

Desain Interior Kamar Tidur *Instagramable* Tipe “*Illustration*” Di The Silk Hotel Bandung Memanfaatkan Metode *Surface Mimicry*

Maugina Rizki Havier

Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional (Itenas Bandung)
Jl. P.H.H. Mustopa 23, Bandung
e-mail: maugina.havier@itenas.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the need/opportunity of the consumer behavior of users, who tend to prioritize the visual of the room as a decision in choosing. This is also supported by the owner's desire to change the hotel concept from the previous boutique hotel concept to an Art + Design hotel, where the hotel becomes a gallery that can accommodate the creativity of talented young designers and artists. The purpose of this design is to produce a design that makes hotel users feel the experience of entering a private gallery and can be a place for Bandung's creative arts and designs. The resulting design has a novelty value from the perception game on the headbed with the surface mimicry method which is made like a folded paper surface and painted with parodied Indonesian classic comics. The design process is carried out through a surface mimicry approach, making sketches, mock-ups, direct application to the room, and at the end of the process a design is produced in the form of a thematic illustration bedroom type A and B at The Silk Hotel Bandung.

Keywords: interior design, hotel, illustration

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan/peluang dari *consumer behaviour* pengguna, yang cenderung mengedepankan visual kamar sebagai keputusan dalam memilih. Hal ini juga didukung dengan keinginan *owner* untuk mengubah konsep hotel dari konsep butik hotel sebelumnya menjadi *Art + Design* hotel, di mana hotel menjadi sebuah galeri yang dapat mewadahi kreativitas dari desainer dan seniman muda berbakat. Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan desain yang membuat pengguna hotel merasakan pengalaman memasuki galeri pribadi dan dapat menjadi wadah karya seni dan desain pelaku kreatif Bandung. Desain yang dihasilkan memiliki nilai kebaruan dari permainan persepsi pada *headbed* dengan metode *surface mimicry* yang dibuat seperti permukaan kertas yang dilipat dan dilukis dengan komik klasik Indonesia yang diparodikan. Proses desain dilaksanakan melalui pendekatan *surface mimicry*, pembuatan sketsa, *mock-up*, aplikasi langsung pada ruangan, dan pada akhir proses dihasilkan desain berupa kamar tidur tematis *Illustration* tipe A dan B pada Hotel The Silk Bandung.

Kata Kunci: Desain Interior, Hotel, Ilustrasi

PENDAHULUAN

Tulisan ini merupakan elaborasi dari proses perancangan interior kamar tidur pada Hotel The Silk, khususnya kamar berkonsep

Art + Design tipe *Illustration* A dan B yang menjadi bagian dari *Thematic Room* pada hotel butik tersebut. Perancangan kamar tidur tipe ilustrasi ini dilatarbelakangi oleh *consumer behaviour*

pengguna hotel di perkotaan, khususnya di Bandung, yang cenderung mengedepankan visual kamar sebagai keputusan dalam memilih hotel untuk ditinggali pada saat liburan/ *staycation*. *Consumer Behaviour* adalah bagian dari psikologis manusia yang mempengaruhi individu tersebut untuk membeli barang, servis, ataupun jasa, dan lain sebagainya (Barmola, K.C & Srivastava, S.K., 2010, hlm. 268). *Owner* dan desainer melihat bahwa kebutuhan dari pengguna hotel yang menjadi target konsumen Hotel The Silk adalah keinginan untuk eksis di media sosial dengan visual kamar yang *instagramable* pada saat tinggal di hotel. Hal ini juga didukung dengan keinginan *owner* untuk meregenerasi konsep hotel sebelumnya menjadi *Art+Design Hotel*, di mana hotel menjadi sebuah galeri yang dapat mewadahi kreatifitas dari desainer dan seniman muda berbakat (*emerging artist*) khususnya yang berasal dari Bandung. Oleh karena itu, tujuan dari seluruh perancangan hotel ini adalah menghasilkan desain yang membuat pengguna hotel merasakan pengalaman memasuki galeri pribadi dan dapat menjadi wadah karya seni dan desain dari pelaku kreatif Bandung, secara khusus untuk kamar ilustrasi A dan B, tujuan perancangannya adalah untuk menghasilkan kamar hotel bertema ilustrasi yang memiliki nilai kebaruan dan dapat menarik minat pengunjung secara visual.

Selama ini, desain butik hotel yang mengangkat tema sejenis cenderung menyajikan tema *art hotel* dengan menyediakan ruangan yang berfungsi sebagai galeri dan memajang hasil karya seni di dinding atau pada permukaan datar di ruangan tersebut. Adapun contoh hotel butik bertema seni lainnya yang sudah ada,



Gambar 1. Benchmarking Hotel Sejenis, Artotel Jakarta-Thamrin

(Sumber: [tripadvisor.co.id](https://www.tripadvisor.co.id), 2021)

biasanya menyediakan sebuah galeri seni yang memajang karya seni secara bergilir. Melihat perkembangan tren ini, terdapat beberapa potensi yang dapat dikembangkan bagi hotel butik bertema seni. The Silk Hotel memiliki visi untuk menjadi *Art + Design Hotel* yang menyajikan tema seni dan desain yang imersif dan memberikan pengalaman lebih mendalam bagi pengguna kamar, sehingga benda seni dan desain yang ada pada setiap elemen interior baik di area publik maupun kamar tidur menjadi bagian dari pengalaman tinggal yang menarik bagi pengunjung.

Hal tersebut dapat dicapai dengan cara permainan masa pada permukaan dinding *headbed*, karena pada hotel, dinding ini adalah poin fokus dari seluruh kamar, sehingga bagian ini yang dibuat lebih menonjol dibanding bagian lainnya di kamar.

Dalam rangka memenuhi pemenuhan kriteria tersebut, maka pada perancangan ini dilakukan metode penerapan *color percentage focus*, yaitu memberikan persentase warna netral yang sangat besar pada keseluruhan ruangan sehingga bagian yang paling menonjol di kamar adalah bagian *headbed*. Sesuai teori Brewster (dalam Ismi, 2012, hlm. 7), warna netral merupakan warna yang dihasilkan dari

campuran ketiga warna dasar, yaitu pigmen magenta, kuning, dan cyan dengan proporsi 1:1:1. Campuran ini dapat menghasilkan warna putih atau kelabu dalam warna cahaya aditif. Putih dipilih menjadi warna netral dengan proporsi 70-80% pemakaian dalam ruang kamar ilustrasi yang dirancang. Sehingga ilustrasi komik yang diaplikasikan pada *headbed* menjadi poin fokus pada kamar.

Adapun nilai kebaruan pada hotel ini adalah keunikan pada elemen kamar tidur, khususnya *headbed*. Pada *headbed*, desainer bertujuan untuk memberikan sentuhan keunikan tersendiri bagi tiap kamar tematik. Pada kamar ilustrasi, keunikan disajikan dalam bentuk yang sederhana, yaitu permainan bidang *headbed* yang pada umumnya datar, kini dibuat menjadi lebih menonjol dengan metode *surface mimicry*, di mana pada permukaan tersebut, secara visual dibuat menyerupai lipatan kertas berbentuk dasar segitiga yang juga memiliki fungsi sebagai pencahayaan (*task lighting*).

METODE

Tulisan ini merupakan paparan kualitatif deskriptif dalam mengelaborasi tahap perancangan objek. Penulis menggambarkannya dengan memanfaatkan metode berpikir kreatif Taufan Hidjaz (Hidjaz, 2017, hlm. 47) yang terdiri dari tahap konsepsi desain dan tahap eksekusi desain. Tahap konsepsi desain dibagi ke dalam beberapa tingkatan, yaitu:

Tingkat Persiapan

Mengumpulkan informasi data dan visual dalam suasana khas yang dibutuhkan mulai dari survey objek atau melakukan perjalanan/

penjelajahan pada ruang dengan atmosfer yang sesuai (fasilitas sejenis).

Tingkat Identifikasi

Mengetahui dan menerima informasi mengenai objek perancangan. Pada tahap ini, data mengenai Hotel The Silk maupun referensi fasilitas sejenis dikumpulkan oleh klien dan perancang.

Tingkat Interpretasi

Membangun pemahaman mendalam tentang permasalahan yang menjadi kasus. Perancang menganalisis objek dan memahami permasalahan seputar objek tersebut untuk mencari pemecahan yang baik serta estetis.

Tingkat Persepsi

Subjektifitas desainer terhadap permasalahan dilihat dari pengolahan informasi yang telah diterima dalam memori dan latar belakang pengalaman sebelumnya. Perancang melihat studi kasus yang sebelumnya telah dilakukan atau dipelajari sehubungan dengan permasalahan objek dan pemahaman yang didapat di tingkat interpretasi.

Tingkat Re-Interpretasi

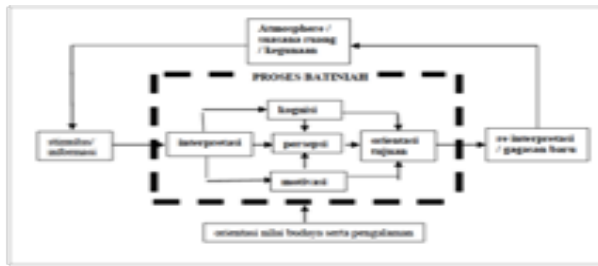
Hasil dari identifikasi persoalan, interpretasi masalah, beralih dan berinteraksi menjadi gagasan yang matang. Dalam tingkat ini, perancang menghayati dengan empati, kreativitas, dan kebaruan sehingga lahir gagasan akhir.

Objektifikasi (Eksekusi Desain)

Setelah gagasan matang menjadi konsep, dimulailah tahapan eksekusi desain, yaitu

Bagan 1. Metode Nerpikir Kreatif dalam Beberapa Tahapan

(Sumber: Hidjaz, 2017)



mengolah konsep menjadi sebuah rancangan yang jelas secara visual dan informatif.

Pengumpulan data untuk kebutuhan referensi perancangan dilakukan dengan dua cara, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder. Data Primer berupa survey langsung terhadap beberapa fasilitas sejenis baik itu di Kota Bandung, maupun diluar kota. Data Sekunder dikumpulkan secara *online* dari berbagai *website* resmi beberapa objek referensi fasilitas sejenis, berbagai artikel berita, maupun pengumpulan informasi dari *trending hashtag* instagram maupun *trending twiter*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses desain dimulai, *Owner* dan pihak manajemen hotel telah melakukan pengamatan perilaku konsumen hotel, khususnya pada butik hotel. Pada tahun 2013, mulai muncul fenomena pemakaian media sosial yang meningkat, dengan tipe pengguna yang senang membagikan pengalaman di tempat-tempat yang bagus secara visual sambil menampilkan *location tag* tempat tersebut.

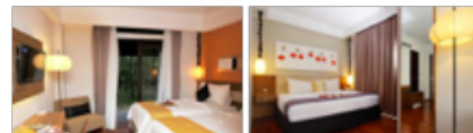
Istilah *Instagramable*

Fenomena tersebut memunculkan istilah "*Instagramable*", sebuah istilah yang dipakai untuk menyebut tempat-tempat yang dianggap



Gambar 2. Infografis Instagram Tahun 2013

(Sumber: dailysocial.id, 2021)



Gambar 3. Fasad dan Interior Kamar Lama di The Silk Hotel

(Sumber: The Silk Hotel, 2013)

estetis secara visual dan layak dibagikan di *timeline Instagram User*. Fenomena ini dimulai sejak istilah "*instagramable*" ini diperkenalkan secara *online* oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger pada 6 Oktober 2010 yang artinya adalah visual yang pantas untuk dipamerkan di *timeline* pengguna instagram (Zein&Rachim, 2018, hlm. 288).

Instagram sendiri pada tahun 2013 telah mencapai 150 juta pengguna, menurut Daily Social (Wisasa, 2013, dailysocial.id), pada tahun 2013, media sosial yang saat itu telah bergabung dengan Facebook tersebut merilis infografis mengenai Instagram. Di sana terlihat bahwa media sosial ini pada saat itu telah memiliki 150 juta pengguna, juga ada 55 juta foto dan 5 juta video dibagikan setiap harinya, sehingga saat itu Instagram memberikan pengaruh yang cukup

besar bagi konsumen dalam memilih kebutuhan konsumtif mereka sehari-hari.

Hal ini membuat pengguna Instagram pada saat itu mulai mencari tempat-tempat yang dianggap "*instagramable*", termasuk saat ingin menginap di hotel.

Oleh karena itu, *Owner* The Silk Hotel yang saat itu juga merupakan pengguna Instagram, memiliki sebuah harapan agar hotelnya bisa mewakili keinginan dari konsumennya yang saat itu sedang mengikuti tren terbaru. Melihat *consumer behaviour* yang mengikuti fenomena *instagramable*, pihak *Owner* bermaksud untuk merenovasi hotel termasuk dari *make-up* fasad, penambahan sayap baru bertema *Art+Design*, dan juga penambahan-penambahan fasilitas lainnya, sejalan dengan rencana perluasan hotel tersebut. Beberapa hotel bertema sejenis yang dinilai *instagramable* dijadikan referensi, baik itu yang ada di Indonesia maupun di luar negeri. Metode pengumpulan data untuk referensi dilakukan secara langsung melalui data primer yaitu langsung mendatangi beberapa hotel dan ruang publik yang dianggap menarik di mata konsumen, maupun data sekunder berupa survey *online* pada beberapa objek yang dianggap sejenis dalam tema dan konsep visual yang menarik.

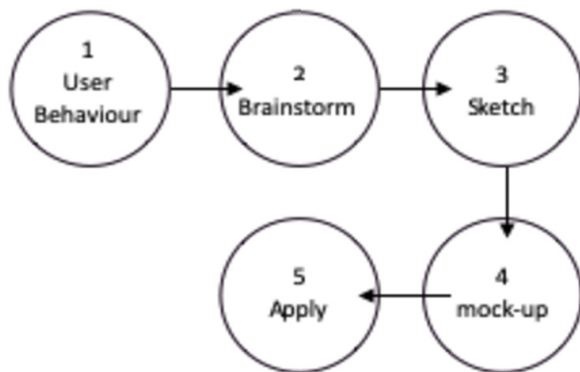
Proses Desain

Dalam rencana perluasan tersebut, desainer merancang desain ketiga area. Kamar-kamar bertema *Art+Design* ditempatkan di sayap depan yang baru, pada beberapa kamar ini disediakan galeri pribadi dengan koleksi karya seni dari seniman-seniman *Emerging* Bandung yang dirotasi selama 1-3 bulan sekali, diluar koleksi pribadi hotel.

Kamar tematik terdiri dari empat kamar bertema ilustrasi (*Illustration Room*), empat kamar bertema *pattern* (*Pattern Room*), empat kamar bertema tipografi (*Typhography Room*), dan dua kamar bertema fotografi (*Photography Room*). Kamar ilustrasi dibagi ke dalam dua tipe yaitu tipe karikatur ikonik dan komik ikonik. Kamar ilustrasi komik ikonik merupakan dua kamar yang didesain dengan menyajikan mural pada *headbed* yang dilukis pada permukaan dinding yang dibuat seperti kertas terlipat dengan *accent light hidden* di dalamnya. Setiap kamar ilustrasi dilukis dengan mural dari komik ikonik Indonesia yang diparodikan. Salah satu kamar memakai ilustrasi mural komik dengan parodi karakter komik indonesia. Pada kamar lainnya, ilustrasi mural yang digunakan adalah parodi dari komik ikonik Indonesia. Kurator seni yang menjadi konsultan dalam pemilihan visual dan desain parodi ilustrasi mural adalah Asmudjo Irianto, sekaligus sebagai konsultan seni bagi seluruh hotel The Silk. Pelukis mural merupakan seniman *emerging* Bandung yang dipilih oleh kurator.

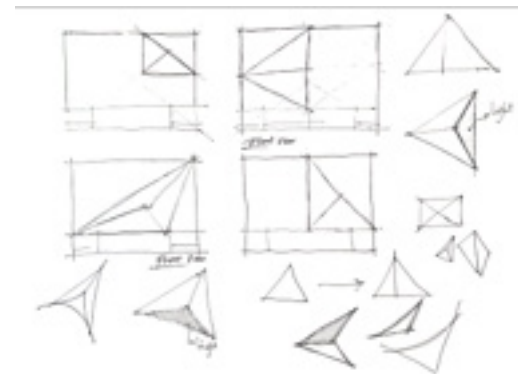
Sebelum memulai perancangan, desainer melakukan *brainstorming* dan menghasilkan ide untuk membuat bentuk kertas terlipat sebagai aksesoris utama pada *headbed*, hal ini bertujuan untuk memberikan volume kepada ilustrasi. Proses pencarian bentuk dilakukan dengan sketsa dan metode *surface mimicry*. *Surface Mimicry* menurut Lidwell, Holden, & Butler (dalam Havier, 2018) adalah salah satu tipe *mimicry* yang bertujuan untuk membuat sebuah desain terlihat seperti objek lainnya. Dalam rancangan ini, desain *headbed* dibuat berdasarkan bentuk teknik lipatan kertas yang dilukis dengan komik.

Bagan 2. Proses Desain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2013)

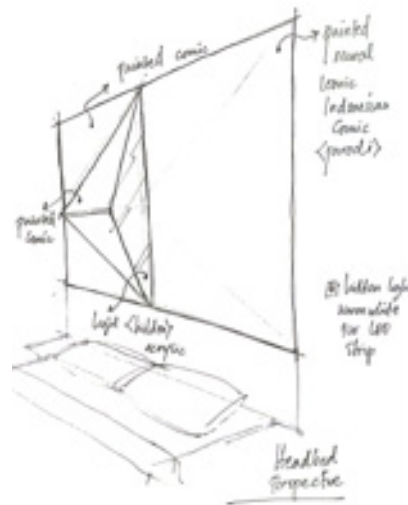


Proses desain dilaksanakan setelah melalui pengenalan *user behaviour*, pembuatan sketsa menggunakan konsep *surface mimicry* dan aplikasi langsung pada ruangan.

- 1) Pengamatan *user behaviour* dilakukan sebelumnya oleh pihak *Owner* dan manajemen hotel. Hal tersebut menghasilkan permintaan perancangan kamar hotel bertema *Art + Design* dengan beberapa kamar tematik kepada desainer. Desainer mengusulkan beberapa tema, di antaranya *Ilustrasi (Illustration Room)*, *Pattern (Pattern Room)*, *Fotografi (Photography Room)*, dan *Tipografi (Typography)*.
- 2) *Brainstorming* dilakukan bersama *Owner* dan tim desain. Desainer (peneliti) secara khusus mendesain Kamar *Ilustrasi* dan Kamar *Pattern*.
- 3) Untuk kamar *Ilustrasi*, metode *surface mimicry* dipakai dalam penerapan rancangan *headbed* sebagai fokus poin pada kamar. Permukaan *headbed* mengambil bentuk dan sifat dari permukaan kertas yang dilipat dalam bentuk segitiga. Beberapa sketsa dilakukan dalam pencarian bentuk yang



Gambar 4. Sketsa Desain Pencarian Bentuk untuk Permukaan *Headbed*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2013)



Gambar 5. Sketsa Perspektif Bentuk Permukaan *Headbed*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2013)

sesuai secara fungsi dan estetika.

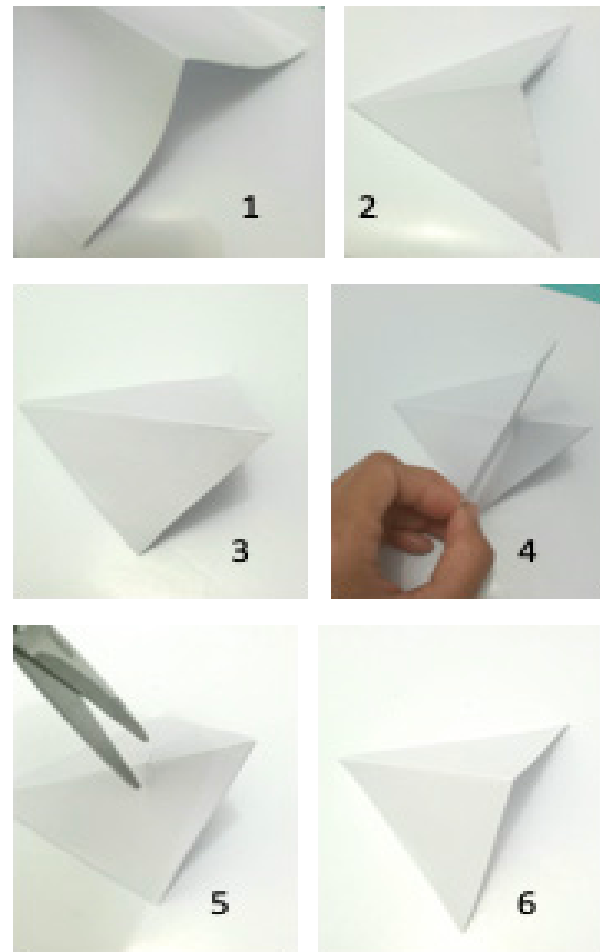
- 4) Sebelum ilustrasi diaplikasikan, dilakukan pembuatan *mock-up* sederhana untuk mencari bentuk lipatan dan sudut segitiga yang sesuai. Hal ini penting untuk mendapat arah jatuh lampu yang sesuai, karena di dalam lipatan segitiga di *headbed* akan dipasang *hidden lamp* yang berfungsi sebagai lampu malam atau aksan pencahayaan (*accent light*).
- 5) Setelah bentuk dipastikan dan dibuat dalam *mock-up*, kontur dinding *headbed* dibuat sesuai *mock-up*. Setelah kontur selesai, maka aplikasi mural *ilustrasi komik* pada permukaan tersebut

dilakukan.

Selain sketsa di atas kertas, desainer juga mencoba membuat *mock-up* kertas lipat untuk mencari sudut lipatan yang sesuai. Hal ini disebabkan oleh, sudut lipatan tersebut akan diisi dengan *hidden light*, apabila arahnya tidak sesuai, maka kenyamanan tidur pengguna kamar dapat terganggu. Arah lampu yang diharapkan adalah tepat di tengah menghadap ke samping, tidak terlalu ke atas, ataupun terlalu ke bawah. Apabila mengarah ke atas, maka cahaya yang disebarkan akan membuat kamar terlihat lebih terang dan mengurangi kenyamanan tidur. Sedangkan apabila mengarah ke bawah, pengguna kamar akan beresiko merasa silau saat tidur. Proporsi dari lipatan kertas pada *headbed* pun tidak boleh terlalu kecil, ataupun terlalu besar. Dengan membagi permukaan *headbed* menjadi dua sisi, bentuk lipatan kertas bisa ditempatkan di bagian tengah.

Konsepnya adalah menjadikan permukaan *headbed* seperti kertas lipat yang kemudian dilukis oleh mural, sehingga *mock-up* yang dibuat merupakan *mock-up* sederhana terbuat dari kertas dengan teknik lipat. Hal ini bertujuan untuk melihat bentuk dan sudut terbaik menggunakan sifat kertas lipat itu sendiri.

1. Pada awalnya, desainer mencoba melipat kertas menjadi dua bagian dengan kedua sisi lurus sejajar. Dari sifat kertas tersebut, terlihat bahwa bentuk tersebut tidak *rigid* secara konstruksi.
2. Desainer melipat kembali kedua sisi luar ke dalam membentuk sudut segitiga sehingga konstruksi menjadi lebih kuat.
3. Oleh karena sudut segitiga sama sisi yang akan dipasangkan *hidden light* dirasa terlalu mengarah keluar, maka desainer



Gambar 6. Proses Pencarian Bentuk dengan *Mock-Up* Sederhana

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2013)

kembali melipat dua titik segitiga sama sisi ke dalam. Namun kali ini permukaan segitiga *hidden light* menjadi terlalu mengarah ke dalam, sehingga dikhawatirkan cahaya yang dihasilkan nantinya tidak akan sesuai harapan.

4. Desainer mencoba mengukur kertas dengan sudut 90° menghadap permukaan.
5. Desainer mencoba memotong kertas.
6. Hasil lipatan kertas dengan segitiga untuk *hidden light* yang mengarah 90° pada permukaan berhasil dibuat sesuai harapan. Bentuk inipun direkam untuk diaplikasikan pada skala 1:1 di permukaan *headbed*.

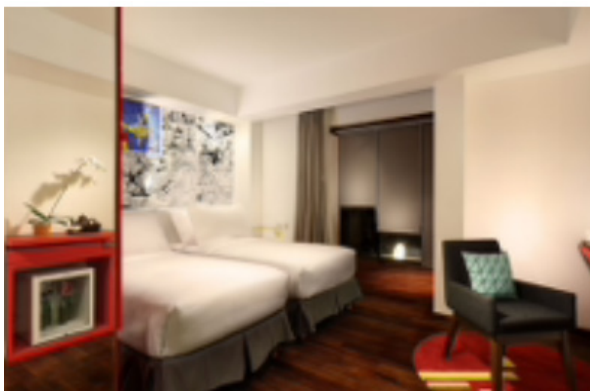
Setelah desain bentuk lipatan kertas



Gambar 7. Headbed Kamar Ilustrasi Komik B
(Sumber: Koleksi The Silk Art+Design Hotel, 2014)



Gambar 8. Headbed Kamar Ilustrasi Komik B
(Sumber: Koleksi The Silk Art+Design Hotel, 2014)



Gambar 9. Interior Kamar Ilustrasi Komik A
(Sumber: Koleksi The Silk Art+Design Hotel, 2014)

dibangun pada permukaan *headbed*, permukaan tersebut dilukis oleh pelukis mural. Desainer mengaplikasikan sebagian besar warna pada ruangan memakai warna netral putih, dengan aksen merah polos pada furnitur, sehingga fokus visual terdapat pada ilustrasi di *headbed*. *Layout*, bentuk, dan penempatan furnitur pada kamar ilustrasi komik A dan B dibuat sama. Perbedaan ada pada ilustrasi *headbed*. Kedua ilustrasi dibuat oleh pelukis mural yang sama

dengan arahan dari kurator seni.

Pencahayaan pada kamar tidur memakai konsep pencahayaan yang nyaman untuk tidur dan beristirahat, sehingga lampu ditempatkan pada sudut-sudut *ceiling* di atas *headbed*. Lampu-lampu ini dapat dipakai sebagai *function light* yang berfungsi sebagai lampu baca di malam hari, juga sebagai lampu aksen yang digunakan sebagai lampu tidur. Warna dan jumlah lampu yang dipakai dapat diatur oleh pengguna lewat tombol-tombol di atas nakas.

PENUTUP

Pada akhir perancangan ini, dihasilkan desain kamar tidur tematis "*Illustration*" tipe A dan B pada The Silk Art+Design Hotel di Bandung, yang memenuhi tujuan desain yaitu desain yang membuat pengguna hotel merasakan pengalaman memasuki galeri pribadi dan dapat menjadi wadah karya seni dan desain pelaku kreatif Bandung melalui pendekatan *surface mimicry* pada *headbed*, yang dibuat dengan cara pembuatan sketsa, *mock-up*, dan aplikasi mural pada *headbed*. Terdapat nilai kebaruan yaitu permainan persepsi pada *headbed* yang dibuat seperti permukaan kertas yang dilipat dan dilukis dengan komik yang berasal dari komik klasik Indonesia yang diparodikan. Karya mural dilukis langsung secara manual oleh seniman muda Bandung dengan arahan visual dan teknis dari kurator seni. Aksen kertas lipat juga difungsikan sebagai *hidden accent lamp* pada ruangan.

Dengan adanya desain kamar hotel tipe ilustrasi tersebut, menambah opsi bagi pengguna hotel di Bandung, khususnya pengguna dengan tujuan *staycation* yang mementingkan visual



Gambar 10. Beberapa artikel tentang rekomendasi hotel instagramable di Bandung yang memuat The Silk Hotel

(Sumber: Berbagai artikel online dari keepo.com, traveloka.com, havehalalwilltravel.com, www.indonesia.travel, dikomposisikan oleh penulis.)

hotel *instagramable*. Hal ini juga menambah kemungkinan pengembangan bisnis hotel tematis bagi *owner* hotel, sesuai dengan harapan diawal proses desain.

Tujuan perancangan untuk menjadikan The Silk *Art+Design* Hotel sebagai hotel *instagramable* dipenuhi dengan merancang desain kamar tematik, salah satunya adalah kamar *Illustration* A dan B, dengan pendekatan *surface mimicry* pada *headbed*. Sejak tahun 2013, setelah melalui renovasi dan perancangan kamar-kamar tematik tersebut, Hotel The Silk mulai dikenal sebagai hotel *instagramable*, hal ini dapat dilihat dari beberapa artikel mengenai hotel-hotel yang direkomendasikan sebagai hotel *instagramable*.

DAFTAR PUSTAKA

- Barmola, K.C & Srivastava, S.K. (2010). *The Role Of Consumer Behaviour in Present Marketing Management Scenario*, Productivity Journal: 51(3), 268-277
- Havier, M.R. (2018). *Utilization Of Corkwood Fabric In The Making Of "Corkseat With Surface Mimicry Concept*. Bandung: International Conference on Green Technology and Design
- Ismi, N. (2012). *Upaya Pengenalan Warna Melalui Praktik Langsung di TK ABA Purwodiningratan Yogyakarta*. (S.PD). Uiversitas Negeri Yogyakarta, DIY Yogyakarta
- Hidjaz, T. (2017). *Mengkaji Kreativitas, Mencapai Makna Baru Desain Interior*. Bandung: Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Nasional
- Zein, A.O.S & Rachim, A.A. (2018). *Tinjauan Cafe Instagramable Pada One Eighty Coffee Bandung*. Jurnal ATRAT: 6(3), 286-293
- Infografis Statistik Penggunaan Instagram di Tahun 2013*. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2021, Pukul 14.20 WIB dari <https://dailysocial.id/post/infografis-statistik-penggunaan-instagram-di-tahun-2013>
- Artotel Thamrin-Jakarta*. diakses pada tanggal 27 Oktober 2021, Pukul 13.54 WIB dari https://www.tripadvisor.co.id/Hotel_Review-g294229-d5992269-Reviews-ARTOTEL_Thamrin_Jakarta-Jakarta_Java.html