

## Perancangan Sarana Penerangan Multifungsi Yang Terintegrasi Dengan Jukebox Di Taman Musik Bandung

Afif Anggaskara<sup>1</sup>, Yoga Pujiharjo<sup>2</sup>, Teuku Zulkarnain Muttaqien<sup>3</sup>  
Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung  
anggaafif@student.telkomuniversity.ac.id, yogapeero@telkomuniversity.ac.id,  
tzulkarnainm@telkomuniversity.ac.id

---

### Abstrak

Taman musik merupakan sebuah taman yang mengusung konsep musik, Sesuai namanya, ornamen taman musik dipenuhi dengan hal yang berhubungan dengan musik. Ditaman ini sering diadakan aktivitas yang berkaitan dengan musik. Ditengah taman ini juga terdapat lapangan basket yang sering digunakan pengunjung untuk berolahraga. Akan tetapi ketika dihari-hari bisa pengunjung taman musi relatif sepi. Kurangnya fasilitas interaktif yang berada taman ini dirasa kurang menarik perhatian dari pengunjung, hal ini membuat pengunjung mudah bosan dengan fasilitas yang ada di taman musik, sehingga diperlukan fasilitas atau produk yang mampu menambah fasilitas interaktif taman dan membuat pengunjung merasa tertarik dan memenuhi kepuasan pengunjung. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat bangku taman yang terintegrasi dengan sarana interaktif bunyi dan lampu taman.

Kata Kunci: Interaktif, Taman, Fasilitas Taman

---

### 1. Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang

Ruang terbuka hijau yang memiliki struktur dengan sifat alami yaitu adalah taman kota. Di taman ini tersedia banyak sekali pepohonan yang beraneka ragam serta terdapat lahan yang terbuka dan sering digunakan untuk tempat beraktivitas seperti olahraga dan lainnya. Kota Bandung terdapat banyak sekali taman tematik, salah satunya adalah Taman Musik. Fasilitas dan Prasana merupakan Faktor penting dalam perancangan Taman. Didalam lingkungan taman biasanya terjadi interaksi antara pengunjung dengan pengunjung dan interaksi antara pengunjung dengan lingkungan taman itu sendiri, seperti media permainan dan sarana berfoto. Kurangnya fasilitas penerangan dari taman musik ini membuat pengunjung Taman Musik kurang merasa nyaman serta keamanan yang

kurang karena penerangan di taman ini masih sangat minim dan perlu dibenahi.

Minimnya penerangan disaat hari sudah mulai gelap dan pada saat malam hari menjadikan taman musik membuat pengunjung kurang tertarik berada di taman tersebut saat malam hari. Selain fasilitas penerangan adapun kurangnya sarana interaktif pada pengunjung taman dari taman itu sendiri. Diperlukannya sebuah sarana penerangan karena minimnya pencahayaan pada malam hari serta sarana yang terintegrasi dengan sarana interaktif agar pengunjung lebih tertarik serta merasakan keamanan dan kenyamanan saat berada di taman musik pada sore hari hingga malam tiba. Perancangan sarana penerangan yang terintegrasi dengan sarana interaktif akan menambah minat pengunjung untuk datang dan melakukan aktifitas yang diperlukan saat malam hari.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian masalah di atas, dapat dirumuskan identifikasi masalahnya seperti berikut :

1. Taman Musik yang berada di Kota Bandung mempunyai sarana penerangan yang kurang memadai pada saat sore hingga malam hari.
2. Kurang adanya sarana interaktif bagi pengunjung yang datang ke Taman Musik Bandung.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sarana penerangan Ditaman Musik.
2. Bagaimana merancang sebuah lampu taman yang terintegrasi dengan sarana interaktif yang menjadi satu kesatuan.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan Masalah yang lebih spesifik agar mampu menyelesaikan perencanaan sesuai dengan perencanaan awal. adapun batasan-batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Perancangan sarana penerangan di Taman Musik.
2. Lampu taman yang memiliki fungsi sebagai sarana interaktif untuk bagi pengunjung Taman Musik Bandung.

## 1.5 Tujuan Perancangan

### 1.5.1 Tujuan Umum

1. Membuat sarana penerangan lebih pada saat malam hari.
2. Membuat sarana interaktif yang terintegrasi dengan sarana penerangan

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Membuat sarana penerangan untuk kenyamanan dan keamanan pengunjung taman musik serta sarana interaktif yang terintegrasi dengan sarana penerangan serta tempat sampah jukebox.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Landasan Teoritik

#### 1. Definisi Cahaya

Definisi cahaya merupakan suatu pancaran energi dari beberapa partikel yang membuat adanya rangsangan pada retina manusia dan mempermudah dan membantu dalam penglihatan serta visual manusia tersebut.

#### 2. Pencahayaan

Pencahayaan adalah suatu cahaya yang jatuh dan dapat menerangi suatu bidang dengan permukaan, tingkat pencahayaan dengan sebuah ruangan dapat didefinisikan menjadi tingkat pencahayaan rata-rata pada sebuah bidang kerja.

#### 3. Sumber Pencahayaan

Menurut beberapa sumber cahaya, pencahayaan ini dibagi menjadi 2 macam :

##### A. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah suatu cahaya yang bersumber dari alam seperti contohnya matahari, bulan, bintang, dan jenis lainnya.

##### B. Pencahayaan Buatan

Api menjadi suatu sumber pencahayaan buatan yang dapat menggantikan pencahayaan alami selain matahari, bulan, bintang.

## 2.2 Berdasarkan Arah Cahaya

Berdasarkan arah cahaya, armatur lampu dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu:

1. **Uplight (Arah Cahaya ke Atas)**  
*Uplight* merupakan kelompok armatur yang mendistribusikan cahaya dari bawah ke arah atas dengan sudut tertentu.
2. **Downlight (Arah Cahaya ke Bawah)**  
*Downlight* merupakan kelompok armatur yang mendistribusikan cahaya dari atas ke bawah dengan sudut tertentu.
3. **Diffuse (Arah Cahaya Menyebar)**  
Cahaya dengan arah menyebar merupakan pencahayaan yang paling sering diaplikasikan terutama pada hunian.

## 2.3 Pengertian LED Display / Videotron

LED Display atau Videotron adalah teknologi layar digital yang menggunakan diode sebagai pemancar cahaya. Layar LED Display / Videotron itu sendiri bisa berukuran kecil ataupun juga bisa berukuran besar. Pada penggunaannya LED Display atau Videotron dapat digunakan di luar ruang ataupun dalam ruang

## 2.4 Fungsi LED Display / Videotron

Penggunaan LED Display atau videotron untuk promosi biasanya digunakan pada videotron outdoor. Contohnya seperti layar besar yang menempel pada gedung tinggi dan pinggiran jalan.

- Sebagai Media Advertising
- Sebagai Media Komunikasi/ Informasi
- Sebagai Media Entertainment

## 2.5 Jenis-jenis LED Display / Videotron

### 1. Jenis Videotron Berdasarkan Lingkungan

Jenis videotron berdasarkan tempat lingkungannya berada biasanya dibagi menjadi 2 macam yaitu indoor dan outdoor.

### 2. Jenis Videotron Berdasarkan Teknologi LED

Teknologi LED dari videotron memiliki banyak jenis yang berbeda. Diantaranya ada yang berjenis SMD dan DIP.

### 3. Jenis Videotron Berdasarkan Ukuran Pitch

Ukuran pitch pada videotron merupakan jarak antar lampu LED. Semakin kecil angka ukuran pitch maka kualitas gambar akan semakin jelas.

## 2.6 Speaker

Pengeras suara adalah *transduser* yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio (suara) dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk membrane bulat untuk menggetarkan udara sehingga terjadilah gelombang suara sampai di telinga kita dan dapat kita dengar sebagai suara. Sistem pada pengeras suara adalah suatu komponen yang mengubah kode sinyal elektronik terakhir menjadi gerakan mekanik.

### 1. Frekuensi Audio

Frekuensi Audio adalah suatu getaran frekuensi yang dapat didengar oleh manusia

dengan standar getaran antara 20 – 20.000 Hertz.

## 2. Jenis-jenis Speaker

Berdasarkan Frekuensi yang dihasilkan, Speaker dapat dibagi menjadi :

- Tweeter
- Mid-range
- Full Range
- Woofer
- Sub-woofer

### 3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif Analisa. Penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Dengan jenis data yang diperlukan berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung di lapangan dan data sekunder di studi pustaka.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

#### A. Studi Pustaka

Data diperoleh dengan cara mempelajari dan mengaitkan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi yakni masalah kursi taman. Langkah ini dipakai sebagai landasan teoritis serta pedoman dalam merancang produk.

#### B. Studi Lapangan

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data secara langsung dari obyek yang akan diteliti guna memperoleh data yang dibutuhkan dan gambaran permasalahan yang terjadi di taman musik. Terdapat dua teknik pengumpulan data dalam penelitian ini

yang terdiri dari :

- **Wawancara**

Merupakan teknik pengumpulan data dengan proses tanya jawab yang akan dilakukan terhadap pengunjung sekitar taman. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi terkait fasilitas taman, kebersihan taman, dan sarana pendukung yang ada ditaman.

- **Observasi**

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui fasilitas apa saja yang kurang di taman musik.

### 3.2 TOR (Term of References)

#### Kebutuhan Desain (*Design Requirement*)

1. Dibutuhkan sarana penerangan yang memadai di taman musik Bandung.
2. Dibutuhkan lampu serta sarana interaktif yang juga dapat menarik pengunjung taman untuk berkunjung .

#### Pertimbangan Desain (*Consideration*)

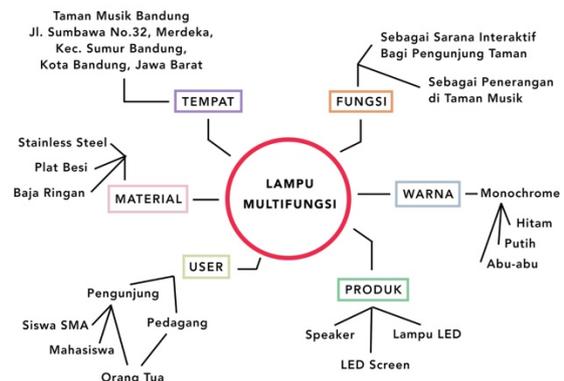
1. Sarana penerangan yang ditambahkan dengan sarana interaktif LED screen dan Speaker yang terintegrasi dengan tempat sampah jukebox.
2. Material yang sesuai untuk luar ruangan agar tahan lama dan mudah dirawat.
3. Mudah untuk dinikmati oleh pengunjung.

#### Batasan (*Constrain*)

1. Penelitian dilakukan di taman Musik Bandung .
2. Target user produk adalah seluruh pengunjung taman musik.

**Deskripsi Produk (Product Statement)**

Lampu yang dirancang dengan adanya fitur layar LED screen serta speaker, untuk sarana penerangan serta sebagai sarana interaktif di taman musik. Pengunjung dapat menyaksikan konten informasi layanan masyarakat maupun visual lainnya dengan LED screen serta dapat menikmati musik karena adanya speaker yang didesain *compact* dengan lampu untuk penerangan sekitar taman.



Gambar 1 Mind Mapping

**4. Konsep Perancangan**

**4.1. Konsep Perancangan**

Konsep perancangan adalah tahapan proses pada sebuah perancangan, yang mana konsep ini yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk sesuatu yang akan dirancang.

**4.2 Metode Perancangan**

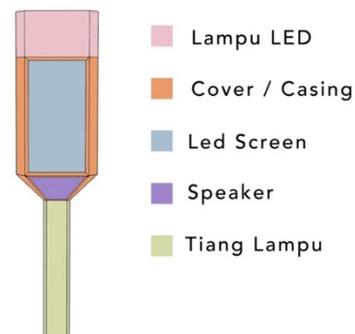
Pendekatan perancangan menggunakan *SWOT*, *SWOT* yaitu *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *thread*. Peneliti juga menggunakan 5W+1H untuk membantu dalam wawancara dan pengumpulan data observasi.

**4.3. Visualisasi Produk**

Pada perancangan ini dibuat *Mind mapping* yang bertujuan untuk menghubungkan konsep permasalahan dan segala hal yang berkaitan dengan sesuatu yang dirancang dengan adanya *mind mapping* ini maka akan muncul banyak ide dalam merancang sebuah produk.

**4.4. Blocking System**

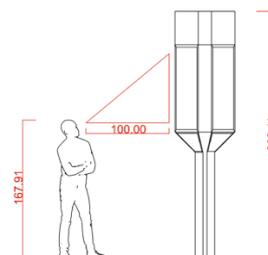
Berikut adalah *blocking system* untuk menggambarkan letak komponen yang ada pada produk yang dirancang .



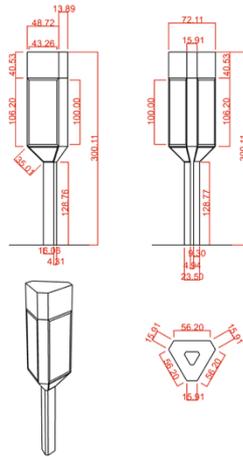
Gambar 2 Blocking System

**4.5 Gambar Kerja**

Gambar kerja ini meliputi ukuran produk juga gambar tampak atas, bawah depan , belakang , hingga tampak samping.



Gambar 3 Ukuran Produk



Gambar 4 Ukuran Produk

4.6. Sketsa Alternatif

Sketsa alternative di buat guna menjadi pertimbangan sebelum menentukan sketsa akhir produk ini. Sketsa alternatif ini adalah beberapa sketsa awal yang dipilih dan dikembangkan hingga akhirnya menjadi sketsa akhir dari produk ini .

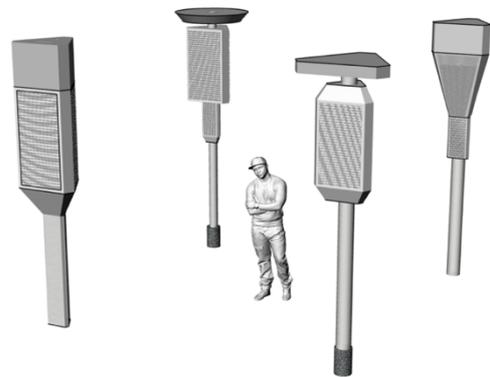
Sketsa juga di buat sesuai dengan kebutuhan desain seperti yang terdapat pada table berikut :

Tabel 1 Kebutuhan Desain

Part yang di Desain :	Part yang tidak di desain :
Tiang lampu	Lampu LED
Dudukan serta cover lampu	LED Screen / Videodrome
Penyanggah/dudukan serta cover pelindung LED screen	Outdoor Speaker
Penempatan dudukan speaker serta cover penutup dan pelindung	
Casing tiang lampu	



Gambar 5 Sketsa Alternatif

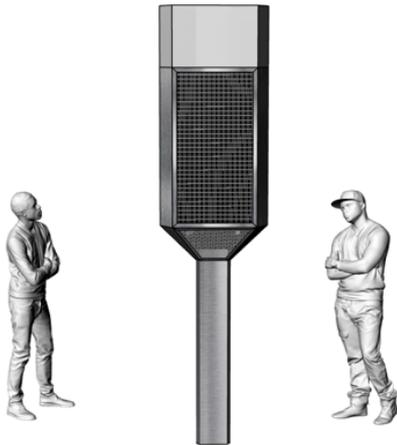


Gambar 6 Sketsa Alternatif

4.7 Sketsa Final



Gambar 7 Final Design



Gambar 8 Final Design

## 5. Kesimpulan

Perancangan produk Lampu Multifungsi di taman musik Bandung dengan berdasarkan kurangnya fasilitas penerangan serta sarana interaktif bagi pengunjung taman musik. Lampu Multifungsi ini diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung agar mendatangi dan gemar mengunjungi ruang terbuka hijau atau taman kota yang tersedia di Kota Bandung salah satunya adalah Taman Musik. Lampu Multifungsi selain untuk memenuhi sarana penerangan yang kurang di taman musik juga memiliki layar LED serta pengeras suara yang terintegrasi dengan tempat sampah jukebox. Saat pengunjung membuang sampah botol ke tempat sampah jukebox dengan berat minimal, pengunjung bias memilih lagu pilihannya dan akan diputarkan di area taman musik tersebut, selain itu ada juga layar LED yang akan memberikan informasi layanan masyarakat ataupun visual yang berhubungan dengan lagu yang diputarkan di area Taman Musik tersebut. Diharapkan Produk ini dapat menjawab serta menyelesaikan permasalahan sesuai dengan latar belakang

yang ada, dan produk ini juga dapat berfungsi bagi pengunjung Taman Musik Bandung.

## Daftar Pustaka

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 Prafa 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 Aksesoris)*. Bandung : ISBI Bandung

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

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.

Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.

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 II No-1:34

Budi Setiawan; Grace Hartanti 2014. *Pencapaian Buatan Pada Pendekatan Teknis dan Estetis Untuk Bangunan dan Ruang*.

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

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.

Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).

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

Intan,Kusuma (2015) Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas Dan Pemanfaatannya <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/ruang/article/view/82>

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

Martin, L. 2010. *The Lighting Bible*. Singapore: Page One.Pritchard, D. C. 1986.

*Interior Lighting Design*. London: Lighting Industrial Federation Limited and The Electricity Council.

Martin, L. 2010. *The Lighting Bible*. Singapore: Page One.

Pritchard, D. C. 1986. *Interior Lighting Design*. London: Lighting Industrial Federation Limited and The Electricity Council.

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).

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak

M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.

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

Permendagri No.1, (2007 )Tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan perkotaan

Palgunadi ,Bram (2008:87) Desain Produk 3

Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. "Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 2.1 (2015).

Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung. "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Alarm Keamanan Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Putri, Sheila Andita, Teuku Zulkarnain Muttaqien, and Asep Sofyan Muhakik Atamtajani. "Desain Kemasan untuk Mendukung Pemasaran Produk Olahan Pangan Kelompok Wanita Tani Kreatif Permata." *Charity* 2.1 (2019).

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

Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse

Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design* 2.3 (2015).

Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.

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).

Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).

Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017 Proceedings

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)

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*

Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. "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 (2016).

William, M. C. Lam. 1977. *Perception and Lighting as Formgivers for Architecture*. New York: McGraw-Hill.

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. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

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.