

Perancangan Perpustakaan Digital Alun-Alun Ujungberung Melalui Aspek Visual

Sabilla Anis¹, Asep Sufyan MA², Edwin Buyung Syarif³

¹School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

²School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

³School of Creative Industries, Telkom University, Bandung, Indonesia

sabillaanis@yahoo.com, krackers@telkomuniversity.id, edwinbuyungsyarif@gmail.com

Abstract Fasilitas publik adalah salah satu hal yang sedang diperhatikan oleh pemerintah saat ini. Salah satu tempat yang memiliki fasilitas publik adalah alun-alun. Alun-alun sering digunakan sebagai tempat bermain bagi anak-anak, kegiatan olahraga seperti jogging dan senam, hingga upacara atau apel pagi dari dinas pemerintahan terkait. Akibat banyaknya kegiatan yang dapat dilakukan di alun-alun, penataan fasilitas-fasilitas yang ada menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan. Salah satu sarana yang ada di alun-alun adalah perpustakaan. Perpustakaan memiliki peran penting untuk meningkatkan minat baca masyarakat saat ini. Salah satu alun-alun yang memiliki perpustakaan mini adalah Alun-Alun Ujungberung Bandung. Namun, dibalik kelebihanannya ada beberapa kekurangan yang harus diperhatikan seperti material yang kurang terawat, keamanan yang kurang terjamin, hingga penempatan buku yang kurang rapi. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah perpustakaan yang sesuai dari aspek visual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi, data literatur, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu berupa studi kasus. Hasil dari perancangan ini berupa sebuah model atau mock up dengan unsur-unsur visual yang sesuai berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

Keywords Perpustakaan, Digital, Visual

1. Pendahuluan

Fasilitas publik adalah salah satu hal yang sedang diperhatikan oleh pemerintah saat ini. Salah satu tempat yang memiliki fasilitas publik adalah alun-alun. Kompleks alun-alun biasanya memiliki berbagai fasilitas dan sarana yang dibangun untuk warga kota seperti taman, masjid, fasilitas olahraga, fasilitas penunjang minat atau bakat seperti perpustakaan kecil, dan toilet umum.

Aktivitas atau kegiatan warga di alun-alun tergantung dengan jumlah sarana dan prasarana yang ada di sana. Alun-alun sering digunakan sebagai tempat bermain bagi anak-anak, kegiatan olahraga seperti jogging dan senam, hingga upacara atau apel pagi dari dinas pemerintahan terkait. Salah satu sarana yang ada di alun-alun adalah perpustakaan digital. Perpustakaan digital memiliki peran penting untuk meningkatkan minat baca masyarakat saat ini. Menurut studi "Most Literated Nation In The World" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada tahun 2016, Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara yang dijadikan sample. Itu artinya, minat baca di Indonesia masih tergolong rendah. Maka dari itu, perpustakaan digital dikembangkan menjadi suatu fasilitas publik agar mudah diakses oleh semua kalangan. Hal ini juga didukung oleh salah satu program kerja Gubernur Jawa Barat, Bapak Ridwan Kamil, yang baru saja meluncurkan program berjudul "KOLECER & CANDIL" yang diharapkan menjadi solusi dari permasalahan rendahnya minat baca di kalangan masyarakat. Salah satu area publik yang sudah memiliki perpustakaan digital adalah alun-alun Ujungberung. Perpustakaan di sana memiliki beberapa kelebihan yang mampu meningkatkan minat baca pengunjung. Namun, dibalik kelebihanannya ada beberapa kekurangan yang harus diperhatikan.

Aspek visual dari suatu sarana atau prasarana dapat mempengaruhi tingkat ketertarikan dan kenyamanan pengunjung dalam menghabiskan waktu di alun-alun. Oleh karena itu, diperlukan analisis dari aspek visual seperti warna dan bentuk dalam merancang suatu fasilitas publik, khususnya perpustakaan yang terdapat di sana. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat untuk memaksimalkan penggunaan alun-alun sebagai salah satu tempat untuk berekreasi dan mengembangkan minat baca khususnya untuk pengunjung Alun-Alun Ujungberung.

2. Teori

2.1 Teori Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rupa atau visual artinya adalah sesuatu dapat dilihat oleh mata. Menurut Sunaryo (2002 : 6) unsur-unsur rupa terdiri dari garis, bangun, warna, gelap terang, tekstur dan ruang. Di dalam rupa sendiri, unsur desain yang paling dominan adalah bentuk dan warna. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing unsur beserta deskripsinya.

2.1.1 Garis

Garis merupakan unsur pembentuk bidang. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 36) garis yang dibentuk oleh seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda-beda terhadap setiap garis yang dihadirkan. Selain itu, kumpulan garis yang disusun juga memiliki efek yang berbeda secara visual. Ini disebabkan oleh perasaan yang dikeluarkan oleh manusia ketika melihat pengulangan garis yang bersusun.

2.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan hasil komposisi dari berbagai unsur pembentuk. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah garis dan warna. Bentuk atau raut dibedakan menjadi beberapa jenis sesuai dengan perwujudannya, yaitu : bentuk geometris, bentuk organis, bentuk bersudut banyak, dan bentuk tidak beraturan.

Menurut Bram Palgunadi (2008: 104), secara umum semua benda yang terdapat di dunia ini didasari oleh bentuk-bentuk yang terdapat dari alam (bio design) atau bentuk-bentuk geometris (geo design).

1) Bio Design merupakan bentuk yang terinspirasi dari alam. Memiliki sifat bentuk yang cenderung dinamis, tidak beraturan, mudah berubah, dan lentur. Bentuk-bentuk ini didapatkan dari alam seperti bentuk ombak, bunga, pohon, riak air dan sebagainya.

2) Geo Design merupakan bentuk yang dasarnya tidak ada di alam namun ada di dalam pikiran manusia. Bentuk-bentuk geometris memiliki sifat mudah terukur, sistematis, kaku, dan statis. Contoh dari bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, bujur sangkar, lingkaran, persegi panjang, dan lain sebagainya.

Bentuk-bentuk geometris memiliki sifat yang mudah dikenali serta mudah diukur sehingga mudah diterapkan sebagai acuan perancangan.

2.1.3 Warna

Warna digunakan dalam seni sebagai sarana ekspresi manusia. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa :

- a. Warna panas atau hangat (nada warna kuning, jingga, merah) memiliki sifat positif, agresif, aktif, dan merangsang,
- b. Sementara warna dingin (nada warna hijau, biru, ungu) memiliki sifat negatif, mundur, tenang, tersisih, dan aman.

Warna pada penerapannya dalam arsitektur juga telah berkembang. Hal ini didasari oleh penelitian-penelitian yang melibatkan para psikolog untuk menentukan warna yang cocok demi menciptakan sebuah lingkungan yang efektif dan efisien bagi pengguna ruangan.

Salah satu contohnya adalah penerapan warna di ruangan sekolah. Penelitian dilakukan untuk merumuskan warna interior yang cocok untuk keperluan dan perkembangan para siswa. Contohnya seperti warna Terra Cotta atau biru turquoise yang cocok diaplikasikan pada ruang kelas karena dapat menyegarkan pandangan baik untuk siswa maupun pengajar. Selain itu, warna kuning, hijau muda, dan aqua juga cocok digunakan sebagai perpustakaan karena dapat meningkatkan konsentrasi.

2.1.4 Gelap Terang

Gelap terang dihasilkan dari permainan cahaya terhadap suatu benda. Pencahayaan dibagi menjadi 2 jenis, yaitu :

- a. Pencahayaan alami, artinya adalah cahaya yang bersumber atau diperoleh dari proses alami. Contohnya adalah cahaya matahari, api abadi, bulan serta benda langit, dan lain sebagainya.
- b. Pencahayaan Buatan, dihasilkan dari alat atau produk yang diciptakan oleh manusia. Beberapa jenis cahaya buatan diantaranya adalah : Api buatan, reaksi kimia, lampu listrik dan sebagainya.

2.1.5 Tekstur

Tekstur merupakan suatu ciri khas dari rupa. Tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur buatan dan alami. Berikut ini adalah sifat-sifat yang ditampilkan oleh jenis-jenis tekstur :

- a. Tekstur halus : lembut, ringan, tenang.
- b. Tekstur kasar : kuat, kokoh, keras, berat.

2.1.6 Ruang

Ruang adalah sesuatu yang diperlukan untuk menyusun bentuk. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto, setiap bentuk pasti menempati ruang (2009: 122). Karena rupa ada yang berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi, maka ruang dibagi menjadi ruang dwimatra dan trimatra. Diantara ruang dwimatra dan trimatra terdapat suatu ruang yang disebut dengan ruang semu atau maya.

2.2 Teori Visual

Teknologi semakin lama semakin berkembang. Era digital diawali oleh lahirnya pesawat telepon dan berakhirnya Perang Dunia II. Masa teknologi tingkat tinggi ditandai dengan dikembangkannya roket, peluru kendali, radar, pesawat radio gelombang pendek, dan sebagainya. Adanya peralatan elektronik juga menjadi salah satu masa keemasan dalam perkembangan teknologi hingga akhirnya berbuntut cikal-bakal penemuan internet pada era 90.

Dari penemuan tersebut, internet berkembang cepat dan membawa masyarakat ke era digital dimana semua hal dilakukan lewat internet. Sejak ditemukan pada tahun 1990, penggunaan internet dan komputer kemudian meluas dan penyebaran informasi menjadi tak terbatas oleh ruang dan waktu.

2.3 Teori Perpustakaan Digital

Dengan perkembangan era digital yang semakin pesat, ICT atau literasi teknologi dan komunikasi diserap sebagai peluang baru dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan. Dalam bidang ini, ICT dapat diimplementasikan menjadi e-learning dan e-library atau perpustakaan digital. Perpustakaan Digital adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan dan obyek informasi yang mendukung akses obyek informasi tersebut melalui perangkat digital.

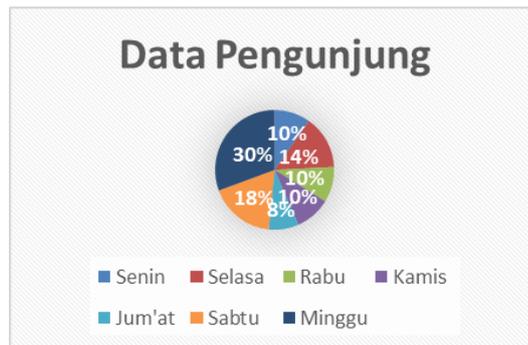
3. Metode Analisis

3.1 Observasi

Penulis melakukan teknik observasi sebagai salah satu proses pengumpulan data. Observasi dilakukan dengan terjun ke lapangan dan menganalisis permasalahan secara langsung.

3.2 Kuesioner

Berikut ini adalah hasil kuesioner data pengunjung rata-rata di Alun-Alun Ujungberung setiap harinya.



Gambar 1. Data Pengunjung Alun-Alun Ujungberung Senin – Minggu

3.3 Dokumentasi

Selain dua poin sebelumnya, penulis juga telah melakukan survey lapangan guna mengobservasi permasalahan yang terjadi. Berikut ini adalah data-data dokumentasi dari survey yang telah dilakukan :



Gambar 2. Fasilitas Perpustakaan Mini Alun-Alun Ujungberung

4. Hasil dan Pembahasan

Desain produk umumnya mencakup banyak aspek desain seperti ergonomi, lingkungan, sistem, dan sebagainya. Diperlukan klasifikasi aspek-aspek desain tersebut untuk menentukan fokus perancangan produk yang akan dilakukan. Berikut adalah pembagian aspek desain berdasarkan kebutuhan produk :

Tabel 1. Pertimbangan Visual

No.	Aspek Visual	Keputusan Perancangan
1.	Bentuk	Bentuk geometris adalah bentuk yang cocok diterapkan dalam perancangan ini karena bentuk geometris memiliki karakter yang bermakna tenang, damai, dan kuat yang sesuai dengan konsep perpustakaan digital.
2.	Warna	Warna aqua (hijau kebiruan) dan warna silver merupakan warna yang cocok untuk diterapkan dalam perancangan. Hal ini disebabkan warna aqua merupakan golongan warna dingin yang mampu memberikan rasa tenang dan aman sementara warna asli logam/silver merepresentasikan kesan futuristik dan modern. Hal ini berkaitan erat dengan kenyamanan ketika membaca serta mewakili teknologi yang akan diterapkan sebagai pengembangan dari perpustakaan digital.
3.	Tekstur	Tekstur glossy dan halus dipilih karena memiliki karakter tenang dan ringan sehingga tidak akan mempengaruhi fokus pengguna ketika sedang membaca.
4.	Gelap-Terang	Alun-Alun Ujungberung yang berupa area outdoor sehingga lebih cocok untuk menggunakan cahaya alami yaitu sinar matahari dibandingkan memakai cahaya buatan seperti lampu. Penggunaan cahaya buatan atau lampu digunakan untuk layar ketika pengguna sedang menggunakan produk.
5.	Ruang	Ruang yang cocok untuk digunakan dalam perancangan ruang trimatra, yang artinya perpustakaan digital menggunakan ruang 3 dimensi untuk diolah.

4.1 T.O.R

Berdasarkan pembahasan di atas, maka ditentukanlah TOR atau terms of reference untuk merancang produk perpustakaan digital. TOR perancangan perpustakaan digital sesuai dengan aspek visual yaitu :

1. Pertimbangan Desain (consideration)

- 1) Perancangan merupakan *re-design* dari perpustakaan digital di alun-alun Ujungberung.
- 2) Produk dirancang sebagai sarana yang terdapat di alun-alun Ujungberung.

2. Batasan Desain (constrain)

- 1) Perancangan perpustakaan digital memiliki perpaduan warna logam / silver dan aqua atau hijau kebiruan karena faktor psikologisnya terhadap pengguna.
- 2) Produk memiliki sifat bentuk geometris dengan penyesuaian terhadap aspek ergonomi dan material.
- 3) Produk memiliki teksut halus dan glossy.
- 4) Perpustakaan digital menggunakan cahaya alami (cahaya langit, cahaya matahari) dan buatan (lampu LED berwarna putih) dalam operasionalnya.

3. Klaim Produk (statement)

- 1) Produk ini menggunakan teknologi e-book dan e-library.
- 2) Produk tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

4. Tuntutan Desain (requirement)

- 1) Produk yang dirancang harus berdasarkan permasalahan yang terdapat pada perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan ini dapat disimpulkan bahwa pertimbangan aspek visual untuk diterapkan pada perpustakaan di alun-alun Ujungberung merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam upaya meningkatkan minat baca masyarakat khususnya para pengunjung alun-alun.

Selain itu, hasil dari perancangan ini juga dapat menambah daya tarik terkait sarana dan pra-sarana yang ada di sana. Pengembangan produk dari sebelumnya dengan menambahkan unsur teknologi dapat menjadi pengalaman baru bagi masyarakat maupun lingkungan terkait.

Selain beberapa hal yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini tentu tak luput dari kekurangan. Kekurangan tersebut dapat berasal dari internal produk seperti waktu penggunaan yang tidak maksimal karena keterbatasan penggunaan teknologi dengan pertimbangan mesin yang overheat.

Adapun tantangan dari faktor eksternal yaitu banyaknya aplikasi serta gadget yang dimiliki oleh masyarakat dapat menjadi salah satu ancaman dari perpustakaan ini karena bersifat mobile, ringan, dan mudah dibawa kemana pun, maka dari itu diperlukan penelitian yang lebih lanjut untuk mengatasi keterbatasan yang terdapat dalam perancangan ini.

Perpustakaan digital "Taman Pustaka" dapat membuka peluang untuk bekerja sama dengan pemerintah, dalam hal ini Dinas Perpustakaan untuk dikembangkan dan diterapkan untuk daerah serta alun-alun lain yang berpotensi untuk meningkatkan minat baca masyarakat di seluruh wilayah yang dijangkau. Perancangan ini menggunakan teknologi e-library yang dapat dijadikan salah satu rekomendasi perancangan perpustakaan digital sebagai fasilitas publik saat ini. Perlunya penambahan pada aspek keamanan untuk desain selanjutnya dari sisi keberadaan suatu produk terhadap manusia dan lingkungan sekitarnya dan keberadaan manusia dan lingkungan sekitarnya terhadap produk untuk mencegah adanya tindakan yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kompasiana. (7 Januari 2010). Perpustakaan di Tengah Era ICT. Diperoleh pada tanggal 02 Oktober 2018 dari https://www.kompasiana.com/dyah_safitri/54ff5114a33311ec4f50f858/perpustakaan-di-tengah-era-ict
- [2] Sismanto. (5 Mei 2007). Manajemen Perpustakaan Digital. Diperoleh pada tanggal 03 Oktober 2018 dari <http://sismanto.blogspot.com/2007/05/manajemen-perpustakaan-digital.html>.
- [3] Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. Nirmana : Elemen-Elemen Seni dan Desain. Yogyakarta : Jalasutra
- [4] Sunaryo, Aryo. 2002. Paparan Perkuliahan Mahasiswa Nirmana 1. Semarang : Jurusan Seni Rupa Unnes.
- [5] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung : Penerbit ITB.
- [6] Kartika, Dharsono Sony. 2017. Seni Rupa Modern. Bandung : Rekayasa Sains.
- [7] Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Perwira. 2004. Pengantar Estetika. Bandung : Rekayasa Sains.
- [8] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, Tentang Perpustakaan.
- [9] Palgunadi, Bram. 2008. Disain Produk 3 : Mengenal Aspek. Bandung : Penerbit ITB
- [10] Sutanto, Handoko. 2017. Prinsip-Prinsip Pencahayaan Buatan Dalam Arsitektur. Yogyakarta : PT Kanisius
- [11] Muhson, Ali. 2006. Teknik Analisis Kuantitatif. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. Diperoleh dari [http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/lainlain/Ali+Muhson+\(2006\)+Analisis+Kuantitatif.pdf](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/lainlain/Ali+Muhson+(2006)+Analisis+Kuantitatif.pdf)
- [12] Adhy Nugraha, Ferdian. (26 Juni 2017). 5 Fasilitas Alun-alun Ujungberung yang akan Membuatmu Tertarik Mengunjunginya. Diperoleh pada tanggal 2 September 2018 dari <http://jabar.tribunnews.com/2017/06/26/5-fasilitas-alun-alun-ujungberung-yang-akan-membuatmu-tertarik-mengunjunginya>
- [13] Hampanan. November 8, 2017. Penjelasan Lengkap Terkait 8 Unsur Seni Rupa. Diperoleh pada tanggal 14 Desember 2018 dari https://hampanan.net/unsur-seni-rupa/#8_Unsur_Seni_Ruang_Kedalaman
- [14] Mikellides, Byron, & Porter, Tom. 1976. Color of Architecture. London : Studio-Vista.
- [15] Manheke, Frank H. 1996. Color Environment & Human Response. United States of America : John Willey & Sons, Inc.
- [16] Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34.
- [17] D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- [18] Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017 Proceedings.

- [19] Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement.
- [20] Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM. 2017.
- [21] Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.
- [22] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).
- [23] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 3.1 (2016).
- [24] MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).
- [25] Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design* 1.1 (2018).
- [26] Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [27] Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.
- [28] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [29] Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- [30] Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- [31] M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* Vol 4, No 2.
- [32] Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- [33] Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2* (2017): 178-192.
- [34] Pambudi, Terbit Setya. 2013. Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- [35] Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018).
- [36] Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adiluhung, H. (2018). Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [37] Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. (2016). The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [38] Yunidar, D., & Majid, A. Z. A. (2018). What Drives The Riders Do Personalizing Activity Toward Their Motorbike? 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018) Journal.
- [39] Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). RC Modification as a Form of Personalizing Activity and Self-achievement, *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 197, 117-121.