

KURSI TUNGGU MULTIFUNGSI

Nurul Hakim, Muhammad Choiru Zulfa

Prodi Desain Produk, Prodi Teknik Industri

Fakultas Sains dan Teknologi Industri Unisnu Jepara

Abstrak

Kursi tunggu merupakan salah satu alat yang penting dan digunakan pada tempat umum pada sebuah ruangan. Fungsi dari kursi tunggu sendiri yakni untuk tempat menunggu. Khususnya pada saat kegiatan menunggu. Secara umum setiap orang menyukai banyak fungsi dan tujuan yang bisa didapat dalam satu barang atau produk sekaligus. Selain memberi banyak keuntungan dan juga kemudahan produk multifungsi dapat digunakan untuk beragam tujuan, tentunya merupakan sesuatu hal yang luar biasa. menggabungkan beragam fungsi dan tujuan dalam satu perabotan dapat menghemat *space* sekaligus meningkatkan tingkat kenyamanan. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang dikemukakan dalam hal ini adalah (1) Bagaimana membuat desain Kursi Tunggu Multifungsi dengan aplikasi kain goni sebagai upholstery, (2) Bagaimana bentuk desain multifungsi pada desain kursi tunggu agar nyaman digunakan, (3) Bagaimana memberi nilai tambah desain kursi tunggu dengan aplikasi kain goni.

Katakunci:

Kursi Tunggu,
Multifungsi.

Abstract

The waiting chair is an important tool and is used in public places in a room. The function of the waiting chair itself is for a place to wait. especially during waiting activities. In general, everyone likes the many functions and purposes that can be obtained in one item or product at a time. Apart from providing many advantages and also the ease with which multi-functional products can be used for various purposes, of course this is something extraordinary. combining various functions and purposes in one piece of furniture can save space while increasing the level of comfort. Based on this, the problems raised in this case are (1) How to make a multifunctional waiting chair design with burlap as an upholstery application, (2) What is the form of a multifunctional design in a waiting chair design to make it comfortable to use, (3) How to add value to the design waiting chair with burlap application.

Keyword:

Waiting Chair,
Multifunctional.



Pendahuluan

Ragam Karya dan kreatifitas manusia semakin berkembang seiring majunya peradaban kehidupan manusia. Hal ini tentunya berbanding lurus dengan beragam inovasi, salah satunya adalah desain *furniture*. Kemajuan dan perkembangan peradaban manusia dari zaman ke zaman mempengaruhi tingkat kebutuhan manusia, jika zaman dahulu pemenuhan kebutuhan pokok saja sudah di rasa cukup, misalnya kebutuhan akan makan, minuman, pakaian dan tempat tinggal saja, namun pada zaman sekarang kebutuhan bertambah kompleks, contoh kebutuhan mengenai pakaian, maka dihadapkan dengan permasalahan mengenai gaya (*style*) dan trend terkini yang selalu berkaitan dengan (*style*), begitu pula kalau berbicara masalah tempat tinggal atau rumah, maka muncul suatu pertanyaan mengenai *trend* gaya arsitektur, gaya hunian dan lokasi strategis.

Faktor kunci dalam merancang sebuah desain *furniture* adalah bagaimana menentukan kenyamanan dan kepuasan dalam suatu produk yang digunakan yang juga mengakomodir sebuah keinginan dari seorang konsumen. Sebagai pelengkap sebuah interior, kehadiran *furniture* merupakan suatu kebutuhan yang tidak terpisahkan dari sebuah kebutuhan *interior*, hampir semua *desain interior* menghadirkan produk *furniture* untuk menjadikan nilai tambah sebagai fungsinya.

Desain mebel termasuk dalam kategori desain fungsional, yaitu desain yang memberi fasilitas pada aktivitas hidup manusia. Membuat desain mebel diperlukan persyaratan dan prinsip yang berorientasi pada seluruh anatomi dan ukuran manusia, keadaan jasmani, cara bergerak, bersikap dan tuntutan selera manusia. Titik tolak perencanaan mebel secara keseluruhan dengan beragam kegiatan dan berbagaiuntutannya, seperti keinginan tidur secara nyaman, duduk dengan santai, keinginan kerja dengan tidak lesu, keinginan akan keindahan, keinginan keselamatan didalam pekerjaan, semua ini harus dipenuhi secara sistematis, maka diperlukan pemikiran konseptual agar desain dapat memenuhi kebutuhan pemakainya.

Secara umum setiap orang menyukai banyak fungsi dan tujuan yang bisa didapat dalam satu barang atau produk sekaligus. Selain memberi banyak keuntungan dan juga kemudahan produk multifungsi dapat digunakan untuk beragam tujuan, tentunya merupakan sesuatu hal yang luar biasa. Begitu pula dalam soal *furniture* apalagi jika ukuran ruangan atau rumah yang tidak terlalu besar, menggabungkan beragam fungsi dan tujuan dalam satu perabotan dapat menghemat *space* sekaligus menaikkan tingkat kenyamanan.

Satu hal yang sering dilupakan oleh kebanyakan perancang *furniture* adalah bagaimana menyatukan gagasan

yang berawal dari nilai nilai fungsional yang kemudian memanfaatkan barang barang bekas pakai sebagai bahan pendukungnya. Kita pasti mengetahui kalau kain merupakan salah satu material favorit yang digunakan dalam membuat *furniture*, seperti kain sofa dan kain kursi dudukan. Satu contoh yang bisa kita padukan dengan desain multifungsi adalah penggunaan material kain goni pada *upholstery*, Kain goni merupakan kain yang dibuat dari serat rami dalam bahasa internasional disebut jute yang berasal dari tanaman serat nabati selain kapas. Serat goni ini mempunyai penampakan berwarna coklat dan lebih terang selain itu juga kuat dan berkualitas.

Dalam perancangan produk mebel penulis merancang konsep dan bentuk mebel yang memiliki lebih dari satu fungsi yaitu “Kursi Tunggu Multifungsi dengan Aplikasi Kain goni Sebagai *Upholstery*”. Produk desain *furniture* ini dapat menghemat ruang juga menambah kesan simpel dan unik.

Untuk sasaran penempatan perancangan produk Kursi Tunggu Multifungsi adalah pada ruang-ruang *public* atau perkantoran bisa juga ditempatkan pada ruang perpustakaan bahkan ruang teras pada rumah. Selain memiliki fungsi sebagai tempat duduk produk ini juga bisa digunakan sebagai meja sehingga mencakup dua fungsi serta bisa lebih optimal dalam pemanfaatan ruang.

Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan batasan masalah yang penulis paparkan dan untuk memberikan arah yang jelas dalam laporan tugas akhir, maka permasalahan dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain Kursi Tunggu Multifungsi dengan aplikasi kain goni sebagai *upholstery*.
2. Bagaimana bentuk multifungsi pada desain kursi tunggu agar nyaman digunakan
3. Bagaimana memberi nilai tambah desain kursi tunggu dengan memanfaatkan kain goni.
4. Bagaimana membuat produk menggunakan bahan baku kayu jati.

LANDASAN TEORI

Latar Belakang Perancangan.

Produk *furniture* sebagai pelengkap interior dalam ruang merupakan sarana yang dibutuhkan baik untuk penunjang aktifitas maupun sebagai penambah nilai estetika dalam sebuah ruang, bahkan di era *milenial* seperti saat ini dengan semakin tingginya pertumbuhan penduduk di dunia ini lahan yang diperlukan tentunya semakin sempit dan semakin berkurang.

Produk *furniture* tidak hanya berguna untuk kenyamanan dan keindahan ruang saja tetapi juga mempertimbangkan nilai-nilai fungsi dan tujuan yang bisa dikembangkan dalam suatu produk. Produk *furniture* juga merupakan sebuah kebutuhan yang

sangat diperlukan untuk mendukung aktifitas seperti duduk, atau melakukan aktifitas pekerjaan lainnya, tentunya dibutuhkan suatu kenyamanan bagi yang menempatinnya dengan berbagai macam kebutuhan.

Kursi Tunggu Multifungsi adalah suatu produk *furniture* yang berfungsi untuk tempat duduk sekaligus sebagai meja. Pada produk ini memiliki ukuran standart kursi tunggu pada umumnya akan tetapi sedikit lebih besar jika di banding dengan kursi biasa dan memiliki komponen tambahan sebagai dasar perwujudan dari produk yang memiliki lebih dari satu fungsi. Fungsi utama yang paling utama adalah sebagai tempat duduk, tempat menunggu dan fungsi tambahan digunakan sebagai meja untuk melakukan pekerjaan lainnya misal membaca atau tempat menaruh benda lainnya.

Kursi Tunggu Multifungsi ini terbuat dari bahan utama kayu *Jati* dengan aplikasi kain goni sebagai bahan pendukung untuk kain pelapis jok atau *upholstery*. Pemanfaatan kain goni ini mempertimbangkan beberapa aspek mulai dari asal usul kain goni yang berasal dari serat alami tumbuhan tetapi juga kualitas dan kekuatan bahan. Pada sisi ekonomi dan estetika juga memberikan nilai tambah lebih sehingga produk kursi tunggu lebih di minati konsumen dan semakin menarik.

Tinjauan Umum Desain

Secara etimologis kata desain berasal dari kata *designo* (Italia) yang artinya gambar (Jervis, 1984). Desain merupakan rancangan atau kerangka bentuk. Desain berasal dari bahasa Inggris (*design*) memiliki arti "rancangan, rencana atau reka rupa". Desain berwujud sebuah rencana, proposal atau berbentuk benda nyata. Oleh karena itu, desain merupakan modal utama karya manusia dalam bidang teknologi yang prosesnya penyatuan dari ekonomi, sosial, maupun budaya. (Eddy S. Marizar, 2005:17).

Tinjauan Umum Kursi.

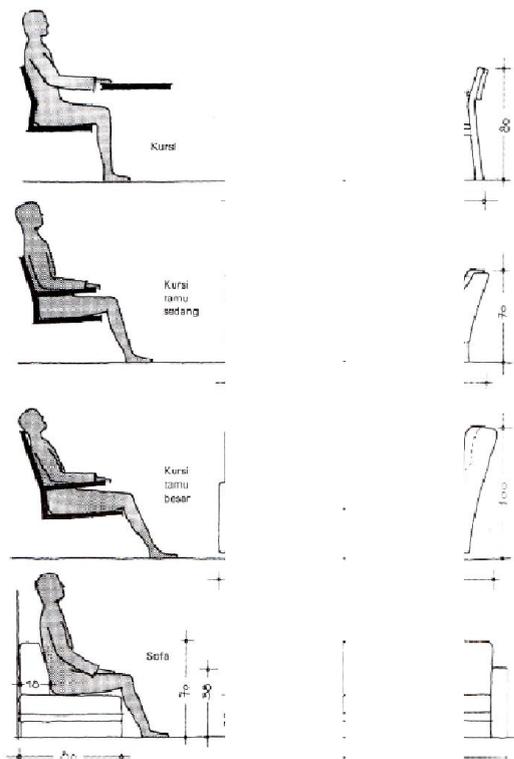
Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kursi artinya sebagai tempat duduk berkaki dan bersandaran" (1976:543) penggunaan kursi di Jawa mulai populer sejak zaman kolonial Eropa, walaupun tercatat kursi-kursi dari daratan Cina sudah mulai digunakan jauh sebelumnya. Latar belakang penggunaan kursi di Jawa sejak zaman Hindu, dimana manusia mulai hidup bernegara, yaitu dengan mendirikan kerajaan. Raja ditetapkan sebagai penguasa atau pengatur negara serta pemimpin agama.

Tempat duduk yang pada mulanya hanya merupakan lambang, dengan adanya kedudukan raja maka berubah menjadi tempat duduk yang sebenarnya.

Kursi merupakan suatu produk yang sudah tidak asing dan sering kita temui dalam kehidupan kita, kursi dapat kita jumpai disetiap tempat baik dalam rumah

tinggal, kantor, maupun tempat umum. Hampir semua lapisan masyarakat menggunakan fasilitas duduk ini untuk menunjang aktifitasnya.

Kursi sudah seharusnya dirancang sesuai dengan anatomi tubuh manusia dan diharapkan bisa memberikan sikap duduk lurus, tanpa mengakibatkan punggung menjadi lelah atau tersendatnya peredaran darah pada kaki. (Fritz Wilkening, 1987:87)



Gambar 1 Standar Dimensi Kursi Sesuai Dengan Anatomi Tubuh
(Sumber : Fritz Wilkening, 1987:88)

Tinjauan Furniture Multifungsi

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2008 : 560), Multifungsi merupakan sesuatu yang mempunyai berbagai tugas atau fungsi. Dapat diartikan furniture multifungsi merupakan

furniture yang memiliki lebih dari satu fungsi dalam satu benda atau produk

Tinjauan Umum Bahan

Terdapat 43.000 spesies jenis tumbuhan kayu yang telah teridentifikasi, 30.000 diantaranya diproduksi menjadi berbagai macam jenis bahan, dan 10.000 yang dieksploitasi secara komersial. Namun hanya beberapa spesies yang khusus dikonsumsi untuk pekerjaan *interior, furniture*, dan kerajinan karena alasan ketersediaan, karakter dan nilai komersial.

Setiap jenis pohon merupakan *exogen*, yang artinya menghasilkan serat kayu melalui lapisan umur kayu tahunan (*annual ring*). Lapisan umur kayu tersebut berada dibalik kulit luar kayu (*bark*), membentuk struktur kerucut tipikal. Melalui potongan atau irisan batang kayu dengan beberapa garis-garis didalamnya yang banyak memberikan informasi tentang karakter kayu.

Secara garis besar kayu dibagi menjadi dua jenis, yaitu kayu kuat, kayu lunak. Berikut jenis klasifikasi kayu:

a. Kayu Keras (*Hardwoods*)

Merupakan klasifikasi kayu yang dilihat berdasarkan kekuatannya yang mempengaruhi proses produksi, durabilitas, dan nilai komersil. Kayu kelas kuat biasanya ditandai dengan warna yang cenderung gelap, urat kayu (*grain*) yang jelas, garis tahun (*annual ring*) yang cenderung lebar, serta mempunyai daun lebar atau besar. Contohnya, kayu ulin,

sonokeling, jati, African Ebony, dan lain sebagainya.

b. Kayu Lunak (Softwoods)

Merupakan klasifikasi kayu ditinjau berdasarkan tingkat lunaknya dan kelas awetnya, biasa ditandai dengan warna yang cenderung terang, serat yang rapat, dan mempunyai daun sempit atau kecil. Beberapa contohnya adalah kayu albasiah, ramin, sungkai, dan lain sebagainya.

Sebagai bahan kajian tentang anatomi lapisan kayu, berikut ini adalah bagian anatomi lapisan kayu:

a. Kulit Luar

Kulit Luar Merupakan lapisan yang berada paling luar dan dalam keadaan kering yang berfungsi sebagai kulit pelindung.

b. Kulit Dalam

Merupakan lapisan yang berada sebelah dalam kulit luar yang bersifat basah dan lunak (getah), serta berfungsi mengangkut bahan makanan dari daun-daun ke bagian yang lain.

c. Kambium

Merupakan lapisan yang berada sebelah dalam kulit dalam, yang berfungsi untuk menghasilkan sel-sel kulit.

d. Kayu Gubal

Merupakan lapisan yang berwarna keputih-putihan dan berada pada bagian dalam kulit kambium, berfungsi untuk mengangkut air dan zat makanan dari tanah ke daun-daun.

e. Kayu Tunggu

Merupakan kayu yang berasal dari kayu gubal yang sudah tidak bekerja lagi, dan

Warna kayunya sudah tua. Berfungsi untuk sebagai penumpu bagi berdirinya pohon.

f. Lingkaran Tahun

Merupakan Lingkaran Tahun, biasanya juga disebut gelang-gelang tahunan yang dapat menunjukkan umur dari pohon. Diperkirakan tiap tahun terbentuk satu gelang tahunan, berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan air disaat musim hujan.

g. Hati (galih)

Hati (*galih*) berada paling dalam yang mempunyai umur paling tua jika dibandingkan dengan bagian lapisan lainnya, karena hati ini ada dari sejak permulaan kayu itu tumbuh.

h. Garis Tunggu

Merupakan jari-jari retakan yang timbul akibat penyusutan pada waktu pengeringan yang tidak teratur. (J.F. Dumanauw, 2001: 13-16)

Proses Desain

Proses desain berupa langkah atau tahapan perancangan yang harus dilalui dengan metode tertentu agar tercipta desain yang baik, sedangkan metode adalah cara yang dipakai dalam proses tersebut (Jamaludin, 2007:153).

Beberapa aspek perlu diperhitungkan dalam proses desain seperti aspek fungsi, estetika, kenyamanan dan aspek lainnya yang di dapat dari sumber data dari penelitian, ataupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Proses berpikir desain mengacu pada metode *glass box* dengan sistematika yaitu data diklasifikasi, dianalisis dan dibuat sintesis, kemudian dilakukan evaluasi, hasil proses berpikir metode *glassbox* dijadikan landasan atau pedoman dalam menciptakan desain, sehingga landasan berpikir metode

glass box disebut konsep desain (Marizar, 2005:04)

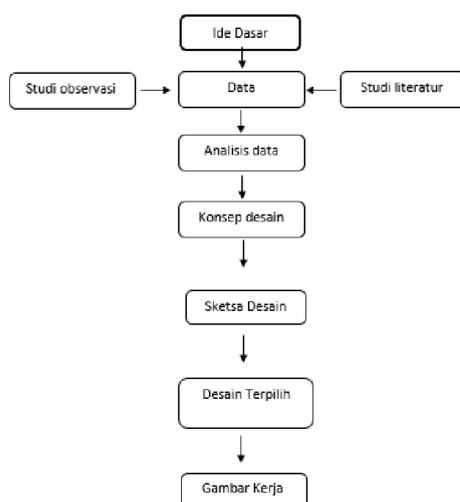
Kriteria Desain

Kriteria Desain merupakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi manusia dalam melakukan aktivitas, oleh karena itu produk yang dihasilkan diharapkan mampu memfasilitasi aktivitas manusia tersebut secara optimal sehingga permasalahan yang terjadi dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan.

Dalam membuat kursi tunggu ini mengungkap konsep furniture multifungsi sebagai ide perancangan, tujuan utama perancangan kursi tunggu dengan mengedepankan fungsi sebagai tempat duduk untuk aktifitas menunggu selain itu juga terdapat fungsi tambahan sebagai meja, produk ini bisa di tempatkan pada ruang tunggu ataupun teras rumah.

Diagram Proses Desain

Sebelum melangkah lebih jauh dalam melakukan kegiatan proses desain, perencanaan (*planning*) yang sistematis perlu penulis lakukan guna untuk mencapai hasil yang maksimal. Dibawah ini penulis melakukan penyusunan diagram proses desain, yaitu sebagai berikut:



Skema 1: Diagram Desain
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)

Ide Dasar

Gagasan dasar (*basic idea*) adalah gagasan awal (*earliest idea*) yang sudah dianalisis, dikaji ulang, dan sudah dipastikan kaitan, kedudukan, derajat kesesuaian, dan kebenarannya terhadap berbagai faktor dan masalah lainnya

Data

Data menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan keterangan yang benar dan nyata. Data berasal dari kata "*dantum*" yang artinya kumpulan informasi yang diperoleh dari suatu pengamatan, dapat berupa angka, lambang atau sifat.

Analisis Data

Pada dasarnya, data atau informasi yang diperlukan oleh perencana dalam proses

perencanaan (proses desain), mempunyai asal dan sumber data atau informasi yang berbeda-beda. Berbagai data atau informasi yang digunakan perencana lazimnya diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda, misalnya :Hasil survei, penelitian, atau pengamatan termasuk hasil "download" dari sumber penyedia data atau informasi misalnya internet.

a. Buku acuan (*reference book*), termasuk log book, catatan harian, laporan, risalah, laporan desain, (*design report*), tesis, skripsi, laporan seminar, artikel, leaflet, brosur, buku manual, majalah dan koran.

- b. Hasil seminar, pertemuan ilmiah, diskusi, lokakarya, konferensi, rapat, termasuk diskusi dan wawancara.
- c. Lembaga, instansi, dinas, jabatan, perusahaan, biro, konsultan, pabrik, termasuk agen, atau perorangan. (Bram Palgunadi, 2007 : 335).

Konsep Desain

Dalam desain *furniture* banyak orang yang terjebak dan hanya fokus terhadap wujud atau bentuk desain yang mereka buat. Mereka lupa bahwa suatu karya haruslah memiliki konsep yang kuat, dengan memiliki konsep yang kuat maka produk tersebut akan mampu bercerita, maka suatu karya desain akan bisa menceritakan dirinya pada orang lain ataupun costumer yang akan membeli karya desain tersebut. Sehingga karya tersebut akan memberikan makna dan pesan bagi siapa pun yang melihatnya.

Konsep berasal dari kata *concept* dalam bahasa inggris yang artinya adalah pengertian, bagan, gambaran atau konsepsi. (Marizar 2005: 2). Konsep sebuah desain merupakan suatu jalan urutan perencanaan sebuah desain. Konsep berfungsi sebagai mata rantai, alat untuk melatih disiplin dan tanggung jawab. Konsep juga berguna untuk menghindari penyelewengan dan membangun sikap konsekuen terhadap bagan pemikiran yang telah dipilih.

Sketsa Desain

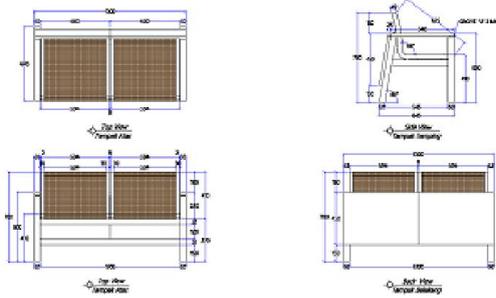
Sketsa desain merupakan langkah awal yang dilakukan dalam menciptakan sebuah produk. Pembuatan sketsa desain

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.

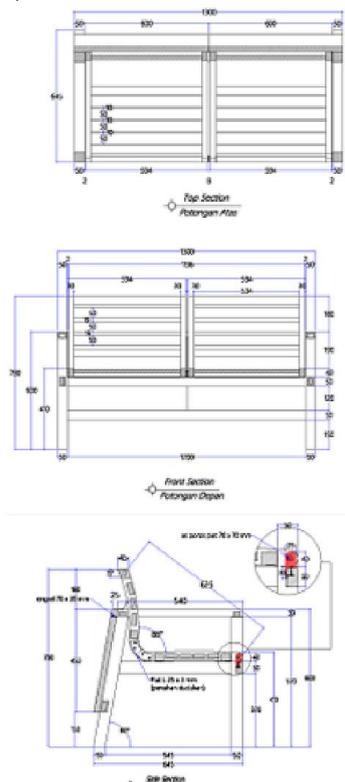
Cara paling umum dan berpengaruh untuk merepresentasikan sebuah desain adalah gambar. Gambar sebuah desain memberikan desainer kebebasan untuk menuangkan ide dalam bentuk sketsa desain. Beberapa bentuk sketsa dibuat untuk mendapatkan gambar yang paling mendekati dalam konsep desain, dari beberapa sketsa

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 kursi tunggu multifungsi dengan aplikasi kain goni sebagai upholstery yaitu:



Gambar 5: Gambar Proyeksi
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)



Gambar 6: Gambar detail konstruksi
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)

Display Produk

Display produk merupakan kegiatan menata produk atau barang pada tempat tertentu. Display produk berhubungan erat dengan lokasi display, luas tempat, posisi, dan barang yang akan di display



Gambar 9: Display Produk
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)



Gambar 10: Display Produk
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)



Gambar 11: Display Produk
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)



Gambar 12: Display Produk
(Sumber: Nurul Hakim, 2020)

PENUTUP

A. Kesimpulan

Manusia pada saat ini memiliki kecenderungan gaya hidup yang serba praktis, dengan berkembangnya zaman modern membuat mammmnnnusia ingin suatu produk yang inovatif, dan memiliki kegunaan yang bisa mengakomodir beberapa fungsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Dari pembahasan beberapa bab dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Manusia sangat membutuhkan produk untuk menunjang aktifitas sehari-hari.
2. Desain multifungsi akan semakin diminati masyarakat modern.
3. Desain Kursi Tunggu yang dirancang penulis bukan hanya sekedar untuk tempat duduk melainkan dapat digunakan sebagai meja sekaligus.

4. Pemilihan kayu jati sebagai bahan baku karena kualitas kayu yang unggul dan cocok jika di aplikasikan dengan *finishing* berbahan dasar *air* yang memberikan kesan alamiah dan ramah lingkungan.
5. Aplikasi kain goni pada upholstery mampu memberikan nilai estetika dan peningkatan nilai ekonomis pada produk kursi tunggu multifungsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari, *Paradigma Dasar Indonesia*, Jakarta, 1984.
- Arikunto, Suharsini. 2010, *Prosedur Penelitian ; Suatu pendekatan praktik*, PT Rineka Cipta, Jakarta. 2005.
- Agus Sunaryo, *Reka Oles Mebel Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1997.
- Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, *Dasar-Dasar Desain*, Cetakan I, Depdikbud, Jakarta, 1991.
- Eddy S. Marizal, *Teknik Merancang Desain Kreatif*, Madia Pressindo, Yogyakarta, 2005.
- Fritz Wilkening, *Tata Ruang*, Kanisius, Yogyakarta, 1987.
- Furniture And Craft, *Bahan Baku Alternatif Di Masa Sulit*, Asmindol Image, Jakarta, 2006.
- Imam Buckori Zaenuddin, *Peranan Desain Dalam Peningkatan Mutu Produk*, Paradigma Disain Indonesia, Ba



gianPertama.

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

JB.Janto,*PerlengkapanPertukangan*, Kanisius, Yogyakarta, 1997.

JB.Janto, *Mengenal Sifat dan Jenis kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1997.

JF.Dumanau,*MengenalKayu*, Kanisius, Yogyakarta, 1983.

Koentjoro Ningrat (ed), *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, Cetakan V Gramadia, Jakarta, 1984.

Kristianto, M, Gani, 1993, *Tehnik Mendesain Prabot Yang Benar*, Kanisius, Yogyakarta.

SP. Gustami, *Seni Kerajinan Mebel Ukir Kayu*, Kajian Estetis Melalui Pendekatan Multidisiplin, Kanisius, Yogyakarta, 2002.

Soeratno & Lincoln Arysad, *Metode Penelitian*, Cetakan III, (UPP) AMP, YKPN, 1999.

Sangadji, Eta Mamang & Sopiah, 2010, *Metodologi Penelitian : Pendekatan Praktis dalam penelitian*, penerbit ANDI, Yogyakarta.

W.J.S.Purwodarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi III, Balai Pustaka, 1996.

Neuvert, Ernest, 1993, *Data Arsitek* Edisi 33 Jilid ke III, Erlangga, Jakarta