

DAFTAR PUSTAKA

- Coleman, C. (2002). *Interior Design Handbook of Professional Practice*. McGraw-Hill.
- Cranston, M. (2003). ideology. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/ideology-society>
- Crouch, C., & Pearce, J. (2019). *Doing research in design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Dodsworth, S.(2009). *The Fundamentals of Interior Design*. AVA Book Production
- Domisilium Studio (2019). *Domisilium studio: A Decade of design wanderlust*. Simpul Group.
- Felton, E., Zelenko, O., & Vaughan, S. (2012). *Design and ethics: Reflections on practice*. Routledge.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. Basic Books.
- Ihromi, T. O. (2017). *Pokok-Pokok Antropologi Budaya: Diterbitkan Untuk Fakultas Ilmu-Ilmu Sosial, Universitas Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Lawson, B. (2005). *How designers think: The design process demystified 4th edition*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Mallon, B. (2022, Oktober 6). *What does Scandinavian style really mean?* Apartment Therapy. Retrieved Maret 20, 2023, from <https://www.apartmenttherapy.com/scandinavian-design-262722>
- Neuman, W. L. (2020). *Social Research Methods: Qualitative and quantitative approaches*. Pearson Education, Inc.
- Piotrowski, C. M. (2020). *Professional practice for Interior Designers*. John Wiley & Sons, Inc.
- Scruton, R. (2013). *The Aesthetics of Architecture*. Princeton Univ. Pr, .
- Senge, Peter, M. (1994). *The Fifth Discipline: The Art and Practice of the Learning*
- Sire, J. W. (2004). *The universe next door*. Inter-Varsity Press.

Sullivan, L., & Twombly, R. C. (1988). *Louis Sullivan: The public papers*. University of Chicago Press.

Webster, J. C., & Paul, S. (1964). Louis Sullivan: An architect in American thought. *Art Journal*, 23(3), 47. <https://doi.org/10.2307/774494>

Winters, E. (2007). *Aesthetics and architecture*. Continuum.



DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

Asisten Desainer Senior	: Jabatan desainer Domisilium Studio yang bertanggung jawab atas Desainer.
Bentuk <i>Sculptural</i>	: Memiliki bentuk yang mengeksplorasi kompleksitas akan ruang tiga dimensi, seperti pahatan patung yang tidak terpatok pada bentuk-bentuk geometris saja.
<i>Bling-bling Luxury</i>	: Kemewahan yang ditampilkan dengan menggunakan material-material yang berteriak secara visual, memberikan persepsi bagi orang yang melihatnya bahwa desain yang dihasilkan memiliki rasa eksklusif.
<i>Brainstorming</i>	: Teknik upaya penyelesaian masalah yang melibatkan respons spontan yang dilakukan oleh sekelompok individu.
<i>Brief</i>	: Arahan atau instruksi awal.
<i>Carport</i>	: Garasi mobil.
<i>Chemistry</i>	: Memiliki konstruksi relasi yang erat di antara beberapa individu.
<i>Condiment</i>	: Bumbu dan perlengkapan konsumsi (sedotan, tisu, dll.).
<i>Core-Value</i>	: Nilai-nilai, pedoman, atau cita-cita yang menjadi pedoman beserta pesan yang di ekspresikan oleh suatu organisasi.
<i>Crown</i>	: Detail ornamen yang berada pada eksterior rumah.
<i>Croffle</i>	: Makanan yang merupakan perpaduan antara <i>croissant</i> dan <i>waffle</i> .
<i>Custom</i>	: Proses pembuatan yang didesain secara khusus, bukan diproduksi secara massal.
Desain <i>Nyeleneh</i> dan <i>Bold</i>	: Desain yang memiliki keberanian untuk menawarkan kebaruan dengan perpaduan warna, bentuk, dan material yang unik.

<i>Desain Template</i>	: Panduan desain yang sudah ditetapkan oleh suatu <i>brand</i> untuk diikuti oleh desainer saat ingin merancang untuk cabang berbeda.
Desainer	: Jabatan desainer Domisilium Studio yang bertanggung jawab atas Desainer Junior.
Desainer Junior	: Jabatan desainer Domisilium Studio yang baru masuk pada keluarga Domisilium Studio.
Desainer Muda	: Desainer yang baru berkecimpung di dunia desain, dengan pengalaman yang minim, namun memiliki semangat, kepekaan, dan pemikiran kreatif yang konseptual, dibawa dari dunia akademis. Desainer yang sedang mencari suaranya di dalam dunia desain.
Desainer Senior	: Jabatan desainer Domisilium Studio yang bertanggung jawab atas Asisten Desainer Senior.
<i>Drafter</i>	: Individu yang memiliki tugas untuk membuat gambar kerja dari panduan desain yang sudah dibuat oleh desainer.
DS	: Domisilium Studio.
Ego Desainer	: Sisi idealis, kepercayaan diri, dan arogansi seorang desainer yang berpotensi menyebabkan desainer lupa untuk mengutamakan variabel pengguna pada perancangan.
<i>Field notes</i>	: Catatan lapangan akan observasi dan pengalaman penulis sebagai mahasiswa magang selama 10 bulan di Domisilium Studio.
<i>Flow of Activity</i>	: Tahapan secara runtut akan suatu aktivitas individu atau kelompok.
<i>FnB</i>	: <i>Food and Beverages</i> .
<i>Function for all</i>	: Hasil penyamaan perspektif dari beberapa individu/pihak yang memiliki pemahaman akan fungsi yang sama, fungsi yang bekerja untuk setiap individu dan pihak.

<i>Gold Hairline</i>	: Tipe tekstur dari suatu permukaan material yang memiliki garis-garis emas satu arah dan lurus seperti rambut.
<i>Hospitality</i>	: Kategori proyek desain interior yang mencakup hotel, restoran, <i>café</i> , toko, dan tipe proyek lainnya yang berhubungan dengan pelayanan.
HR	: <i>Human Resource</i> .
HRD	: <i>Human Resource Development</i> .
HT	: Hamphrey Tedja, <i>Principal of Architecture</i> , Domisilium Studio.
<i>Laid-back</i>	: Suasana santai, tidak kaku, dan tidak formal.
<i>Massing</i>	: Tahapan pengembangan perancangan oleh desainer untuk menemukan bentuk dasar atau umum sebelum lanjut ke desain yang lebih detail.
<i>Material Board</i>	: Penyusunan akan beberapa material yang karakteristiknya disesuaikan terhadap <i>mood board</i> .
<i>Mock-up</i>	: Maket, bentuk tiruan dalam tiga dimensi yang dapat disesuaikan skalanya.
<i>Mood Board</i>	: Penyusunan akan beberapa gambar-gambar yang mewakili suatu nuansa atau emosi yang ingin dihadirkan pada perancangan, yang berfungsi sebagai panduan desainer.
<i>Outsource</i>	: Penggunaan tenaga kerja dari suatu posisi yang berasal dari pihak ketiga.
Pagar <i>Bi-fold</i>	: Pagar yang dibuka dengan cara digeser, terdiri dari serangkaian daun/panel pagar yang dilipat ke satu sisi seperti <i>concertina</i> .
<i>Principals</i>	: Hamphrey Tedja dan Santi Alaysius.
<i>Residential</i>	: Kategori proyek desain interior rumah tinggal.
<i>Rebranding</i>	: Mengubah citra akan suatu merek.

<i>RIDE</i>	: Butik olahraga sepeda statis.
<i>SA</i>	: Santi Alaysius, <i>Principal of Interior Design</i> , Domisilium Studio.
<i>SDII</i>	: Studio Desain Interior Integratif, mata kuliah utama jurusan Desain Interior, di mana mahasiswa akan mensimulasi merancang proyek.
<i>Situs Existing</i>	: Kondisi lapangan sebelum campur tangan desainer.
<i>Solid Surface</i>	: Material sintetis yang terbuat dari campuran resin dan akrilik yang menyerupai material batu alam.
<i>Space Planning</i>	: Perencanaan yang menganalisis tata letak dan kebutuhan ruang.
<i>Stakeholder</i>	: Pemangku Kepentingan.
<i>Tagline</i>	: Deskripsi singkat akan suatu merek.
<i>Target Market</i>	: Sekelompok individu yang teridentifikasi sebagai potensi pelanggan.
<i>Trace back</i>	: Menyusuri dan memeriksa kembali aktivitas yang sudah dilakukan secara bertahap dan runtut.
<i>Trash to Treasure</i>	: Kemampuan untuk mengolah sumber daya sisa, murah, atau bekas menjadi berfungsi secara teknis dan estetik.
<i>Undergraduate</i>	: Mahasiswa S1.
<i>User</i>	: Individu atau kelompok yang menggunakan area yang di desain .
<i>VTM</i>	: Villa Tomang Mas, proyek rumah tinggal.
<i>Workshop</i>	: Program pelatihan untuk memberikan kesempatan mencoba aktivitas baru.
<i>3D Render</i>	: Proses grafis untuk memvisualisasikan rancangan desainer menjadi meruang secara tiga dimensi.