



INOVASI SOFA YANG DIPADUKAN DENGAN RAK BUKU

JatiWidagdo

Program Studi Desain Produk
Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU
Jeparajati.widagdo33@gmail.com

Abstrak

Sofa yang ada sekarang memiliki fungsi hanya sebagai sarana duduk santai saja, Pada saat pengguna duduk dengan membaca koran, buku, majalah ataupun novel orang yang duduk di sofa sering kali berdiri dari tempat duduk sekedar untuk mengganti bulu atau bacaan, kebanyakan orang yang sedang duduk membaca malas melakukannya, karena sudah dalam posisi nyaman. Begitu pula dengan rak buku, kebanyakan bentuknya besar dan sulit dan kurang mobail sehingga lebih banyak orang menempatkannya disudut-sudut ruang yang cukup sulit untuk dijangkau.

Perkembangan sofa kian beragam, seperti sekarang sofa bukan lagi hanya sebagai sarana duduk yang nyaman akan tetapi sofa juga difungsikan sebagai perabot penghias ruangan salah satunya adalah sofa baca, di desain sebagai sarana duduk sekaligus menampilkan fungsi lain yaitu adanya tempat untuk menaruh buku-buku maupun majalah.

Sofa yang dilengkapi rak buku adalah kolaborasi antara sofa dan rak buku dimana rak buku diletakkan pada kedua sisi sofa yang memungkinkan pengguna lebih mudah dalam menggapainya. Rancangan ini juga memiliki fungsi lain yaitu pada bagian sandaran kaki yang sudah terpasang sistem hidrolik *gas spring* berfungsi untuk menambah kenyamanan dalam duduk.

Katakunci:

*Sofa, Rak Buku,
Anatomi.*

Abstract

The existing sofa has a function only as a means to sit back and relax. When users sit reading newspapers, books, magazines or novels, people sitting on the sofa often stand up from their seats just to change feathers or reading, most people are sitting reading lazy to do it, because it is in a comfortable position. Likewise with bookshelves, most of the shapes are large and difficult and less mobile so that more people place them in corners of the room which are quite difficult to reach

The development of the sofa is increasingly diverse, as now the sofa is no longer just a comfortable sitting facility but also functions as a furniture to decorate the room, one of which is a reading sofa, designed as a means of sitting while displaying other functions, namely the existence of a place to put books and magazines .

A sofa that is equipped with a bookshelf is a collaboration between a sofa and a bookshelf where bookshelves are placed on both sides of the sofa which allows users to reach it easier. This design also has another function, namely the footrests that

Keywords:

design, wood, batik



have been installed with the gas spring hydraulic system to increase sitting comfort.

Pendahuluan

Dunia yang terus berkembang, manusia mempunyai harapan melahirkan sesuatu yang beda yang lebih efisien serta praktis dan juga nyaman didalam penggunaannya juga memiliki daya guna lebih dari produk sebelumnya. Semakin maju tingkat kehidupan makin beragam pula tingkat kebutuhan hidup manusia. Tingkat kebutuhan tersebut dapat tercerminkan melalui keinginan setiap individu yang semakin tinggi dalam memenuhi kebutuhan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan industri.

Kebutuhan manusia beraneka ragam salah satunya yaitu kebutuhan primer, kebutuhan primer adalah salah satu aspek psikologis yang mendorong manusia didalam aktivitas-aktivitasnya serta menjadi dasar pedoman bagi setiap individu untuk melakukan upaya. Pada hakekatnya, individu bekerja mempunyai tujuan tertentu untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan tidak dapat

dilepaskan dari kehidupan sehari-hari, Dalam kehidupan manusia membutuhkan berbagai macam kebutuhan salah satunya adalah produk mebel.

Mebel merupakan prabot yang paling banyak dibutuhkan manusia untuk menunjang segala aktifitas dalam ruangan atau bahkan di luar ruangan. Dalam kehidupan manusia keberadaan perabot mempunyai peran sebagai fasilitas atau sarana untuk bermacam kegiatan manusia dalam suatu ruangan (Jamaludin, 2007: 9).

Sekarang ini kebanyakan produsen mebel hanya membuat produk berdasarkan sampel foto yang diterima dari pemesan (*buyer*), tanpa mengetahui kegunaan dan kenyamanan yang lebih spesifik terhadap mebel yang dibuat. Permasalahan

yang banyak diterima pengguna justru pada sisi kenyamanan sebuah produk mebel, sebagai contoh produk



sofa pada umumnya hanya dibuat dengan tampilan bentuk yang menarik tanpa memperhatikan faktor kenyamanan penggunanya. padahal sebuah sofa diciptakan karena memiliki tingkat kenyamanan lebih bila dibandingkan dengan produk kursi yang sudah ada sebelumnya.

Sofa merupakan salah satu perabot mebel yang paling sering dipakai sebagai sarana duduk yang nyaman. Pemilihan sofa beraneka ragam secara umum model yang paling banyak diminati seperti halnya *Arm Chair* yaitu dengan satu dudukan, *love Seat* sofa dengan dua dudukan, *Three Seater* yang memiliki jumlah tiga dudukan.

Sofa merupakan salah satu perabot mebel yang paling sering dipakai sebagai sarana duduk yang nyaman. Pemilihan sofa beraneka ragam secara umum model yang paling banyak diminati seperti halnya *Arm Chair* yaitu dengan satu dudukan, *love Seat* sofa dengan dua dudukan, *Three Seater* yang memiliki jumlah tiga dudukan.

Pada umumnya sofa dan rak buku merupakan salah satu properti dalam

keseharian sudah tidak asing lagi. Sofa yang ada sekarang kebanyakan memiliki fungsi hanya sebagai sarana duduk dan bersantai saja tanpa adanya fungsi

lain, disaat pengguna sedang bersantai sambil membaca buku atau majalah pengguna sering kali berdiri dari tempat duduk untuk berganti bacaan yang kebanyakan orang akan malas melalukannya karena sudah dalam keadaan nyaman.

Dengan adanya permasalahan yang ada mengenai sofa penyusun mencoba merancang produk sofa yang dipadukan dengan rak buku, dengan tujuan mempermudah aktifitas pengguna dalam mengambil atau meletakkan buku bacaan tanpa harus berdiri saat ingin menggantinya.

Rancangan ini juga memiliki bentuk yang unik yaitu bentuk Anatomi orang sedang duduk.

Anatomi merupakan keilmu yang mengkaji tentang struktur tubuh manusia, ilmu anatomi kebanyakan dipelajari oleh para dokter untuk penelitian atau sebagai acuan dalam

mengetahui setiap elemen-elemen pada tubuh manusia.

Ilmu anatomi merupakan metode pembelajaran dalam mempelajari setiap struktur dan sistem pada diri

manusia, Dilihat dari faktor kegunaan, unsur paling penting dari anatomi ialah yang mempelajari tentang manusia dengan berbagai macam pendekatan yang berbeda.

Dari sudut medis, anatomi tentang berbagai pengetahuan tentang bentuk, letak, ukuran, dan hubungan berbagai struktur tubuh manusia. Semua pengertian mengenai anatomi bertujuan agar setiap sistem pada diri manusia dapat diidentifikasi dengan baik, serta mengetahui setiap fungsi bagian-bagian tubuh manusia.

Anatomi bentuk tubuh manusia mempunyai struktur dan karakter yang unik untuk dikaji seperti halnya struktur tubuh dalam melakukan aktifitas duduk sambil membaca, dengan posisi santai dapat memberi kenyamanan pada setiap bagian-bagian tubuh. paling utama yang dirasakan adalah pada bagian punggung, paha, dan kaki. Dari bentuk kenyamanan

orang duduk inilah penulis mempunyai ide dalam merancangan sebuah desain mebel sofa yang difokuskan sebagai sarana duduk dan membaca.

Sofa dengan dilengkapi rak buku merupakan kolaborasi antara sofa dan rak buku dimana rak buku diletakkan pada kedua sisi sofa yang memungkinkan pengguna lebih mudah dalam menggapainya. Selain itu bentuk anatomi tubuh manusia duduk tidak diambil secara keseluruhan, tetapi telah diolah dan dikembangkan dari produk sofa yang pernah ada sebelumnya.

Metodologi Desain

Metodologi desain merupakan metode yang digunakan dalam proses penciptaan sebuah produk desain yang dapat mengangkat sebuah rancangan

secara lebih terperinci dan akurat dalam penciptaan sebuah karya desain. Digunakan metode penelitian *kualitatif* yang merupakan metode yang sering digunakan dalam perancangan suatu karya desain.

Metode kualitatif sebagai tehnik penelitian yang mendapatkan data deskriptif berwujud kalimat atau lisan dari

subjek dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam buku Moleong, 2004:3).

Metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan ialah metode yang didapatkan dari berbagai sumber rujukan yang dijadikan referensi dalam menyusun rancangan desain, pada umumnya metode kepustakaan bersumber dari buku-buku, majalah, artikel (Internet) dan juga karya

karya tulis ilmiah baik berupa kajian teoritik maupun kajian lapangan yang telah dibukukan dengan catatan sumber harus jelas dan dapat

dipercaya setiap karya ilmiah yang dipaparkan sebagai dasar referensi.

2. Metode Observasi

Dengan metode observasi, pengamatan secara langsung yang berbentuk sebuah daftar bentuk kegiatan yang mungkin muncul dan akan diamati dengan memberikan tanda pada kolom tempat-tempat peristiwa muncul, observasi berhubungan langsung

penulis agar dapat berinteraksi secara langsung dengan subyek yang akan menjadi sumber penelitian (Arikunto, 1992:112).

Maka dari penjelasan diatas penulis melakukan observasi langsung terhadap perusahaan maupun perajin mebel, guna melengkapi dari sumber penelitian yang penulis jadikan acuan dalam mengetahui permasalahan maupun perkembangan mebel saat ini, di antaranya :

Agung Mahoni

Merupakan perajin mebel yang berlokasi di jalan Djayadi Rejo Tahunan Jepara. Memproduksi mebel dengan menggunakan bahan baku kayu mahoni dalam proses produksinya, selain itu model yang di buat di antaranya klasik, garden, indoor, outdoor, pada proses produksi konstruksi yang di gunakan kebanyakan permanen, semi permanen tapi ada pula yang menggunakan sistem knock down tergantung pesanan dari buyer. Pemasaran meliputi perusahaan



asing yang ada di Jepara maupun luar Jepara.

Maskan Tolet Jati Furniture.

Perajin Jepara yang berlokasi di Jalan Djayadi Rejo RT 02 RW 01 Tahunan Jepara. Perajin yang memproduksi produk mebel Meja Rias (Tolet), dan Bufet model produk yang di buat bermacam

3. Pendekatan secara deduktif

Kata deduktif merupakan kata sifat dari kata deduksi. Kata deduksi kata serapan dari kalimat latin *deducere* ("de" yang berarti "dari", dan kata "ducere" yang berarti "mengantar", "memimpin"). Dengan demikian kalimat deduksi yang di turunkan dari kata itu berarti menghantar dari suatu hal ke sesuatu hal lain sebagai suatu istilah dalam penalaran. Deduksi merupakan suatu proses berfikir (penalaran) bertolak dari sesuatu yang sudah ada, menuju kepada suatu yang baru dengan berbentuk suatu kesimpulan. (Gorys Keraf, 2001 : 57).

4. Pendekatan secara eksperimen

Metode eksperimen yaitu suatu percobaan yang bersistem dan berencana untuk membuktikan kebenaran

suatu teori. (WJS Poerwadarminta, 1976 : 254).

Metode eksploratif merupakan bagian dari metode eksperimen. Metode eksploratif merupakan metode pengambilan keputusan dengan mengadakan percobaan-percobaan secara konsekuen dan cermat dengan berbagai alternatif (WJS Poerwadarminta 1976 : 298).

LANDASAN TEORI

Tinjauan desain

Desain kata serapan bahasa perancis *Dessiger* yang berarti menggambar atau merancang. (Agus Sachari. 1984 : 22). Desain adalah hasil kreatifitas yang di wujudkan menjadi karya yang baru dan bermanfaat yang tidak ada sebelumnya menjadi ada. Sedangkan dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia Jilid 4 menjelaskan bahwa desain adalah berasal dari kata latin *designare* yang berarti menggambar, secara umum berarti penyelesaian

rencana yang dilukiskan secara nyata melalui gambar, angka dan kata-kata. (W.J.S. Purwodarminto. 1996).

Manusia selalu memiliki keinginan dan *tuntutan* agar aktifitasnya yang dilakukan dapat tercapai secara optimal.

Hal yang tak lepas dari upaya manusia

untuk *survive* dalam kehidupannya, dalam kelangsungan hidup manusia terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi

baik secara rasional maupun emosional, ekspresi bahasa dalam memenuhi tuntutan kebutuhan aktifitas manusia dapat diungkapkan melalui desain.

Sejak dahulu hingga sekarang, tidak terlepas dari unsur-unsur desain menjadi tolak ukur dalam berkarya, sehingga muncul ide-ide produk kerajinan dengan berbagai konsep, seperti konsep tumbuhan, hewan, manusia dan masih banyak konsep-konsep lainnya yang bisa diangkat. Hasil karya tersebut diawali dengan percobaan-percobaan yang lama bahkan memakan waktu bertahun-tahun sehingga kemudian muncul sebagai suatu tradisi, proses seperti inilah yang dikatakan sebagai evolusi kerajinan (Marizar, 2005:18).

Penggunaan bentuk desain mebel yang sederhana tetapi fungsional telah melahirkan gerakan modern yang sangat berpengaruh diseluruh penjuru dunia,

termasuk di Negara-negara berkembang seperti Indonesia. Biasanya, perancangan mebel modern adalah desain yang bersifat praktis, dan biasanya ada beberapa tambahan komponen sehingga praktis dan efisien dalam pegunaannya.

Pada evolusi kerajinan, pekerjaan tukang atau perajin merangkap sebagai desainer secara turun temurun, pekerja seni mengandalkan kebebasan kreativitas dan intuisi, kerja tukang atau perajin mengikuti kehendak pemesan, namun kerja seorang desainer mengandalkan dua aspek yaitu, mengikuti kehendak pemesan, dan kebebasan kreativitas (Marizar, 2005:19).

Tinjauan desain dilakukan karena melihat sangat pentingnya sumber referensi dari buku-buku ilmiah, selain dari buku ilmiah penyusun juga

mengambil referensi dari artikel-artikel yang ada diinternet, guna untuk mempermudah penyusun dalam merancang karya desain.

Tinjauan umum mebel

Kata furniture (dalam bahasa inggris), diterjemahkan menjadi mebel, istilah mebel digunakan karena sifat peraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas didalam ruangan arsitektural,

mebel berasal dari bahasa Prancis yaitu *meubel*, atau bahasa Jerman yaitu *mobel*.

Makna mebel secara umum adalah benda pakai yang bisa dipindahkan, berfungsi untuk kehidupan manusia, bermula dari duduk, tidur, bekerja, makan, bermain dan lain sebagainya, yang mampu memberikan kenyamanan dan keindahan. (Baryl, dalam Edy S Marizar, 1997:26).

Keragaman bentuk maupun rancangan mebel tentunya memiliki nilai keindahan dan nilai seni, baik dilihat dari bentuk, susunan konstruksi, model, ornamen, hingga finishing akhir yang

diusung menjadi sebuah kesatuan perancangan karya mebel.

Tinjauan umum inovasi

Istilah inovasi asal katanya serapan dari bahasa Inggris yaitu *innovation*. Inovasi bermakna pembaharuan atau perubahan baru. Inovasi desain selalu berkaitan dengan kreativitas jika kreatifitas adalah pengembangan ide-ide baru, maka inovasi ialah perjalanan menerapkan ide-ide secara actual ke dalam praktik. Inovasi terbatas pada pengertian usaha-usaha yang dilakukan secara sengaja untuk memperoleh keuntungan dari berbagai perubahan baru. (Edy S Marizar, 2005:10).

Inovasi tidak mengisaratkan hal baru secara absolut. Perubahan dapat dipandang sebagai suatu inovasi, jika perubahan tersebut baru bagi seseorang, kelompok, atau organisasi yang memperkenalkannya. (West, dalam Edy S Marizar, 2000:18).

Tinjauan umum sofa

Sofa adalah adanya dudukan empuk (jok) berbahan busa dan dibungkus dengan kain, khusus mebel biasa digunakan dengan kain kulit

(Jamaludin, 2007). Bila tidak menggunakan jok maka kursi itu tidak

disebut dengan sofa. Secara fisik sofa umumnya terdiri dari beberapa dudukan (*two seater*), dan satu dudukan (*one seater*). Faktor kekuatan mengandalkan konstruksi kerangka kayu yang berkualitas. Busa berfungsi membentuk sandaran dan dudukan, keseluruhan mengambil dari berbagai keindahan dan kenyamanan.

Sofa secara umum mempunyai arti kursi panjang yang mempunyai lengan serta sandaran, memiliki lapisan busa serta upholstery (kain pelapis).

Sofa sendiri berasal dari kata *sopha* yang bermakna sebagai tempat untuk duduk seperti dipan (tempat tidur). Unsur yang terdapat dalam sofa terdiri dari:

1. Rangka, biasanya dibuat dari bahan kayu, jenis kayu yang sering digunakan sebagai rangka sofa antara lain: meranti, mahoni, pinus, dan lain lain. Selanjutnya dalam perkembangannya, penggunaan kerangka sofa dari besi/baja telah banyak digunakan untuk

mendapatkan kekuatan serta daya mekanik suatu sofa

2. Sistem pegas, berguna untuk menahan daya tekan dari dudukan sofa. Sistem pegas kebanyakan terbuat dari per, namun ada yang memakai *webbing/karet*
3. Dudukan, mempunyai fungsi memberikan kenyamanan pada sebuah sofa. Tingkat kelembutan pada dudukan tidak sama tergantung pada selera masing-masing pemakainya. Penggunaan dudukan yang sangat empuk akan menyebabkan *covber* menjadi kendur, akan tetapi dudukan yang sangat keras akan menyebabkan tingkat kenyamanan sofa menjadi berkurang. Dudukan yang terbuat dari busa, terkadang digunakan sebagai bahan penopang untuk menghemat penggunaan busa.
4. Sandaran bisa dibuat dari busa, dakron, atau dari bulu angsa. Penggunaannya tergantung dari jenis sofa yang dibuat. Sandaran yang

dibuat dari bulu angsa mempunyai nilai yang tinggi.

5. *Upholstery*. Nilai estetis dari sebuah sofa terdapat dari *upholstery*-nya.

Upholstery ini bisa menggunakan *fabric* kain, dapat juga bias menggunakan kulit (binatang maupun sintetis/oscar). Pemilihan *upholstery* sebaiknya disesuaikan dengan tema ruangan dan selera pengguna sofa.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Sofa>)

Sebuah desain sofa tergantung pada desainernya apabila sofa yang didesain dengan fungsional maka sofa akan terlihat mewah dan menyatu pada sebuah ruangan terutama ruang keluarga yang diciptakan selaras dan nyaman, sofa adalah furniture favorit pada ruang keluarga (Imelda Akmal, 2006).

Tinjauan umum gaya modern

Istilah *modernisme* dipahami sebagai aliran baru yang merujuk pada semua gaya yang dianggap modern, akan tetapi apa yang dianggap modern oleh tiap generasi selalu sesuai dengan zaman itu.

Biasanya, desain mebel masa kini kita sebut modern dikarenakan sangat tepat dengan istilah yang mampu mewakili zamannya, oleh karena itu sebutan desain modern dalam pengkaji mebel pasti berkaitan dengan metode produksi produk industry. (Jones, dalam Edy S Marizar, 1973: 40).

Adapun tahap-tahap awal desain yang ditampilkan pada era modern ini merupakan adaptasi dari bentuk dan tema yang sudah ada. Bahan-bahan yang dipakai kebanyakan merupakan hasil proses produksi mesin, kemudian muncul inovasi-inovasi baru untuk menjawab tentang zaman, dengan lebih memperhatikan kekuatan dan kelemahan desain secara *structural* serta lebih mempertimbangkan biaya pembuatan.

Bila dikaji dengan perkembangan sejarah desain mebel modern pada abad ke-20 dapat diidentifikasi karakteristiknya sebagai berikut. :

- a. Desain dikerjakan oleh arsitek dan desainer profesional.
- b. Bentuk mengikuti fungsi.



- c. Desain diciptakan sederhana dan praktis.
- d. Desain dibuat berdasarkan kebutuhan pasar.
- e. Tampilan desain bersifat *Universal*, mempunyai bentuk sama atau mirip diseluruh dunia,
- f. Konsep desain berdasarkan pemikiran, berlandaskan pada logika material, rasional dan komersial.
- g. Gagasan desain didasarkan pada hasil penelitian ilmiah.
- h. Mebel dikerjakan menggunakan mesin produksi.
- i. Keterampilan diperoleh secara formal dari sekolah, bukan turun temurun seperti pada desai mebel tradisional. (Jencks, dalam Edy S Marizar, 1989:67).

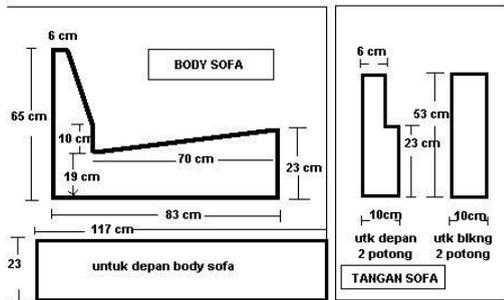
Tinjauan umum standarisasi

Standarisasi produk adalah ukuran produk berdasarkan norma-norma yang ada. Yang dimaksud dengan norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolak ukur menentukan

sesuatu (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2006:228)

Antromotri dibutuhkan sebagai pedoman dalam mendesain mebel yang berkaitan dengan ukuran tubuh manusia secara fisik. Antromometri meliputi pengukuran terhadap sikap berdiri, berjalan, duduk, bersandar, tinggi badan, jangkauan tangan, pinggul, pantat sampai kaki. Hal ini perlu diperlukan sebagai upaya mendapatkan kenyamanan dan keamanan yang optimal. Antropometri setiap bangsa berbeda-beda. Antropometri juga dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, dan ras. Oleh sebab itu, dalam mendesain mebel diperlukan analisis antropometri bagi pemakai-pengguna mebel tersebut. (Eddy S. Marizar, 2005 : 118)

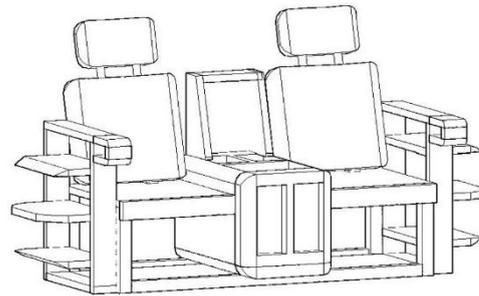
Mengenai standarisasi sofa, penyusun ingin menampilkan sebuah gambar tentang ukuran standar sofa yang bisa dijadikan acuan untuk merancang sofa, standarisasi adalah bagian penting dalam menciptakan kenyamanan dalam penggunaan sebuah produk mebel



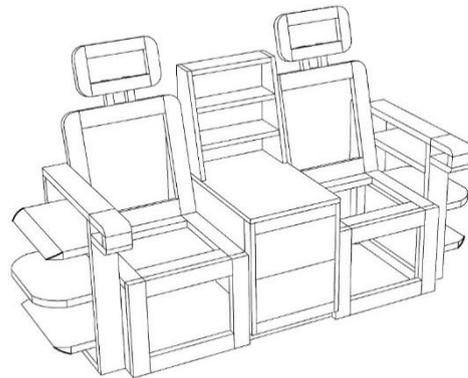
Gambar 1 : Ukuran standarisasi sofa
(<http://zaufrendea-interior.com/p/belajar-bikin-sofa.html>)

KEPUTUSAN DESAIN

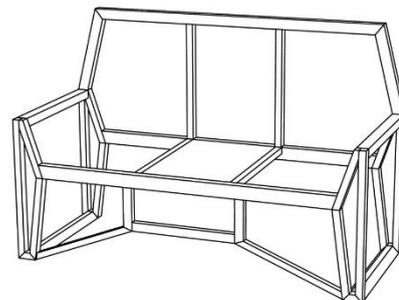
langkah selanjutnya adalah mengambil sebuah keputusan desain langkah ini dilakukan untuk mengetahui desain mana yang cocok dan diambil untuk dijadikan kebentuk yang nyata, tentunya menggunakan alternatif-alternatif sketsa gambar guna memudahkan dalam mencari kriteria-kriteria yang sesuai dan diinginkan oleh penyusun. Dalam hal ini ingin menampilkan tiga sketsa gambar yang nantinya akan dipilih tentunya sesuai dengan konsep, gaya, model yang diinginkan .



Gambar 2 : Desain 1
Sumber: Pribadi. Jati widagdo



Gambar 3 : Desain 2
Sumber: Pribadi. Jati widagdo



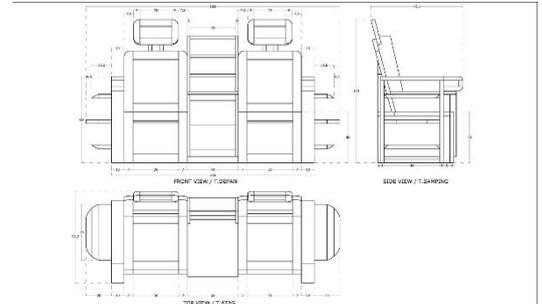
Gambar 4 : Desain 3
Sumber: Pribadi. Jati widagdo

Setelah membuat beberapa desain dasar guna sebagai pemecahan masalah dan pengembangan desain yang sudah ada maka dipilihlah desain nomer 2 sebagai keputusan desain akhir produk sofa rak buku moderen.

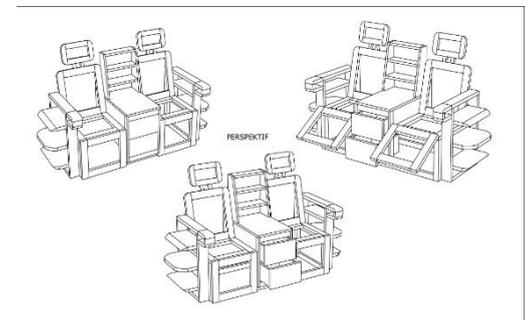
Penetapan gambar desain nomer 2 tentu mempunyai pertimbangan khusus atas konsep yang telah dirancang dan pemilihan gambar desain nomer 2 paling sesuai dengan apa yang penyusun inginkan, sehingga suatu produk benar-benar telah matang dan siap untuk proses produksi. Setelah penyusun membuat sketsa-sketsa dasar sebagai pemecahan masalah dan pengembangan desain yang sudah ada

Gambar kerja

Gambar kerja sebagai rangkaian dari proses desain, gambar kerja dibuat untuk menggambarkan hasil dari sebuah ide maupun konsep desain yang nantinya akan berpengaruh terhadap proses pembuatan produk.



Gambar 5 : Gambar Proyeksi
Sumber: Pribadi. Jati widagdo



Gambar 6 : Gambar Proyeksi
Sumber: Pribadi. Jati widagdo



Gambar 7 : Gambar Prespektif tiga dimensi
(3D)

Sumber: Pribadi. Jati widagdo

Eddy S . Marizal, 2005, *Teknik Merancang Desain Kreatif*, adia Pressindo, Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Sachari, 1984, *Paradigma Desain*, Opcit, Jakarta.

Arikunto, 1996: *“Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rieneka Cipta, Jakarta.

Ana Retnoningsih dan Suharso, 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang: CV. Widya Karya. Semarang.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Sofa>)

Imelda AKMAL, dkk, 2012, *“Teras & Balkon” Majalah Seri Rumah Ide*, PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Jamaludin. 2007. *Pengantar Desain Mebel*, Kiblat Buku Utama, Bandung.

WJS Poerwadarminta, 1976. *Kamus besar bahasa indonesia*. anisius , Yogyakarta.

Keraf, Gorys, 2001, *Argumentasi dan narasi : komposisi lanjutan III*. Gramedia pustaka Utama, Jakarta.