

## DESAIN DAUN NAKAS RETRO DARI LIMBAH KAYU JATI DENGAN TEKNIK FINGER JOIN LAMINATING MENGGUNAKAN KOMPOSISI NIRMANA

Alif Muntoko<sup>1</sup>, Jati Widagdo<sup>2</sup>, Drajad Wibowo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Produk, Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara  
Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah  
59451

e-mail : [muntokoalif883@gmail.com](mailto:muntokoalif883@gmail.com)<sup>1</sup>, [jati.widagdo33@gmail.com](mailto:jati.widagdo33@gmail.com)<sup>2</sup>, [dragong917@gmail.com](mailto:dragong917@gmail.com)<sup>3</sup>

Paper received: 10-15-2025

revised: 02-10-2026

accepted: 04-10-2026

**Abstract:** Furniture is an important product in a space that functions both functionally and decoratively. Furniture has experienced significant developments, especially in an era that is increasingly environmentally conscious, so product design needs to integrate the principle of desire. One important issue is the abundance of wood waste which receives little attention, even though this waste can be used as raw material for furniture. Wood pieces can be processed using finger joint laminating techniques or rearranged into laminated boards which makes the product manufacturing process easier. This design uses the Design Thinking method which consists of five stages: Empathize (understanding the problem), Define (formulating the problem), Ideate (generating ideas), Prototype (creating a product prototype), and Test (testing and producing solutions). Once the idea is obtained, the product is tested and evaluated through feedback. So the retro nightstand product was designed with a standard nirmana composition on a finger joint laminating board pattern as a furniture innovation from waste with high selling value. Furniture is not only functional, but also a medium for artistic expression. Nirmana art integration increases visual value while bridging art and function. It can be concluded that processing wood waste using the finger joint laminating technique supports environmentally friendly industries and innovative and sustainable design solutions.

**Keywords:** Furniture, Wood Waste, finger Join Laminating, Design Thinking, retro nightstand, Nirmana.

**Abstrak:** Furniture merupakan produk penting dalam ruang yang berfungsi secara fungsional maupun deklaratif. Furniture mengalami perkembangan signifikan, terutama dalam era yang semakin sadar lingkungan, sehingga desain produk perlu mengintegrasikan prinsip keberlanjutan. Salah satu isu penting adalah melimpahnya limbah kayu yang kurang mendapat perhatian, padahal limbah tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku furniture. Potongan kayu dapat diolah dengan teknik *finger joint laminating* atau penyusunan ulang menjadi papan laminasi yang mempermudah proses pembuatan produk. Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *Empathise* (pemahaman masalah), *Define* (merumuskan permasalahan), *Ideate* (menghasilkan ide), *Prototype* (membuat prototipe produk), dan *Test* (menguji dan mengevaluasi solusi). Setelah ide diperoleh, produk diuji dan dievaluasi melalui umpan balik. Maka di rancanglah produk nakas resto dengan penerapan komposisi nirmana pada pola papan *finger joint laminating* sebagai inovasi furniture dari limbah bernilai jual tinggi. Furniture tidak hanya fungsional, tetapi juga media ekspresi artistik. Integrasi seni nirmana meningkatkan nilai visual sekaligus menjembatani seni dan fungsi. Dapat disimpulkan bahwa pengolahan limbah kayu menggunakan teknik *finger joint laminating* mendukung industri ramah lingkungan dan solusi desain yang inovatif dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Furniture, Limbah Kayu, finger Joint Laminating, Design Thinking, Nakas retro, Nirmana.

### 1. Pendahuluan

Furniture adalah tempat untuk menunjang kegiatan sehari-hari di rumah yang berbahan material dari logam, kayu, bambu, plastik, furniture memiliki gaya desain tersendiri yang dapat

disesuaikan dengan preferensi penggunaannya, antara lain minimalist, industrial, kontemporer, scandinavian, modern dan vintage. (Rivaldo et al., 2022). Furniture merupakan produk terpenting yang diperlukan dalam sebuah ruang yang berfungsi sebagai fitur fungsional atau dekoratif. Furniture merupakan salah satu produk yang mengalami perkembangan signifikan saat ini. (Hanif & Judianto, 2020). Asal kata Mebel dari istilah movable yang berarti mampu bergerak. Fungsi furniture ialah untuk tempat penyimpanan barang-barang yang terletak di area luar maupun dalam suatu ruang. Berbagai desain furniture dengan berbagai bentuk yang ada dipasang sampai bentuk yang desainnya disesuaikan kepada kebutuhan pemakainya amatlah banyak.

Berbagai konstruksi furniture sifatnya wajib untuk dijadikan pertimbangan guna memilih model furniture yang diperlukan disesuaikan kepada keadaan ruangan. Furniture adalah salah satu keperluan penting pada keperluan dalam suatu ruang pada ruang huni untuk keperluan mengisi suatu ruang dalam rumah yang memiliki fungsi untuk aksesoris perlengkapan ruang. Dalam era yang semakin sadar akan lingkungan, desain produk menjadi sangat penting untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan. Salah satunya jumlah limbah kayu yang banyak namun minimnya perhatian masyarakat. Manfaat limbah kayu yang dapat dimanfaatkan menjadi bahan baku untuk produk furniture. Sisa potongan kayu merupakan salah satu limbah yang dianggap tidak memiliki nilai jual lagi. Sehingga sisa potongan kayu terkadang hanya digunakan sebagai bahan bakar pada proses kiln dry atau hanya menjadi sampah. Salah satu cara untuk meningkatkan nilai guna dan nilai ekonomi dari sisa potongan yaitu dengan cara diolah menjadi suatu barang yang lebih bernilai. (Rahmat & Paristiono, 2024).

Salah satunya dengan memanfaatkan dan mengolah limbah potongan kayu dengan teknik finger joint laminating atau menyusun ulang. Finger Joint Laminating adalah teknik penyatuan kayu dengan karakteristik seperti pergerakan jari jemari ketika disatukan. Teknik ini paling sering digunakan oleh produsen furniture, terutama produsen kelas menengah ke atas. Karena teknik sambungan ini stabil pada kayu ukuran kecil berbeda dengan sambungan lainnya. Sambungan ini sendiri memiliki persamaan dengan sambungan gerigi. (Larasati & Nugroho, 2023). Karena metode tersebut berasal dari sisa potongan kayu sehingga bisa diolah menghasilkan sebuah papan dan bisa dimanfaatkan pada pembuatan furniture. Dalam suatu ruangan terdapat kebutuhan furniture yang menunjang kegiatan seseorang di dalamnya, salah satunya adalah meja atau lemari penyimpanan barang, yang menjadi suatu furniture wajib yang ada didalam ruang tidur. (Nabil et al., 2024).

Nakas bisa digunakan untuk menyimpan kebutuhan atau sebagai pemanis ruangan, salah satunya produk penting di ruang tidur. (Sylvia & Budiastomo, 2020). Istilah retro sendiri merujuk pada gaya atau desain yang mengingatkan kita pada masa lampau, namun tetap memiliki daya tarik yang relevan dalam konteks modern. Mendefinisikan nakas retro sebagai elemen dekorasi interior yang menggabungkan fungsi praktis dengan estetika yang menarik, menampilkan gaya yang mengingatkan pada desain klasik dari beberapa dekade yang lalu. Nakas retro menawarkan kesempatan untuk menambahkan sentuhan vintage yang berbeda dan karakteristik dalam ruang tidur atau ruang lainnya, sambil tetap mempertahankan daya tarik estetika yang klasik namun tetap relevan. Pemilihan warna yang tepat dapat membantu produk furniture untuk menyeimbangkan nuansa keseluruhan ruangan, sehingga berkesan tegas akan membantu karakter kokoh terhadap produk tersebut.

Menerapkan komposisi nirmana pada pola papan finger joint laminating akan menciptakan inovasi produk furniture berbahan limbah yang bernilai jual tinggi. Furniture bukan hanya sekedar benda fungsional, tetapi juga dapat menjadi media ekspresi artistic. Menggabungkan seni nirmana ke dalam produk furniture bukan hanya meningkatkan nilai visual, tapi juga menjembatani seni dan fungsi. Proses ini membuka ruang inovasi dan pendekatan baru dalam desain interior dan produk. Sebenarnya nirmana dalam ilmu dasar pada bidang seni rupa ataupun desain memiliki peran yang amat signifikan supaya karya seni rupa maupun desain

mampu memiliki nilai estetika dikarenakan didalamnya tercakup elemen –elemen seperti titik, garis, bidang, warna, maupun tekstur diikuti dengan prinsip-prinsip pengorganisasian elemen tersebut seperti keseimbangan, kesederhanaan, kesatuan, kekontrasan serta keselarasan. Tetapi pada kenyataannya nirmana secara global banyak yang memahami sebagai dasar yang konstruktif untuk pengolahan unsur-unsur visual yang memiliki sifat karya hasil kreativitas serta imajinasi yang memiliki unsur estetika. (Mubarat & Ilhaq, 2021).

## 2. Metode (untuk artikel hasil penelitian)

Pengumpulan data pada penelitian dengan tahapan-tahapan secara sistematis guna memperkokoh teori dalam penulisan pada penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilaksanakan di kondisi yang ilmiah tidak memakai angka-angka di saat mengumpulkan data. (Nurrisa et al., 2025).

Metode penelitian kualitatif dapat membantu perancangan yang menggunakan pendekatan design thinking. Design thinking merupakan metode desain yang memberikan solusi untuk memecahkan suatu masalah. (Ilham et al., 2021). Metode design thinking mempunyai lima tahap yang dilaksanakan dengan cara non-linear meskipun design thinking akan dijabarkan ke dalam wujud secara linear supaya mudah memahaminya. Non-linear yang dimaksud adalah tahapan atau fase yang bisa dilaksanakan tidak sesuai berdasar pada pengurutan awal, namun bisa disesuaikan dengan kondisi dari keperluan dari desainernya atau tim pengembang yang memakai metode design thinking. (Pratama et al., 2024). Adapun tahapan-tahapan pada metode ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### A. *Empathise* (masalah yang dicoba untuk diselesaikan)

Tahapan yang pertama *Empathise* mengacu pada proses memahami secara mendalam pengguna akhir yang akan menggunakan produk atau layanan yang sedang dirancang. *Empathize* adalah proses mengidentifikasi dengan pengguna, memahami pengalaman, emosi, dan motivasi mereka untuk menciptakan solusi yang benar-benar memenuhi kebutuhan mereka. Langkah selanjutnya adalah menggunakan material dari limbah kayu sisa potongan sebagai bahan baku pembuatan furniture. (Pratiwi, 2023). Salah satunya memanfaatkan dan mengolah limbah potongan kayu dengan teknik finger joint laminating atau menyusun ulang.

### B. *Define* (mengumpulkan informasi)

Setelah menerima dan mengolah data yang diperoleh pada tahap sebelumnya, tahap berikutnya adalah tahapan *define*. *Define* berarti proses pendefinisian masalah setelah melakukan pengumpulan data. Tahap pendefinisian akan membantu desainer untuk mengumpulkan ide yang memungkinkan untuk memecahkan masalah yang akan diselesaikan. (Azzahra & Kusumaningrum, 2023). Permasalahan limbah kayu ini dialami langsung oleh masyarakat produsen mebel, dan ditambah dengan melakukan pengamatan di lingkungan sekitar terhadap limbah kayu hasil produksi mebel produsen lain.

### C. *Ideate* (gagasan/ide)

Tahap selanjutnya adalah *ideate*, dimana tahap ini menghasilkan berbagai ide dan konsep potensial untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. *Ideate* adalah tahap di mana individu menghasilkan banyak ide dalam sesi kreatif yang terbuka dan kolaboratif. Tujuannya adalah untuk memperluas pemikiran dan menemukan berbagai solusi potensial yang bisa diuji dan dikembangkan lebih lanjut. Tahap ini yang sangat penting dalam proses karena bertujuan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ide secara luas tanpa hambatan atau penilaian terlebih dahulu. Dari hasil pengumpulan informasi dan pengamatan didapat bahwa banyaknya limbah kayu hasil produksi karena hampir seluruh masyarakat adalah pengrajin mebel. Dan muncul ide untuk mengolah kembali limbah potongan kayu menjadi papan laminasi atau finger joint laminating sebagai bahan baku produk furniture.

#### D. *Prototype* (menghasilkan produk)

Tahap yang berikutnya adalah *prototype* yang merupakan tahap dimana proses pembuatan Produk mulai diproduksi dalam beberapa tahap berdasarkan hasil desain yang dipilih. *Prototype* adalah representasi awal dari satu atau lebih ide yang memungkinkan untuk menjelajahi, menguji, dan menyempurnakan solusi potensial. *Prototipe* dapat berupa model fisik, sketsa, atau simulasi digital yang digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Setelah itu terdapat beberapa tahapan ini dimana perlu Membuat beberapa *prototype* nakas berdasarkan ide-ide terpilih. *Prototype* ini dapat berupa sketsa dengan skala tertentu, model 3D, atau *prototipe* fisik skala kecil, serta Melakukan beberapa iterasi pada *prototype* awal dengan mempertimbangkan umpan balik dan hasil pengujian awal untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain.

#### E. Deskripsi Desain

Desain awal nakas retro yang digunakan dalam penelitian ini memiliki bentuk yang unik dengan bahan baku kayu jati dan limbah hasil produksi mebel yang banyak namun minimnya perhatian masyarakat. Memanfaatkan dan mengolah limbah potongan kayu dengan teknik laminasi atau finger joint laminating. Mengolah potongan kayu menjadi papan laminasi dapat mempermudah dalam mewujudkan suatu produk. Desain ini dipilih karena keunggulannya dalam hal memberikan tampilan estetis dan antik. Meskipun menggunakan limbah untuk menambahkan nilai seni daun nakas retro menggunakan teknik laminasi atau finger joint laminating dan menggunakan warna komposisi nirmana yang menciptakan inovasi produk berbahan limbah yang bernilai jual tinggi. Berdasarkan produk yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa sisa potongan kayu dapat diolah kembali menggunakan teknik finger joint laminating merupakan langkah efektif untuk mendukung industri ramah lingkungan sekaligus menawarkan solusi desain yang inovatif dan keberlanjutan.

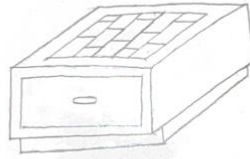
#### F. Bahan Dan Tekstur

##### 1. Kayu jati

Kayu jati merupakan pohon asli Asia Tenggara, terutama India, Myanmar, Thailand, dan Indonesia. Kayu jati dikenal dengan kekuatannya. Keunggulan kayu jati ialah kuat serta tahan lama, tahan terhadap cuaca, serta mempunyai tekstur serat yang indah/cantik, kayu jati lebih tahan hama, tidak gampang mengalami penyusutan atau ngulet serta tidak mudah ditumbuhi jamur. Kelemahan kayu jati idalah harga pasarnya yang mahal, tidak sesuai jika di finishing menggunakan cat duco serta mempunyai gugal yang lebar atau mempunyai titik tengah kayu yang besar. Kayu Jati adalah jenis kayu yang mempunyai harga ekonomis yang cukup tinggi, utamanya jika dipakai untuk bahan pokok furniture. (Anggiriani et al., 2023; Jati Widagdo, 2023) Sektor kehutanan memegang peranan strategis dalam pembangunan ekonomi negara, salah satunya ialah industri pengolahan kayu yang terjadi peningkatan secara cepat. Sampai saat ini, industri per kayu dengan skala kecil sudah memiliki perkembangan menjadi dimensi yang amat krusial, baik untuk sumber penghasil devisa negara ataupun pada perluasan lapangan pekerjaan serta kesempatan usaha yang menjadi motor dalam pembangunan pada daerah-daerah yang masih terpencil.(Indhasari & Zulkahfi, 2023)

#### G. Sketsa Desain Alternative

Sketsa desain alternative digunakan untuk menciptakan ide atau konsep desain dengan membuat desain nakas retro berbeda-beda yang ditunjukkan pada gambar 2-6.



Gambar 2. Sketsa desain nakas retro  
(Sumber: Alif muntoko, 2025)

Sketsa desain alternative yang pertama pada gambar 2. Menunjukkan sketsa desain yang memiliki bentuk yang lebih sederhana dan berbeda dengan gambar yang lain bagian kaki yang pendek dengan tambahan 1 laci.



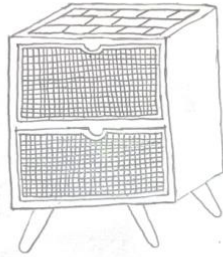
Gambar 3. Sketsa desain nakas retro  
(Sumber: Alif muntoko, 2025)

Sketsa desain alternative yang kedua pada gambar 3. Menunjukkan sketsa desain yang memiliki bentuk persegi panjang, memiliki 1 laci dan memiliki 1 tundan di bawahnya.



Gambar 4. Sketsa desain nakas retro  
(Sumber: Alif muntoko, 2025)

Sketsa desain alternative yang ketiga pada gambar 4. Menunjukkan sketsa desain yang memiliki bentuk retro dengan tambahan laci dan tundan.



Gambar 5. Sketsa desain nakas retro  
(Sumber: Alif muntoko, 2025)

Sketsa desain alternative yang keempat pada gambar 5. Menunjukkan sketsa desain yang memiliki bentuk yang unik dan menarik dengan sentuhan rotan di bagian kedua lacinya.



Gambar 6. Sketsa desain nakas retro  
(Sumbar: Alif muntoko, 2025)

Sketsa desain alternative yang kelima pada gambar 6. Menunjukkan sketsa desain yang hampir sama dengan sketsa keempat, namun memiliki pengembangan bentuk dengan tambahan pintu yang menambah nuansa klasik pada produk.

#### H. Sketsa Desain Terpilih

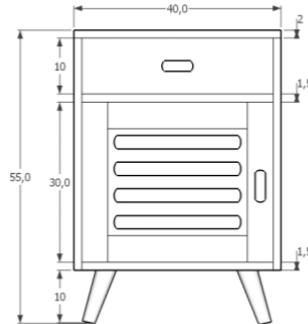
Sketsa desain nakas yang terpilih memiliki konsep retro yang memiliki laci dan bagian bawah terdapat pintu serta pengembangan desain dengan memanfaatkan limbah kayu jati dengan teknik finger joint laminating untuk pembuatan daun meja nakas retro dengan komposisi nirmana yang memiliki sentuhan seni akan menciptakan inovasi produk berbahan limbah yang bernilai jual tinggi.



Gambar 7. Sketsa terpilih nakas retro  
(Sumbar: Alif muntoko, 2025)

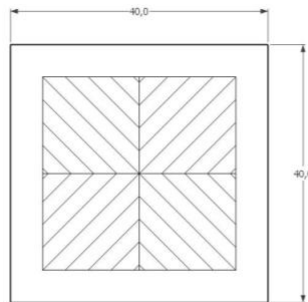
I. Gambar Teknik

Desain tampak depan pada desain nakas retro memiliki ukuran panjang 40 cm dan tinggi 55 cm terdapat laci dengan tinggi 10 cm, terdapat pintu dengan tinggi 30 cm dan tinggi kaki 10 cm yang ditunjukkan pada gambar 8.



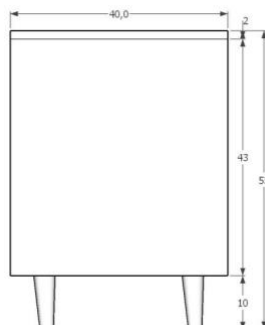
Gambar 8. Tampak depan nakas retro  
(Sumbar: Alif muntoko, 2025)

Desain tampak atas pada desain nakas retro memiliki ukuran panjang 40 cm dan lebar 40 cm yang ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Tampak atas nakas retro  
(Sumbar: Alif muntoko, 2025)

Desain tampak samping pada desain nakas retro memiliki ukuran lebar 40 cm dan tinggi 55 cm yang ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Tampak samping nakas retro  
(Sumbar: Alif muntoko, 2025)

Berikut ini adalah desain perspektif dari perancangan desain nakas retro yang terpilih dan dijadikan dalam bentuk 3D untuk memperjelas bentuk dan detail dari nakas retro.

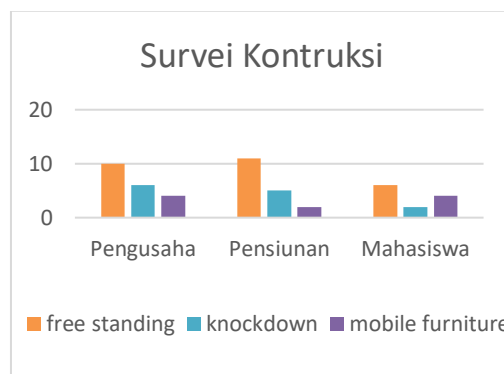


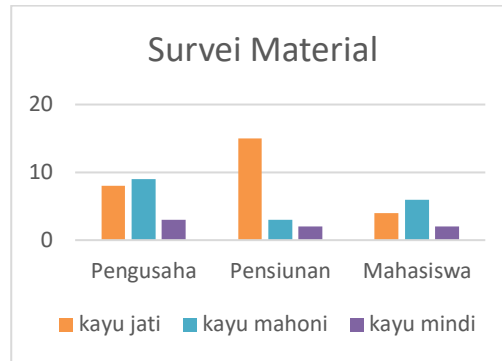
Gambar 11. Perspektif nakas retro  
(Sumber: Alif muntoko, 2025)

#### J. Test (Pengujian produk)

Tahap terakhir adalah pengujian, yaitu tahap yang dilakukan setelah semua desain selesai. Kemudian, eksperimen dilakukan untuk menguji solusi yang dihasilkan dari desain yang telah selesai. (Ayu & Wijaya, 2023). Tahap "tes" dalam design thinking adalah proses menguji prototype dengan pengguna nyata untuk mengumpulkan umpan balik yang berharga. Tahap ini penting untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan solusi yang diusulkan dan untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Tahapan ini melakukan uji coba sekaligus menerapkan konsep desain yang sudah dijelaskan. Selanjutnya pengujian dilakukan terhadap produk yang telah dibuat dengan cara mengoperasikannya secara keseluruhan.

Pengujian yang dilakukan dengan cara meminta kuesioner terhadap 50 responden yang berprofesi sebagai 20 pengusaha, 20 Pensiunan dan 10 mahasiswa yang memiliki umur kisaran 20- 65 tahun. Pengujian produk nakas berupa bentuk kesesuaian desain yang tepat dalam penempatan produk terhadap ruangan, Dimana terdapat tiga pilihan konstruksi knockdown, Free Standing, dan Mobile Furniture. Sedangkan pada survei material terdapat tiga pilihan yaitu, kayu jati, kayu mahoni, dan kayu mindi.





Hasil yang didapatkan adalah 28 orang atau 56% responden menyatakan menginginkan produk yang memiliki konstruksi free standing. dan pada survey material 26 orang atau 52% menginginkan kayu jati.

Hasil pengujian kekuatan, ketahanan, dan daya nakas yang digunakan dalam prototype, menunjukkan bahwa nakas ini berhasil menyelesaikan masalah pengguna yang memerlukan furnitur yang memastikan kualitas dan keandalannya sebagai produk furniture.

#### 4. Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan produk furniture dengan memanfaatkan limbah kayu jati dapat mendukung upaya daur ulang. Teknik finger joint laminating sebagai solusi mempermudah dalam membuat suatu produk dengan metode Design Thinking. Melalui kombinasi kreativitas dalam desain menambahkan sentuhan seni papan laminasi menggunakan komposisi nirmana akan menciptakan inovasi pada produk. Diharapkan produk furniture nakas retro ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, dengan ini produk furniture nakas retro tidak hanya mendukung industri ramah lingkungan sekaligus menawarkan solusi desain yang inovatif dan keberlanjutan.

#### Daftar Rujukan

- Anggiriani, S., Nurhanifah, & Sutiawan, J. (2023). Suatu Tinjauan Kecocokan Kayu Jati (*Tectona Grandis* Linn F) Cepat Tumbuh Untuk Bahan Baku Furnitur. *Jurnal Kehutanan Papuasia*, 9(1), 69–78.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *Mdp Student Conference*, 2(1), 68–75.
- Azzahra, S., & Kusumaningrum, N. (2023). Perancangan Kursi Santai Batik Pada Gaya Bohemian Modern Berdasarkan Kajian Estetika Designing A Batik Lounge Chair In Modern Bohemian Style According To Aesthetic Study. *Jurnal Jifka*, 1(1), 11–20.
- Hanif, A. T., & Judianto, O. (2020). Perancangan Furniture Kursi Armchair Dengan Memanfaatkan Limbah Ban Bekas Dan Menerapkan Gaya Desain Scandinavian. *Jurnal Inosains*, 15(2), 44–50.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis And Design Of User Interface/User Experience With The Design Thinking Method In The Academic Information System Of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.
- Indhasari, F., & Zulkahfi. (2023). Analisis Produksi Dan Rantai Pemasaran Produk Usaha Meubel Kayu Jati (*Tectona Grandis*) Di Lingkungan Labuang Analysis Of The Producing And Marketing Chain For Furniture Business Products Of Teak Wood (*Tectona Grandis*) In Labuang District. *Jurnal Of Forestry Research*, 6(1), 25–33.
- Jati Widagdo. (2023). Ilmu Pengolahan Bahan Kayu, Rotan, Bambu dan Kayu Olahan. Jepara: UnisnuPress.

- Larasati, N. A. J., & Nugroho, A. R. (2023). Pemanfaatan Limbah Kayu Dengan Metode Finger Joint Laminating Untuk Pembuatan Bedside Utilization Of Wood Waste With The Finger Joint Laminating Method For The Manufacture Of Bedside. *Jurnal Jifka*, 1(1), 68–76.
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah Nirmana Sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Jurnal Ekspresi Seni*, 23(1), 125–139.
- Nabil, M. Adam, Muttaqien, T. Z., & Adiluhung, H. (2024). Perancangan Smart Bedside Table Untuk Hunian Kost. *E-Proceeding Of Art & Design*, 11(1), 2934–2948.
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif Dalam Penelitian : Strategi , Tahapan , Dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jjpp)*, 02(03), 793–800.
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus Jro Sandat Property. *Jtksi (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 73–86.
- Pratiwi, M. A. B. (2023). Perancangan Furniture Menggunakan Limbah Kayu Dan Limbah Serabut Kelapa. *Ikonik : Jurnal Seni Dan Desain*, 5(1), 25–30.
- Rahmat, B., & Paristiono, G. P. (2024). Pemanfaatan Sisa Potongan Kayu Menjadi Blockboard Sebagai Isian Komponen Top Produk Bedside Utilization Of Wood Scraps Into Blockboard As Top Component Filling Of Bedside Products Terseb. *Jurnal Industri Furniture & Pengolahan Kayu*, 2(2), 1–8.
- Rivaldo, M., Nurhidayat, M., & Andrianto. (2022). Pengembangan Desain Furniture Nakas Berdasarkan Aspek Visual Dan Material Developing End Table Furniture Design Based On Visual And Material Aspect. *E-Proceeding Of Art & Design*, 9(1), 27–40.
- Sylvia, N., & Budiastomo, D. M. P. (2020). Tinjauan Material Kayu Untuk Drawer (Meja Nakas). *Jurnal Narada*, 7(1), 45–60.