

ORNAMEN JEPARA SEBAGAI STRUKTUR BENTUK SET MEJA KAFE

Arfan abdulah, Jati Widagdo

Cv Arvan Mandiri, Program Studi Desain Produk

Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU

Jeparajati.widagdo33@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan zaman serta kesibukan rutinitas manusia setiap harinya manusia tidak akan lepas dari keinginan untuk memanjakan diri atau *refreshing* atau mencari hiburan agar terlepas dari ketegangan baik fisik maupun hiburan, melihat dari itu berkembang pula tempat-tempat untuk manusia dapat sekedar bersantai dan mencari suasana yang menyegarkan di antara tempat-tempat tersebut berupa cafe atau mini resto.

Untuk menciptakan suasana yang nyaman agar pengunjung cafe atau mini resto mendapatkan kenyamanan pengelola cafe atau miniresto perlu mendesain ruang atau lokasi sedemikian rupa, termasuk furniture untuk tempat customer bersantai diantaranya berupa set meja cafe yang harus nyaman di tempati dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Setelah melihat serta memperhatikan kondisi yang diinginkan pengunjung kemudian penulis melakukan proses desain dengan memanfaatkan ornamen jepara sebagai bentuk meja cafe sehingga muncul desain-desain baru untuk bersaing dalam industri mebel yang berkembang serta menciptakan konsep cafe atau miniresto yang berbeda.

Abstract

Along with the times and the busy routine of humans every day humans will not be separated from the desire to pamper themselves or refresh or seek entertainment so that they are free from both physical and entertainment tensions, seeing from that also develops places for humans to just relax and find a refreshing atmosphere. di antara these places in the form of a cafe or mini restaurant

To create a comfortable atmosphere so that cafe or mini restaurant visitors get the comfort of a cafe or mini restaurant manager, it is necessary to design a space or location in such a way, including furniture for customers to relax, including a set of cafe tables that must be comfortable to occupy and create a pleasant atmosphere.

After seeing and paying attention to the conditions desired by visitors, then the writer carried out the design process by utilizing Jepara ornaments as a form of cafe table so that new designs emerged to compete in the growing furniture industry and created a different cafe or miniresto concept.

Katakunci:

Meja kafe,
Ornamen Jepara

Keyword:

Design, Terrace
and Chairs



Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan industri yang sangat pesat di masa globalisasi dewasa ini menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat pada berbagai bidang, salah satunya yaitu gaya kehidupan manusia yang semakin maju. Dampak positif dari kemajuan teknologi memberikan kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup.

Manusia yang mempunyai sosial membutuhkan orang lain agar dapat tumbuh dan berkembang dalam jaringan hubungan sosial sebagai anggota masyarakat. Dalam menjalani kehidupan sebagai anggota masyarakat, setiap manusia mempunyai aktivitas yang berbeda. Berbagai macam aktivitas manusia seperti tidur, makan, kerja dan pergi dari satu tempat ke tempat lain tentu membutuhkan alat atau produk penunjang yang berfungsi untuk memudahkan aktivitasnya, sehingga suatu produk diciptakan sesuai dengan jenis, fungsi dan tempat produk tersebut ditempatkan.

Kebutuhan masyarakat terhadap produk menimbulkan permasalahan dalam memenuhi kebutuhan sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Produk mebel seperti tempat tidur, meja, kursi dan lain-lain diciptakan dengan berbagai macam bentuk, ukuran dan fungsi berbeda yang disesuaikan dengan aktifitas pengguna.

Aktivitas manusia seperti makan membutuhkan produk khusus untuk menunjang aktivitas makan agar lebih mudah dan nyaman. Untuk memenuhi kebutuhan makan maka diciptakan kursi makan. Dalam perkembangannya, kursi Makandiciptakan dengan menggunakan ide atau konsep yang disesuaikan dengan budaya, gaya dan lingkungan dimana produk kursi Makan tersebut digunakan.

Indonesia adalah Negara dengan bermacam suku dan budaya yang berbeda, mempunyai masalah dalam memenuhi kebutuhan masyarakatnya dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda. Pengembangan produk mebel khususnya kursi Makanyang diciptakan dengan menggunakan ide atau konsep budaya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sesuai dengan



kebudayaannya serta sebagai apresiasi dalam melestarikan budaya tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah penulis sajikan, maka penulis menciptakan desain kursi Makanyang yang digunakan di *kafe*, sehingga penulis meyebutnya bukan lagi korsi makan namun korsi *kafe*, sedangkan korsi kafe yang penulis buat mengambil ornamen jepara sebagai setruktur bentuknya dengan menggunakan konsep transformasi budaya. Ornamen jepara sendiri merupakan peninggalan budaya pada masa R.A. Kartini digunakan sebagai objek yang menjadi ide dasar penciptaan produk kursi *kafe* dengan judul "Ornamen Jepara Sebagai Struktur Bentuk Set Meja Kafe".

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dalam tugasahir yang penulis buat dan untuk memberikan arah yang jelas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikutadalah merumuskan pembuat desain meja kafe, yang mampu menciptakan kenyamanan manusia yang menggunakan,serta mampu

mengaplikasikan ornamen jepara yang bersifat tradisional kedalam unsur hias set meja *kafe* yang bergaya moderen.

KONSEP PENCIPTAAN

Tinjauan Produk

Kebutuhan manusia yang sangat dibutuhkan saat ini adalah *refreshing*, sekedar menghilangkan kepenatan di tengah-tengah kesibukan yang dilakukan setiap harinya dengan rutinitas yang dilakukan walaupun sekedar berkumpul bersama keluarga, berbincang bersama dengan teman atau menikmati sajian kuliner. Salah satu tempat yang sedang menjamur saat ini adalah banyak berdirinya kafe atau mini resto untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dan ternyata dengan berdirinya cafe atau miniresto diterima baik oleh masyarakat.

Kenyamanan saat berada di kafe atau miniresto tidak dapat diabaikan karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap minat konsumen, karena konsumen yang datang ke kafe atau miniresto bertujuan mencari kenyamanan dengan susana yang lain sambil menikmati kuliner yang disajikan. Kenyamanan tersebut tidak dapat



lepas dari dukungan perabot mebel yang ada pada kafe atau miniresto agar konsumen lebih tertarik untuk datang ke cafe atau miniresto tersebut.

Salah satu perabot mebel tersebut adalah set meja yang digunakan, berbagai jenis set meja yang diciptakan para desainer mebel yang diperuntukkan di kafe maupun miniresto, dari desain yang bergaya modern maupun tradisional para desainer berlomba-lomba menciptakan bentuk yang lain dari pada desain yang telah ada.

Berikut merupakan hasil tinjauan yang dihimpun penulis dalam penciptaan set meja kafe, sehingga dapat menjadi landasan teori yang mampu mendukung terciptanya karya

Tinjauan Umum Cafe (Kafe)

Perkembangan dunia usaha khususnya di bidang kuliner saat ini cukup digemari, sebagian orang dikarena makanan serta minuman merupakan kebutuhan pokok. Terdapat banyak sekali usaha bidang makanan seperti : Restoran, Rumah Makan, Warung, Kafe, dan yang lainnya. Salah satu usaha dalam bidang kuliner yang saat ini sedang

diminati adalah Kafe. Kafe biasanya menyajikan penampilan yang lain pada interior ruangnya untuk memikat minat pelanggan, para pengelola kafe lebih mengutamakan kesan ruang yang akan membuat para pelanggan nyaman dan bisa bersantai.

Kafe berasal dari bahasa Perancis yaitu Café. Arti secara harafiah adalah (minuman) kopi. Tetapi kemudian menjadi tempat dimana seseorang bisa minum-minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya (<http://id.wikipedia.org/wiki/Kafe>). Kafe juga mempunyai arti yaitu restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, kafe biasanya digunakan untuk rileks (Kamus Besar Bahasa Indonesia 432)

Melihat semakin meningkatnya persaingan dalam usaha kuliner perlu adanya peningkatan dalam memberikan kenyamanan serta membuat ketertarikan konsumen untuk menikmati kuliner sekaligus menikmati suasana yang nyaman.

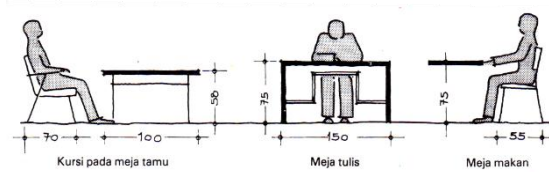
Tinjauan Umum Meja Makan

Fungsi set meja yang ada pada kefe adalah untuk menyajikan serta untuk menikmati makanan sama halnya fungsi dari meja makan baik dari segi fungsi ukuran maupun bentuk, namun kelebihan dari meja kafe adalah furniture yang digunakan harus diseleksi secara cermat, sehingga semua dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhannya. Furnitur tersebut harus efisien, nyaman dipakai, serta enak dilihat serta memiliki nilai estetis. Ruang makan & lounge sengaja dibuat berbeda, sesekali perlu juga diubah suasananya untuk mengubah atmosfer agar suasana tidak membosankan, dan selalu menarik. Analisis Bentuk dan Fungsi.

Adanya ungkapan *form follows function* oleh Louis Sullivan (1856-1924) yang berarti bentuk mengikuti fungsi akan selalu menjadi dalil acuan dalam perancangan desain mebel moderen.

Sedangkan Syarat dan ketinggian meja makan 72-79cm, agar kita dapat makan dalam posisi duduk yang tegak. Lebar daun meja tergantung pada jumlah hidangan yang disajikan. Tiap orang

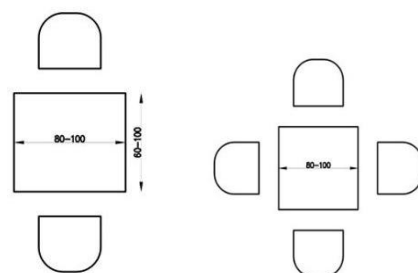
membutuhkan ruang sebesar 60cm. (Fritz Wilkening, 1987:74)



Gambar 1: Standar Dimensi Meja
Sumber: (Fritz Wilkening, 1987:75)

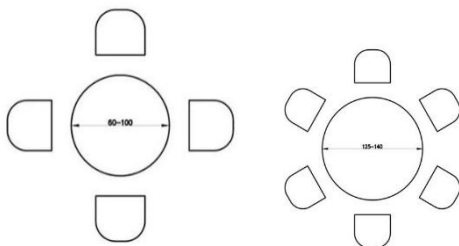
Meja bujur sangkar memiliki empat sisi yang ukurannya sama persis, sehingga biasanya dipakai untuk meja makan 2 atau 4 orang. Masing-masing berada di satu sisi berhadapan dan silang. (Jamaludin, 2007:66).

Meja tipe bujur sangkar mempunyai dimensi standar Antara 80cm sampai 100cm. sedangkan ketinggian meja makan bujur sangkar antara 72cm sampai 75cm. meja jenis bujur sangkar banyak di pakai di rumah makan, restoran, kafe, apartemen dan di rumah mungil untuk keluarga kecil.



Gambar 2: Meja Busur Sangkar
(Sumber: Jamaludin, 2007:66)

Meja bulat dianggap meja makan yang sangat baik terutama karena tidak mempunyai batas yang secara tegas membatasi area masing-masing pemakai. Kapasitas meja bulat biasanya terbatas sesuai dengan diameternya. Untuk empat orang diameter meja biasanya 60-100 cm, sedangkan untuk enam orang diameter meja sekitar 125-140. Meja makan bulat memiliki kaki bermacam, empat kaki atau satu kaki ditengahnyadengan dudukan di lantai yang lebar atau di tanam pada lantai. Kelemahan meja model bulat adalah kapasitas yang terbatas dan tidak memungkinkan dibuat sambungan seperti halnya meja makan berbentuk segi empat yang dapat digabung di salah satu sisinya dengan meja makan lain sehingga kapasitasnya dapat di tambah.(Jamaludin, 2007:65)



Gambar 3: Meja Bulat
(Sumber: Jamaludin, 2007:65)

Meja yang berbentuk persegi panjang biasanya dibuat untuk kapasitas dua orang berhadapan, empat orang, dan seterusnya. Keuntungan penggunaan meja persegi panjang adalah memungkinkan dibuat sambungan/ ditambahkan di bagian sisi memanjang meja yang berfungsi untuk menambah kapasitas pengguna apabila kapasitas meja yang di gunakan masih kurang.

Gambar 4: Meja Persegi Panjang
(Sumber: Jamaludin, 2007:67)

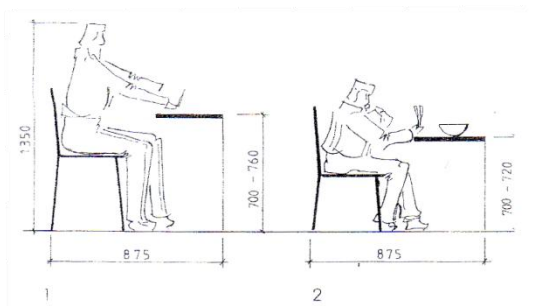
Analisis Ergonomi

Tujuan dari analisis ergonomi adalah menyesuaikan suasana kerja dengan aktifitas manusia di lingkungannya. Dalam konteks desain mebel ergonomi adalah analisis aspek-aspek manusia yang berkaitan dengan anatomi, psikologi dan fisiologi.

Istilah ergonomi dari bahasa latin yaitu ergon yang mengandung arti kerja serta nomos yang mengandung arti

hukum alam, ergonomi dapat diartikan sebagai ilmu tentang aspek-aspek manusia didalam lingkungan pekerjaanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain (Nurmianto 2004:1).

Dalam penciptaan meja kafe, analisis ergonomi difokuskan pada jangkauan dan gerakan tubuh pengguna dalam aktivitas menikmati sajian pada meja ketika sedang makan dan menggunakan meja makan.



Gambar 5: Jangkauan Pria dan Wanita dalam Posisi Duduk

(Sumber: Fritz Wilkening, 1987: 64)

Tinjauan Ornamen Jepara

Motif merupakan bagian dari ornamen, yang merupakan satu kesatuan dari suatu ragam hias atau ornamen. Pengertian motif menurut Gustami (1980:7) merupakan pangkal bagi tema dari berkesenian. Sedangkan menurut Tukiyo dan Sukarman dalam

leliana (1981:3) menyebut bahwa motif diartikan sebagai unsur pokok dalam

seni ornamen atau ragam hias.

Motif adalah bentuk dasar dalam pembuatan atau perwujudan bentuk ornamen pada suatu karya seni.

Motif hias dalam perwujudan ragam hias atau motif meliputi semua wujud ciptaan Tuhan (binatang, tumbuh-tumbuhan, manusia, gunung, air, dan lain-lain), serta hasil daya kreasi atau khayalan manusia (bentuk garis, bentuk geometris, dan makhluk ajaib lainnya). Dari kedua pendapat di atas, bisa dijelaskan bahwa ornamen adalah awal dari suatu pembuatan pola atau pokok pikiran, dari suatu bentuk dalam ornamen.

Karya motif dibuat biasanya memiliki maksud untuk mempercantik suatu benda saja, tetapi tidak banyak ornamen yang dibuat untuk menyatakan suatu nilai tertentu secara simbolis, menurut aturan-aturan tertentu (adat, kepercayaan, dan sistem sosial lainnya). Contoh ornamen simbolis ini misalnya motif kala, motif pohon hayat



sebagai lambang kehidupan, motif burung phonik sebagai lambang keabadian, motif padma, swastika, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sunaryo yang menyatakan bahwa, "Fungsi simbolis motif pada biasanya dijumpai pada produk-produk benda upacara atau benda pusaka dan bersifat ritual keagamaan atau kepercayaan, menyertai nilai estetisnya".

Kecenderungan orang guna mempercantik atau membuat ornamen sudah hadir sejak zaman prasejarah. Pemuan serpihan-serpihan benda prasejarah berupa senjata-senjata, benda-benda keramik, sarkofagus, dan lain sebagainya oleh para ahli Arkeologi cukup menjadi bukti akan hal ini. Pada umumnya ornamen pada benda-benda prasejarah yang berupa tembikar masih berupa motif-motif yang berbentuk sederhana dan biasanya geometris

Standarisasi Produk

Ruang dalam arsitektur dan mebel memiliki kaitan yang sangat erat, mebel berfungsi untuk memaksimalkan fungsi ruang. Keberadaan suatu

mebel dalam ruang ditentukan oleh adanya aktivitas yang memerlukan mebel tertentu sebagai alat bantu aktivitas tersebut sehingga kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Dengan demikian, jenis mebel yang diperlukan di dalam suatu ruang sangat tergantung pada jenis aktivitas yang dilakukan oleh pemakai ruangan tersebut.

Penentuan standar ukuran dan jumlah (volume dan kuantitas) suatu mebel umumnya dibuat berdasarkan aktivitas standar yang biasa dilakukan pemakai atau penghuni. Penempatan perabotan mebel harus disesuaikan dengan proses pekerjaan yang dilakukan karena akan memberi pengaruh pada efektivitas pekerjaan dan efisiensi ruang, termasuk di dalamnya bagian ruang untuk sirkulasi atau lalu-lalang orang (Jamaludin, 2007: 55).

Selain berdasarkan aktivitas pemakai, perancangan suatu mebel harus didasari pada ukuran rata-rata

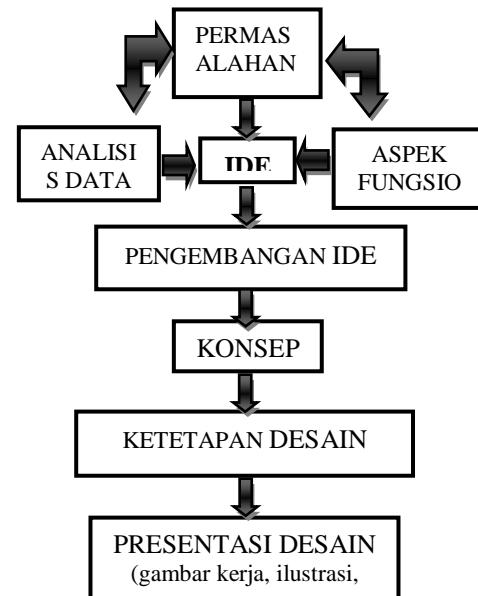
pemakai, hal tersebut bertujuan untuk menghindari munculnya ketidaknyamanan dalam pemakaian. Penyesuaian ukuran produk terhadap aktivitas tubuh ketika menggunakan atau berinteraksi dengan suatu produk dan pemahaman ukuran tubuh manusia dalam berbagai posisi ketika menggunakan produk tersebut

merupakan pedoman yang digunakan dalam merancang sebuah mebel, tujuannya adalah agar mebel memiliki fungsi yang optimal.

Proses Desain

Proses desain merupakan suatu tahapan pemikiran yang menuju pada perwujudan suatu produk yang diinginkan. Proses desain merupakan rangkaian panjang pekerjaan yang dimulai dari pencarian ide gagasan melalui pencarian suatu permasalahan sampai pada produk jadi, proses panjang Pada Proses desain juga disebut proses kerja desain

Berikut adalah skema tahapan-tahapan proses desain meja Makanyang dilakukan oleh penulis dalam tugas akhir ini.



Gambar 6:SkemaProses Desain

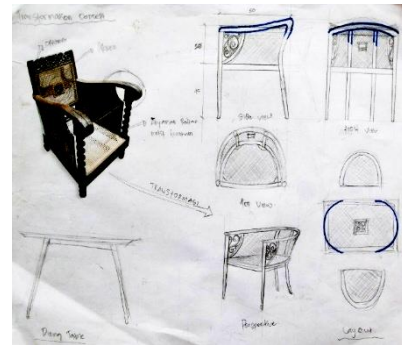
Sketsa ide awal

Pembuatan gambar sketsa adalah proses menuangkan berbagai gagasan atau ide kreatif kedalam bentuk gambar kasar. Sketsa ini umumnya berupa rangkaian gambar dalam berbagai bentuk, untuk kemudian dipilih salah satu atau beberapa gambar yang paling mendekati kriteria yang diinginkan dengan bentuk yang paling bagus, relatif baru, unik dan sesuai dengan konsep.

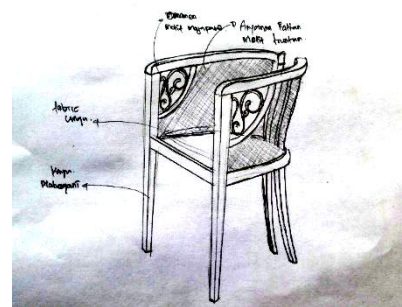
Sketsa sangat dibutuhkan dalam proses pencarian ide dan bentuk dari sebuah produk. Sketsa merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi manusia dalam merancang suatu produk. Sketsa desain selanjutnya berpedoman pada konsep desain yang telah dibuat, sehingga desainer tetap konsisten dengan pemikiran dan analisisnya (Eddy, 2005: 193).

Visualisasi desain perabot kursi Makanini dalam bentuk gambar yang terdiri dari gambar sketsa menggunakan metode transformasi dan gambar desain terpilih akan disajikan dalam bentuk

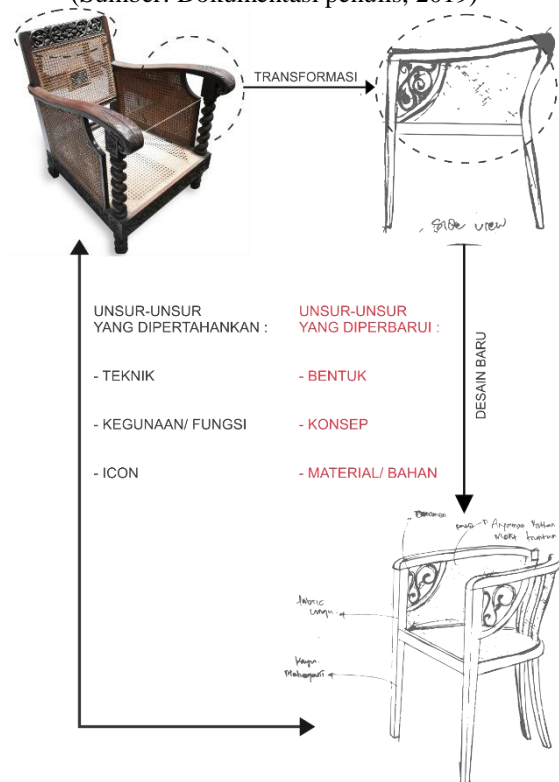
gambar kerja, yang terdiri dari gambar tampak depan, tampak samping, tampak atas, serta dilengkapi dengan gambar ilustrasi tiga dimensi.



Gambar 1: Sketsa Proses Desain (Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 8: Detail Sketsa Proses Desain (Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 2: Proses Desain Menggunakan Metode Transformasi. (Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

Keputusan desain

Setelah melalui tahapan gambar sketsa, penulis berupaya mengkaji beberapa bentuk dari gambar sketsa yang telah dibuat. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan penulis dalam memilih gambar sketsa yang layak dan mampu menggambarkan konsep serta ide kursi Makanyang dirancang adalah:

- a. Bentuk, yang menjadi dasar dalam penciptaan kursi Makandengan menggunakan konsep transformasi.
- b. Ornamen sebagai unsur dekoratif, bertujuan untuk mempertahankan, mengembangkan dan melestarikan keahlian masyarakat lokal dalam bidang kerajinan ukir kayu.
- c. Anyaman rotan motif truntum dipertahankan sebagai wujud pelestarian keahlian masyarakat lokal dibidang pengolahan dan anyaman rotan.

Selain konsep dan ide dasar yang penulis gunakan sebagai acuan, ke 3 (tiga) hal diatas merupakan faktor pendukung terciptanya karya tugas akhir ini. Sehingga penulis harus memilih salah satu desain

sebagai rancangan produk yang akan di buat. Berikut rancangan atau keputusan desain yang penulis pilih untuk karya tugas akhir ini



Gambar 3: Hasil *Rendering* Desain Kursi
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 11: Hasil *Rendering* Desain Meja
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

Gambar kerja

Gambar kerja berfungsi sebagai acuan dalam membuat komponen pada pengerjaan produk di bengkel kerja. Pada gambar ini dicantumkan secara lengkap seluruh keterangan obyektif berupa notasi atau lambang-lambang yang sesuai dengan aturan dan standar

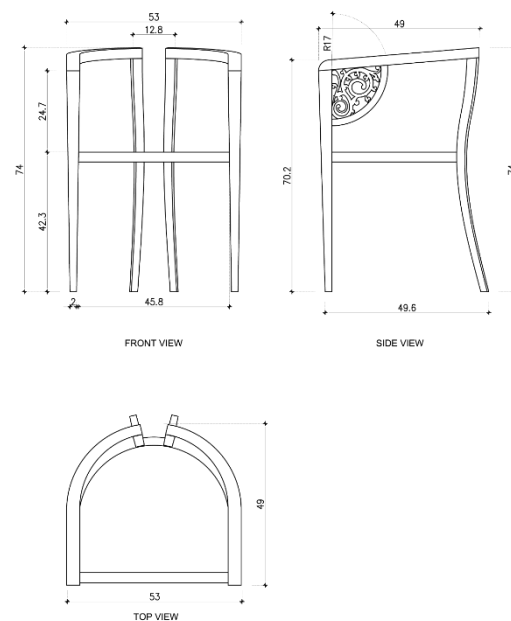
gambar teknik. Fungsi gambar teknik dalam penciptaan produk antara lain :

- Membantu pelaksana dalam produksi.
- Sebagai bahasa gambar yang mudah dimengerti.
- Menghindari salah satu pengertian antar desainer dan pelaksana.
- Meningkatkan ketepatan atau akurasi dalam ukuran dan proporsi.

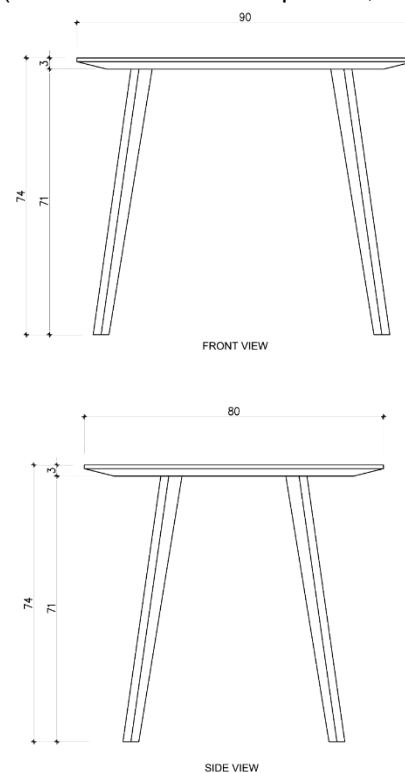
Gambar proyeksi menyajikan gambar suatu objek dengan skala yang tepat, ukuran yang terdapat pada bidang

proyeksi adalah ukuran yang terlihat dalam kenyataannya. Untuk itu penulis menggunakan Proyeksi Ortogonal dan Proyeksi Perspektif.

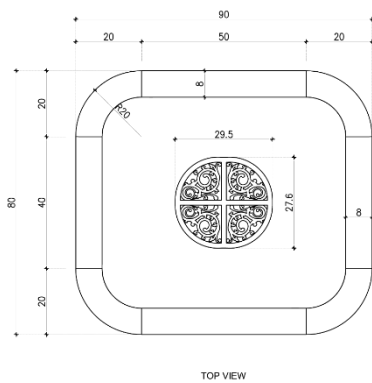
Proyeksi Ortogonal digunakan untuk menyajikan gambar berupa tampak depan, tampak samping, tampak atas, sedangkan Proyeksi Perspektif digunakan untuk menyajikan gambar supaya dapat terlihat seperti pandangan kenyataannya.



Gambar 42: Gambar Kerja 01
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 52: Gambar Kerja 02
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 63: Gambar Kerja 03
(Sumber: Dokumentasi penulis,



Gambar 74: Gambar ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)



Gambar 85: Gambar riel
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan pembahasan yang telah dikemukakan akhirnya dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Berkembangnya industri dan desain mebel di Jepara yang dipengaruhi oleh masuknya desain dan budaya asing saat ini membuat desain-desain masyarakat terdahulu yang memuat unsur-unsur budaya dan keahlian masyarakat lokal mulai sedikit tersisihkan. Kondisi tersebut harus sikapi dengan cara mengembangkan desain mebel dengan konsep budaya lokal sehingga produk atau artefak peninggalan budaya lokal bisa tetap lestari dan mampu bersaing dalam persaingan industri mebel saat ini.
2. Kursi Kartini Sidji diciptakan sebagai wujud pelestarian produk atau artefak peninggalan masyarakat terdahulu dengan cara memperbarui produk tersebut kedalam desain-desain kekinian tanpa meninggalkan beberapa unsur yang terdapat pada produk terdahulu.



3. Dengan konsep dan perencanaan yang matang ditunjang dengan gambar kerja yang jelas dan lengkap sebuah desain dapat diwujudkan sesuai dengan kriteria dan tuntutan kualitas yang diharapkan.

Sachari, A. (2005). *Metode Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.

_____ (2007). *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga

Setiawan, A. (2007). *Membuat Mebel Sederhana*. Klaten : Saka Mitra Kompetensi.

Sunaryo, Agus. (2003). *Reka Oles Mebel Kayu*. Yogyakarta : Kanisius

Widagdo. (2001). *Desain dan Kebudayaan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional Delapan Sepuluh: Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rieneka Cipta.

Francis, D.K. Ching. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.

Gustami, SP. (2000). *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara: Kajian Estetik Melalui Pendekatan Multidisiplin*. Yogyakarta: Kanisius.

Haskett, John. (1980). *Industrial Design*. London: Thames and Hudson

Jamaludin. (2007). *Pengantar Desain Mebel*. Bandung : Kiblat Buku Utama.

Jonathan Sarwono dan Hary Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Julius Panero dan Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.

M. Gani Kristanto. (1987). *Konstruksi Perabot Kayu*. Semarang : Satya Wacana.

Nurmianto, Eko. (2004). *Ergonomi, konsep dasar dan aplikasinya*. Surabaya : Guna Widya.