

PERANCANGAN AKSESORIS PERHIASAN LIMBAH BIOTA LAUT DENGAN PENDEKATAN STRATEGI VISUAL

JOURNAL WRITING FORMAT FOR FINAL PROJECT TELKOM UNIVERSITY

Genial Nabilaisyah Firdauzi¹, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani², Diena Yudiarti³

¹Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

²Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

³Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung

¹genialfirdauzi@student.telkomuniversity.ac.id, ²krackers@telkomuniversity.ac.id,

³dienayud@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penulisan laporan ini bertujuan untuk memaparkan proses perancangan perhiasan dari limbah biota laut. Hal yang melatar belakangi penulisan ini adalah pemanfaatan limbah biota laut yang masih bersifat konvensional dalam menerapkan kualitas visual berupa keunikan dari limbah biota laut sebagai kebutuhan persona. Limbah biota laut memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan menjadi perhiasan dalam memenuhi kebutuhan persona dengan meningkatkan pesona diri. Potensi limbah biota laut ditinjau dengan strategi visual dan menggunakan metode perancangan *Interchangeable Elements*. Hal ini membantu untuk mengetahui parameter untuk mengaplikasikan visual pada perhiasan, dan meningkatkan pesona dengan penggunaan perhiasan yang memiliki bagian yang dapat di lepas pasang demi mencapai kualitas visual optimal.

Kata-kata kunci : limbah biota laut, strategi visual, *interchangeable elements*

Abstract

The writing of this thesis aims to describe the process of designing jewelry from marine biota waste. As for the background of this writing because the utilization of marine biota waste which is still conventional in applying the visual quality of the uniqueness of marine biota waste as a personal need. Marine biota waste has good potential to be developed into jewelry in meeting personal needs by increasing self-charm. The potential of marine biota waste in terms of visual aspects using the Interchangeable Elements method. This helps to find out the parameters for applying visuals to jewelry, and enhances charm by using jewelry that has removable parts to achieve optimal visual quality.

Keywords: marine biota waste, visual strategy, *interchangeable elements*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia sebagai negara maritim merupakan negara dengan wilayah perairan terluas, mengingat 2/3 wilayah Indonesia merupakan lautan. Oleh karena itu, Indonesia tentu saja memiliki sumber daya laut yang tinggi. Potensi-potensi ini sangat beragam termasuk energi, perikanan, dan mineral. Pemanfaatan sumber daya laut terbanyak adalah perikanan yang biasanya dimanfaatkan oleh para nelayan-nelayan yang tinggal di pesisir pantai. Lalu, energi dari laut seperti arus laut dan suhu sering dimanfaatkan sebagai energi alternatif yang ramah lingkungan. Sedangkan potensi mineral laut termasuk pertambangan emas, perak, dan lainnya.

Selain potensi-potensi tersebut, laut juga menghasilkan limbah biota yang biasanya terdampar di pesisir-pesisir pantai. Limbah-limbah ini termasuk koral, cangkang hewan laut, dan lain sebagainya. Sebenarnya, limbah-limbah biota laut tersebut juga dapat menjadi potensi besar. Sayangnya, banyak masyarakat pesisir yang lebih memilih untuk menangkap ikan karena sudah pasti dibutuhkan sebagai kebutuhan primer manusia.

Diketahui jika pemanfaatan terbanyak yang dilakukan oleh masyarakat pesisir pada limbah biota laut adalah pembuatan pemak-pernik dekorasi rumah atau aksesoris sebagai buah tangan setempat. Produk aksesoris dari limbah biota laut biasanya masih berupa bentuk konvensional tanpa adanya perubahan yang signifikan.

Aksesoris hasil produksi massal biasanya tidak memiliki bagian yang dapat dilepas pasang karena mengedepankan kemudahan dan efisiensi produksi. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis ingin memanfaatkan limbah laut dengan harapan untuk menambah pembaharuan jenis penggunaan aksesoris dengan metode lepas-pasang yang berorientasi pada kualitas visual optimal demi tercapainya kebutuhan persona dalam meningkatkan persona diri. Pemanfaatan ini akan diterapkan sebagai material utama pada produk aksesoris perhiasan rancangan penulis. Lalu, bagaimana caranya mengaplikasikan limbah biota laut pada perancangan aksesoris dengan strategi visual dan pendekatan *interchangeable elements*?

Perancangan ini dibatasi oleh beberapa masalah agar lebih terorganisir, yaitu bahan penelitian menggunakan limbah biota laut dibatasi dengan kulit kerang abalone dan simping, penerapan bahan kajian dilakukan pada perancangan produk aksesoris perhiasan, aspek utama yang dikaji dalam perancangan ini adalah visual, bertujuan untuk peningkatan persona demi memenuhi kebutuhan persona, dan metode yang digunakan dalam perancangan adalah *Interchangeable Elements*.

2. Landasan Teori

2.1 Aksesoris

Aksesoris merupakan ekstensi dari komponen yang dapat dilepas-pasang yang juga digunakan untuk memberikan sebuah rasa aman (simbol kepercayaan) dan sebagai penutup tubuh (persona), serta sebagai hal yang dapat dibanggakan dari sebuah penampilan seseorang (Lau, 2012).

2.2 Biota Laut

Menurut Romimohtarto dan Juwana (1999), biota laut menurut sifatnya dibagi menjadi 3 jenis, yaitu Nektokik, Plantonik, dan Bentik (as cited in Pratiwi, 2006). Lalu menurut Pratiwi (2006), biota laut sendiri dibagi menjadi 6, adapun kategori tersebut adalah sebagai berikut:

- | | |
|------------------|------------|
| a. Ikan | d. Koral |
| b. Krustasea | e. Moluska |
| c. Ekhinodermata | f. Sponge |

2.3 Aspek Visual

Terdapat beberapa pendekatan untuk menghasilkan karya produk yang memiliki kualitas visual yang optimal (Masri:48-49), yaitu sebagai berikut:

- a. Formalistik : Memilih unsur visual yang akan diterapkan pada suatu karya atau produk.
- b. Semiotik : Memilih tanda yang sudah ada atau membuat tanda baru untuk diterapkan pada suatu karya atau produk. Pendekatan ini menggunakan objek visual yang berperan sebagai media komunikasi.

Pendekatan formalistik merupakan pendekatan yang didasari oleh unsur-unsur formalistik. Unsur formalistik menurut Andry Masri (2010) yaitu unsur visual, unsur perseptual, dan material. Unsur-unsur yang ada pada visual itu sendiri adalah titik, garis, bidang, massa/ruang, warna, dan tekstur. Beliau juga memberikan *form* dalam bentuk tabel analisis formalistik untuk memudahkan pembacanya dalam proses evaluasi dalam mengkaji kualitas visual suatu produk. *Form* ini memiliki bagan-bagan yang setiap bagannya hanya dapat diisi oleh satu alternatif dari jenis, cara mengukur, dan jenis komposisi unsur-unsur visual. Lalu alternatif-alternatif tersebut menjadi dasar sebagai kibat dari unsur-unsur visual kepada unsur-unsur perseptual.

2.4 Desain Modular

Menurut John Spacy yang dilansir oleh Simplicable (2016), desain modular adalah pendekatan desain yang menciptakan suatu benda, produk, atau hal lainnya dari komponen yang independen mengikuti standar umum. Desain modular ini memungkinkan rancangan produk dapat disesuaikan, ditingkatkan, diperbaiki, dan dapat digunakan kembali oleh salah satu atau beberapa bagian dari produk tersebut.

2.5 Jenis Karya

Adapun menurut Asep Sufyan (2014), terdapat 3 jenis dan bentuk suatu karya yang dapat dikelompokkan, yaitu seperti bagan berikut ini:

- a. Karya peralihan
- b. Karya Adaptasi
- c. Karya Transisi

3. Pembahasan dan Hipotesa Desain

3.1 Pertimbangan Desain (*Design Consideration*)

- a. Memiliki fungsi yang sesuai dengan konsep perancangan.
- b. Desain harus mempertimbangkan pemilihan elemen visual yang sesuai dengan konsep perancangan.
- c. Desain harus mempertimbangkan sistem yang ada dalam konsep perancangan.
- d. Desain harus mempertimbangkan pemilihan jenis limbah biota laut.

3.2 Batasan Desain (*Design Constrain*)

- a. Dirancang untuk personalisasi elemen visual dari perhiasan.
- b. Dirancang untuk pengguna perempuan dewasa.
- c. Dirancang menggunakan material limbah biota laut, fokus pada kulit kerang dan batu koral.

3.3 Deskripsi Desain (*Design Description*)

- a. Produk : Jenis produk yang dirancang berupa produk aksesoris perhiasan satu set yang terdiri atas cincin, anting, dan liontin.
- b. Metode : Menggunakan sistem *Interchangeable Elements* berupa aksesoris perhiasan yang dapat di custom sesuka hati oleh pengguna.
- c. Elemen : Dalam proses perancangan ini, yang menjadi unsur dominan adalah elemen visual untuk kualitas produk yang optimal.

4. Konsep Perancangan

4.1 Mind Mapping



Gambar 1. Mind Mapping

Menurut Marc Schencer (2018) pada Design Trends, Art Deco menangkap imajinasi dengan begitu mudah karena luasnya. Ini pada dasarnya bukan hanya sebuah *individual style*, tetapi sebuah mosaik dari berbagai gaya yang bahkan saling bertentangan sekalipun ikut bergabung untuk menciptakan sesuatu yang sangat baru dan menarik. Karakteristik utamanya meliputi:

- a. Pengaruh geometris yang tinggi
- b. Bentuk segitiga
- c. Zigzags
- d. Bentuk trapezium
- e. Garis lurus dan halus
- f. Warna-warna *bold*, cerah, dan bahkan jadul Bentuk yang disederhanakan dan ramping
- g. Motif bunga matahari atau sunrise
- h. Kurva yang berlebihan
- i. Tepi yang tegas
- j. Relief rendah

- k. Bentuk berjejak
- l. Susunan Chevron (terbalik, berbentuk V)
- m. Pola zigurat
- n. Pola bunga

4.2 Moodboard



Gambar 2. Moodboard

Keputusan dalam perancangan perhiasan ini menjadikan output berupa perhiasan set. Perhiasan ini memiliki konsep model *art deco* yang geometris. Lalu gaya yang diusung merupakan gaya formal dan klasik. Material utama yang digunakan untuk membuat perhiasan ini adalah limbah biota laut atau lebih spesifiknya berupa kulit kerang abalone dan simping. Sedangkan sebagai material pendamping, penulis menggunakan 925 *sterling silver*.

5. Proses Perancangan

5.1 Kebutuhan Desain

Kode Aksesori			Kode Limbah Biota Laut		
Ekspres diri			Natural		
Aktualisasi diri			Ber karakter		
Kepercayaan diri			Elegan		
Status Sosial			Khas		
Bentuk penghargaan			Detail		
Simbol			Masif		
Reduksi			Rancangan		
Produk			Aksesori		
Perhiasan	Jam tangan	Gesper	Kacamata	Tas	Sepatu
Sebagai			Untuk		
Ekspres diri	Aktualisasi diri	Kepercayaan diri	Indikator Status Sosial	Bagian dari mode	Simbol
			dengan		
Warna	Bentuk ber karakter	Garis elegan	Pemanfaatan	Tekstur khas	Permukaan detail
natural			Limbah Biota Laut		Irama masif
Hasil Reduksi					
Rancangan Aksesori Perhiasan sebagai Ekspresi Diri dengan Pemanfaatan Tekstur Natural Limbah Biota Laut					

Gambar 3. Proses Reduksi Kebutuhan Desain

Dari tabel di atas, penulis menggunakan sistem reduksi dalam proses analisis data, yaitu eliminasi dari kode-kode yang di dapat berdasarkan subjek dan objek kajian. Sehingga, didapatkan hasil berupa rancangan perhiasan dengan tekstur natural limbah biota laut sebagai ekspresi diri pengguna.

5.2 Sketsa Alternatif



Gambar 4. Sketsa Alternatif 1



Gambar 5. Sketsa Alternatif 2



Gambar 6. Sketsa Alternatif 3

5.3 Sketsa Final



Gambar 7. Sketsa Alternatif 4

5.4 Visualisasi Karya

Penulis memilih sketsa rancangan ini dikarenakan desain yang memiliki komposisi garis mosaik yang baik untuk diterapkan pada tekstur kulit kerang. Kulit kerang simping menggunakan mal/cetakan untuk membuat tekstur mozaik sehingga dapat di-repeat saat produksi masal. Untuk bagian rumah atau badankalung, terdapat bagian yang terpisah-pisah pada ujung sambungannya agar mengikuti lekuk tulang selangka.



Gambar 8. Visualisasi Karya Anting



Gambar9. Visualisasi Karya Choker

Lalu, pemilihan jenis perhiasan ini berdasarkan bagian tubuh wanita muda yang memiliki sisi atraktif untuk meningkatkan persona dirinya, adapun bagian tubuh tersebut sebagai berikut:

1. Telinga : Menurut Cosmopolitan.com, salah satu bagian yang menarik dari tubuh wanita menurut pria adalah telinga.
2. Leher: Menurut Glamour.com, salah satu bagian tubuh yang seksi dari seorang wanita adalah leher. Selain itu, pendant dari perhiasan ini juga dapat dilepas pasang sesuai dengan model yang telah disediakan.

6. Kesimpulan

Pemanfaatan dari limbah biota laut masih sangat jarang yang mengutamakan sisi visual yang unik untuk kebutuhan persona diri. Oleh dari itu, menurut hasil pembahasan mengenai Perancangan Aksesoris Perhiasan dari Limbah Biota Laut, maka diambil kesimpulan :

1. Dengan kualitas visual dari sifat natural tekstur kulit kerang abalone dan simping yang menggunakan metode *interchangeable elements* pada perhiasan, dapat memenuhi kebutuhan persona dengan meningkatkan pesona diri.
2. Meningkatkan pesona pada diri wanita dapat diterapkan pada perhiasan yang ditempatkan pada beberapa bagian tubuh wanita yang dinilai eksotis seperti tengkuk, tulang selangka, jari, dan telinga.
3. Sayangnya, penggunaan perhiasan ini tidak untuk semua acara. Hanya cocok pada acara tertentu saja.

7. Daftar Pustaka

- Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. (2016). "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design* 3.3.
- Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019)*, July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." *1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)*. Atlantis Press, 2020.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. (2016). "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 3.1.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. (2014). *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro(Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesoris)*. Bandung: ISBI Bandung.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. (2018). "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2.
- Atamtajani, A. S. M., and D. Yudiarti. "Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1517. 2020.
- Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. (2016). "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3.
- Buyung, Edwin. (2017). "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung* Vol II No-1:34.
- D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. (2018). *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung:

- Penerbit Sunan Ambu Press. Isbn: 978-979-8967-77-1
- Hendriyana, H. (2019). *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual (Philosophy and Theory of Fine and Decorative Arts)*. Yogyakarta : Penerbit Andi. Isbn: 978-623-01-0228-8.
- Hendriyana, H. (2020). Industri Kreatif Unggulan Produk Kriya Pandan Mendukung Kawasan Ekowisata Pangandaran, Jawa Barat, *Jurnal Panggung. Vol.30. NO.2*
- Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61 -71.
- Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61 -71.
- Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- 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.
- Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. (2015). "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design 2.2*.
- Lau, John. (2012). *Basics Fashion Design 09: Designing Accessories: Exploring the Design and Construction of Bags, Shoes, Hats, and Jewellery*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2*.
- MA, Asep Sufyan. (2013). "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
- Masri, Andry. (2010). *Strategi Visual, Formalistik dan Semiotik*. Bantul: Jalasutra
- McSwiney et al. (2008). *The Jewellery Making Handbook*. Singapore: Page One Publishing Private Limited.
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds. (2017). Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. *Proceeding of the 4th BCM*.
- Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. (2017). "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design 4.3*.
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkereta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. (2017). "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design 4.3*.
- Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. (2015). "Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal 2.1*.
- Pratiwi, Rianta. (2006). Biota Laut: I. Bagaimana Mengenal Biota Laut?. Jakarta: Jurnal Oseana. Vol. 31, No. 1: 27-38.
- Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung. (2016). "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design 3.3*.
- Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. (2016). "Perancangan Alam Keamanan Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *eProceedings of Art & Design 3.3*.
- Putri, Sheila Andita, Teuku Zulkarnain Muttaqien, and Asep Sofyan Muhakik Atamtajani. (2019). "Desain Kemasan untuk Mendukung Pemasaran Produk Olahan Pangan Kelompok Wanita Tani Kreatif Permata." *Charity 2.1*.
- Sadika, Fajar. (2017). Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). *BCM 2017 Proceedings*
- Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. (2016). "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design 3.3*.
- Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. (2018). "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design 5.1*.
- Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. (2016). "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design 3.3*.
- 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)
- Sufyan, Asep, and Ari Suciati. (2017). "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2*: 178-192.

- Sufyan, Asep. (2018). "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.
- Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. (2015). "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design* 2.3.
- Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. (2018). "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design* 5.1.
- 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*
- Urla, Liza. (2018). *Gemologue: Street Jewellery Styles & Styling Tips*. Woodbridge: ACC Art Books.
- Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. (2016). "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design* 3.3.
- Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. (2017). "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3.
- 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.
- Christine L. (2001). *Interchangeable Jewelry Accessory*. US 6,209,351 B1
- Golove, B., Kaplan, M., Paglia, D. and Kerner, S. (2009). *Jewelry with Interchangeable Settings and Attachable Charms and Methods for Their Use*. US 7,937,966 B2.
- Guhde, K. and Guhde, R. (2005). *System and Method for Designing Custom Jewelry and Accessories*. US 2005/0222862 A1
- Johnson, R. and Johnson, J. (1988). *Jewelry with Interchangeable Elements*. 4,879,882.
- Morgan, Allison. (2000) *Interchangeable Jewelry Item*. US 6,427,487 B1. Richarson, Dana. (2008). *Clasp, Interchangeable Jewelry Pieces, and Methods for Connecting The Same*. US 7,353,665 B2.
- Rose, L. (2004). *Interchangeable Jewelry System*. US 2004/0011079 A1. Bonnell, K. (2008). *What's the Sexiest Part of a Woman's Body?*. [online]
- Glamour. Available at: <https://www.glamour.com/gallery/glamour-asks-whats-the-sexiest-party-of-a-womans-body> [Accessed 29 Nov. 2019].
- Dokumen.tips. (2019). *Kategori Umur*. [online] Available at: <https://dokumen.tips/documents/kategori-umur.html> [Accessed 10 Oct. 2019].
- EDUCBA. (2019). *Agile Development Cycle | Principles & Methodology | Concept & Phases*. [online] Available at: <https://www.educba.com/agile-development-cycle/> [Accessed 10 Oct. 2019].
- Frank, C. (2014). *The 12 Sexiest Parts of a Woman's Body, Ranked*. [online] Cosmopolitan. Available at: <https://www.cosmopolitan.com/sex-love/advice/a5927/body-parts-guys-love/> [Accessed 29 Nov. 2019].
- Hurst, J. (2018). *Home Decor: 5 Types of Mosaic Art*. Available at: <https://www.lifehack.org/391898/home-decor-5-types-mosaic-art> [Accessed 2 Dec. 2019]
- Spacey, J. (2016). *What is Modular Design?* Simplicable. Available at: <https://simplicable.com/new/modular-design> [Accessed 11 Dec. 2019].