

Perancangan *Bed Table (Baby Tafel)* pada Ruang Ganti Bayi Area *Mall* di Surabaya

Tania Elen Wicita, Grace Mulyono, Okta Putra
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: taniae40@gmail.com ; gracemulyono@petra.ac.id, Oktaputra07@gmail.com

Abstrak— Ruang ganti bayi pada area mall di Surabaya dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna. *Baby tafel* yang ada pada mall sekarang ini tidak didesain dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pergerakan yang cepat untuk ibu bayi yang mengganti popok sangatlah dibutuhkan karena bayi yang akan mengganti popok cenderung aktif dalam pergerakannya. Perancangan *baby Tafel* multifungsi bisa menjadi jawaban bagi orang tua untuk melakukan pergerakan yang cepat dalam mengganti popok bayi di area mall, sehingga pengguna bisa melakukan aktifitas dengan efisien, praktis dan nyaman.

Baby Tafel didesain dengan konsep *fun*, efisien dan multifungsi. Desain yang ada disesuaikan dengan konsep binatang savana kartun diberi warna-warna sesuai dengan konsep kartun binatang zebra, singa, jerapah, gajah dan hippo. Konsep kartun binatang ini secara tidak langsung akan memberikan kesan ceria bagi anak dan ibu untuk melakukan aktifitas pergantian popok.

Kata Kunci-- Baby Tafel, Bayi, Ibu Bayi, Fun, Furniture, Surabaya.

Abstract— Baby changing room at mall area in Surabaya is designed to meet the needs of users. *Baby tafel* in the mall today is not well designed to meet the needs of users. Rapid movement of baby-diaper moms is needed because baby who will switch diapers are active in their movements. The design of a multifunctional *Tafel baby* can be an answer for parents to make rapid movements in the form of baby diapers in the mall area, so that users can do activities efficiently, practically and comfortably.

Baby Tafel is designed with fun concept, efficient and multifunctional. Existing designs adapted to the concept of cartoonish cartoons are colored according to cartoon concept of zebras, lions, giraffes, elephants, and hippo. The cartoon concept of this animal will directly give the impression cheerful for the child and mother to do diaper change activity.

Keyword-- Baby Tafel, Baby, Mom, Fun, Furniture, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Kamar ganti bayi pada Mall Surabaya sangat berfungsi serta penting untuk masyarakat yang sedang berada pada area *Mall*. *Mall* yang baik seharusnya dapat mendesain ruang ganti bayi yang nyaman, tenang sehingga dapat meningkatkan

efektifitas proses pergantian popok secara baik dan lancar. Selain itu, *furniture* yang digunakan pada ruang ganti bayi juga harus memenuhi standar kesehatan, keamanan dan juga bisa memberikan secara tidak langsung rangsangan efek psikologi yang baik untuk baik sehingga pengguna ruang ibu dan juga bayi bisa lebih nyaman selama proses pergantian popok bayi.

Kenyamanan dan kenyamanan merupakan salah satu faktor penting dalam perancangan sebuah *furniture*. Sebuah *furniture* akan berfungsi maksimal apabila memiliki kenyamanan yang baik, kesehatan yang terjamin, ukuran yang sesuai serta keamanan pada perabot itu sendiri yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan desain yang sudah dipikirkan dengan aspek kesehatan, keamanan dan juga keselamatan, maka psikologi bayi dan orang tua akan berdampak baik dimana orang tua tidak akan khawatir akan pengaruh *furniture* yang tidak baik bagi bayinya. *Furniture* yang tidak sesuai dapat merusak atmosfer ruang dan psikologi ibu dan bayi sehingga menimbulkan perasaan kurang nyaman, selain itu juga menimbulkan tekanan secara psikologis terhadap pengguna ruang, gangguan perasaan, dan gangguan lainnya. Menurut Dr. Avie Andriyani, Sumber: *Manajemen Laktasi, Depkes*, ibu yang menyusui perlu atau membutuhkan ruang yang nyaman mungkin dikarenakan proses menyusui bayi yang susah. Oleh sebab itu, *furniture* ruang ganti bayi perlu didesain untuk menghasilkan kesesuaian kebutuhan di dalam ruang berdasarkan jenis aktivitasnya.

Beberapa Mall di Surabaya, yang menggunakan ruang ganti bayi, pada umumnya memiliki masalah dalam hal desain. Hal ini mengakibatkan perubahan secara emosional pada pengguna ruang yang jika sebisa mungkin dilakukan perubahan terhadap *furniture* ruang ganti bayi tersebut. Hasil pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak pengguna yang belum bisa merasakan nyaman berada pada ruangan ganti bayi tersebut terutama ibu bayi.

Oleh sebab itu perlu diadakan perbaikan dalam desain perabot meja tidur multifungsi pada beberapa bagian *Mall* di Surabaya untuk memberikan fasilitas pada ibu dan bayi yang sesuai dengan kebutuhan dan aktifitas pergantian popok dan *breast feeding*.

A. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya dari perancangan *Baby Tafel* pada area *mall* di Surabaya?

Centre adalah:

1. Bagaimana mencapai desain *furniture* bayi yang praktis dan higienis pada *baby changing room* diruang publik area *mall*?



Gambar. 1. Metode perancangan

B. Metode Perancangan

Dibawah ini merupakan metode perancangan yang digunakan dalam perancangan tugas akhir :

a. Define

Mencari permasalahan yang ada di *baby changing area* *mall* di Surabaya.

b. Research

Mencari literatur-literatur yang mendukung proses perancangan, mencari tipologi dari internet, dan survey langsung ke *baby changing room* di area *mall* di Surabaya.

c. Ideate

Membuat programming untuk menganalisa masalah, kebutuhan, dan solusi dari permasalahan di *baby tafel*. Setelah itu perancang membuat konsep yang sesuai dengan objek perancangan yang diambil. Konsep yang ada di tuangkan ke dalam bentuk sketsa-sketsa gambar tangan untuk mewujudkan produk interior.

d. Prototype

Membuat gambar kerja 2D dan 3D, maket dan *prototype* 1:1 Flite dengan pengambilan desain zebra yang dibuat berdasarkan desain.

e. Implementation

Desain final yang sudah *fix*, baik berupa gambar kerja 2D, perspektif, maket 5 tipe Flite dan *prototype* 1:1 Zebra .

f. Learn

Setelah semua proses selesai, perancang belajar dari kritik-kritik yang diberikan untuk melatih dirinya agar bisa lebih baik lagi di perancangan selanjutnya.

lebih privasi untuk melakukan kegiatan mengurus bayi serta menyusui anak bayi dibawah tiga tahun. Di dalam ruangan ibu dan anak kegiatan utamanya tidak lain adalah ibu yang menyusui bayinya, orang tua yang mengganti popok bayi dan balitanya serta kegiatan yang ada di toilet anak-anak. Lama kegiatan tersebut biasanya antara 15-30 menit, tergantung dengan seberapa cepat bayi menyusu dan ibu menggantikan popok.

B. Pembagian usia anak

Dibawah ini merupakan pembagian usia dari anak-anak [19]:

a. Infant (Lahir-12 Bulan)

Pembagian usia anak dari lahir sampai 12 bulan.

b. Toddlers (12-36 Bulan)

Dibagi menjadi 2 , yaitu *younger toddlers* (12-24 bulan) dan *older toddlers* (24-36 bulan).

c. Pre-school Children

Pembagian usia anak dari 36 Bulan- 6 Tahun.

d. School-age

Pembagian usia anak 6 tahun keatas.

B. Pengertian Furniture

Furniture berasal dari bahasa Inggris yang bila diartikan ke bahasa Indonesia memiliki arti mebel, yang memiliki definisi perabot yang diperlukan, berguna, atau disukai, seperti barang atau benda yang dapat dipindah-pindah, digunakan untuk melengkapi rumah, kantor, dan sebagainya.

a. Klasifikasi Furniture:

- *Knockdown furniture* adalah sebuah konstruksi pada produk mebel yang dalam pembuatannya menggunakan sistem lepasan atau bongkar pasang.
- *Furniture* multifungsi memiliki lebih dari 1 fungsi dalam satu benda.
- *Loose furniture* adalah jenis furnitur yang sangat umum, furnitur ini memiliki banyak jenis bentuk dan dapat dipindahkan dengan mudah.
- *Outdoor Furniture* adalah jenis furnitur yang dapat digunakan di luar ruangan, biasanya terbuat dari material yang tahan panas dan hujan.
- *Recycled Material Furniture* adalah jenis furnitur yang menggunakan bahan bekas/recycled material sebagai bahan bakunya.

D. Pengertian Baby Tafel

Baby tafel adalah alat yang biasa digunakan para ibu untuk memandikan bayi. *Baby tafel* merupakan meja yang dapat digunakan untuk mengganti popok bayi dan juga memandikan bayi. *Baby tafel* yang telah ada biasanya berupa meja dengan banyak laci yang digunakan juga sebagai lemari pakaian bayi. *Baby tafel* biasanya mempunyai desain yang pada bagian bawahnya merupakan area *storage* dan pada bagian atas *baby*

II. KAJIAN PUSTAKA

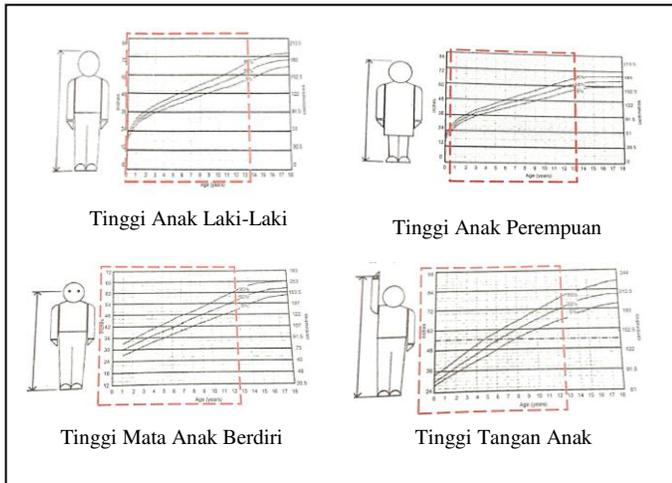
A. Definisi Baby Changing Room

Ruang ganti bayi ataupun *Baby changing room* adalah suatu ruangan yang disediakan peruntukkannya sebagai area khusus ibu yang memerlukan ruangan dengan tingkatan yang

tafel merupakan bagian untuk area berbaring bayi dan *space* kosong untuk penyimpanan barang ataupun ember mandi bayi.

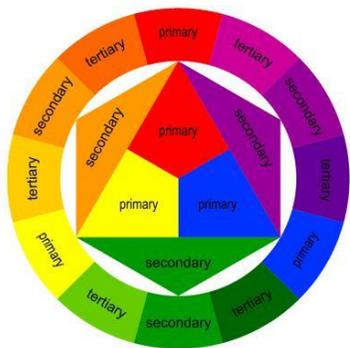
E. Antropometri Anak

Antropometri Anak dibutuhkan dalam desain untuk menyesuaikan produk yang didesain dengan ukuran standar penggunaan pada anak.



Gambar. 3. Antropometri Anak (Sumber : Ruth (2000, P. 54-56))

F. Penggunaan Warna untuk Anak



Gambar. 3. Color wheel (Sumber : www.asmartbear.wpenginge.netdna-cdn.com)

Warna apapun bisa digunakan untuk semua kelompok usia, tetapi tetap harus mempertimbangkan faktor-faktor lainnya seperti *brightness*, *lightness*, *amount*, dan warna lain yang ada di dalam ruangan. Dibawah ini merupakan pemilihan warna bagi anak berdasarkan pengelompokan usianya menurut Anita Rui Olds :

a. Infants

Warna pink, peach, salmon, cream, dan pucat cocok untuk anak di usia ini.

b. Toddlers

Toddlers banyak beraktivitas dan bergerak. Mereka bisa mentoleransi stimulasi lebih baik daripada *infant*, maka warna yang hangat dan berwarna cocok, tetapi rileks cocok

untuk digunakan. Warna-warna ini bisa meliputi warna seimbang seperti hijau, biru, kuning, atau ungu.

c. Pre-schooler

Anak usia ini sudah mandiri untuk belajar. Rasa ingin tahu dan imajinasi berkembang pesat pada masa ini. Warna – warna seperti kuning, *orange* dan ungu dapat mensupport aktivitas dan kebutuhan mereka.

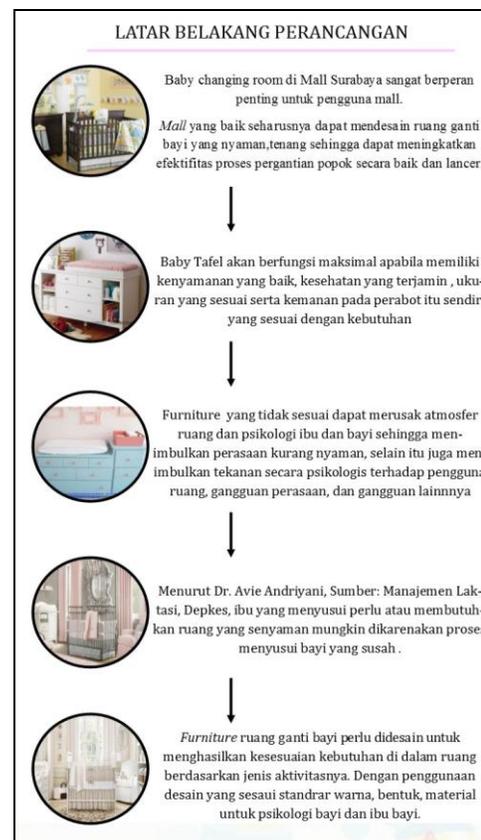
d. School-age

Pada usia ini, energi, kemampuan untuk berkonsentrasi, dan aktifitas fisik perlu gabungan, maka warna netral yang digabungkan dengan warna putih / beige bisa menjadi solusi yang baik. Warna ini bisa dikombinasikan dengan *highlight* warna lain dari *furniture* dan perabot.

III. PROGRAM PERANCANGAN

A. Latar Belakang Perancangan

Berikut ini adalah latar belakang perancangan yang didapatkan dari permasalahan pada *baby changing room* pada area *mall* di Surabaya:



Gambar. 4. Latar Belakang Perancangan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

B. Pola Aktivitas Pengguna

Pengguna ruang yang berada pada ruang ganti bayi akan melakukan beberapa hal, yang berupa:



Gambar 5. Pola Aktivitas Pengguna (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

C. Aspek Bisnis

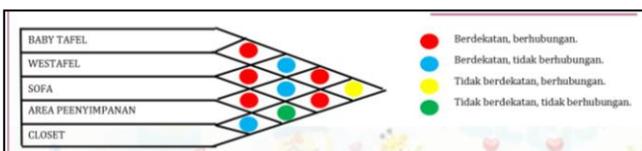
Pada area *baby changing room* yang telah di survei, ditemukan beberapa ruang *baby changing room* yang telah di sponsori beberapa pihak untuk meredesain ruang *baby changing room* yang telah ada, berikut ini aspek bisnis yang bisa didapatkan dari hasil pengamatan:



Gambar 6: Aspek Bisnis (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. Hubungan Antar Mebel

Didalam *ruang baby changing room* tidak hanya terdapat mebel tetapi mempunyai beberapa mebel, hubungan antar mebel antara lain:



Gambar 7: Hubungan Antar Mebel (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

E. Framework

	GOALS	FACTS	NEEDS	CONCEPT	PROBLEM STATEMENT
PEOPLE	• Pengguna Mall	• Pengguna mall di usia 10-20	• Desain yang bisa menunjang kebutuhan peralatan popok bayi.	• Desain baby table yang sesuai dengan program tema popok yang menarik dan tidak membosankan dengan menambahkan elemen kartun yang menarik dan bergay.	• Desain yang kurang baik, karena desain yang tidak menarik dan tidak memberikan kesan yang baik.
ACTIVITIES	• Kegiatan popok bayi dan perubahan di ruang bayi	• Kegiatan popok bayi dan perubahan di ruang bayi	• Kegiatan popok bayi dan perubahan di ruang bayi	• Kegiatan popok bayi dan perubahan di ruang bayi	• Masalah di desain baby changing room yang tidak dapat menunjang kebutuhan ibu yang sedang menyusui dan mengganti popok bayi.
RELATIONSHIP	• Masalah ibu bayi dapat melakukan di dan kegiatan popok dengan maksimal.	• Desain baby table dengan tema baru dan warna menarik dengan program tema popok.	• Desain baby table yang dapat menunjang kebutuhan ibu yang sedang menyusui dan mengganti popok bayi.	• Masalah baby table yang dapat menunjang kebutuhan ibu yang sedang menyusui dan mengganti popok bayi.	• Tidak ada estetika pada desain dan pemilihan material yang tidak menarik.
SITE	• Fasilitas desain untuk fungsi yang sama lainnya.	• Fasilitas baby table yang menarik.	• Fasilitas desain yang menarik.	• Desain yang menggunakan tema program baby table dengan desain yang menarik.	• Fasilitas baby table yang kurang maksimal.
ENVIRONMENT	• Akses program untuk yang menarik lainnya.	• Konsep baby table yang menarik dan warna menarik dengan program tema popok.	• Konsep yang menggunakan tema program baby table yang menarik.	• Desain yang menggunakan tema program baby table yang menarik.	• Perawatan material yang kurang maksimal dan tidak menarik.
QUALITY	• Desain yang dapat menunjang fungsi yang sama lainnya.	• Baby table yang menarik dan warna menarik dengan program tema popok.	• Popok yang menarik dan warna menarik dengan program tema popok.	• Desain yang menggunakan tema program baby table yang menarik.	• Perawatan material yang kurang maksimal dan tidak menarik.
BUDGET	• Memastikan harga sesuai yang telah ditentukan.	• Material yang menarik.	• Material yang menarik.	• Bahan yang menarik dan warna menarik dengan program tema popok.	• Perawatan material yang kurang maksimal dan tidak menarik.
OPERATIONAL COST	• Memastikan biaya operasional.	• Program baby table yang menarik.	• Material yang menarik.	• Program baby table yang menarik.	• Perawatan material yang kurang maksimal dan tidak menarik.
LIFE CYCLE COST	• 7 tahun kedepan.	• Durasi 1 tahun kedepan.	• Material yang menarik.	• Desain yang menggunakan tema program baby table yang menarik.	• Perawatan material yang kurang maksimal dan tidak menarik.
TRUST	• Desain baby table yang dapat menunjang fungsi yang sama lainnya.	• Desain baby table yang menarik dan warna menarik dengan program tema popok.	• Desain yang menggunakan tema program baby table yang menarik.	• Desain baby table yang menarik dan warna menarik dengan program tema popok.	• Perawatan material yang kurang maksimal dan tidak menarik.

Tabel 1: Framework (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari *framework* diatas, bisa didapatkan *problem statement*. *Problem statement* yang didapatkan adalah bagaimana menciptakan mebel yang :

- Function : bisa memwadahi aktivitas pengguna dengan nyaman dan aman
- From : menggunakan warna-warna ceria yang disukai anak-anak dan menyesuaikan dengan konsep savana untuk kesan ceria
- Economy : memiliki mebel menggunakan material yang mudah dijangkau dan memanfaatkan penggunaan material dalam bentuk dan *maintenance* murah
- Time : Memiliki desain yang menarik selama dipakai.

IV. KONSEP

Konsep yang akan diambil dengan kesan ini bernama Flite yang berupa "*Fun Little Tafel*". Konsep ini menjelaskan desain mebel yang akan memberikan kesan *fun* pada *baby tafel* dan penggunaan kepada bayi dan ibu bayi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *fun* yang dalam bahasa Indonesia berarti menyenangkan berarti membuat bersuka hati. Konsep Flite merupakan konsep perancangan *baby tafel* yang ada pada *baby changing room* di area Surabaya yang mendukung kegiatan pergantian popok bayi dan pemberian asi kepada bayi. Desain *baby tafel* ini mengutamakan keamanan, praktis dan kenyamanan.

Baby tafel ini mengangkat konsep savana dengan penggunaan binatang savana zebra, hippo, jerapah, singa dan gajah yang menggambarkan kekuatan dan akan diaplikasikan pada desain dengan ilustrasi kartun.



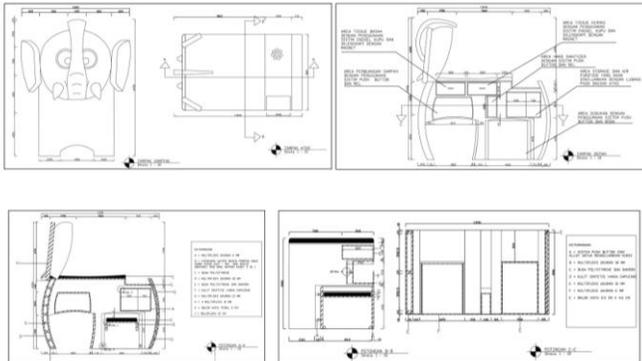
Gambar 8: Konsep

VI. PENGAPLIKASIAN DESAIN

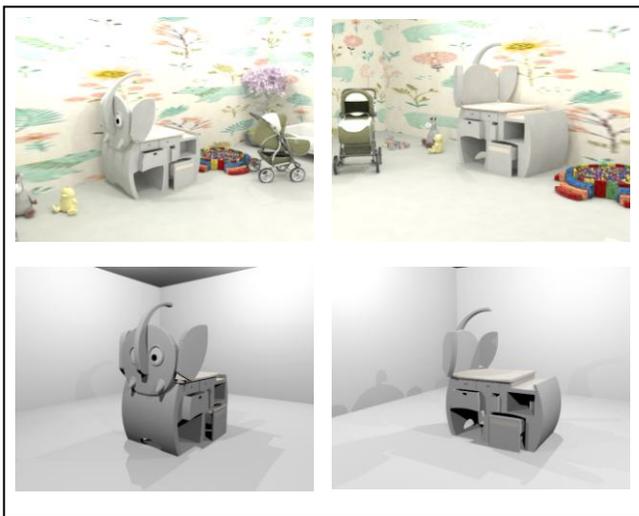
Konsep terpilih diaplikasikan kedalam desain. Pengaplikasian ini melalui beberapa tahapan, mulai dari skematik, transformasi desain, dan yang terakhir desain akhir. Setiap tahap ini melalui kritikan yang diberikan dari pembimbing dan penguji. Flite terdiri dari 5 tipe sebagai berikut:

A. Flite Gajah

Desain akhir Flite Gajah menyesuaikan bentuk dan warna gajah ilustrasi kartun dan warna yang menyesuaikan warna gajah.



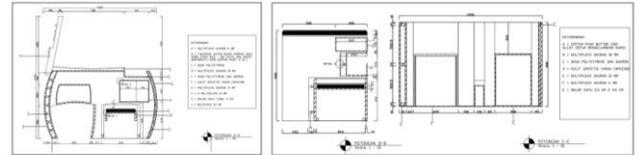
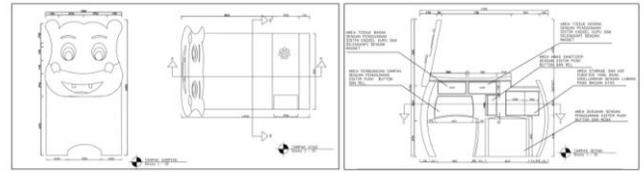
Gambar 9: Gambar Kerja Gajah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10: Perspektif Gajah 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Flite Hippo

Desain akhir Flite Hippo menyesuaikan bentuk dan warna hippo ilustrasi kartun dan warna yang menyesuaikan warna hippo.



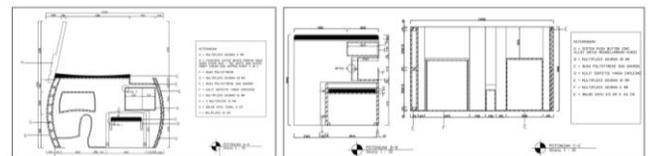
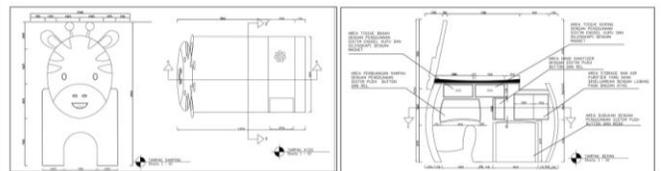
Gambar 11: Gambar Kerja Hippo
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 12: Perspektif Hippo
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

C. Flite Jerapah

Desain akhir Flite Jerapah menyesuaikan bentuk dan warna jerapah ilustrasi kartun dan warna yang menyesuaikan warna jerapah.



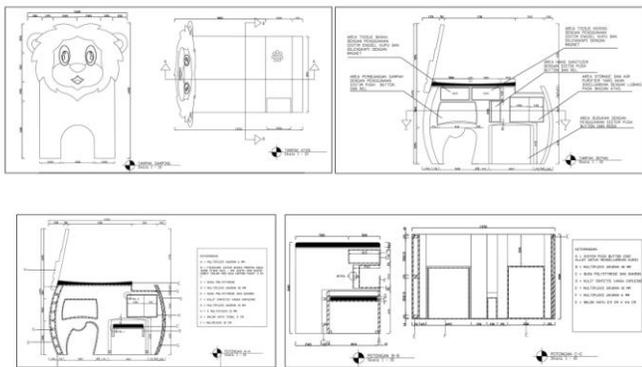
Gambar 13: Gambar Kerja Jerapah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



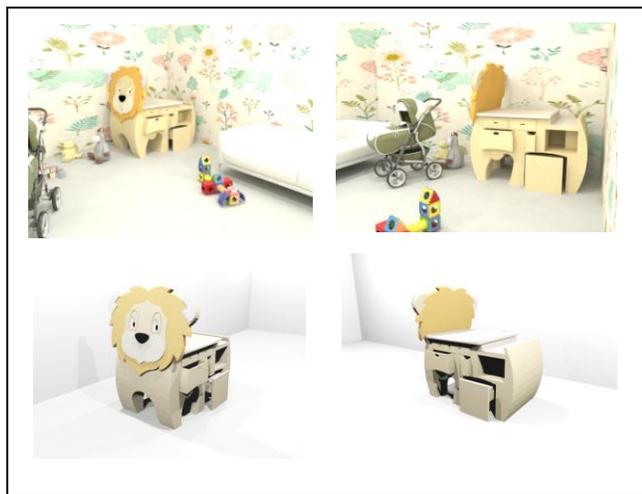
Gambar 14: Perspektif Jerapah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. Flite Singa

Desain akhir Flite Singa menyesuaikan bentuk savana singa ilustrasi kartun dan warna yang menyesuaikan warna singa.



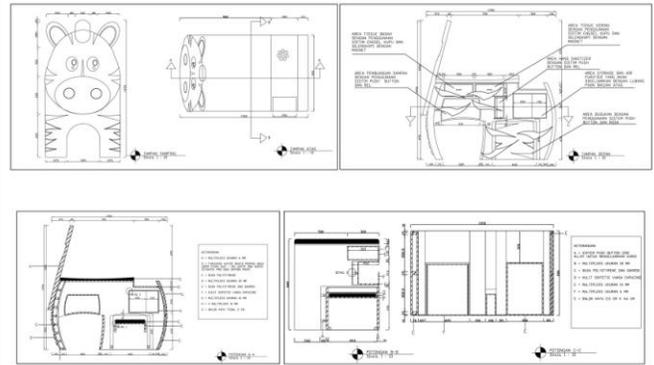
Gambar 15: Gambar Kerja Singa (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



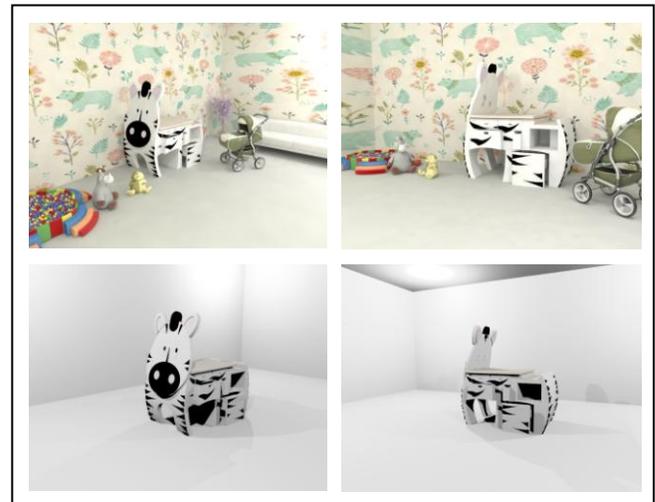
Gambar 16: Perspektif Singa (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. Flite Zebra

Desain akhir Flite Singa menyesuaikan bentuk savana zebra ilustrasi kartun dan warna yang menyesuaikan warna zebra.



Gambar 17: Gambar Kerja Zebra (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18: Perspektif Zebra (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan hasil studi lapangan dan proses perancangan yang telah dilakukan, maka terdapat rumusan masalah yang menyatakan bahwa sebuah mebel *baby tafel* harus bersifat praktis dan mudah dijangkau sehingga perancangan akan membuat mebel yang multifungsi sehingga memenuhi kebutuhan sesuai dengan kebutuhan dalam pergerakan cepat seorang ibu dalam pergantian popok bayi pada area mall. Adapun tujuan dan manfaat yang diperoleh dari perancangan ini ialah memberikan solusi desain terhadap masalah yang terjadi pada area lapangan berupa sebuah desain *baby tafel* yang memiliki nilai fungsi yang lebih besar. Dengan adanya inovasi terbaru dalam *baby*

tafel ini diharapkan dapat memberikan efisiensi dan bisa lebih efisien dalam penggunaan ibu bayi untuk mengganti popok bayi.

Setelah melalui beberapa tahapan dalam proses perancangan, maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan dan perancangan sebuah fasilitas mebel harus dapat memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

a. Memenuhi kebutuhan fungsi yaitu yang terdiri dari fungsi penyimpanan, area tidur, area *air purifier*, area tissue, area *sanitizer*, dan area duduk. Fungsi yang ada pada 1 mebel *baby tafel* ini diharapkan dapat membantu ibu dalam melakukan kegiatan pergantian popok dengan lebih efisien.

b. Memenuhi kriteria ketahanan dan kokohan dari segi struktur yang berhubungan dengan konstruksi serta pemilihan dan penggunaan bahan.

c. Unsur estetika atau keindahan dalam sebuah mebel sangat dibutuhkan dalam desain. Suatu keindahan yang terkandung dalam sebuah mebel multifungsi harus diperhatikan untuk menarik perhatian konsumen. Dalam hal ini desain *baby tafel* mempunyai 5 tipe dengan penggunaan kartun binatang savana untuk menarik perhatian konsumen terhadap *baby tafel*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Tuhan yesus, orang tua penulis, ibu Grace, pak Okta, teman-teman penulis, dan semua pihak yang telah membantu penulis selama menyelesaikan tugas akhir. Berkat bantuan dari orang-orang ini, penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik dan lancar, serta memberikan penghiburan pada masa suka maupun duka.

Penulis menyadari bahwa skripsi tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapakan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan bagi penulisan selanjutnya. Penulis juga memohon maaf apabila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ulli, Aulia Ruki .2011. *Penting Ruang Ibu Dan Anak Sebagai Fasilitas Pendukung Kegiatan Menyusui Di Area Publik* . Desain Interior, Bina Nusantara University.
- [2] Meyharti, Herni, Fifi, Desrianty, Arie. 2013. *Usulan Rancangan Baby Tafel Portable Dengan Menggunakan Metode Ergonomic Function Deployment (EFD)*.
- [3] Sugiharto, Natalia. 2013. *Perancangan Interior Health And Beauty Care For Baby And Kids Di Surabaya*. Universitas Kristen Petra.
- [4] Meliana, Fenny. 2015. *Perancangan Tempat Tidur Multifungsi Untuk Anak*. Desain Interior, Universitas Kristen Petra.
- [5] Zulfitriah Masiming, 2013. *Pengaruh Setting Ruang Bermain Terhadap Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*.
- [6] Wicaksono, Andie A & Tisnawati, Endah. 2014. *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi
- [7] Pile, John F. 1997. *Color in Interior Design* . New York : Prentice Hall. Inc.
- [8] Bonds, Lilian Vener. 2000. *The Complete Book of Color Healing*. China : A Godsfel Book.
- [9] Eiseman, Leatrice. 2000. *Pantone Guide to Communicating with Color*. Ohio: Girafix Press Ltd.
- [10] Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- [11] Hunt, William Dudley. 1980. *Encyclopedia of American architecture..*
- [12] Sutomo, B & Anggraini, D. Y., *Makanan Sehat Pendamping ASI*. Demedia. Jakarta.
- [13] Ching, Francis D.K & Binggeli, Corky. 2012. *Interior Design Illustrated*.