diberikan pada tempat ini, agar dapat dimanfaatkan oleh anak untuk menunggu gilirannya untuk dipanggil. Pengertian *Playground* atau tempat bermain menurut (Rubhasy, 2008) adalah ruang terbuka yang berguna untuk tempat bermain sekaligus rekreasi untuk anak-anak. Untuk ruangan secara keseluruhan, baik ruang praktek maupun ruang tunggu juga diberi gaya desain yang cenderung berwarna atau yang memberikan kesan nyaman untuk anak-anak.

RUMUSAN MASALAH

Terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana peran gaya desain interior yang terdapat pada Tempat Praktik Dokter "X" khususnya pada ruangan praktek dan ruang tunggu?

2. Bagaimana peran *playground* untuk anak-anak yang berada pada tempat tersebut?
3. Apakah penerapan gaya desain interior anak dan *playground* berdampak baik pada pengunjung serta bagi pemilik tempat praktik?

TUJUAN

Tujuan Teoritis

Penelitian ini memberi pengetahuan tentang pentingnya gaya desain interior pada suatu bangunan, bukan hanya mementingkan estetika saja tetapi dapat membuat orang yang berada di dalam ruang tersebut merasa nyaman

Tujuan Praktis

Penelitian ini memberikan informasi tentang gaya desain interior yang sesuai untuk diterapkan pada ruangan yang subjek utamanya adalah anak-anak.

LITERATUR

Tentang Anak

Pengertian anak menurut UU No.3 tahun 1997 yang tercantum pada pasal 1 ayat (2) adalah "Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur delapan tahun tetapi belum mencapai umur 18 tahun dan belum pernah menikah. Salah satu karakter anak yang paling sering kita ketahui adalah aktif dan energik. Menurut Savitra (2017), anak-anak senang melakukan aktivitas ketika mereka berada pada masa perkembangan sehingga mereka tidak merasakan lelah dan tidak mau berhenti beraktivitas sampai saatnya bagi mereka untuk tidur.

Tentang Desain Interior

Pengertian desain interior menurut Ching (1996) yaitu bahwa desain interior merupakan rangkaian mulai dari rencanam menata dan merancang ruang interior yang ada dalam bangunan yang berguna untuk memenuhi kebutuhan dasar untuk berlindung, mengatur aktivitas serta mengapresiasi ide, penampilan, kepribadian serta perasaan. Oleh karena itu, desain interior adalah dasar atau awal yang memperhatikan sirkulasi serta kejelasan tiap ruangnya sebelum mendirikan bangunan tersebut.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Gunawan (2013) metode kualitatif berupaya untuk mengartikan interaksi antara tingkah laku manusia dengan kondisi tertentu berdasarkan

peneliti. Selain itu, penelitian kualitatif ini merupakan penelitian dengan menggunakan kalimat, gambar dan penilaian terhadap sesuatu (Zakky, 2019).

Teknik Pengumpulan

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara. tidak terstruktur. Samuel (2016) yang menyatakan bahwa pada waktu wawancara peneliti tidak menggunakan pertanyaan yang detail, hanya menuliskan poin yang penting dari masalah yang ingin diketahui dari narasumber.

Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder. Untuk primer data didapatkan dari hasil wawancara dengan narasumber yang bersangkutan, sedangkan sekunder berdasarkan pencarian melalui internet, artikel dan lainnya.

Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian di sini adalah orang yang yang berada pada tempat praktek dokter "X". Sedangkan, obyek penelitiannya adalah tempat praktek dokter "X".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian kali ini didapatkan melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan dokter yang praktik di tempat tersebut. Sumber menyatakan bahwa terdapat tiga hal yang paling dapat dirasakan tentang keberadaan gaya desain interior anak dan *playground* ini. Pertama adalah anak cenderung tidak takut berada dalam ruangan, kemudian gaya desain dapat mengalihkan perhatian anak-anak, terakhir adalah anak tidak mudah bosan untuk menunggu.



Gambar 1. Ruang Praktik Dokter
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Pertama, mengenai anak yang cenderung tidak takut berada dalam ruangan. Hubungan ini lebih dapat dirasakan secara langsung oleh pasien. Pada umumnya, warna yang sering dipakai untuk tempat praktek adalah warna putih. Menurut artikel yang ditulis oleh Lebond (2017) sifat negatif yang ditimbulkan pada warna putih salah satunya adalah merasa terisolasi. Dengan diterapkannya gaya desain anak pada ruangan ini, anak cenderung tidak takut dan tegang pada saat berada di dalam ruangan, baik di ruang tunggu maupun tempat ruang praktek.

Pada dinding kaca ruangan tersebut diberi warna biru. Berdasarkan Swasty (2010), terdapat lima *mood* ruang untuk terapi warna, yaitu tenang, ceria, akrab, bersahaja, dan segar. Warna biru termasuk dalam beberapa kategori yaitu tenang, ceria dan segar. Warna biru menurut *mood* warna tersebut dapat menenangkan dan juga untuk relaksasi. Selain itu, warna biru juga dapat menambah kreativitas dan cocok untuk anak-anak. Terakhir, *mood* yang diciptakan oleh warna biru dapat membangkitkan semangat. Dari *mood* warna tersebut dapat diketahui bahwa warna biru cocok digunakan untuk tempat praktik dokter anak ini.

Terkadang pasien harus menunggu terlebih dahulu untuk masuk ke dalam ruang praktik dokter, yang membutuhkan waktu cukup lama. Dengan diterapkannya *playground*, anak-anak dapat menunggu giliran mereka dengan bermain disana. *Playground* dapat membantu perkembangan terutama perkembangan pada fisik anak (Rubhasy, 2008). Bahkan narasumber sempat menyatakan bahwa terdapat beberapa orang tua pasien yang menginformasikan bahwa anak-anak mereka hanya ingin kembali ke tempat praktik dokter "X" ini karena terdapat *playground* dan dapat bermain disana.

Kedua, tentang gaya desain interior yang dapat mengalihkan perhatian anak. Hal tersebut lebih dirasakan dampaknya secara langsung oleh dokter yang bertugas. Gaya desain tersebut dapat digunakan sebagai bahan oleh dokter untuk mengalihkan perhatian anak sewaktu melakukan tindakan, misalnya menyuntik ataupun memeriksa pasien.

Meskipun terdengar sederhana, tetapi apabila tidak ada gaya desain tersebut, pekerjaan yang dilakukan oleh dokter dapat cenderung lebih berat karena membutuhkan waktu khusus untuk menenangkan anak dan membutuhkan waktu yang lebih lama juga dalam menangani satu pasien. Selain itu mainan tersebut dapat dipindah-pindah. Mainan tersebut juga dapat dijadikan alat untuk mengalihkan perhatian ataupun sebagai alat untuk membantu pada waktu terjadinya tindakan.



Gambar 2. Ruang Tunggu dan *Playground* kecil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019

Terakhir adalah anak tidak cenderung bosan untuk menunggu. Anak-anak yang menjadi pasien dalam tempat praktek ini berada pada usia produktif yang mengharuskan anak untuk beraktivitas. Oleh karena itu dengan adanya *playground* anak dapat bermain dan melakukan aktivitas yang dapat menggerakkan seluruh tubuhnya. Warna yang terdapat pada furnitur dan aksesoris ruangan tersebut cenderung menggunakan warna merah. Dalam buku Swasty (2010), *mood* yang diciptakan oleh warna merah adalah dapat menambah kreativitas. Warna merah juga dapat menambahkan semangat bagi orang yang berada di dalam ruangan tersebut. Selain dari segi interior, adanya antrian tersebut dan membuat anak menunggu dapat memberikan mereka pelajaran sejak usia dini untuk membiasakan diri mengantri dengan baik.

KESIMPULAN

Penelitian kali ini menunjukkan adanya hubungan antara ruangan dengan orang yang berada di dalamnya. Ruangan dengan gaya desain yang sesuai akan cenderung membuat orang merasa nyaman saat berada di ruangan. Gaya desain anak pada interior tempat ini berperan sebagai pemberi *mood* terhadap orang di dalam ruangan baik untuk pasien maupun untuk dokter dan para *staff* nya. *Mood* yang diberikan oleh warna-warna tersebut tergolong positif yang bisa menambah semangat mereka. Dengan demikian, ingatan pasien terhadap tempat praktik ini terkesan baik.

Meskipun *playground* yang ada pada tempat ini tidak terlalu luas, tetapi anak-anak dapat bermain dan melakukan aktivitas disana. Terdapat beberapa pasien yang hanya ingin kembali ke tempat praktik dokter ini karena terdapat *playground* kecil tersebut. Hal ini menandakan bahwa *playground* tersebut diingat oleh anak-anak dan terdapat keterikatan pada tempat itu. Dengan demikian, kedua belah pihak sama-sama mendapatkan keuntungan. Dari segi pengelola tempat praktik, mereka diuntungkan dengan memiliki pasien yang senang dengan tempatnya serta pelayanannya. Sedangkan dari segi orang

tua, mereka tidak perlu khawatir untuk mencari lain dokter ataupun tempat praktik lain karena anaknya telah memiliki keterikatan dengan tempat tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Ching, F. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lebond, B. (2017, April 28). Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia. Warna dapat Mempengaruhi Mood. Retrieved from psyline.id: <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>
- Rubhasy, A. (2008). *Kajian Teori. Penggunaan Ruang dan....*, 12-13
- Sainttyauw, A. (2013). *Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*.
- Samuel. (2016, Februari 25). *Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian*. Retrieved from ciputrauceo: <http://ciputrauceo.net/blog/2016/2/18/metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian>
- Savitra, K. (2017, Agustus 7). 15 Karakteristik Anak Usia Dini Secara Umum. Retrieved from Dosen Psikologi: <https://dosenpsikologi.com/karakteristik-anak-usia-dini>
- Swasty, W. (2010). *99 Inspirasi Warna Interior Rumah Tinggal*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Zakky. (2019, Agustus 1). 17+ Jenis-Jenis Penelitian Beserta Pengertian dan Contohnya. Retrieved from Zona Refrensi: <https://www.zonareferensi.com/jenis-jenis-penelitian/>