

GEOMETRIC SHAPE OF FURNITURE FAMILY ROOM

Didiek Prasetya¹⁾

¹⁾ Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman No. 629 KM. 4 Palembang Kode Pos 30129
Email : diart_26@yahoo.com¹⁾

ABSTRACT

The creation of this work of art is to design furniture making family room by applying a geometric shape as an idea or a reference shape, such as squares, triangles, circles and rectangles, because of the geometric shape is a shape that tends to have properties with the times to form a line that is strong, firm, hard, simple, and modern impression which does not want the order or complex shapes. This family room furniture making use of materials such as plywood blockboard and metals such as stainless steel. Techniques used in furniture pembuatan family room is a technique carpentry or often referred to as engineering work bench and using welding techniques. The tool used was semi masinal tools (hand machine) and manual. Finishing applied is finishing tacon in red, black and silver. The basic idea of making furniture geometric-shaped living room is transformed into an alternative sketch, sketch elected, and working drawings. The basic idea visualized in 3-appointed with a variety of shapes. 1) TV shelf with a rectangular shape, a length of 150 cm, width 50 cm, and a height of 55 cm. This TV stand can hold many items, such as TV, VCD player, tape recorder, a collection of CDs, books and magazines. 2) Console table with triangular shapes to form elongated leaves his desk, a length of 90 cm, 30 cm wide and 82 cm high. The function of this console table is a decorative table, filling the long side wall of the family room and a shelf decoration. 3) The clock square with angular size of 34 cm, 4.5 cm thick and wide cross-section of winder diameter of 25 cm. This wall clock functions as a time to decorate the room and placed on a wall

Keywords : Geometric shape, Furniture, Family Room

1. Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan peradaban manusia, kebutuhan akan mebel juga meningkat. Peningkatan ini antara lain tampak pada timbulnya berbagai macam dan fungsi serta meningkatnya kualitas estetis produk mebel. Seiring dengan kemajuan jaman, kebutuhan manusia akan mebel semakin meningkat, baik berupa fasilitas kerja, pendidikan dan perkantoran. Hal ini terlihat pada perwujudan produk mebel yang merupakan ungkapan cita rasa estetis benda fungsional yang didukung oleh pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan teknik pada kehidupan modern.

Kehidupan modern sering digambarkan dengan kehidupan yang serba terbatas oleh waktu dan simpel (Taufik, 2006). Pola hidup ini juga mempengaruhi gaya tata ruang, karena ruangan adalah salah satu kebutuhan manusia baik itu berfungsi sebagai ruang kerja, ruang belajar dan ruang keluarga. Ruang tersebut tidak lepas dari barang-barang perlengkapan untuk mendukung aktivitas di dalamnya. Dalam hal ini perabotan yang dipakai disesuaikan dengan arus zaman yang tidak menginginkan bentuk yang rumit. Perabotan yang digunakan dalam tata ruang tersebut dibuat serba minim, baik itu desain maupun bentuknya untuk menghindari segala kerumitan. Karena desain dan bentuk yang simpel, maka perabotan tersebut lebih dikenal dengan sebutan perabotan gaya modern.

Nuansa minimalis atau yang disebut gaya modern pada tata ruang tidak bisa lepas dari peran perabot. Bagaimanapun perabot merupakan bagian terpenting bagi upaya menciptakan kesan sebuah ruangan. Taufik

(2006) mengemukakan bahwa perabot dapat mempengaruhi kesan sebuah ruangan sebesar 40%, sedang 60% lainnya tergantung dari *finishing* dinding, lantai, korden, dan lainnya. Karena itu, gaya yang ditampilkan perabot, mempengaruhi kesan yang ingin dimunculkan dalam ruangan.

Dalam hal ini akan lebih di fokuskan pada ruang keluarga. Ruang keluarga adalah tempat untuk berkumpul semua anggota keluarga, oleh karena itu kenyamanan ruang tersebut perlu direncanakan sesuai dengan fungsinya, yaitu menampung aktivitas keluarga untuk beristirahat santai. Demi terciptanya kenyamanan di ruangan keluarga maka harus dilengkapi beberapa perabot pokok ruang keluarga. Perabot-perabot tersebut akan dibuat sangat simpel dan fungsional, tetapi tetap mengandung nilai estetis yang ditunjang dengan desain yang baik pula. Desain yang baik tentu memperhatikan elemen-elemen desain, keamanan, dan kenyamanan dari barang tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut, bentuk geometris sebagai ide atau acuan bentuk, seperti lingkaran, segitiga dan bujur sangkar, karena bentuk geometris merupakan bentuk yang cenderung mempunyai sifat yang mengikuti perkembangan zaman dari bentuk garis yang bersifat kuat, tegas, keras dan simpel. Bentuk geometris tersebut kemudian digabungkan menjadi bentuk yang sesuai dengan kreasi sehingga menjadi satu kasatuan bentuk yang bervariasi dan dapat memberikan kesan modern yang tidak menginginkan tatanan atau bentuk yang rumit.

2. Pembahasan

Bentuk sama dengan garis mempunyai dimensi arah tetapi juga mempunyai lebar. Bentuk ialah bangun, wujud, dan rupanya (ragamnya), istilah bentuk itu sendiri menurut Andreas Halim (2004) dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *form and shape*.

Menurut Marizar Eddi S (2005: 91), untuk menentukan bentuk yang kreatif dan inovatif, sebaiknya dilakukan dengan mengacu pada bentuk-bentuk dasar yang ada dilingkungan kita. Ide bentuk dasar bunga, burung terbang, huruf, robot, dan semua benda yang ada di sekitar kita dapat dijadikan sumber inspirasi yang kaya nuansa.

Bentuk dasar ini diperlukan sebagai daya rangsang gagasan yang kreatif dan inovatif. Ide bentuk dasar juga merupakan pedoman dalam pengembangan desain, yang akan dituangkan ke dalam berbagai sketsa alternatif. Pengembangan ide bentuk dasar juga dapat menjadi inspirasi dalam perancangan bentuk-bentuk mebel. Jutaan gagasan dapat kita lahirkan melalui bentuk-bentuk dasar yang berserakan di sekitar kita. Selain bentuk dasar, perlu dicermati juga karakteristik bentuk yang dimulai dari garis, lalu bidang, dan ruang. Garis lurus atau bentuk segi empat memiliki karakteristik maskulin, keras dan kaku. Sedangkan garis lengkung atau bentuk lingkaran mempunyai karakteristik feminim, lembut, dan lentur. Demikian pula dengan bentuk atau garis-garis jenis lainnya yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda (Marizar Eddi S, 2005: 92).

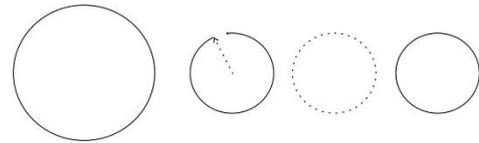
Macam-macam bentuk terdiri dari (1) bentuk berupa garis, bentuk disebut garis karena dua hal yaitu, a) lebar yang sangat sempit, b) panjang yang sangat menonjol, (2) bentuk berupa bidang, pada bentuk berupa bidang segala bentuk pipih yang bukan titik dan garis digolongkan ke dalam bidang. Bentuk bidang terbagi menjadi: a) bentuk bidang geometris disebut secara ilmu pasti yang semuanya menggunakan ukuran tertentu seperti, lingkaran, segitiga, segi empat, setengah lingkaran, b) bentuk non geometris dibatasi oleh garis lengkung bebas yang mengesankan sesuatu, seperti mengesankan luwes dan lunak, keras dan tajam, dan terjadi karena tidak sengaja, (3) bentuk positif dan negatif, jika bentuk dipandang sebagai pengisi ruang dinamakan bentuk positif, namun jika dipandang sebagai ruang kosong yang dikelilingi ruang terisi dinamakan bentuk negatif, (4) bentuk pipih dan maya, bentuk dikatakan pipih jika tidak mempunyai ketebalan, bentuk pipih atau tipis seperti terbuat dari kertas, logam dan bahan lainnya akan menjadi bentuk lain apabila dilipat dan dibengkokkan, (5) bentuk dalam warna kemungkinan, apabila ada dua bentuk satu berwarna putih satu lagi berwarna hitam, (6) bentuk dan perubahannya, yaitu perubahan faktor dalam, faktor luar, perubahan berkurang teratur, berkurang tak teratur, perubahan pergeseran arah

A. Bentuk Dasar Geometris

Bentuk geometri kita ketahui bentuk-bentuk beraturan seperti lingkaran dan sederetan segi banyak

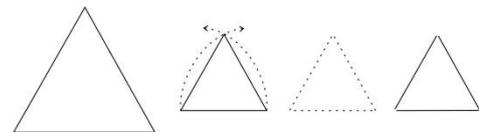
beraturan (yang memiliki sisi-sisi dan sudut-sudut yang sama) yang tak terhingga banyaknya dapat dilukiskan didalam lingkaran tersebut. Dalam hal ini, yang paling penting adalah bentuk-bentuk dasar, lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar (Ching Francis D.K: 2000: 54).

Lingkaran merupakan sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu didalam lengkungan. Lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.



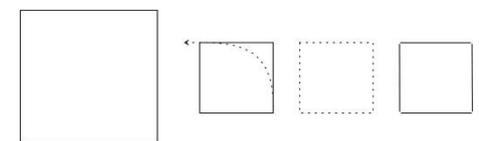
Gambar 1. Lingkaran

Segitiga merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut. Pada bentuk segitiga lebih menunjukkan kestabilan. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segi tiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu keseimbangan atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.



Gambar 2. Segitiga

Bujur sangkar merupakan sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku. Bujur sangkar lebih menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan serta tidak memiliki arah tertentu. bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar, yang berubah dengan penambahan tinggi atau lebarnya



Gambar 3. Bujur Sangkar

B. Prinsip Desain Mebel

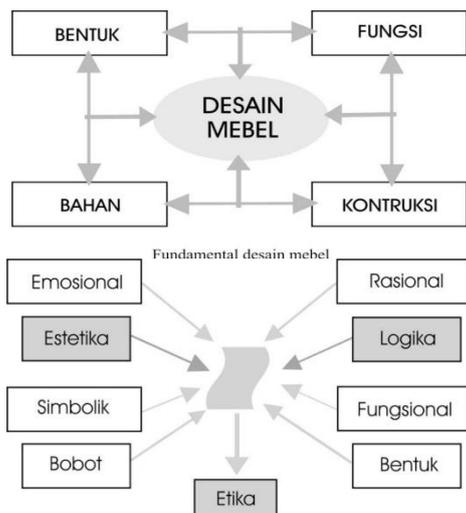
Menurut Marizar Eddi S yang mengutip pernyataan Bayley, (1982: 9) bahwa istilah "desain" akan muncul apabila terjadi pertemuan antara seni dengan industri, dan apabila orang mulai membuat keputusan untuk memproduksi suatu produk yang dibutuhkan.

Menurut Echols dan Shadily, 1990: 177 yang dikutip oleh Marizar Eddi S menyatakan bahwa kata desain

memiliki banyak pengertian, sehingga pemahamannya harus dibatasi sesuai dengan konteksnya. Pengertian desain secara harafiah diterjemahkan menjadi bentuk, model, pola, konstruksi, mode, tujuan atau maksud yang berhubungan dengan perencanaan bentuk.

Dalam konteks budaya industri desain adalah suatu upaya penciptaan model, kerangka bentuk, pola atau corak yang direncanakan dan dirancang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia pemakai, dalam hal ini konsumen akhir.

Pada awalnya desain dibuat untuk menghasilkan produk-produk kerajinan yang menggunakan hiasan tumbuhan, hewan, manusia, atau bentuk lainnya. Bentuk-bentuk tersebut diperoleh dari percobaan-percobaan yang lama, bahkan memakan waktu bertahun-tahun sehingga kemudian muncul sebagai suatu tradisi. Saat itu, desain dibuat tanpa bantuan desainer yang terdidik. Meskipun demikian, produk yang dihasilkan sangat indah, terkadang teramat rumit dengan berbagai hiasan. Sedangkan proses pembuatannya sangat sederhana, Jones menyebutnya sebagai metode evolusi kerajinan yang dikutip oleh Marizar Eddy S. Untuk menggali gagasan-gagasan desain yang bernilai tambah, memang dibutuhkan keberanian, kreativitas, dan inovasi yang terus-menerus serta tetap konsisten terhadap desainnya sendiri. Hal tersebut tampak pada diagram kerangka pemikiran desain mebel dibawah:



Kerangka pemikiran desain mebel

Gambar 4. Kerangka Pemikiran Desain Mebel
 (Sumber: Marizar Eddy S, 2005: 8)

Istilah *modernisme* di pakai sebagai aliran baru yang merujuk pada semua gaya yang dianggap modern. Akan tetapi apa yang dianggap “modern” tiap generasi , selalu sesuai dengan standar pada zaman itu (Marizar Eddy S, 2005: 39). Menurut Marizar Eddy S yang mengutip pernyataan Jones, 1973, pada umumnya , desain mebel masa kini kita sebut “modern” karena sangat tepat dengan mewakili zamannya. Oleh karena itu, sebutan desain “modern” dalam pengkajian mebel akan selalu dikaitkan dengan metode dalam memproduksi produk-produk industri.

Menurut Jencks, 1989: 67 yang di kutip oleh Marizar Eddy S bahwa gaya modern dapat ditandai oleh, 1) gaya internasional (*universal*), 2) fungsional atau pragmatik, 3) bentuk yang sederhana, 4) mekanikal, logis, rasional dan teknologis, 5) anti hiasan, 6) anti metafora, 7) anti simbolik dan 8) susunan fungsional. Intinya gaya modern memiliki konsep kesederhanaan bentuk yang harus selalu mengikuti fungsi.

C. Pengertian Perabot

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998: 750) Perabot merupakan barang-barang perlengkapan rumah tangga. Dalam perabot rumah tangga sering disebut istilah *furniture* yang terjemahannya lebih dikenal dengan nama mebel. Istilah “mebel” digunakan karena sifat Bergeraknya atau mobilitasnya sebagai barang lepas di dalam interior arsitektural.

Menurut Marizar Eddy S. yang mengutip pernyataan Baryl, (1977: 26) bahwa Pengertian mebel secara umum adalah benda pakai yang dapat dipindahkan, berguna bagi kegiatan hidup manusia, mulai dari duduk, tidur, bekerja, makan, dan bermain yang memberi kenyamanan dan keindahan bagi para pemakainya.

D. Pengertian Ruang Keluarga

Ruang keluarga adalah ruangan penting dalam rumah tinggal, ada banyak kegiatan yang dapat ditampung di ruang keluarga, kegiatan itu antara lain; tempat berkumpul ngobrol atau santai bersama keluarga (ayah, ibu dan anak-anak), tempat untuk santai nonton TV atau mendengarkan musik, tempat bermain anak-anak, dan kegiatan atau hobi lain sesuai kebiasaan dari penghuninya (Prasojo GA, 2003: 38).

Ruang keluarga merupakan pusat kegiatan seluruh keluarga, maka posisi ruang keluarga sebaiknya ditempatkan di tengah rumah dan agar berkesan nyaman dan lega maka luas ruang keluarga sebaiknya cukup besar, ditata rapi dan mendapat penerangan yang cukup.

E. Pewarnaan Dengan Gaya Hitech

Menurut Sandjaya Imelda (2003: 72), gaya *hitech* adalah bagian dari gaya modern yang selalu mencerminkan teknologi tinggi. Ciri khasnya adalah memiliki desain yang sederhana dan “bersih”, dengan bentuk serta siluet yang tegas dan menggunakan warna kontras.

Warna kontras adalah paduan warna-warna yang satu dengan yang lain, yang sama sekali tidak ada hubungannya, seperti halnya pada nuansa dan kombinasi harmonis, akan menghasilkan kombinasi kontras, seperti merah dengan kuning, merah dengan biru, kuning dengan biru, dan kuning

F. Metode Penciptaan

Dalam menciptakan suatu karya haruslah melalui proses desain, agar karya yang dihasilkan berkualitas. Oleh karena itu perlu adanya pemikiran yang sangat matang dalam pembuatannya, karena itu dalam membuat desain haruslah memperhatikan beberapa aspek dalam menciptakan dan mengembangkan desain produk baru.

Aspek-aspek tersebut antara lain: aspek fungsi, Studi ergonomi (keamanan, kenyamanan, dan keindahan), pertimbangan ekonomi, dan aspek proses.

1. Aspek Fungsi

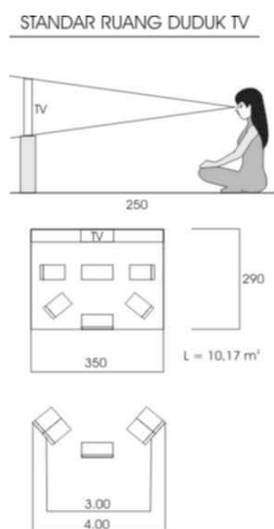
Pada era modern, fungsi menjadi titik tolak setiap benda pakai, termasuk mebel. Fungsi adalah suatu istilah yang digunakan oleh manusia dalam menjabarkan maksud seberapa jauh peranan benda mebel terhadap aktifitas manusia. Fungsi merupakan jawaban dari setiap kebutuhan hidup manusia {Suparto, 1979: 9}. Pada aspek fungsi, kebutuhan akan perabot ruang keluarga tidak lepas dari perangkat interior.

Studi Ergonomi (keamanan, kenyamanan, dan keindahan)

Kata “ergonomi” berasal dari bahasa latin, yaitu *ergon* yang berarti kerja, dan *nomos* yang berarti hukum alam (Bridger: 1995). Ergonomic merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berkaitan dengan fasilitas dan lingkungan, yang saling berinteraksi satu sama lain.

Dalam konteks desain mebel, ergonomi adalah analisis *human factors* yang berkaitan dengan anatomi, psikologi, dan fisiologi. Ergonomi juga mempelajari gerakan tubuh manusia yang berkaitan dengan aktivitasnya, tujuannya adalah menciptakan kenyamanan sebuah sarana .

Dilihat dari aspek kenyamanannya, yang perlu diperhatikan adalah kenyamanan suatu produk yang harus mempertimbangkan proporsi manusia penggunaannya, contohnya untuk rak TV dibuat ketentuan yang tepat pada ukuran antara lantai dengan daun rak TV, penerapan ukuran tersebut, agar dapat memberikan kenyamanan pemakai saat menonton televisi.



Gambar 5. Standar Ruang Duduk TV
(Sumber: Prasajo GA, 2003: 42)

Aspek keindahannya, dapat dilihat dari bentuk perabot ruang keluarga yang secara keseluruhan terutama dalam penerapan bentuk geometris yang bernuansa modern minimalis sebagai unsur pokok dan

didukung pewarnaan dengan gaya *hitech* menggunakan warna merah, hitam, dan silver yang menerapkan *finishing tacon* (non transparan).

2. Pertimbangan Ekonomi

Dalam dunia kerajinan, aspek ekonomi selalu berperan penting dalam pembuatan suatu karya. Aspek ekonomi harus diperhitungkan dengan sangat jelas. Desain perabot ruang keluarga modern sangat memperhatikan bentuk dasar yang sangat sederhana, efisien, dan praktis. Pemakaian teknologi modern dan tuntutan ekonomi menjadi tolok ukur yang menentukan, karena desain dibuat dengan tujuan menambah nilai secara maksimal dengan biaya minimal. Yang mana bahan-bahan tersebut sangat mudah didapat dan harganya pun terjangkau oleh masyarakat, sehingga kesan modern minimalis yang mahal menunjukkan sesuatu yang beda dari kenyatannya.

3. Aspek Proses

Ketiga aspek tersebut di atas, maka aspek proses juga harus diperhatikan, karena aspek ini sangat menentukan hasil karya. Adapun aspek proses ini meliputi : persiapan bahan , persiapan alat dan proses pembuatan.

Setelah seluruh analisis desain dibuat dan disusun secara terprogram dalam format sebuah desain, maka tahap berikutnya adalah membuat sketsa alternatif. Sketsa alternatif selayaknya berpedoman pada konsep desain yang sudah dibuat, sehingga desainer tetap konsisten dengan pemikiran dan analisisnya yang berkaitan langsung dengan aspek fungsi, aspek ergonomi, aspek ekonomi dan aspek proses.

Perwujudan Karya

Pada tahap perwujudan karya diawali dengan pembuatan pola dan model sesuai dengan sketsa alternatif dan teknik yang telah di siapkan menjadi model *prototype* sampai ditemukan kesempurnaan yang dikehendaki. Proses pengalihan dari gagasan melalui gambar teknik dilakukan secara rinci dan detail.

Wujud Karya

Dalam pembuatan perabot ruang keluarga ini diterapkan bentuk geometris sebagai ide atau acuan bentuk, seperti lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar. Bentuk geometris tersebut kemudian digabungkan menjadi bentuk yang sesuai dengan kreasi, sehingga menjadi satu kesatuan bentuk yang bervariasi.



Gambar 6. Rak TV
(Foto: Didiek P)

Karya 1, Rak TV ini berbentuk persegi panjang, dengan ukuran panjang 150 cm, lebar 50 cm, dan tinggi 55 cm, Bentuk yang dipakai rak TV ini adalah persegi panjang dan setengah lingkaran yang diterapkan pada bagian ujung kanan rak, sehingga unsur garis yang ada adalah garis lurus dan lengkung yang bersifat tegas, lembut, dan dinamis. Susunan atau komposisi tampak depan rak TV tersebut adalah asimetris.

Rak TV ini sesuai dengan konsep awalnya lebih mengedepankan fungsi, disamping juga memiliki estetis. Rak TV ini mempertimbangkan komposisi penempatan barang yang akan diletakkan di dalamnya. Komposisi yang diditampilkan cukup kompak, dengan desain yang rapi yang ditunjang beberapa aksesoris *stainless steel*, kaca dan komposisi warna menampilkan kesan *hitech* dengan menggunakan *finishingtacon* serta memberikan aksesoris tersendiri terhadap ruang keluarga dengan komposisi bentuk yang memungkinkan terciptanya suasana ruang yang lebih rapi dan simpel namun tetap memiliki fungsi yang optimal. Secara estetis karya ini memiliki kekuatan tersendiri melalui komposisi tiap-tiap elemen penyusunannya.



Gambar 7. Meja Sudut
(Foto: Didiek P)

Karya 2, Meja sudut ini komposisi dasarnya dari bidang persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, dengan ukuran panjang 45 cm, lebar 40 cm, dan tinggi 51 cm. Fungsi perabot ruang keluarga yang berupa meja sudut ini adalah untuk tempat menaruh vas bunga dan benda hias lainnya, yang ditempatkan pada sudut ruangan. Meja sudut ini hampir senada dengan meja konsol, karena memiliki sisi estetis tersendiri. Kontruksinya terlihat unik dengan kaki meja yang ditopang dengan *stainless steel* melengkung, menjadikan meja sudut ini bukan sekedar benda fungsional.



Gambar 8. Jam Dinding
(Foto: Didiek P)

Karya 3, Karya perabot ruang keluarga yang berupa jam dinding ini berfungsi sebagai penunjuk waktu dan sebagai penghias ruangan yang penempatannya pada dinding. Jam dinding ini sangat kental nuansa modern dengan menampilkan komposisi simetris jam dengan detail yang rapi menjadikan karya "*eyecatching*" dengan ukuran yang bisa dikatakan relatif kecil. Jam dinding ini berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sisinya 34 cm, tebal 4.5 cm dan lebar penampang jamnya berdiameter 25 cm.

Bentuk dasar bujur sangkar itu, dibagi menjadi dua potongan yang di sambung menggunakan *stainless steel* sehingga bentuk bujur sangkar itu menjadi sederhana. Pada bagian ujung kanan atas dan ujung kiri bawah diberi aksesoris berbentuk siku yang fungsinya untuk mengimbangi *stainless steel* yang ada pada kedua potongan tersebut. Untuk memperkuat karakter modern penempatan angka pada jam sengaja hanya menggunakan satu buah *stainless steel* bulat yang diletakkan pada posisi angka 12 dengan tetap mempertimbangkan komposisi didalamnya. Pada bagian penampang jamnya di beri kaca 0,5 cm berdiameter 27 cm dan aksesoris untuk menambah kesan modern. Proses pemasangan kaca jam dinding dengan cara di sekrup, antara kaca dengan permukaan kayu diberi pembatas berupa *stainless steel* dan untuk menutupi permukaan sekrup diberi aksesoris berupa *stainless steel* berbentuk setengah lingkaran.

3. Kesimpulan

Menciptakan suatu bentuk karya seni tentu tidak terlepas dari pengalaman, penghayalan, perenungan, serta kemampuan atau *skill* yang dimiliki seorang seniman, diusahakan karya yang dibuat merupakan karya seni yang memiliki nilai estetis atau keindahan, dan karya tersebut dapat dipertanggungjawabkan kegunaannya serta dapat menjadi penghubung ide dan kreatifitas seniman kepada masyarakat sebagai pengamat seni yang mengapresiasikannya.

Dari uraian pembuatan perabot ruang keluarga yang menerapkan bentuk geometris sebagai ide atau acuan bentuk, seperti lingkaran, segitiga dan bujur sangkar, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: Dalam pembuatan perabot ruang keluarga yang menerapkan bentuk-bentuk geometris, seperti, lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan persegi panjang. Bentuk geometris merupakan bentuk yang cenderung mempunyai sifat yang mengikuti perkembangan zaman dari bentuk garis yang bersifat kuat, tegas, keras, sederhana dan memberikan kesan modern yang tidak menginginkan tatanan atau bentuk yang rumit

Daftar Pustaka

- [1] Haris, Haslani. 2010. *Sumsel Dalam Angka 2010*. Palembang: BPS. Provinsi Sumatera Selatan.
- [2] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.\

- [3] Marizar Eddy S. 2005, *Designing Furniture*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- [4] Kedaulatan Rakyat. 26 maret 2006, *Indah Dengan Gaya Sentuhan Modern*. Yogyakarta: Kedaulatan Rakyat.
- [5] Muhajirin. 2006, *Diktat Finishing Kayu*. Fakultas Bahasa dan Seni. UNY.
- [6] Nasional Indonesia. 1997, *Ensiklopedia*. Jakarta: PT .Delta Pamungkas.
- [7] Prasajo GA. 2003, *Tata Ruang Rumah Tinggal*. Jakarta. Yayasan Indonesia Sejahtera.
- [8] Purnomo Heri. 2004, *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- [9] Ching Francis D.K. 2000, *Arsitektur Ruang, Bentuk, dan Tatanan*. Jakarta: PT. Erlangga
- [10] Sastra M. 2005, *Konsep dan Desain Rumah Tinggal*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- [11] Serial Rumah. 2005, *Kreatif Menyimpan Barang*. Yogyakarta: PT. Gramedia.
- [12] Seri Rumah Ide. Edisi 03, 2006, *Furnitur*. Yogyakarta: PT. Gramedia.
- [13] Sipahelut, 1991, *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Gravik Indah.
- [14] Syafrizal Erfin. 2006, *Bahan Pelapis*. <http://dseo.tacon.eex/>.
- [15] Tabloid Rumah. *Edisi 59. III/ 26 April-09 Mei 2005*. Jakarta: PT. Indocement Tunggal Prakarsa Tbk.