

Penerbit: **STEKOM Press**

Jurnal PIXEL diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM). Jurnal PIXEL sebagai sarana komunikasi dan penyebarluasan hasil penelitian, pemikiran serta pengabdian pada masyarakat



# PIXEL

**JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS**

**VOL. 1, No. 1, Juni 2016**

**Pengembangan Media Penyampaian Informasi Dan Promosi Pada PT Kota Jati Furindo Jepara**

Irawan Adi Wibowo

**Desain Interior Kamar Anak Usia 9-12 Tahun Untuk Pengajuan Proposal Dana Pada Panti Asuhan Rohadi Kaliwungu Kendal**

Setiawati

**Video Company Profil Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Produk Emas CV. Ganda Mulia Ungaran**

Didik Wijaksono, Andik Prakasa Hadi

**3DWALKTHROUGH Virtual Reality (VR) Untuk Media Promosi Pada Lawang Sewu Semarang Berbasis Web**

Yuli Fitroanto, Toni Samkhaji

**Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi**

Muhamad Sodik, Sarwo Nugroho

**Pemanfaatan Multimedia Simulasi Sebagai Media Penyuluhan Berbasis Animasi 3D**

Much. Rifqi Maulana

**ISSN : 1979-0414**

**SEKOLAH TINGGI ELEKTRONIKA DAN KOMPUTER**

**STEKOM**  
SEMARANG

# PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

**Penanggung Jawab :**

Ketua Sekolah Tinggi Elektronika & Komputer

**Pemimpin Redaksi :**

Sulartopo, S.Pd, M.Kom

**Penyunting Pelaksana :**

Dr. Ir. Drs. R. Hadi Prayitno, S.E, M.Pd Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom,  
M.Si, M.M Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom

**Sekretaris Penyunting:**

Ir. Paulus Hartanto, M.Kom  
Mars Caroline Wibowo, S.T, M. Mm. Tech.

**Sekretariat :**

Unang Achlison, S.T, M.Kom

**Desain Grafis :**

Setiyo Adi Nugroho, S.E, S.Kom, M.Kom

**Alamat Redaksi :**

Pusat Penelitian - Sekolah Tinggi Elektronika & Komputer  
(STEKOM) Jl. Majapahit No. 605 Semarang Telp. 024-6710144 E-  
Mail : [pixel@stekom.ac.id](mailto:pixel@stekom.ac.id)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan terbitnya Jurnal ilmiah Komputer Grafis (PIXEL) Edisi April 2016, Volume 1 Nomor 1 Tahun 2016 dengan artikel-artikel yang selalu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang Desain dan Komputer Grafis. Semua artikel yang dimuat pada Jurnal ilmiah Komputer Grafis (PIXEL) ini telah ditelaah oleh Dewan Redaksi yang mempunyai kompetensi di bidang Desain dan Komputer Grafis. Pada edisi ini kami menyajikan beberapa topik menarik tentang penerapan Desain Grafis dalam Media Pembelajaran yaitu: "Pengembangan Media Penyampaian Informasi Dan Promosi Pada Pt Kota Jati Furindo Jepara ", serta "Desain Interior Kamar Anak Usia 9-12 Tahun Untuk Pengajuan Proposal Dana Pada Panti Asuhan Rohadi Kaliwungu Kendal ", selanjutnya "Video Company Profil Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Produk Emas Cv.Ganda Mulia Ungaran ", dan "3dwalkthrough Virtual Reality (Vr) Untuk Media Promosi Pada Lawang Sewu Semarang Berbasis Web". "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi ", serta "Pemanfaatan Multimedia Simulasi sebagai Media Penyuluhan Berbasis Animasi 3D ". Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada penulis makalah yang telah berkontribusi pada penerbitan Jurnal PIXEL edisi kali ini. Dengan rendah hati dan segala hormat, mengundang Dosen dan rekan sejawat peneliti dalam bidang Desain dan Komputer Grafis untuk mengirimkan naskah, *review*, gagasan dan opini untuk disajikan pada Jurnal ilmiah Komputer Grafis (PIXEL) ini. Sebagai akhir kata, saran dan kritik terhadap Jurnal ilmiah Komputer Grafis (PIXEL) yang membangun sangat diharapkan. Selamat membaca.

Semarang, Desember 2016

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....i

Daftar Isi.....ii

1. Pengembangan Media Penyampaian Informasi Dan Promosi Pada Pt Kota Jati Furindo Jepara (Irawan Adi Wibowo) .....1-10
2. Desain Interior Kamar Anak Usia 9-12 Tahun Untuk Pengajuan Proposal Dana Pada Panti Asuhan Rohadi Kaliwungu Kendal (*Setiawati*) .....11-19
3. Video Company Profil Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Masyarakat Terhadap Produk Emas Cv.Ganda Mulia Ungaran (*Didik Wijaksono, Andik Prakasa Hadi*).....20-27
4. 3dwalkthrough Virtual Reality (Vr) Untuk Media Promosi Pada Lawang Sewu Semarang Berbasis Web (*Yuli Fitrianto; Toni Samkhaji*) .....28-35
5. Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Madrasah Aliyah Negeri Purwodadi (*Muhamad Sodik, Sarwo Nugroho*) .....36-41
6. Pemanfaatan *Multimedia* Simulasi sebagai Media Penyuluhan Berbasis *Animasi 3D* (Much. Rifqi Maulana) .....42-48

**DESAIN INTERIOR KAMAR ANAK USIA 9-12 TAHUN UNTUK PENGAJUAN PROPOSAL DANA PADA PANTI ASUHAN ROHADI KALIWUNGU KENDAL**

**Setiawati**

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM)  
Jl. Majapahit 605 & 304 Semarang Indonesia  
setiawati@gmail.com

**Abstrak**

Ruang kamar merupakan tempat yang dibutuhkan untuk beristirahat dengan nyaman. Desain interior kamar dapat lebih mendukung kenyamanannya sebuah ruangan. Pada umumnya kamar anak selain digunakan untuk beristirahat terkadang juga digunakan untuk bermain dan belajar. Dengan penataan yang baik, dapat menambah kenyamanan dan semangat bagi anak dalam beraktifitas di dalam ruang kamarnya. Selain itu, juga dapat diajarkan kemandirian dengan merawat dan merapikan kamarnya sendiri.

Melatih kemandirian pada anak diperlukan kebiasaan sebagai pembelajaran yang dapat di mulai dengan merapikan kamar dan membuat anak terlatih, terkontrol serta persiapan bagi masa dewasa. Interior kamar anak juga dapat disesuaikan dengan kegemaran anak, hobi dan tidak lupa diberikan edukasi sebagai penyeimbang antara bermain dan belajar anak. Penggunaan properti dan furniture dalam kamar anak juga harus diperhitungkan dalam segi keamanan, kenyamanan dan kesehatan bagi anak. Dan untuk mempererat rasa kekeluargaan antara anggota keluarga sebaiknya tidak meletakkan televisi atau alat elektronik dikamar anak, sekaligus dapat mempermudah bagi orang tua untuk memantau anak lebih dekat dan mengawasi dengan baik.

Melatih anak menjadi lebih mandiri dengan cara sederhana dapat dimulai sedari kecil dengan merawat barang yang di gemari dengan baik. Pemilihan furniture yang akan di peruntukkan pada kamar anak harus di pertimbangkan dengan segi keamanan bahan material, penggunaan cat kimia dan bentuk yang dapat disesuaikan. Dengan demikian anak akan menjadi lebih nyaman dengan berbagai aktifitasnya, selain itu anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya. Selain itu sangat diperlukannya dukungan dari orang tua/wali dengan memberikan contoh terlebih dahulu sehingga anak pun bisa melihat langsung dan dapat menerapkannya.

Kata kunci : *Desain, Interior, 3D*

## Latar Belakang

Rumah merupakan tempat hunian keluarga maupun berteduh dan kegiatan lainnya yang bisa dilakukan di dalam rumah. Rumah pada jaman dahulu yang hanya memanfaatkan dinding goa-goa lalu berevolusi menjadi rumah dengan menggunakan atap daun dan dinding kayu.

Semakin berkembangnya jaman, berkembangnya budaya, teknologi dan aktifitas tempat berteduh, sekarang tampilan dan bentuk rumah menjadi semakin modern dengan menggunakan material yang kompleks dan menjadikan bangunan rumah yang kokoh. Sebagaimana fungsi sebuah rumah sebagai tempat beristirahat dan berlindung, rumah juga memiliki bagian-bagian ruang yang memiliki fungsi masing-masing seperti ruang kamar, ruang keluarga, ruang tamu, ruang makan, dapur, kamar mandi dan lain-lainnya. Tempat beristirahat dalam rumah dapat memanfaatkan ruang kamar yang bisa menjadikan relaksasi dengan menciptakan suasana yang nyaman sehingga menghuni ruang kamar akan merasa betah dan nyama berlama-lama di kamar tidur.

Ruang kamar yang ditata sedemikian rupa sehingga menjadi tempat yang nyaman sebagai melepas kepenatan fisik, pikiran, emosi dan tempat paling privasi bagi pemilik kamar, oleh karena itu ruang tidur adalah tempat yang didesain khusus yang berpatokan dengan prinsip utama sebuah ruang tidur haruslah dapat menciptakan suasana nyaman dan dapat memberikan ketenangan bagi penghuninya. Desain interior kamar yang digunakan juga tidak asal dalam menerapkan ruang kamar karena setiap manusia, anak atau dewasa juga membutuhkan ruang privasi, apalagi sebagai anak dan remaja yang masih berkembang dalam aspek fisik dan psikis. Penataan kamar bagi anak yang sedang mengalami pertumbuhan dapat disesuaikan dalam perkembangan psikis ataupun fisik ke

arah yang positif sehingga anak tumbuh sehat cerdas dan kreatif. Kamar anak bukan hanya tempat beristirahat, tetapi juga dapat berfungsi 'guru' perkembangan anak (Imelda Akmal, 2013).

Desain interior kamar anak juga dapat digunakan dalam sebuah lingkungan tempat tinggal anak-anak yatim piatu selama ada dana khusus, keinginan dari donatur atau dana dari proposal yang disetujui, karenabiaya yang diperlukan tidaklah sedikit. Anak panti asuhan juga membutuhkan ruang kamar sebagai tempat beristirahat yang dapat menciptakan sebuah lingkungan nyaman aman untuk tumbuh dan berkembang anak, karena tidur nyenyak dan nyaman tidak hanya membantu memulihkan semangat, tetapi mengingatkan bahwa kita menghabiskan sepertiga dari hidup meringkup di atas kasur atau tempat tidur.

Rasa jenuh yang timbul dalam ruangan dapat menimbulkan kemungkinan efek bahwa ruang tersebut tidak dapat menciptakan suasana yang tidak sesuai dengan keadaan perasaan yang sedang dialami. Ketidaksesuaian dalam menciptakan suasana ini dapat dipengaruhi oleh warna ruangnya. Kemampuan warna dalam menimbulkan suasana yang mengesankan dan menimbulkan efek tertentu. Efek tersebut dapat berpengaruh pada pikiran, emosi, tubuh dan keseimbangan. Secara psikologis, warna dapat mempengaruhi kelakuan (Swasty, 2010).

Dalam mengatasi anak dengan rasa jenuh dapat menggunakan media gambar sebagai salah satu alat sebagai bantu proses belajar sekaligus sebagai stimulasi visual anak dalam kemampuan mengendalikan diri dengan baik, dengan memberikan stimulasi visual menggunakan ilustrasi atau gambar sebagai media pembelajaran. Kajian ini

difokuskan pada aspek psikologis anak dalam membidik media ilustrasi atau gambar sebagai sarana belajar anak yang dapat ditinjau dari aspek kejiwaan.

Kurangnya perencanaan desain interior kamar anak pada panti asuhan menjadikan suasana kamar Yang membosankan bagi anak. Ditambah lagi dengan biaya yang dibutuhkan dalam perancangan desain interior yang sesuai kebutuhan bagi anak. Perancangan desain interior ini dapat bermanfaat bagi penelitian dan masyarakat dalam mendesain kamar anak sekaligus sebagai tempat stimulasi dengan imajinasi anak dengan media desain visual.

## **Landasanteori**

### **Desain**

Jessica Helfand (2009) mengenai desain grafis adalah kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi. Gambar maupun tanda yang digunakan biasa berupa tipografi atau media lainnya,

desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain. Termasuk dalam memilih unsur kemudian mengubahnya menjadi suatu bentuk yang mengandung kaidah, rasa nilai estetik dari wujud yang diinginkan. Desain grafis adalah bidang seni yang paling universal.

### **Desain Interior**

Dalam aspek keilmuan, desain interior mengkaji hal-hal yang berhubungan dengan perilaku social manusia dalam ruang, pencahayaan, elemen arsitektur, dan budaya pada umumnya (Sachari, 2005). Teori Gestalt

Gestalt theory dikembangkan oleh Kurt Koffa, Koehler dan Wertheimer yang

berpendapat bahwa dasar integrasi data adalah organisasi spontan dari input sensor ke otak. Gambar dua dimensi yang memuat berbagai tatanan garis dan bidang berperan dalam pembentukan persepsi visual manusia. Berbeda dengan karya seni lukis, garis, dan bentuk pada gambar-gambar arsitektural berarti diagram dari objek solid dan ruang tiga dimensi (Joyce Marcella Laurens, 2005).

Penerapan teori gestalt dalam interior dengan memanfaatkan dinding ruang dengan memberikan ornamen/gambar/pola berdasarkan teori gestalt sehingga terciptanya ruang yang kreatif dan cerdas karena secara psikologi seseorang mencerna apa yang dilihatnya. Prinsip-prinsip Gestalt yang banyak diterapkan dalam desain grafis antara lain adalah:

*Proximity* (Kedekatan Poses). Objek-objek yang berdekatan posisinya akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.

*Similarity* (Kesamaan Bentuk). Objek-objek yang bentuk dan elemennya mirip akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan. *Closure* (Penutupan Bentuk). Suatu objek akan dianggap utuh walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya.

*Continuity* (Kesinambungan Pola). Objek akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok karena adanya kesinambungan pola.

*Figure Ground*. Sebuah objek dapat dilihat sebagai dua objek dengan permainan foreground dan background. Masing-masing bias diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid.

### **Pengertian Panti Asuhan**

Departemen Sosial Republik Indonesia menjelaskan bahwa, Panti sosial asuhan anak adalah suatu lembaga usaha

kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional (Depsos RI, 2010).

### Kamar Anak

Anak adalah seorang individu kecil yang tumbuh dan berkembang. Selain itu dalam dunia anak memiliki sejuta inspirasi dan impian. Lingkungan anak menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak. Kamar anak adalah lingkungan terkecil dari anak. Dalam ruang kamar, anak akan merasa nyaman dalam beristirahat, bermain, dan belajar. Selain sebagai tempat beristirahat, kamar anak harus dapat menunjang tumbuh kembang anak seperti kegiatan belajar (Nurul Wulan Sari, 2007).

### Metode Logis-rasionalis

Urutan merancang melalui metode logis-rasionalis adalah dimulai dari studi standar dan pola pada proyek sejenis lainnya, kemudian dilanjutkan pada menemukan konsep desain yang mengandung permasalahan yang penting pada proyek yang dirancang, kemudian dilanjutkan pada pra desain serta diakhiri dengan presentasi karya desainnya (Mahendra, 2012).

### Pembahasan

Desain interior merupakan perancangan, menataan ruang dalam bangunan yang dapat memenuhi dan mengatur aktifitas kita. Tujuan menggunakannya desain interior untuk memperbaiki fungsi, memperkaya nilai estetika serta meningkatkan aspek psikologis

dari ruang. Dalam meningkatkan aspek psikologis ruang menggunakan Teori Gestalt,

merupakan proses pengorganisasian komponen-komponen yang berbeda sehingga membentuk visual atau pola yang memiliki unsur kemiripan dan menjadi kesatuan.

Dari hasil penelitian dan observasi, desain interior sangat penting untuk menciptakan rasa nyaman dan dapat memberikan ketenangan sebagai ruang istirahat bagi pengguna. Sehingga pengguna anak-anak dalam panti asuhan merasa betah dan nyaman dengan suasana yang berbeda. Dalam perancangan desain interior menggunakan Teori Gestalt sebagai tambahan yang digunakan dalam interior ruang. Tahap ini menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam mendesain produk.

### 1) Studi standar, pola elemen interior sesuai objek.

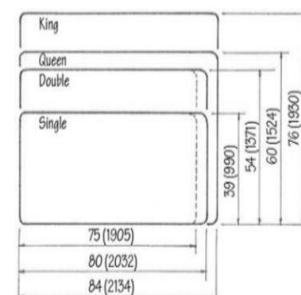
Tahap pertama dalam perancangan desain Metode Logis-Rasionalis dengan menganalisis studi standar yang telah ada.

### Pintu

Studi standar jarak pergerakan untuk satu orang antara 76,2 – 91,4 cm dan tinggi pintu 203,2 cm.

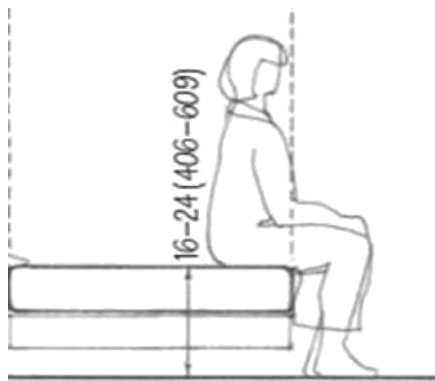
### Tempat Tidur

Ukuran tempat tidur

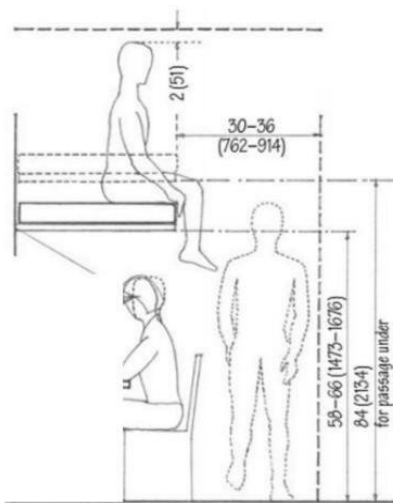


Gambar 4.3 Studi Standar Ukuran Tempat Tidur

Tinggi dari lantai



Tinggi dari tempat tidur atas



Gambar 4.5 Studi Standar Tinggi Tempat Tidur Atas

## 2) Penyesuaian pada konsep desain

Tahap selanjutnya gaya hidup, perilaku yang biasa dilakukan dalam sebuah ruang. Berdasarkan fungsi umum sebuah desain interior membantu mengorganisir sebuah ruang sehingga dapat mempermudah kegiatan, gaya hidup, dan perilaku yang biasa dilakukan.

Dalam sebuah ruang khususnya kamar pada anak haruslah memiliki ruang yang luas, karena aktivitas dan gerak anak yang banyak. Untuk itu dalam sebuah ruang kamar anak tidak terlalu membutuhkan *furniture*/barang

yang berlebihan sehingga tidak mengurangi gerak pada anak.

## Pra desain

Setelah mengetahui dan menentukan konsep desain yang akan digunakan selanjutnya pelaksanaan pra desain sebagai penguraian solusi permasalahan yang ada dalam ruang. Presentasi Desain: Gambar Rancangan dan Model 3D. Hasil akhir dari Metode Logis-Rasionalis yakni presentasi desain yang berisikan tampilan desain ruang, layout ruang dan potongan perspektif 3D.

## Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dibuatkanlah perancangan dan pengembangan desain interior yang baru dengan mengan menggunakan teori gestalt dalam interior dengan memanfaatkan dinding ruang dengan memberikan ornamen/gambar/pola sehingga terciptanya ruang yang kreatif dan cerdas karena secara psikologi seseorang mencerna apa yang dilihatnya.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya hasil dan kesimpulan sebagai berikut:

Desain dalam penelitan awal diperoleh data melalui angket mengenai desain interior dengan hasil persentase dari user hanya bernilai 35% dan dapat disimpulkan bahwa dalam aspek kepraktisan dan efektifitas dalam penggunaan desain dapat dikatakan Kurang Praktis dan Kurang Efektif. Dengan demikian diperlukannya desain yang baru untuk mendukung terciptanya suasana yang nyaman bagi anak dalam panti asuhan.

Tahap perancangan produk dengan menggunakan Metode Logis-rasionalis dengan tujuan untuk mengurai permasalahan yang ada dalam desain sehingga mendapatkan sebuah solusi yang tepat. Pembuatan produk dengan menggunakan aplikasi Google Sketchup dalam pembuatan desain dan selanjutnya pengemasan dengan aplikasi After Effect sehingga penyajiannya berupa video presentasi.

Dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh Ahli Desain adalah 67,5% dan dapat dikategorikan bagus dan valid. Hasil penilaian Ahli Materi adalah 75% dan dapat dikategorikan bagus dan valid. Oleh karena itu produk dapat digunakan di Panti Asuhan Rohadi untuk meningkatkan kenyamanan dalam ruang bagi anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzan, 2002; *"Applying Realistic Mathematic Education RME) in Teaching Geometry in Indonesian Primary School"*, Padang: Tidak Diterbitkan.
- Anas Sudijono, 2005; "Pengantar Statistik Pendidikan" Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bing Bedjo Tanudjaja, 2005; "Aplikasi Prinsip Gestalt pada Media Desain Komunikasi Visual" Jurnal Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain –Universitas Kristen Petra NIRMANA Vol 7, No.1, Januari.
- Ching, F. D., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated* (3rd ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Deniel J Stine, 2013; "SketchUp 8 for Interior Designers", Schroff Development Corporation.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1999; "Belajar dan Pembelajaran", Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Husein Umar, 2014; "Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis", Jakarta: PT. RajaGrafindo Perkasa.
- Imelda Akmal Architecture Writer, 2013; "Ruang dan Interior Kamar anak: 25 desain kamar tidur kreatif untuk semua jenis rumah", Jakarta: Gramedia Pustaka Utama Studio.
- Jessica Helfand, 2009; "What is Graphic Design", Kansas: AIGA.
- Joyce Marcella Laurens, 2005; "Arsitektur dan Prilaku Manusia", Jakarta: PT. Grasindo. Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia; NO: 15 A/HUK / 2010 "Tentang Panduan Umum Program Kesejahteraan Sosial Anak".
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors* (2nd ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Madcoms, 2013; "Kupas Tuntas Adobe After Effect CS6", Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mahendra Wadhana, 2012; "Review Riset Desain Interior, Perancangan dan Konsep Desain Interior", Surabaya.
- M. Sahid Indraswara, 2007; "Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman ENCLOSURE, Kajian Penempatan Furniture Dan Pemakaian Warna"
- Muliyardi, 2006; "Pengembangan Model

Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Komik di Kelas 1 Sekolah Dasar”, Surabaya: tidak diterbitkan Pasca Sarjana UNESA.

Yuafanda Kholif, 2013; “Desain Interior Rumah dengan Sweet Home 3D”  
yofanda.kholfi@gmail.com.

Nur Saidah, 2009; “Kajian Psikologi terhadap Stimulasi Visual dalam pembelajaran PAI untuk anak usia Sekolah Dasar/MI”

Nurul Wulan Sari, 2007; “Menata Kamar Anak”, Depok : Penebar Swadaya.  
Peraturan Menteri Sosial; No 30 tahun 2011 “Standart Pengasuhan”.

Pile, J., & Gura, J. (2014). A History of Interior Design (4th ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Pustaka Familia, 2006; “Membuat Prioritas, Melatih Anak Mandiri”, Yogyakarta:

Kanisius. Riduwan, 2005; “Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula”, Bandung: Alfabeta.

Sachari, 2005; “Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa dan Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya”, Bandung: Erlangga.

Sugiyono, 2009; “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D”, Bandung: Alfabeta.  
Swasty Wirania, 2010; “A – Z Warna Interior Rumah Tinggal”, Depok : Griya Kreasi.

Tim Dmaximus, 2009; “Desain Kamar Tidur Berdasarkan Umur dan Hobi”, Jakarta: Penebar Swadaya.

Vaughan, Tay, 2008; “Multimedia: Making it Work”, 7th Edition, McGraw-Hill.  
Wahana komputer, 2010; “Desain Furniture Standar Ekspor dengan 3ds MAX 2010”, Yogyakarta: CV. Andi Offset.