Perancangan Meja Taman Yang Terintegrasi Dengan Bangku Dan Sistem Informasi Sejarah

Norita Dini Septia Devi[1], Yoga Pujiraharjo[2], T. Zulkarnaen Muttaqueen[3]
Product Design, School of Creative Industry, Telkom University, Bandung – Indonesia

noritadiniseptiadevi@student.telkomuniversity.ac.id,

yogapeeero@telkomuniversity.ac.id, tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kota Bandung termasuk salah satu kota yang mempunyaia berbagai objek wisata yang bisa dinikamti oleh wisatawan dalam kota maupun luar kota.Taman Bali kota Bandung dulunya merupakan lahan yang ditumbuhi pepohonan rimbun yang berusia ratusan tahun, gedung balai kota ini juga merupakan salah satu bangunan tertua yang terdapat di ibukota Bandung. Sejak diresmikan pada tanggal 19 Desember 2017 taman ini yang dulunya tak banyak diminati, kini menjadi ramai pengunjung. Taman ini terletak di Jalan Wastukancana no 2, Babakan Ciamis, Kecamatan Sumur Bandung, Kota Bandung, tepatnya berada di depan Museum Kota Bandung.Di taman ini pun terdapat beberapa fasilitas yang disediakan oleh pemerintah kota Bandung, diantaranya, kolam renang untuk anak-anak, toilet umum untuk pria dan wanita dan toilet ini pun bisa difungsikan untuk anak anak mengganti bajunya setelah berenang, tempat duduk, area jogging, spot berfoto yang berupa monument sejarah , dan halte bandros.Kursi yang terdapat ditaman ini memiliki bentuk yang kurang ergonomis, karena bentuk setiap sudut kursi memiliki bentuk yang dapat membahayakan anak-anak. Kursi- kursi yang berada ditaman ini tidak memiliki kanopi sehingga saat hujan turun kursi menjadi basah dan tidak nyaman untuk diduduki. Selain itu, banyaknya pengunjung yang melalukan piknik bersama keluarga di taman ini tidak disediakannya meja termasuk salah satu hal yang perlu diberikan solusi. Dengan adanya meja mampu dipakai untuk menaruh barang ataumakanan.

Kata Kunci : Taman, Fasilitas, Kurs

LatarBelakang

Bandung adalah ibu kota provinsi Jawa Barat. Salah satu Kota yang memiliki berbagai macam tempat rekreasi adalah Kota Bandung. Pengunjung dalam kota maupun luar kota dapat menikmati keindahan alam kota Bandung. Berbagai tempat wisata seperti, wisata alam, wisata kuliner, dan juga *public plac*e seperti tamandapat dinimati di Kota Bandung. Ada berbagai jenis taman di kota Bandung, salah satunya Taman Sejarah Kota Bandung. Taman Sejarah Kota Bandung dulunya merupakan lahan yang ditumbuhi pepohonan rimbun yang berusia ratusan tahun, gedung sejarah ini juga merupakan salah satu bangunan tertua yang terdapat di kota Bandung. Sejak diresmikan pada tanggal 19 Desember 2017 taman ini yang dulunya tak banyak diminati, kini menjadi ramai pengunjung. Taman Sejarah Kota Bandungterletakdi Jalan Wastukencana, tepatnya berada di depan Museum Kota Bandung.

Berbagai kegiatan yang bisa dilakukan oleh pengunjung di taman ini, berolahraga seperti berenang , jogging, barang bawaan, berfoto, berkumpul dengan teman ataupun keluarga atau hanya untuk duduk dan menikmati keindahan taman bersantai untuk menghilangkan penat.

Di taman ini pun terdapat beberapa fasilitas yang disediakan oleh pemerintah kota Bandung, diantaranya, kolam renang untuk anak-anak, toilet umum untuk pria dan wanita dan toilet ini pun bisa difungsikan untuk anak anak mengganti bajunya setelah berenang, tempat duduk, area *jogging*, spot berfoto yang berupa monument sejarah , dan halte bandros.

Berdasarkan hasil quisoner yang perancang berikan pada beberapa pengunjung fasilitas yang tersedia di taman ini memiliki beberapa kekurangan

dan kelebihan, diantaranya, kolam renang. Fasilitas lain seperti monumen pahlawan yang berisi berbagai seajarah dan informasi mengenai pahlawan kota Bandung dapat mengedukasi para pengunjung. Selain itu, banyaknya pengunjung yang melalukan piknik bersama keluarga di taman ini tidak disediakannya meja termasuk salah satu hal yang perlu diberikan solusi. Dengan adanya meja mampu digunakan untuk meletakan barang atau mengerjakan tugas.

IdentifikasiMasalah

Identifikasi masalah pada latar belakang diatas adalah:

1. Pada Taman Sejarah Kota Bandung tidak disediakan meja yang dapat digunakan oleh wisatawan di Taman Sejarah KotaBandung.
2. Barang bawaan di TamanSejarah Kota Bandung kurang nyaman karena tidak ada meja yangtersedia.
3. Dibutuhkan meja di TamanSejarah Kota Bandung dengan aspek visual, material, dan sistem.

RumusanMasalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi diatas, maka ada sejumlah data yang data dikaji, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancangan meja yang diperuntukan untuk pengguna Taman Sejarah Kota Bandung?
2. Bagaimana merancang meja yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna

BatasanMasalah

Dengan tujuan agar lebih terfokus pada permasalahan, makadibuatlah batasan-batasan masalah, yaitu:

DataTeoritik

PengertianTaman Tempat yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja dibuat oleh manusia dalam kegunaanya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan merupakan pengertian taman. Tamandapat dibagi dalam taman alami dan tamanbuatan.

PengertianMeja

Meja adalah sepotong furnitur yang bagian atasnya rata lalu disangga dengan kaki, bisa empat, dua atau bahkan satu kaki, memberikan permukaan yang rata di mana objek dapat ditempatkan, dan yang dapat digunakan untuk tujuan seperti makan, menulis, bekerja, atau bermain game. Meja sering digunakan untuk meletakan barang. Meja umumnya dipasangkan denganbangku.

Aspek

1) Aspek Visual

Menurut Cambridge Dictionary, visual dalam artian kata sifat meliputi hal-hal yang dapat dipahami dengan indra pengelihatan. Sedangkan dalam artian sebagai objek, visual merupakan sesuatu yang digunakan untuk memberikan rangsangan atau informasi tertentu yang dapat diterima dengan indera pengelihatan, seperti gambar, foto, ataupun film. Kata rupa dapat diartikan sebagai sebuah objek yang memiliki bentuk nyata menurut KBBI. Dari kedua penjelasan diatas dapat dimaknai bahwa visual merupakan sebuah konsep yang berkaitan atau dapat dipahami dengan indera pengelihatan, sementara rupa merupakan wujud nyata atau objek yang dapat dipahami dengan indra pengelihatan.

Disebutkan dalam buku Disain Produk 3 karya Bram Palgunadi (2008: 90)

2) AspekMaterial

Istilah material sendiri berasal dari bahasa Inggris masa pertengahan yang berarti mengandung sesuatu (hal). Material adalah bahan mentah yang belum diproses. Material digunakan untuk mengetahui bahan dasar dari suatu produk agar produk yang di hasilkan mempunyai ketepatan untuk dilingkungan dan pengguna. Material memegang pengaruh sangat penting pada suatu produk, karena kualitas produk dapat dinilai melalui kemampuan materialnya. Pemilihan material berfungsi untuk memberikan informasi mengenai karakteristik material (fisik, kuantitatif), jenis material, ketahanan material akan lingkungan dan kenyamanan material untukpenggunanya.

Dalam mendesain suatu produk perlu memperhatikan aspek – aspek yang ada, contohnya aspek material. Karena material memegang pengaruh pada produk, maka dari mempelajari mengenai aspek material, perancang dapat mengetahui klasifikasi material berdasarkan sifat dan jenis material, perancang harus mengetahui dan menguasai sifat-sifat material karena sangat berpengaruh pada kemampuan material dan perilaku material pada saat dilakukan proses pembentukan (*forming*), pengolahan (*processing*), pemesinan (*machining*), penanganan (*handling*), perlakuan awal (*treatment*), serta perlakuan akhir (*finishing*) terhadap material yang bersangkutan agar tercipta produk sesuai dengan kebutuhan.

Beberapa contoh material yang cocok dalam pembuatan meja taman:

3) AspekSisstem

Sebuah jaringan kerja daripada prosedur – prosedur yang saling berkaitan, menyatu agar bisa beroperasi sebuah kegiatan atau menyelesaikan tujuan tertentu adalah definisi sistem menurut Gerald. Salah satu aspek yang diperlukan dalam merancang produk yang dapat beradaptasi dan menyelesaikan masalah secara sistematis dan ringkas adalah aspek sistem. Karena dengan adanya aspek sistem, dapat menanggulangi kesalahan dalam proses perancangan produk.

Suatu sistem produk yang direncanakan dan dibuat untuk memenuhi suatu kebutuhan. Analisis datalapangan dilakukan berdasarkan kemungkinan solusi sesuai dengan aspek masing-masing.

Landasan Empirik

Data empirik merupakan suatu yang dapat dirasakan inderas manusia dalam membantu proses perancangan. Dengan adanya data empirik, perancang dapat dimudahkan. Menurut Sugiono, dengan adanya data empirik, perancang dapat diketahui oleh orang lain. Untuk melakukan pendekatan terhadap pengunjung maka dilakukan pengamatan di baik pengamatan dan wawancara sehingga dapat dipahami karakteristik beserta kebutuhan pengunjung di Taman Sejarah KotaBandung.

Taman Sejarah KotaBandung

Taman diBandung sangatlah banyak, salah satunya Taman Sejarah Bandung yang merupakan taman yang berada tepatnya di selatan Kota Bandung. Taman Sejarah Kota Bandung terdiri dari dua taman yang menyatu diantaranya Taman Dewi Sartika dan Taman Badak. Taman Sejarah Kota Bandung terletak di pusat Kota Bandung, tepatnya di belakang Balai Kota Bandung.

Profil Taman Sejarah Kota Bandung

Tamanyang terletak di jalan Wastukencana No. 2, Babakan Ciamis, Sumur Bandung merupakan alamat TamanSejarah Kota Bandung. Sebelum menjadi taman, lahan ini lebih dikenal dengan Taman Dewi Sartika. Di dekat Taman Sejarah Bandung terdapat taman Dewi sartika yang terdapat patung Dewi sartika. Salah satu bangunan tertua di Kota Bandung adalah Taman Sejarah Kota Bandung. Sebelum adanya Taman Sejarah Kota Bandung, lahan ini merupakan lahan parkir yang disediakan oleh pemkot Bandung. Dahulu nya lahan ini juga merupakan gudang kopi yang didirikan kolonial Belanda.

Observasi

Observasi dilakukan di area Taman Sejarah Kota Bandung dengan tujuan untuk mengamati aktivitas di lingkungan Taman Sejarah Kota Bandung sehingga dapat dipahami permasalahan serta pola perilaku pengunjung Taman Sejarah Kota Bandung. Jam oprasional di Taman Sejarah Kota Bandung dimulai dari jam 08.00 WIB - 20.00 WIB. Pada kegiatan observasi terdapat beberapa dokumentasi di Taman Sejarah Kota Bandung

Fasilitas di Taman Sejarah Kota Bandung

Taman Sejarah Kota Bandung memiliki berbagai fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kota Bandung diantaranya adalah kolam dangkal, berbagai patung bersejarah dan toilet umum. Ridwan Kamil tetap mempertahankan kolam dangkal sebagai tempat bermain, seperti yangadadiTamanSejarahatauAlun AlunCicendo.Kolamdangkaliniterl etak di area Taman Badak.Edukasi tentang sejarah dapat di liat dari fasilitas ini.

Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis dapat menghasilkan data bahwa di

Taman Sejarah Kota Bandung .Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut maka dilakukan pendekatan berupa wawancara langsung kepada pengunjung.Pada awal proses wawancara penulis melakukan pengenalan diri, serta maksud dan tujuannya. Proses wawancara dapat menghasilkan peluang penulis yaitu merancang meja taman yang dapat membantu parapengunjung.

Gagasan AwalPerancangan

Perancangan ini didasari oleh kurangnya fasilitas meja yang dibutuhkan pengunjung. Aspek yang digunakan diantaranya aspek visual, material dan sistem. Berdasarkan aspek- aspek tersebut penulis harus mengkaji ketiga nya agar dapat menemukan putusan dalam perancangan meja taman yang terintegrasi oleh bangku dan sistem informasi. Perancangan meja taman yang terintegrasi oleh bangku dan sistem informasi ini diharapkan dapat menambah inovasi baru dan menarik minat para pengunjung wisatawan Taman Sejarah KotaBandung.

3. Tujuan dari penulisanpenelitian

Tujuan Umum

Menggunakan keiluman desain produk untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagimasyarakat. Menambah wawasan terkait aspek visual dalam bidang keilmuan desainproduk.

Tujuan Khusus

Membantu memberikan solusi desain dengan menggunakan pendekatan aspek visual untuk memaksimalkan fasilitas yang ada di Taman Sejarah KotaBandung. Merancang produk berdasarkan aspek visual yang dapat diaplikasikan pada fasilitas meja yang dapat digunakan wisatawan di Taman Sejarah Kota Bandung sehingga dapat berfungsi sesuai dengan tujuan perancanganproduk.

Manfaatperancangan.

Manfaat bagi ke ilmuandesain

Memberikan alternatif desain dari penerapan ilmu desainproduk.

Sebagai usaha desainer dalam rangka pengembangan desain di area Taman Sejarah KotaBandung.

Manfaatperancang

Menambah pembendaharaan karya inovasi baru dalam perancangan meja yang dapat digunakan wisatawan di TamanSejarah Kota Bandung.

Manfaatpengguna

Memudahkan wisataan saat melakukan aktifitas di Taman Sejarah KotaBandung. Memudahkan wisatawan dalam meletakan barang saat menunggui anak-anak bermain di Taman Sejarah KotaBandung.

4. Metode dan PendekatanPerncangan.

Metode perancangan yang digunakan yaitu menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif sebuah metode penelitian yang menggunakan filsafat postpositivisme sebagai landasan. Oleh sebab itu sebelum dilakukannya proses perancangan, perancang diharapkan menyiapkann metode yang akan digunakan untuk membantu proses perancangan.

Teknik PengumpulanData

Teknik pengumpulan data adalah salah satu cara yang dilakukan perancang dalam proses rancangan untuk mengumpulkan data. Salah dua hal yang dilakukan adalah observasi dan wawancara lapangan yang digunakan seabagai metode pengumpulan data**.**

fakta-fakta atau gejala-gejala secara ilmiah adalah salah satu metode penelitian menurut Wirantha .

Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung wilayah yang ditinjau yang digunakan mendapatkan informasi dan data data akurat. Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang terlibat dalam permasalahan yang di kaji.

Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis dapat menghasilkan data bahwa di Taman Sejarah Kota Bandung .Untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mak adilakukan pendekatan berupa wawancara langsung kepada pengunjung. Pada awal proses wawancara penulis melakukan pengenalan diri, serta maksud dan tujuannya. Proses wawancara dapat menghasilkan peluang penulis yaitu merancang meja taman yang dapat membantu parapengunjung.

MetodePerancangan

Diperlukan metode yang relevan dan membantu dalam memecahkan permasalaha. Kegiatan-kegiatan mencari, mencatat, merumuskan, menganalisis sampai menyusun laporannya berdasarkan

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Pengumpulan data yang telah dilakukan baik melalui wawancara mendalam, observasi, ataupun dokumentasi adalah upaya dalam pengumpulan data yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Menurut Sugiyono ,fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan harus disertai dengan teori yangberlaku.

PendekatanPerancangan

Pendekatan yang di lakukan adalah observasi langsung, untuk menemukan data faktual terkait aktivitas yang terjadi di area Taman Sejarah Kota Bandung.

Teknik AnalisisData

Menganalisa aspek desain dan mengelompokan pada aspek primer, sekunder dan tersier berasal dari tinjauan masalah dan latar belakang produk. Teknik analisis yang digunakan dalam penulisan adalah teknik triangulasi untuk mengecek kebenaran data. Menurut Nasution ada 3 hal yang dapat dilakukan dalam analisa data, yaitu wawancara, observasi lapangan dan membagikan kuisoner. Dalam tiga hal tersebut dapat membantu perancang dalam melakukan proses penganalisaan data, sehingga dapat menghasilkan data yang tepat.

Observasi Lapangan(Pengamatan)

Dalam hal ini pengumpulan data observasi dilakukan untuk menemukan data faktual terkait dengan aktivitasyang terjadi di area Taman Sejarah Bandung.

Wawancara

Dalam melaksanakan proses penelitian di yang terjadi di area Taman SejarahBandung,selain mencari data dengan teknik observasi ,teknik wawancara juga di perlukan guna mengetahui data faktual mengenai yang terjadi di area Taman Sejarah KotaBandung.

Dokumentasi

Berupa mengambil data dari foto-foto keadaan lokasi penelitian yang akan digunakan untuk memperkuat apa saja yang terjadi di lapangan saat wawancara dan observasiberlangsung.

StudiLiteratur

Studi literatur akan digunakan untuk memenuhi kelengkapan data. Studi literatur diperoleh dengan cara mengumpulkan kajian pustaka melalui buku, jurnal, majalah, website, dan sebagainya.

AspekPrimer

Aspek yang mempunyai skala prioritas tinggi dalam sebuah perancangan merupakan aspek primer. Berikut adalah aspek primer yang dianalisa pada perancangan ini.

AspekSistem

Jerry Futz Gerald mengatakan bahwa sebuah jaringan kerja daripada prosedur – prosedur yang saling berkaitan, sebuah kegiatan harus menyatu dan dapat beroperasi merupakan definisi sistem. Aspek sistem diperlukan dalam merancang produk yang dapat beradaptasi dan menyelesaikan masalah secara sistematis dan ringkas. Sistem dapat menyelesaikan pemasalahan secara bertahap dan mengurangi kesalahan berulang yang dapat merugikan. Analisis data lapangan dilakukan berdasarkan kemungkinan solusi sesuai dengan aspek masing-masing.

AspekSekunder

Aspek sekunder merupakan aspek *"complete"* yang dibutuhkan dalam desain perancangan yang mempunyai skala prioritas menengah. Berikut adalah aspek sekunder yang dianalisa pada perancangan ini.

AspekVisual

Menurut Cambridge Dictionary, visual dalam artian kata sifat meliputi hal-hal yang dapat dipahami dengan indra pengelihatan. Sedangkan dalam artian sebagai objek, semua yang dapat memberikan suatu rangsangan atau informasi tertentu yang dapat diterima dengan indera pengelihatan, seperti gambar, foto, ataupun film merupakan pengertian visual.

HipotesaDesain

Hipotesis merupakan halis

AAspekTersier

Aspek tersier merupakan hal yang dibutuhkan dalam proses perancangan , setelah aspek primer dan sekunder dalam desain perancangan yang mempunyai skala prioritas rendah. Berikut sejumlah aspek tersier yang dianalisa pada perancangan ini.

AspekMaterial

Dalam sebuah perancangan akan membutuhkan pemilihan material. Tujuan dari pemilihan material untuk produk yaitu agar produk yang di rancang sesuai dengan kriteria. Pemilihan material yang tepat sangat penting dalam sebuah rancangan, karena setiap rancangan harus memperhatikan faktor-faktor seperti: kemampuan bentuk (*formability*), kekakuan (*stiffness*),kekuatan (*strength*), ketahanan terhadap korosi (*corrosion resistance*),ketahanan (*durability*), harga (*cost*), dan lain-lain. Kriteria material yang dibutuhkan berkaitan dengan beberapa hal, seperti: panas, ketahanan korosi, gaya, konduksi listrik, ketahanan kalor, ketahanan pemakaian (keawetan), kekerasan, dan lain-lain. Pemilihan material harus tepat untuk produk agar produk dapat mudah diproduksi. Dalambuku"Material Teknik" edisipertamakaryaPurnomo menjelaskan bahwa, dalam pemilihan material harus memperhatikan lingkungan, suhu dan cara mengaplikasikan material ke produk agar dapat mengurangi tingkat kesalahan yang mengakibatkan kerugian pada saat produksi, seperti contoh penerapan material yang tahan korosi untuk dilingkungan yang korosi.

sementara yang kebenarannya harus di kaji ulang. Menurut Marzuki hipotesis ini sangat membantu para analisis saat

melakukan penelitian. Hipotesa desain menghasilkan yang sifatnya masih sementara, sehingga harus dilakukan pengujian kembali agar mengahsilkan data yang tepat. Hal ini bertujuan untuk memberikan arah dalam analisis penelitian. Produk tempat penampungan sampah sementara akan dirancang menggunakan sistem pintu *double swing* dengan engsel gerbang. Kemungkinan bentuk keseluruhan menggunakan bentuk geometris dan penggunaan warna-warna dingin sesuai dengan kebutuhan. Material yang digunakan akan terbuat dari logam, mulai dari kerangka sampai lapisan *body*. Perancangan meja taman ini menggunakan sistem folding dan memilih menggunakan material kayu yang dilapisi cat anti air. Dalam pemilihan kayu perancang memilih kayu yang awet karena penempatannya di lingkungan luar .

SketsaFinal

Kesimpulan

Pada penelitian ini meja taman dirancang dengan acuan dari latar belakang perancangan. Dalam perancangan meja taman ini penulis menggunakan beberapa aspek sebagai acuan dalam proses perancangan. Aspek yang digunakan diantaranya aspek visual, material dan sistem. Berdasarkan aspek-aspek tersebut penulis harus mengkaji ketiga nya agar dapat menemukan putusan dalam perancangan meja taman yang terintegrasi oleh bangku dan sisteminformasi.dapat menemukan putusan dalam perancangan meja taman yang terintegrasi oleh bangku dan sisteminformasi.

Perancangan meja taman yang terintegrasi oleh bangku dan sistem informasi ini diharapkan dapat menambah inovasi baru dan menarik minat para pengunjung wisatawan Taman Sejarah KotaBandung.

Saran

Perancangan ini masih memerlukan tahap evaluasi karena produk yang dihasilkan masih berupa konsep. Namun segala aspek yang menjadi pertimbangan desain telah melalui proses pertimbangan dengan saran dari praktisi, simulasi dan kajian referensi.

DAFTAR PUSTAKA

E-book Callister & William, 2004, Materials Science and Engineering. Gaspersz, Vincent. 2004. Production Planning and Inventory Control. PT Gramedia Pustaka Umum. Jakarta Inna Alesina & Ellen Lupton. 2010. Exploring Materials. New York : Princeton Architectural Press.

Leftri, Chris. 2014. Materials for Design. London: Laurence King

Publishing Ltd. Lesko, Jim. 2008. Industrial Design : Material and Manufacturing Guide. New Jersey: Wiley.

Palgunadi, Bram.2008.Disain Produk 3. Bandung: Penerbit ITB Bandung. Palgunadi, Bram.2008.Disain Produk 2. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid."*eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)."*Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).

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).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro(Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori).* Bandung : ISBI Bandung.

Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga."*eProceedings of Art & Design* 3.3(2016).

Buyung, Edwin. 2017 “Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis”. Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol IINo-1:34

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.

Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel."*eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).

Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.

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.

Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.

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. N0.2*

Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker."*eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

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,

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).

Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)."*eProceedings of Art & Design* 4.3(2017).

Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." eProceedings of Art & Design 5.1(2018).