

KUBUS SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN MEJA LAPTOP DENGAN ORNAMEN MANTINGAN SEBAGAI UNSUR HIAS

Andrik Kurnianto, Jati Widagdo

PT. Jepara Forindo. Program Studi Desain Produk

Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU

Jeparajati.widagdo33@gmail.com

Katakunci:

Meja Laptop,
Kubus,
Ornamen
Mantingan

Abstrak

Perkembangan teknologi, industry dan desain yang pesat pada era globalisasi sekarang menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia semakin meningkat.

Kemajuan teknologi dapat dilihat pada berbagai perubahan pola pikir, inovasi serta gaya kehidupan manusia yang semakin maju.

kebutuhan perabot yang dibutuhkan untuk menunjang aktifitas. Meja adalah perabot yang dibutuhkan untuk menunjang kenyamanan saat mengoperasikan laptop. Selain kenyamanan bentuk meja yang simple menjadikan fungsi meja menjadi lebih maksimal, salah satunya berbentuk kubus. Kesederhanaan bentuk kubus menambah nilai praktis dan keindahan dalam ruang.

Penelitian ini menghasilkan produk Meja Laptop yang nyaman, tidak besar, dan dapat digunakan untuk meletakkan barang. Bentuk kubus dan pemberian ornamen masjid mantingan sebagai unsur hias untuk membentuk estetika pada Meja Laptop

Abstract

The rapid development of technology, industry and design in the current era of globalization shows that the quality of human resources is increasing. Technological progress can be seen in the various changes in mindset, innovation and increasingly advanced human life styles.

furniture needs needed to support activities. The table is a piece of furniture that is needed to support comfort when operating a laptop. In addition to the convenience of a simple table shape, the function of the table is maximized, one of which is a cube. The simplicity of the cube shape adds practical value and beauty to space.

This research produces a laptop desk that is comfortable, not large, and can be used to put things in. The shape of the cube and the provision of ornaments of the mantingan mosque as a decorative element to form the aesthetics of the laptop table

Keyword:

Laptop Desk, Cube,
Cool Ornaments

Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan mebel yang terjadi di era sekarang, menjadikan kegiatan pada masyarakat berjalan secara dinamis, semakin maju tingkat kehidupan masyarakat makin beragam pula tingkat kebutuhan hidup masyarakat. Berbagai jenis kebutuhan hidup ialah kebutuhan pokok, sekunder, tersier.

Kebutuhan pokok adalah kebutuhan yang bersumber pada faktor kehidupan yang mempunyai fungsi secara terus menerus. Kebutuhan sekunder ialah kebutuhan yang berhubungan erat erat dengan manusia sebagai makhluk sosial, yaitu kebutuhan dimana untuk menahkannya tidak dapat dilakukan secara individu tanpa melibatkan orang lain. Kebutuhan tersier diantaranya mencakup kebutuhan yang memantapkan diri dan keberadaan dalam mengungkapkan perasaan estetika atau keindahan. (Suparlan dalam Sugiyanto, 2004 :2)

Perkembangan teknologi, industri dan desain yang pesat pada era globalisasi sekarang menunjukkan bahwa

kualitas sumber daya manusia semakin meningkat. Kemajuan teknologi dapat dilihat pada berbagai perubahan pola pikir, inovasi serta gaya kehidupan manusia yang semakin maju. Hal yang paling berpengaruh pada gaya hidup masyarakat untuk mendapatkan kemudahan dalam mencapai kebutuhan dan kelengkapan hidup, yaitu kebutuhan perabot yang dibutuhkan untuk menunjang tata ruang, yaitu mebel.

Mebel adalah perabot paling banyak diperlukan manusia untuk menunjang segala aktivitas dalam ruangan atau bahkan diluar ruangan. Keberadaan perabot berperan sebagai fasilitas atau sarana bagi berbagai kegiatan manusia di dalam maupun di luar ruangan (Jamaludin, 2007: 9).

Meja adalah salah satu mebel berupa permukaan datar yang ditopang oleh satu kaki atau lebih. Meja sering dipakai untuk menaruh dan menyimpan barang dengan ketinggian tertentu supaya mudah dijangkau saat duduk, bentuk meja yang simpel menjadikan

fungsi meja menjadi lebih maksimal, salah satunya berbentuk kubus.

Kubus merupakan bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi yang kongruen berbentuk bujur sangkar. Bentuk kubus yang sederhana ini dapat menambah nilai praktis dan keindahan dalam ruang.

Meja laptop yang berbentuk rasanya semakin menambah pilihan desain meja laptop yang semakin beragam. Maka penulis berusaha mewujudkan desain meja laptop yang berbeda dari produk yang sudah ada dan dapat diterima dipasar, yang tetap memperhatikan factor keamanan, kenyamanan serta keindahan dengan mengambil bentuk dari kubus dan dikombinasikan dengan ornament mantingan sebagai unsur hias.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, penulis merancang karya meja laptop untuk tempat penunjang kegiatan/aktivitas bagi pengguna laptop.

Meja laptop dipilih karena memberikan kenyamanan dan membantu

konsentrasi dalam mengoperasikan laptop. Masalah yang muncul pada tugas akhir yang penulis buat adalah:

1. Bagaimana menciptakan desain meja laptop dengan mengambil ide perancangannya bentuk kubus.
2. Bagaimana proses produksi meja laptop dengan ide dasar kubus.
3. Bagaimana meja laptop yang penulis rancang diberi ornamen agar lebih menarik.

LANDASAN TEORI

Latar Belakang Perancangan

Kebutuhan sebuah produk menjadi landasan perancangan untuk menciptakan sebuah produk yang bermanfaat. Perancangan suatu produk dilakukan melalui langkah-langkah dalam sebuah metode.

Perancangan merupakan suatu kegiatan dengan tujuan tertentu menuju kearah tujuan memenuhi kebutuhan manusia, utamanya yang bisa diterima oleh unsur teknologi peradaban manusia.

Berdasarkan kalimat tersebut didapati tiga faktor yang harus diperhatikan didalam perancangan yaitu: aktivitas dengan maksud tertentu, tujuannya untuk pemenuhan kebutuhan, serta berdasarkan pada pertimbangan teknologi.

Mewujudkan benda diperlukan suatu rancangan atau desain, dapat dikatakan hal penggambaran atau permodelan sebelum kegiatan proses pembuatan dilakukan. Pada masyarakat industri sekarang, khususnya kegiatan merancang dan pembuatan benda atau produk merupakan kegiatan yang terpisah. Proses pembuatan tidak berjalan dengan baik sebelum kegiatan merancang diselesaikan. Dari hasil perancangan maka diketahui deskripsi rinci dari benda yang akan dibuat, hal ini akan memudahkan proses pembuatannya.

Proses perancangan, perencanaan serta pelaksanaan pembuatan sebuah benda diawali dengan penetapan panduan/spesifikasi deskriptif dan kemudian diikuti dengan perencanaan

satu keputusan yang diambil dalam tahap perencanaan fisik adalah penetapan bentuk visual.

Proses desain merupakan tahapan umum teknik perancangan yang lebih dikenal dengan sebutan NIDA, yang merupakan singkatan dari *Need, Idea, Decision* dan *Action*. Yang berarti tahap awal seorang desainer menetapkan dan mengidentifikasi kebutuhan (*need*). Berhubungan dengan alat atau produk yang harus didesain. Lalu dilanjutkan dengan pengembangan gagasan (*idea*) yang akan memunculkan berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan, dilakukan suatu penilaian dan analisa terhadap berbagai alternatif yang ada, agar desainer dapat memutuskan (*decision*) suatu alternatif yang paling baik. Dan pada akhirnya dilakukan suatu proses pembuatan (*Action*). Perancangan suatu alat kerja dengan berdasar pada data antropometri pemakainya bertujuan untuk meminimalisir tingkat kelelahan



kemudian mengalami perubahan menjadi

perencanaan, dan kata perancangan

kerja, meningkatkan kualitas kerja dan mengurangi potensi kecelakaan kerja. (Mustafa, 1992)

Tinjauan Umum Desain

Desain selalu berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan manusia sejak saat adanya peradaban manusia dan akan terus berkembang sampai masa yang akan datang.

Secara etimologis istilah desain berasal dari ungkapan *designo* (Itali) yang mempunyai arti gambar (Jervis, 1984). Didalam konteks transformasi budaya didapati beberapa pergeseran arti desain yang diacu. Di Indonesia, kata desain baru dikenal pada tahun 1970-an. kata Inggris '*design*' yang artinya "rancangan", kemudian diadopsi dan diterapkan oleh pemerintah sejak tahun 1950-an dengan pengertian generiknya; misalnya dalam penamaan Dewan Perancang Nasional, Badan Perancang Nasional. Kata perancangan

mengalami penyempitan makna dengan munculnya kata rancang bangun. (Agus Sachari, 2001:10)

Desain adalah suatu upaya penciptaan model kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan *furniture* kebutuhan manusia pemakai, dalam hal ini konsumen akhir. (Eddy S. Marizar, 2005:17)

Desain pada dasarnya merupakan usaha manusia memberdayakan diri melalui benda perancangannya untuk menjalani hidup yang lebih aman serta sejahtera (Agus Sachari, 2005:7). Desain ialah salah satu kebutuhan jiwa serta raga manusia yang dijelaskan melalui berbagai bidang pengalaman, keahlian, serta pengetahuan yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap lingkungan, utamanya yang ada hubungannya dengan bentuk, komposisi, arti, nilai,



serta berbagai tujuan benda buatan manusia. (Archer, 1976)

Kegiatan desain merupakan suatu tindakan yang diawali dari gagasan-gagasan inovatif, atau kemampuan untuk menghasilkan karya cipta yang benar-benar dapat memahami permintaan pasar. (Eddy S. Marizar, 2005: 18)

Dari berbagai pengertian desain dapat ditarik kesimpulan bahwa: Desain diadopsi dari istilah "*designo*" (Itali) yang mengandung arti gambar. Sedang didalam bahasa Inggris desain serapan dari istilah design dengan bahasa Latin (*designare*) yang berarti merencanakan atau merancang. Secara umum desain ialah suatu hasil apresiasi dan kreasi dari diri manusia guna menjalani hidupan yang aman dan sejahtera.

Tinjauan Umum Meja

Meja merupakan sebuah produk mebel yang memiliki ciri fisik yang mudah dikenali masyarakat, produk ini dikatakan meja karena memiliki bagian atas sebagai

daun meja dan penyangga di bawah sebagai kaki.

Meja mempunyai arti yaitu perkakas

(perabot) rumah yang mempunyai bidang datar sebagai daun mejanya dan berkaki sebagai penyangganya (KBBi Offline 1.5.1). Ada banyak macam nama meja tergantung bentuk dan fungsinya. Misalnya: meja tamu, meja makan, meja teras, meja kopi, meja belajar, meja kerja.

Menurut Wilkening (1983: 76), Meja dalam kegunaannya dapat dibagi menjadi tiga yaitu meja untuk bekerja, makan, dan berbincang-bincang.

Meja untuk bekerja dalam pemakaiannya digunakan untuk membaca, menulis, menempatkan peralatan kerja memiliki tempat untuk penyimpanan dan seluruh sisi meja dapat dijangkau.

Tinjauan Umum Laptop

Komputer pribadi berukuran agak kecil, mampu di jinjing serta bias ditempatkan di pangkuan pemakainya, terdiri atas satu perangkat yang berupa



papan tombol, layar tampilan,

mikroprosesor, terkadang

dilengkapi

dengan baterai yg dapat diisi ulang. (KBBI

Offline 1.5.1).

Tinjauan Umum Kubus

Kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang segi empat (KBBI Offline 1.5.1). Kubus memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut.

Tinjauan Umum Ornamen Mantingan

Ornamen merupakan produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat sebagai hiasan untuk memperindah suatu produk yang dihiasi. Indonesia sendiri memiliki banyak motif ornamen salah satunya ornamen masjid mantingan.

Pada ornamen masjid mantingan dapat ditemui motif sulur-sulur tumbuhan. Berdasarkan buku Transformasi Bentuk dan Makna Ragam hias Indonesia (Nizam, 2013: 99-128) dijelaskan motif yang ada di masjid mantingan sebagai berikut:

Motif ~~keras~~, Motif ~~meru~~, Motif ~~semen~~, Motif

lotus/teratai, Motif labu air, Motif Binatang

Motif *lotus/teratai* dalam sangsakerta adalah *Padma*, *Padma* dalam hindu merupakan simbol keindahan dan ketidak terikatan dengan dunia.
Bunga

teratai hidup di air, berakar di lumpur tetapi mengapung di atas air.

Teratai memiliki tiga warna yaitu merah, biru dan putih, dalam motif yang ada di masjid mantingan warna-warna tersebut tidak dinyatakan, untuk membedakannya hanya dari cara menggambarannya, teratai merah digambarkan sedang mekar, teratai biru digambarkan sedang kuncup, sedangkan teratai putih digambarkan setengah mekar (Sedyawati 1993: 84 dalam nizam, 2013).

Standarisasi Produk

Standarisasi produk berkaitan erat dengan faktor ergonomi atau kenyamanan, dengan berpedoman pada standarisasi ukuran suatu produk maka produk yang dihasilkan akan nyaman dan fungsional bahkan memiliki fungsi



lebih. Standarisasi produk Mebel sudah selayaknya dirancang

mencakup berbagai

macam ukura ukuran produk secara terperinci melalui proses pengamatan dan analisis berdasarkan norma-norma yang ada. Yang dimaksud

dengan norma adalah aturan ukuran atau kaidah yang dipakai sebagai tolok ukur menentukan sesuatu (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005:228) dan norma-norma tersebut diantaranya norma anatomi, norma benda atau perabot.

Standarisasi untuk pembuatan suatu produk sangat penting guna mencapai sasaran kebutuhan ruang, produk maupun pemakaiannya, agar tujuan pembuatan produk untuk penunjang aktivitas benar-benar ada fungsinya dengan baik. Untuk mendapat standarisasi produk harus disesuaikan dengan proporsi dan anatomi manusia supaya nyaman, serasi dengan fungsional (Gani, 1993:64).

berdasarkan ukuran yang tepat untuk meghindari ketidaknyamanan. Selain itu perancangan juga harus mampu mengurangi gerakan fisik di dalam penggunaannya, oleh karena itu

pemahaman terhadap ukuran tubuh manusia pemakai sangat penting dalam merancang sebuah produk mebel yang memiliki fungsi optimal (Marizar, 2005:118).

Hal lain sesuai dengan proporsi dan anatomi tubuh adalah ukuran bagian-bagian benda pakai itu disesuaikan secara teliti dengan ukuran bagian-bagian tubuh pemakainya terutama yang langsung dengan benda pakai itu. Untuk mencapai produk yang sama dengan keinginan, peneliti memakai beberapa norma dan ukuran-ukuran manusia sebagai berikut:

Norma Anatomi

Norma anatomi atau norma tubuh membutuhkan dimensi atau ruang gerak dalam melakukan aktivitas. Ketentuan norma anatomi sangat banyak, penyusun dalam penelusuran data hanya menyajikan norma-norma yang

berhubungan dengan

Dalam merancang sebuah

perabot

penciptaan Meja Laptop. Hal ini bertujuan agar perabot

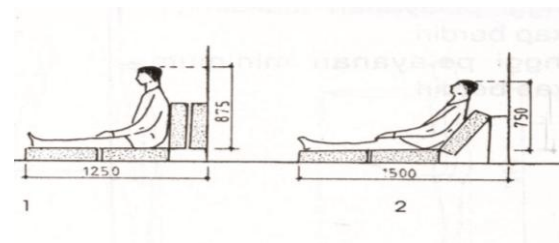
sebagai sarana aktivitas benar-benar dapat berfungsi dengan baik.

Norma Benda

Norma benda berhubungan erat dengan pemakai dengan ruang yang diperlukan dalam menempatkan prabot nantinya, untuk itu perlu di pelajari

proporsi yang sesuai dan seimbang antara prabot dan ruangan. Perabot memiliki ukuran-ukuran yang berbeda-beda tergantung pada jenis dan fungsinya, untuk itu perlukan pemahaman yang tepat pada saat proses perencanaan. Dalam proses perencanaan tersebut desainer atau perancang dapat melakukan analisis norma benda baik langsung ataupun secara tidak langsung seperti mengamati secara langsung perilaku manusia maupun bersumber dari referensi buku.

sebaiknya kita memanfaatkan ruangan secara maksimal sehingga barang atau benda yang akan kita masukkan ke ruangan sesuai dengan keinginan yang dicapai, hal ini akan menghemat bahan serta memberi fungsi yang maksimal.



Gambar 1: Norma Benda

Sumber: Teknik Mendesain Perabot Yang Benar. (M Gani, 1993: 61)

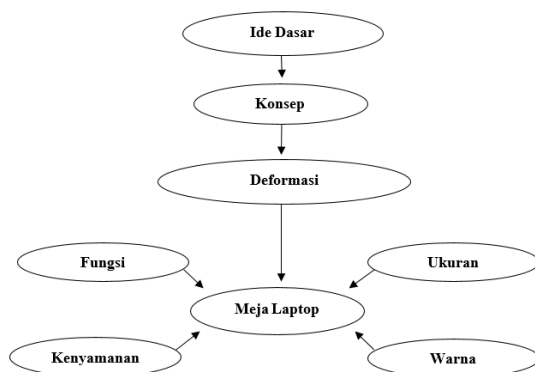
Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variable yang disusun dari berbagai teori yang telah didiskripsikan. Lalu dianalisa dengan lebih kritis serta sistematis, sehingga menampilkan sintesa yang berhubungan antara variable penelitian. Sintesis tentang hubungan variabel tersebut, seterusnya digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Adapun kerangka pikir penyusun dalam menciptakan produk mebel yang berjudul "Kubus Sebagai Ide Dasar

Penciptaan Meja Laptop Dengan Ornamen Mantingan Sebagai Unsur Hias” kerangka pemikiran menjadi dasar

acuan penyusun untuk menciptakan produk tersebut. Dimulai dari proses pencetusan ide, pengembangan desain, desain final, maka penyusun mengaitkan ide-ide pemikirannya melalui skema model kerangka berfikir seperti dibawah ini:



Gambar 2: Kerangka Pemikiran
Sumber: (Dokumentasi Penulis)

Ketetapan Desain

Dari analisa data-data yang diperoleh dari studi kepustakaan dan

observasi, serta proses eksplorasi bentuk melalui sketsa-sketsa alternatif maka dapat disimpulkan ketetapan desain sebagai berikut:

Studi Produk

Sesuai fungsinya meja laptop sebagai produk mebel yang terletak kamar tidur. Ukuran produk yang tidak terlalu besar ini dapat memaksimalkan ukuran kamar tidur yg tidak besar, sehingga dapat menunjang kegiatan dikamar tidur.

Berdasarkan konstruksi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan ruang yang sangat berperan dalam sebuah rumah tinggal, produk meja laptop

yang penulis rancang untuk keefisienan ruang.

Dimensi

Produk yang baik harus mempertimbangkan standar ukuran ideal berdasarkan ilmu ergonomi dan data antropometri. Hal utama yang harus dipertimbangkan adalah sejauh mana manusia merasakan kenyamanan dalam penggunaan meja laptop. Hal tersebut menentukan ukuran yang harus diterapkan agar nyaman digunakan.

**Bahan Baku**

Bahan baku yang digunakan adalah kayu mahoni. Kayu mahoni banyak digunakan oleh industri permebelan khususnya produk-produk mebel misalnya: meja, almari pakaian, kursi, mebel dengan konsep. Selain berserat halus, kayu mahoni mudah dalam proses pengerjaan seperti dipotong, diketam, dibentuk, diukir/ditatah (bahasa Jawa), diampelas, serta mudah dalam pengerjaan *finishing* untuk menampilkan produk yang elegan.

Pengembangan Desain**Sketsa awal**

Sketsa desain merupakan langkah awal yang dilakukan dalam menciptakan sebuah produk. Pembuatan sketsa desain bersumber dari konsep dan informasi yang terkait, menurut Marizar (2005: 193), sketsa desain selanjutnya berpedoman

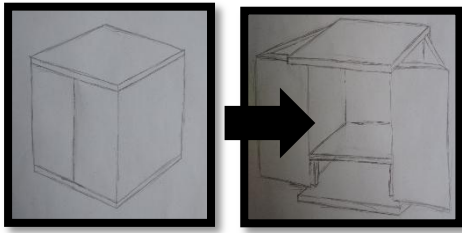
pada konsep desain yang sudah dibuat, sehingga desainer tetap konsisten dengan pemikiran dan analisisnya.

Cara paling umum dan berpengaruh untuk merepresentasikan sebuah desain adalah gambar. Gambar sebuah desain memberikan desainer kebebasan manipulatif dalam menuangkan ide dalam bentuk sketsa desain. Beberapa bentuk sketsa dibuat untuk mendapatkan gambar yang paling mendekati kriteria dalam konsep desain, dari beberapa sketsa desain yang tercipta akan dipilih menjadi desain final dan diteruskan dalam proses produksi.

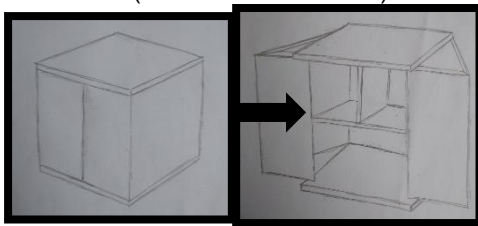
Informasi dari berbagai sumber mengenai sketsa yang diajukan terutama dari dosen pembimbing sangat penting

dan dituangkan dalam pengembangan desain. Dari masukan tersebut akan terlihat kekurangan dan kelebihan dari produk itu, sehingga pandangan dari penulis akan bisa obyektif dalam menciptakan desain untuk mencapai tujuan yang maksimal serta mempermudah dalam proses produksi nantinya.

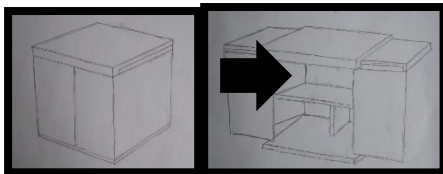
Adapun sketsa-sketsa desain aktivitas dalam berbagai kegiatan meja laptop ini yaitu:



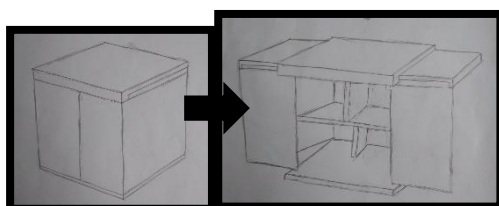
Gambar 3: Sketsa 1
Sumber: (Dokumentasi Andrik)



Gambar 4: Sketsa 2
Sumber: (Dokumentasi Andrik)



Gambar 5: Sketsa 3
Sumber: (Dokumentasi Andrik)



Gambar 6: Sketsa 3
Sumber: (Dokumentasi Andrik)

Sketsadesainyangterpilihmerupakan idedasaryangbersumber pada fungsiutama,yaitu duduknyaman,kemudiandikembangkanpada kemungkinan fungsi,yangmelibatkan

diruangtertentu.Bentukyangdiambil disesuaikan dengan anfungsi kegiatanmanusiasecara umum.

Keputusan Desain

Berdasarkan sketsa desai yang terpilih, diperlukan beberapa keputusan secara terperinci untuk mewujudkan ketetapan desain menjadi keputusan desain yang akan membawa rancangan desain kepada proses pengerjaan produk. Adapun rincian keputusan desain Meja Laptop sebagai berikut:

1. Bentuk

Secara visual Meja Laptop memiliki bentuk sederhana, bentuk tersebut lebih kepada aplikasi fungsi.

2. Fungsi

Sesuai dengan konsep yang telah dituliskan sebelumnya, Meja Laptop memiliki fungsi sebagai penunjang kegiatan pengguna laptop.

3. Ornamen

Pada pembahasan sebelumnya Meja Laptop telah ditetapkan menggunakan ornamen masjid Mantingan sebagai unsur dekoratif dan sekaligus sebagai identitas lokal.**Gambar Kerja**

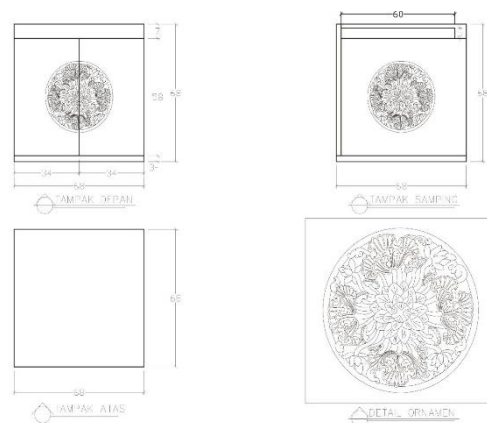
~~Gambar kerja atau proyeksi adalah ukuran yang terlihat dalam gambar teknik berfungsi sebagai acuan yang digunakan pada pengerjaan produk oleh pelaksana produksi. Pada gambar ini dicantumkan secara lengkap seluruh keterangan obyektif berupa notasi atau lambang-lambang yang sesuai dengan aturan dan standar gambar teknik. Fungsi gambar teknik dalam penciptaan produk antara lain :~~

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

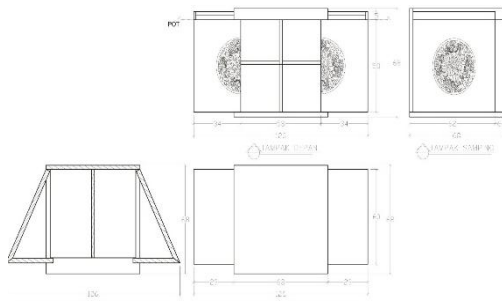
Gambar proyeksi menyajikan gambar suatu objek dengan skala yang tepat, ukuran yang terdapat pada bidang

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 7: gambar kerja 1
Sumber: (Dokumentasi Andrik)



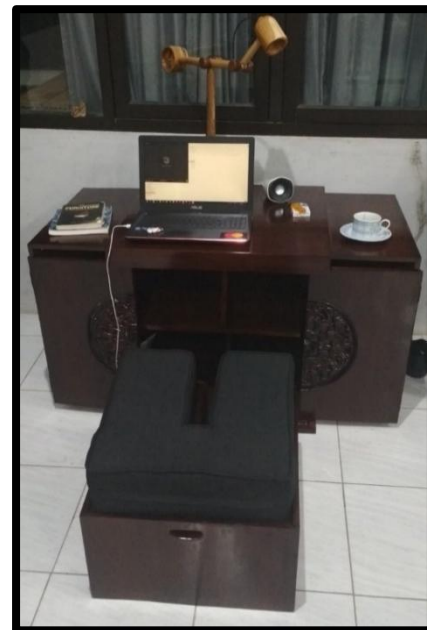
Gambar 8: gambar kerja 2
Sumber: (Dokumentasi Andrik)



Gambar 9: gambar kerja 3
Sumber: (Dokumentasi Andrik)

Display Produk

Display produk adalah tampilan keseluruhan produk



Gambar 10: *Display* Produk I
Sumber: (Dokumentasi Andrik)



Gambar 11: *Display* Produk I
Sumber: (Dokumentasi Andrik)

PENUTUP

Kesimpulan

Perkembangan kebutuhan manusia untuk memenuhi kebutuhannya mengharuskan seorang desainer produk industri untuk mengembangkan beragam inovasinya untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Dari keseluruhan pembahasan



yang telah dikemukakan pada beberapa bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas manusia dalam kehidupannya membutuhkan produk pelengkap seperti mebel, adanya mebel membantu dalam aktivitas keseharian dalam hunian

Dengan desain Meja Laptop mampu memenuhi kebutuhan akan meja sebagai penunjang kegiatan yang menggunakan laptop. Ide ini telah menjawab konsep serta permasalahan yang telah dibatasi dan dirumuskan sebelumnya.

2. Dengan sentuhan estetika dan aplikasi yang tepat, motif ukir pada masjid mantingan sebagai produk budaya jepara, layak dan mampu bersaing dengan motif ornamen nusantara

lainya, maupun motif ornamen secara internasional.

3. Ilmu desain memberi pelajaran bagi kita dalam kehidupan, khususnya menciptakan produk baru. Sebuah produk tidak hanya sebagai benda pakai saja, tapi dalam proses penciptaan tersebut didukung dengan berbagai pemikiran yang diambil dari berbagai arah memandang yang akhirnya dapat terwujud sebuah produk yang bermutu dan berkualitas serta bermanfaat bagi konsumen khususnya pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, PTR Ineka Cipta, Jakarta.
- Indriantoro, Nur dan Bambang Supomo. 1999. *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akutansi dan Manajemen*. Edisi Pertama. BPFE Yogyakarta. Yogyakarta.
- Jamaludin. 2007. *Pengantar Desain Mebel*, PT Kiblat Buku Utama dan ITENAS. Bandung.
- Kristianto, M. Gani. 1993. *Teknik mendesain perabot yang benar*, Kanisius Yogyakarta.
- Marizar, Eddy S. 2005. *Designing Furniture*, Media Pressindo. Yogyakarta.



-
- Nizam, Ahmad. 2013. Transformasi Bentuk dan Makna Ragam Hias Indonesia. Yogyakarta. IKKJ Publisher. <http://www.google.co.id/mejakomputer:2012>
- Nurmiyanto, Eko. 2004. *Ergonomi, konsep dasar dan aplikasinya*. Guna Widya. Surabaya. <http://www.tokomeubel.com>
<http://www.mejajepara.commeja-laptop-lesehan>
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Erlangga. Jakarta. <http://puslit.petra.ac.id/jurnal/interior/>
<http://www.dumetschool.com>
- Purnama, Sigit. 2009. *Teknik Finishing Mebel*. Dahara Prize. Semarang. <http://matematikapelita.blogspot.co.id>
- Rosnani Ginting. 2010. *Perancangan Produk*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sachari, Agus. 2005. *Metode Penelitian Budaya Rupa*. Erlangga. Jakarta.
-
- Sangadji, Eta Mamang & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.
- Sunaryo, Agus. 1997. *Reka Oles Mebel Kayu*. Kanisius. Yogyakarta.
- Wardono, Prabu. 2000. *Desain Interior III*. Bandung: ITB.
- Widagdo. 2001. *Desain dan Kebudayaan*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Wilkening, Fritz. 1997. *Tata Ruang*. Kanisius. Yogyakarta

B. Webtografi