

PENERAPAN PROSES DESAIN ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN *TABLE LAMP*

Edwin Rifanindio¹, Ari Ariyanto²

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia

Email: ed.rifanindio@gmail.com

Article History: Submitted/Received 16 Juli 2026

First Revised 17 Juli 2026

Accepted 27 Juli 2026

Publication Date 31 Juli 2026

ABSTRAK

Table Lamp (lampu meja) sebagai aksesoris di dalam ruang interior dapat memberikan kontribusi terhadap faktor keindahan dan kenyamanan ruangan dari pancaran cahaya dan ekspresi desain fisiknya. Namun seringkali hasil perancangan Table Lamp kurang mendukung keindahan dan kenyamanan ruangan. Perancangan Table Lamp dalam penelitian ini bertujuan menghasilkan Table Lamp yang mampu meningkatkan faktor keindahan dan kenyamanan ruangan. Dalam proses desain ruang interior termasuk juga aksesorinya, diperlukan pemikiran yang konseptual seperti juga dalam desain arsitektur. Oleh karena itu metode perancangan Table Lamp bisa mengacu pada metode perancangan arsitektur, sebab interior adalah bagian integral dari arsitektur. Metode penelitian menggunakan langkah-langkah proses desain arsitektur (Architectural Design Process), dimulai dari tahap Programming (informasi), Schematic Design (ide), Design Development (solusi) dan Construction Documents (Solusi masalah). Perancangan Table Lamp bisa diperkaya melalui penggunaan style atau gaya yang mempunyai karakter kuat, khas dan estetis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain Table Lamp yang menerapkan kombinasi antara style Frank Lloyd Wright dengan ciri khas bentuk-bentuk geometris sederhana persegi empat, segi tiga dan garis dengan style ornamen budaya Asmat dengan ciri khas lingkaran dan garis dapat menghasilkan bentuk Table Lamp yang indah, khas dan unik.

Kata Kunci: Proses Desain Arsitektur, Table Lamp, Frank Lloyd Wright, Asmat

ABSTRACT

Table lamps, as accessories in interior spaces, can contribute to both the aesthetic quality and comfort of a room through their illumination and physical design expression. However, in many cases, table lamp designs fail to adequately support the aesthetic and comfort aspects of interior environments. This study aims to design a table lamp that enhances both the visual appeal and comfort of a room.

The design of interior spaces, including their accessories, requires a conceptual approach similar to that employed in architectural design. Therefore, the design process of a table lamp can adopt architectural design methods, as interior design is an integral part of architecture. The research method applies the stages of the Architectural Design Process, consisting of Programming (information gathering), Schematic Design (idea generation), Design Development (solution refinement), and Construction Documents (final design solution).

The design of a table lamp can be enriched through the application of a style that possesses a strong, distinctive, and aesthetic character. The findings of this study indicate that a table lamp design incorporating a combination of the style of Frank Lloyd Wright—characterized by simple geometric forms such as squares, triangles, and linear elements—and the ornamental style of Asmat culture, characterized by circles and lines, can produce a table lamp design that is aesthetically pleasing, distinctive, and unique. The combination of Frank Lloyd Wright's design style, characterized by simple geometric forms such as squares, triangles, and linear patterns, with Asmat cultural ornaments, characterized by circular and linear motifs, can produce a table lamp design that is aesthetically appealing, distinctive, and unique.

Keywords: Architectural Design Process, Table Lamp, Frank Lloyd Wright, Asmat Ornament

I. PENDAHULUAN

Dalam proses perancangan di studio produk interior 1 mahasiswa sudah dikenalkan dengan metode perancangan. Pengenalan metode perancangan ini merupakan pembekalan yang fundamental bagi mahasiswa terkait ketrampilan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang desainer yang kompeten dan kreatif. Fungsi metode perancangan bagi mahasiswa diantaranya adalah memberikan struktur yang sistematis dalam proses perancangan, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan solutif, meningkatkan kemampuan visualisasi dan representasi, melatih ketrampilan berkolaborasi. Pada kegiatan desain arsitektur yang sesungguhnya di lapangan pekerjaan, kolaborasi pada tahap konsep akan mengurangi resiko kegagalan pada tahap selanjutnya (Leon & Laing, 2022)

Aksesori dalam desain interior berfungsi untuk memberikan efek keindahan dan menciptakan suasana di dalam ruangan. Secara visual aksesori harus memiliki daya tarik, namun tidak hanya itu, aksesori bisa saja memiliki tekstur yang kuat sehingga menarik untuk dirasakan Indera peraba. Aksesori juga dapat berfungsi sebagai stimulan perasaan seseorang di dalam ruang interior. (Ching & Miller, 1983)

Table Lamp (lampu meja) merupakan bagian dari aksesori interior. *Table lamp* memiliki beberapa fungsi yaitu fungsi penerangan tambahan, pencahayaan fokus, dekorasi, menciptakan suasana, kenyamanan mata dan penerangan tambahan di malam hari. Menurut (Akmal & Sandjaya, 2006) *Table Lamp* dapat berfungsi sebagai *task lighting* di area ruang belajar dan ruang kerja. *Task lighting* adalah jenis penerangan yang diperlukan untuk mempermudah dan memperjelas pekerjaan spesifik yang dilakukan dalam ruang seperti bekerja, belajar atau memasak. Namun *Table Lamp*, melalui desain fisiknya yang menarik bisa menjadi elemen dekoratif di dalam ruang. Umumnya elemen *Table Lamp* yang potensial untuk dijadikan elemen dekoratif adalah kap lampu karena sering memiliki motif, pola dan hiasan tertentu.

Sebuah ruang keluarga di bangunan rumah tinggal Jl. Sangkuriang 47 A Bandung menjadi obyek penelitian dalam penulisan ini.

Berdasarkan hasil observasi, ruang keluarga eksisting memiliki kualitas ruang yang cukup baik dengan dominasi material kayu,

furnitur berwarna netral, serta bukaan kaca yang besar yang memungkinkan masuknya cahaya alami secara melimpah pada siang hari.

Meskipun demikian, karakter ruang pada kondisi eksisting masih didominasi oleh elemen-elemen furnitur yang bersifat permanen dan memiliki fungsi utama sebagai tempat duduk maupun penyimpanan. Belum ada elemen interior yang memberikan kontribusi terhadap kualitas ruang baik secara fungsional maupun visual. Dalam konteks ini, *table lamp* dapat menjadi salah satu alternatif elemen interior yang mampu mengisi kekosongan tersebut. Selain berfungsi sebagai *task lighting*) maupun *accent lighting*, *Table Lamp* juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas visual ruang melalui pembentukan atmosfer yang lebih hangat, nyaman, dan manusiawi. Kehadirannya dapat memperkaya komposisi ruang dengan menambahkan variasi bentuk, material, tekstur, serta permainan cahaya dan bayangan yang tidak diperoleh dari pencahayaan umum. Oleh karena itu, *Table Lamp* tidak hanya berperan sebagai perangkat penerangan, tetapi juga sebagai elemen desain yang mampu memberikan nilai estetis sekaligus memperkuat karakter dan pengalaman ruang.

Proses desain *Table Lamp* seperti juga proses desain furnitur tidak hanya mengandalkan intuisi tetapi juga perlu metoda agar hasil desain lebih maksimal. Menurut (Marizar, 2005) proses desain mebel yang hanya mengandalkan intuisi tanpa konsep desain yang rasional akan menghasilkan desain dengan karakter ekspresif emosional tanpa kendali. Padahal desain arsitektur, interior, furniture atau aksesoris sekalipun, tidak lepas dari aspek yang sangat fungsional yang perlu pertimbangan-pertimbangan praktis dan rasional.

Proses desain arsitektur (*Architectural Design Proses*) bisa menjadi metode dalam perancangan *Table Lamp* karena memiliki tahapan sistematis yang di dalamnya terdapat fase analisis, sehingga desain yang dihasilkan akan lebih akurat dan matang. Proses desain adalah proses yang dimulai dengan permasalahan dan berujung dengan penyelesaian solusi (*completion of solution*). Dalam tahapan konsep atau pemrograman diperlukan langkah-langkah analisis agar mendapatkan rencana pemecahan permasalahan. Proses desain bukan suatu proses sekuensial yang sekali jadi sempurna

hingga hasil desain akhir. Proses desain biasanya melewati proses penyempurnaan berulang melalui prosedur umpan balik (*feedback*) (Hettithanthri et al., 2023) pada setiap langkahnya sebelum sampai pada hasil desain akhir.

Agar perancangan sebuah *Table Lamp* lebih berkarakter dan mempunyai ciri khas yang kuat, maka dapat ditambahkan seni ragam hias atau ornamen. Ragam hias atau ornamen adalah bentuk-bentuk yang mengandung makna simbolik, baik bersifat sakral maupun tidak. Bentuk ragam hias berasal dari figur tentang manusia, binatang, tumbuhan, atau obyek-obyek lain. Ragam hias juga bisa berasal dari bentuk-bentuk abstrak yang diciptakan secara khusus. Bentuk-bentuk ini dibuat melalui proses penyederhanaan (abstraksi) atau pengayaan (stilasi) suatu bentuk baru yang berkarakter lebih sederhana dan tidak realistik (Revianissa, A., 2014). Karya-karya desain yang mempunyai karakter dan ciri khas yang kuat diantaranya dapat ditemukan pada karya-karya arsitek Frank Lloyd Wright dan karya seni ragam hias budaya Asmat. Dari keduanya muncul ekspresi karya seni dan desain yang sangat khas melalui pengolahan bentuk-bentuk dasar geometris yang terinspirasi dari alam.

Dalam penelitian ini perumusan masalah utama yang diangkat dan akan dicari solusinya adalah bagaimana merancang *Table Lamp* yang mempunyai karakter dan ciri khas yang kuat agar dapat mendukung keindahan dan kenyamanan ruangan? Adapun tujuan penelitian adalah menghasilkan *Table Lamp* yang mampu meningkatkan faktor keindahan dan kenyamanan ruangan.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan Langkah-langkah proses desain arsitektur. Perancangan dimulai dengan perumusan masalah. Rumusan masalah ini akan menjadi panduan bagi proses perancangan selanjutnya. Langkah berikutnya adalah *Programming* (pengumpulan informasi dari data literatur dan lapangan, analisa permasalahan), *Schematic Design* (ideasi desain atau proses berfikir kreatif dan dituangkan dalam bentuk skematik), *Design Development* (tahap pemilihan ide desain yang paling sesuai untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut), *Construction Documents* (Dokumen konstruksi untuk pelaksanaan)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Table Lamp*

Terdapat beberapa fungsi *Table Lamp* dalam perancangan ini yaitu memberikan penerangann tambahan pada meja samping sofa di ruang keluarga, berfungsi sebagai elemen dekoratif yang dapat memperindah ruangan, memberikan suasana lebih santai atau romantis di ruang keluarga dan sebagai penerangan tambahan di malam hari saat general light dimatikan. Jadi aspek-aspek utama yang menjadi dasar perancangan adalah aspek bentuk keseluruhan fisik *Table Lamp* dan aspek intensitas cahaya yang dihasilkan.

3.2. Proses Desain Arsitektur

Proses Desain Arsitektur yang digunakan sebagai metode merancang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (Hettithanthri et al., 2023)

- **Pemrograman**
Intinya kegiatan pada tahapan ini adalah mengumpulkan informasi. Mengeksplorasi konteks dan pengguna secara rinci. Kegiatan dapat dilakukan melalui wawancara, kunjungan lapangan dan observasi.
- **Desain Skematik**
Mengembangkan ide dengan cara curah pendapat (*brain storming*). Melakukan analisis. Mengideasikan desain. Pada tahap ini bisa dilakukan umpan balik (*feedback*) untuk melakukan penyempurnaan yang diperlukan.
- **Pengembangan Desain**
Tahap desain yang lebih detail untuk memilih ide desain yang paling sesuai daalam rangka penyempurnaan lebih lanjut.
- **Tahap Dokumen Konstruksi**
Tahap pembuatan dokumen gambar kerja sebagai pedoman pelaksanaan di lapangan. Tahap ini benar-benar merupakan tahap solusi desain finish.

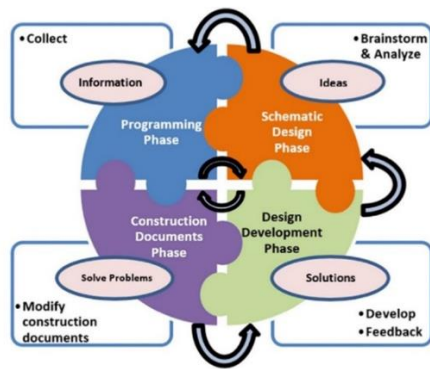


Fig. 1 Design process of architectural practice—Model 1 (Soliman, 2017)

Gambar 1. Design proses of architectural practice
Sumber: Soliman, 2017

3.3. Perancangan Table Lamp

3.3.1. Programming

3.3.1.1. Goals dari klien

Sebelum melakukan perancangan, desainer terlebih dahulu mengidentifikasi goals atau tujuan perancangan yang diharapkan oleh klien. *Goals* merupakan pernyataan mengenai kondisi ideal yang ingin dicapai melalui proses desain dan menjadi dasar dalam merumuskan kriteria desain. Pada tahap *programming*, *goals* berfungsi sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis permasalahan, serta pengembangan konsep sehingga hasil perancangan mampu menjawab kebutuhan fungsional, estetis, dan kontekstual secara tepat. Adapun *goals* dari klien sebagai berikut:

- Merancang sebuah *Table Lamp* yang akan ditempatkan pada meja samping (*side table*) di antara dua sofa pada ruang keluarga sebagai elemen pencahayaan tambahan dan elemen dekoratif interior.
- Menghasilkan desain *Table Lamp* yang mampu meningkatkan kualitas estetika ruang keluarga serta menciptakan suasana yang hangat, nyaman, dan akrab bagi pengguna.
- Mengadaptasi prinsip-prinsip desain Frank Lloyd Wright, terutama penggunaan bentuk-bentuk geometris sederhana, komposisi yang harmonis, dan pendekatan *organic design* sebagai inspirasi utama perancangan.
- Melibatkan unsur budaya Indonesia melalui penerapan dan pengolahan motif ukir Asmat sehingga menghasilkan

identitas visual yang khas dan memiliki nilai budaya.

- Menghasilkan sebuah *Table Lamp* yang memiliki karakter visual kuat, unik, mudah dikenali, serta mampu menjadi *focal point* pada ruang keluarga tanpa menghilangkan keselarasan dengan interior eksisting.

3.3.1.2. Analisis Eksisting Ruang Keluarga

Ruang keluarga pada objek studi merupakan ruang berkumpul yang mengutamakan kenyamanan dan suasana hangat melalui dominasi material alami dan warna-warna netral. Secara visual, ruang ini memiliki karakter interior yang cenderung klasik-modern dengan pengaruh elemen natural yang cukup kuat.



Gambar 2. Foto eksisting ruang keluarga
Sumber: Foto dokumentasi pribadi



Gambar 3. Foto eksisting ruang keluarga
Sumber: Foto dokumentasi pribadi

Dari aspek warna, ruang didominasi oleh palet warna netral dan hangat, yaitu krem pada sofa, coklat tua pada elemen kayu, serta warna terang pada dinding dan plafon. Kombinasi tersebut menghasilkan suasana yang tenang, nyaman, dan formal.

Pada siang hari, ruang memperoleh pencahayaan alami melalui bukaan kaca berukuran besar sehingga sebagian besar aktivitas dapat dilakukan tanpa bantuan pencahayaan buatan. Namun pada kondisi malam hari, ruang membutuhkan elemen pencahayaan tambahan yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber cahaya, tetapi juga sebagai elemen estetis yang mampu memperkuat karakter ruang. Vas bunga dekoratif yang ditempatkan di atas *Side table* antara kedua sofa berfungsi sebagai pelengkap estetika ruang. Kehadirannya memberikan aksen warna yang membantu mengurangi kesan monoton pada dominasi warna netral ruang keluarga. Meskipun demikian, kontribusi visual yang dihasilkan masih bisa dimaksimalkan.

Kehadiran *Table Lamp* pada *side table* sebagai pengganti vas bunga menjadi penting karena dapat berfungsi sebagai pencahayaan aksen sekaligus focal point visual. *Table Lamp* sebagai elemen dekoratif, memiliki potensi yang lebih besar karena selain menampilkan ekspresi desain melalui bentuk, material, dan detail artistiknya, elemen ini juga menghasilkan efek pencahayaan yang dapat memperkaya atmosfer ruang dan mampu membangun suasana ruang pada malam hari.

3.3.1.3. Frank Lloyd Wright

Karya desain arsitektur, interior dan aksesoris interior yang sangat terkenal dan mempunyai ciri khas yang kuat adalah karya arsitek Frank Lloyd Wright. Beliau menganut gaya modernisme dan terkenal dengan konsep arsitektur organiknya. Salah satu karyanya yang melegenda adalah bangunan yang dinamakan *Fallingwater* yang berada di daerah pedesaan southwestern Pennsylvania. Karya-karya Frank Lloyd Wright termasuk karya aksesoris interior, memiliki bentuk geometris yang sangat khas, dengan penggunaan material alami dan elemen desain yang terinspirasi oleh alam. *Style* desain Frank Lloyd Wright menggabungkan bentuk geometris yang sederhana, seperti persegi, segi tiga dan pola garis vertikal atau horizontal.

Semua objek dirancang untuk menyatu dengan keseluruhan bangunan, termasuk ruang interior dimana setiap elemen memiliki tujuan estetis dan fungsional. *Table Lamp* karya Frank Lloyd Wright yang terkenal dinamakan Taliesin 1.



Gambar .4. Table Lamp Taliesin 1
Sumber: Frank Lloyd Wright Foundation



Gambar 5. Table Lamp Taliesin 1
Sumber: Frank Lloyd Wright Foundation

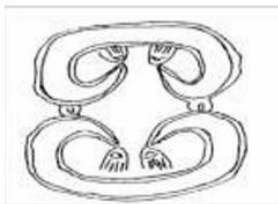
Lampu ini dirancang pada tahun 1925 untuk kediaman dan studio pribadinya di Taliesin, Wisconsin. Secara visual, Taliesin 1 menampilkan karakter arsitektural yang kuat melalui penggunaan bidang-bidang geometris

horizontal dan vertikal yang tersusun secara asimetris.

3.3.1.4. Ragam Hias Asmat

Ragam hias budaya Papua pada umumnya ditemukan pada media kayu berupa lukisan kulit kayu, peralatan perang, sampan dan dayung, pahatan, ukiran dan lain-lain. Asmat adalah salah satu suku yang berada di wilayah Papua dan terkenal dengan ukiran kayunya. Ukiran suku Asmat merupakan kepercayaan yang tidak terlepas dari arwah leluhur nenek moyang. Seni ukir kayu etnik Asmat diaplikasikan pada benda-benda yang dianggap suci (totem) berbentuk patung, tameng atau benda lainnya (Maryone, 2011).

Ragam hias suku Asmat terdiri dari 4 motif yaitu motif manusia, motif binatang, motif tumbuh-tumbuhan dan motif lainnya. Bentuk-bentuk dasar yang sering ditemukan dalam ragam hias suku Asmat adalah lingkaran, garis lurus dan lengkung. (Tinjauan simbol sebagai alat komunikasi ritual suku asmat, hal 20). Pola ragam hias yang akan dijadikan *Inspiration Image* dalam perancangan *Table Lamp* adalah seperti image dibawah ini.



Gambar 6. Pola ragam hias Asmat
Sumber: Totemisme pada budaya Asmat

Gambar diatas merupakan bagian dari kelompok motif manusia, dinamakan Bandef wow, yaitu ukiran tangan (Maryone, 2011)

3.3.2. Schematic Design

Konsep bentuk Table Lamp

- Bagian dasar berbentuk plat segi empat untuk menopang kestabilan.
- Bagian badan berbentuk spiral agar menciptakan ritme yang dinamis, tidak kaku.
- Bagian kap lampu berbentuk limas terpotong untuk mendukung difuse cahaya melebar ke arah bawah



Gambar 7. Kap lampu
Sumber: Sketsa konsep

- Struktur spiral terbuat dari plat besi agar bisa berdiri kaku dan tidak bergoyang.

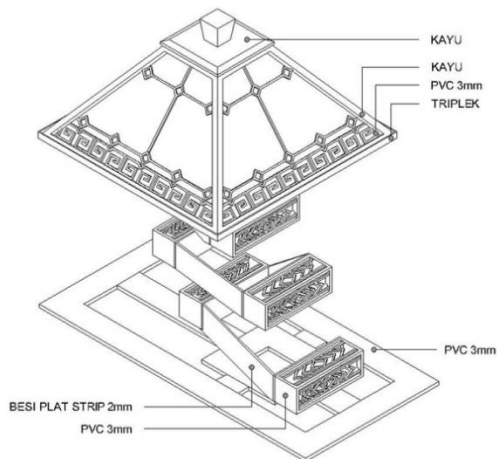


Gambar 8. Struktur spiral
Sumber: Sketsa konsep

3.3.3. Design Development

Hasil review desain :

- Ornamen yang muncul secara keseluruhan terlalu ramai. Perlu pengolahan yang lebih simple.



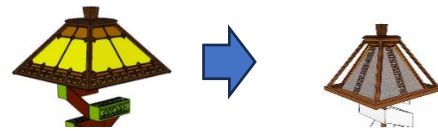
Gambar 9. Bentuk pengembangan desain
Sumber: Isometri bentuk Table lamp

- Struktur spiral dengan plat besi masih belum kaku dan stabil. Perlu elemen pengkaku agar tidak goyang. Pengkaku vertikal berbentuk pipa besi hollow sekaligus berfungsi sebagai pipa conduit kabel listrik untuk power bola lampu.



Gambar 10. Struktur spiral dan pengkaku vertikal
Sumber: Foto pengembangan desain

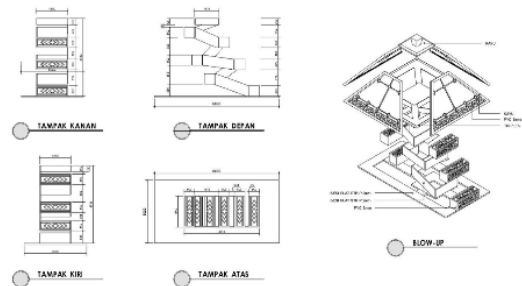
- Rangka kayu limas kap lampu yang semula bersatu dengan bidang putih yang terbuat dari PVC, akhirnya dibuat terpisah dengan dengan tujuan menambah estetika kap lampu.



Gambar 10. Rangka kayu dan penutup kap terpisah
Sumber: Foto pengembangan desain

3.3.4. Construction Document

Dokumen konstruksi *Table Lamp* menjadi gambar pedoman akhir yang lengkap bagi pelaksana untuk melaksanakan pekerjaannya, mencakup beberapa tampak, gambar blow up, isometri dan image 3 D.



Gambar 3.11. Construction Document
Sumber: Gambar kerja konstruksi

3.4. Hasil Akhir Perancangan

Setelah melalui tahapan *Programming*, *Schematic Design*, *Design Development*, dan *Construction Document*, proses perancangan menghasilkan sebuah produk *Table Lamp* yang telah direalisasikan dan diaplikasikan pada ruang keluarga. Produk ini dirancang sebagai elemen interior yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber pencahayaan tambahan, tetapi juga sebagai aksesoris ruang yang mampu meningkatkan kualitas estetika dan kenyamanan visual.



Gambar 12. Realisasi Table Lamp
Sumber: Hasil akhir perancangan dan realisasi

Pada tahap implementasi, table lamp ditempatkan pada side table yang berada di antara dua sofa sebagai titik fokus visual sekaligus pendukung aktivitas penghuni ruang. Keberadaan table lamp tidak hanya memberikan pencahayaan lokal yang lebih nyaman, tetapi juga memperkaya suasana ruang melalui bentuk, material, dan permainan cahaya.



Gambar 13. Implementasi Table Lamp
Sumber: Foto implementasi Table Lamp



Gambar 13. Implementasi Table Lamp
Sumber: Foto implementasi Table Lamp

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tahapan perancangan yang meliputi *Programming*, *Schematic Design*, *Design Development*, dan *Construction Documents*, telah dihasilkan sebuah desain *table lamp* yang terinspirasi dari prinsip desain Frank Lloyd Wright dan dipadukan dengan

unsur dekoratif ornamen Asmat. Hasil perancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk produk nyata dan ditempatkan pada *side table* di antara dua sofa pada ruang keluarga.

Penempatan *Table Lamp* pada posisi tersebut menunjukkan bahwa produk tidak hanya berfungsi sebagai elemen pencahayaan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap kualitas estetika ruang. Dibandingkan elemen dekoratif sebelumnya, kehadiran *Table Lamp* mampu membentuk titik fokus visual (*focal point*) yang lebih kuat melalui komposisi bentuk geometris, proporsi vertikal, detail ornamen, serta karakter material yang digunakan. Posisinya yang berada di antara area duduk menjadikan lampu mudah terlihat dari berbagai arah pandang sehingga memperkuat identitas visual ruang keluarga.

Selain itu, desain *Table Lamp* memiliki kesesuaian dengan karakter ruang yang didominasi oleh furnitur kayu dan warna-warna netral. Harmonisasi antara bentuk lampu, warna material, dan elemen interior eksisting menghasilkan kesatuan visual yang mendukung suasana ruang menjadi lebih hangat, nyaman, dan representatif sebagai area berkumpul keluarga. Dengan demikian, perancangan ini membuktikan bahwa *Table Lamp* dapat berperan sebagai elemen interior yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai sumber pencahayaan sekaligus sebagai elemen dekoratif yang mampu meningkatkan kualitas visual ruang keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pengembangan desain *Table Lamp* pada penelitian selanjutnya tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan evaluasi kinerja pencahayaan secara kuantitatif, seperti tingkat iluminasi, kenyamanan visual, dan efisiensi energi. Selain itu, eksplorasi terhadap penerapan ornamen budaya Nusantara lainnya dapat dilakukan untuk memperkaya identitas desain produk interior yang berakar pada nilai-nilai lokal. Penelitian lanjutan juga dapat menguji penerapan desain *Table Lamp* pada berbagai tipe ruang dan gaya interior yang berbeda guna mengetahui tingkat adaptabilitas serta kontribusinya terhadap kualitas visual ruang secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I., & Sandjaya, S. (2006). *Lighting* (D. Ayudya, Ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ching, F. D. K. ., & Miller, D. E. . (1983). *Home renovation*. 338.
https://books.google.com/books/about/Home_Renovation.html?hl=id&id=bTs3__wYFqcC
- Leon, M., & Laing, R. (2022). A concept design stages protocol to support collaborative processes in architecture, engineering and construction projects. *Journal of Engineering, Design and Technology*, 20(3), 777–799.
<https://doi.org/10.1108/JEDT-10-2020-0399>
- Hettithanthri, U., Hansen, P., & Munasinghe, H. (2023). Exploring the architectural design process assisted in conventional design studio: a systematic literature review. *International Journal of Technology and Design Education*, 33(5), 1835–1859.
<https://doi.org/10.1007/s10798-022-09792-9>
- Marizar, E. S. (2005). *Design Furniture teknik merancang mebel kreatif konsepsi, solusi, inovasi, dan implementasi* (A. Yogaswara, Ed.; Acho Makka). Media Pressindo.
- Maryone, R. (2011). *Totetismepada Budaya Asmat*. (1), 51–64.
- Revianissa, A. (2014). Eksplorasi ragam hias Papua dengan teknik celup rintang. *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain*, 1, 1–10..