

PERANCANGAN *PLAYGROUND* UNTUK SARANA BERMAIN ANAK DI TAMAN GASIBU

Wahyu Firdaus¹, Reza Refianto², Aditya Wahyu Heru³

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

Wahyufirdaus@student.telkomuniversity.ac.id, Rezarefianto@telkomuniversity.ac.id,

Adityawahyuheru@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Badung merupakan kota yang memiliki Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang cukup banyak yaitu seluas 1700 hektare. Taman Gasibu merupakan salah satu RTH yang dirancang oleh pemerintah kota Bandung agar dapat memfasilitasi masyarakat, dengan fasilitas taman yang diberikan seperti jogging track, perpustakaan, dan refleksi batu alam. Dengan semua fasilitas yang disediakan menjadi daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke Taman Gasibu. Namun taman gasibu tidak menyediakan fasilitas area bermain anak, hal tersebut membuat anak-anak yang bermain di area taman tidak pada fasilitas yang diperuntukan untuk bermain, yang membuat aktifitas masyarakat yang lain dapat terganggu. Seperti salah satu kasus anak-anak yang bermain di jogging track yang mana jogging track tidak diperuntukan untuk bermain anak. Bermain bagi anak merupakan hal yang wajar dalam masa pertumbuhan menuju dewasa, anak-anak akan memperoleh kegembiraan saat bermain, kebutuhan bermain anak juga harus diperhatikan sama halnya dengan kebutuhan orang dewasa, menurut UU No. 23 Tahun 2002 tentang hak anak (Pasal 11). Taman Gasibu sebagai ruang terbuka hijau atau taman tematik bertematik taman olahraga yang dirancang oleh pemerintah tidak menyediakan fasilitas atau sarana bermain anak yang mana tempat bermain anak yang baik merupakan ruang terbuka hijau. Idealnya taman olahraga seperti taman gasibu seharusnya memiliki sarana untuk bermain anak seperti playground, Terlebih lagi luas Taman Gasibu memiliki luas tanah yang cukup besar yaitu 26.000 M2. peneliti melakukan wawancara dan observasi lingkungan guna mengetahui kebiasaan atau aktifitas masyarakat yang berkunjung ke Taman Gasibu dan untuk mengetahui seberapa pentingnya sarana bermain anak. Dengan melakukan wawancara dan observasi peneliti menemukan fenomena atau masalah yang terjadi dilapangan seperti adanya fasilitas perpustakaan, jogging track, dan refleksi batu alam namun tidak adanya sarana tempat untuk bermain anak di Taman Gasibu sebagai RTH.

Kata Kunci : Taman Gasibu, Playground, Anak-anak, Bermain

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan kota yang memiliki Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang cukup banyak walau idealnya RTH di sebuah kota seharusnya seluas 30 persen yang sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang. Taman Gasibu merupakan taman tematik bertematik olahraga yang dirancang agar dapat memfasilitasi masyarakat untuk berkegiatan atau berolahraga di RTH, dengan fasilitas yang diberikan bermacam-macam, seperti jogging track, perpustakaan, dan refleksi batu alam. Dari semua fasilitas yang disediakan menjadi daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke taman

gasibu, dari bermacam-macam pengunjung yang beraktifitas di Taman Gasibu anak-anak merupakan dari pengunjung taman gasibu. Namun taman gasibu tidak menyediakan fasilitas area bermain anak. Tidak disediakan area bermain pada taman gasibu sangat di sayangkan karena sama saja mengabaikan satu elemen paling penting dari perkembangan anak yaitu bermain,

Bermain bagi anak merupakan hal yang wajar dalam masa pertumbuhan menuju dewasa, anak-anak akan memperoleh kegembiraan saat bermain, kebutuhan bermain anak juga harus diperhatikan sama halnya dengan kebutuhan orang-orang dewasa, menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Hak Anak

(Pasal 11). Namun, untuk merealisasikan kebutuhan bermain anak cukup sulit apabila tidak dikaitkan dengan keberadaan sarana bermain anak. Tempat bermain anak yang baik adalah di RuangTerbuka Hijau (Senda 1992). Taman gasibu sebagai RTH tidak memfasilitasi anak-anak untuk bermain dengan area bermain yang kondusif, dan hal tersebut ternyata memiliki dampak tersendiri bagi anak-anak, dengan bermain menggunakan fasilitas lain di taman yang secara tidak langsung aktifitas bermain ini dapat mengganggu aktifitas lainnya, Fasilitas sarana bermain untuk anak-anak juga merupakan sebuah amanat Undang-Undang Perlindungan Anak. Keberadaan suatu area bermain untuk anak yang kondusif juga dapat menampung segala aktifitas bermain yang diutamakan untuk anak-anak sangat penting, juga taman gasibu memiliki luas tanah yang cukup besar yaitu 26.000 M2.

Desain produk berhubungan dengan fungsi dan bentuk. Desain mengenai fungsi berhubungan dengan produk tersebut dapat digunakan. Sedangkan desain yang mengenai bentuk juga berhubungan dengan penampilan dan perancangan dari produk tersebut (Hadjaditana, 1995:18). Salah satu metode yang bisa digunakan untuk merancang atau membuat sarana bermain anak, dengan metode pendekatan fungsi, bentuk dan material. Metode pendekatan tersebut dapat membantu mengetahui identitas produk dari luasnya fasilitas yang dibutuhkan, fungsi dasar, dan sistem kerja yang akan dirancang dan menjadi solusi dari masalah yang terjadi. agar anak-anak yang juga berkegiatan di taman mendapatkan fasilitas yang memadai dalam menunjang aktifitas bermain dengan aman dan nyaman.

Dari pembahasan paragraf di atas, maka peneliti melakukan observasi lingkungan guna mengetahui kebiasaan atau aktifitas masyarakat yang berkunjung ke taman gasibu dan untuk mengetahui seberapa pentingnya sarana untuk bermain anak, dengan melakukan observasi peneliti menemukan fenomena atau masalah yang terjadi dilapangan seperti adanya fasilitas perpustakaan dan refleksi batu alam namun tidak adanya sarana tempat untuk anak bermain di area RTH yang bertemakan taman olahraga. Maka dari itu diharapkan adanya perancangan produk guna mengatasi masalah yang terjadi seperti pembahasan di atas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Taman gasibu, sebagai RTH dan taman tematik bertemakan olahraga yang menyediakan fasilitas olahraga, perpustakaan dan refleksi batu alam namun tidak menyediakan fasilitas sarana bermain untuk anak.
2. Bagaimana merancang sarana bermain anak dengan standar RTH.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sarana untuk bermain anak di taman gasibu.
2. Perancangan lebih terfokuskan pada bentuk dan material fasilitas bermain di taman gasibu.

1.4 Batasan Masalah

Dengan banyaknya data-data penelitian yang telah terkumpul, maka diperlukan batasan-batasan masalah yang lebih spesifik agar mampu menyelesaikan perencanaan sesuai dengan perencanaan awal. Adapun

batasan-batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Anak-anak yang bermain di fasilitas taman yang bukan diperuntukan untuk bermain
2. Tidak adanya fasilitas sarana untuk bermain anak
3. Tidak adanya fasilitas sarana untuk bermain anak
4. Taman gasibu sebagai taman tematik olahraga atau RTH tidak memiliki fasilitas sarana untuk bermain anak.
5. Fasilitas yang diperuntukan untuk anak-anak berusia 5 – 10 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Tujuan umum, perancangan ini adalah bertujuan untuk membantu menyediakan fasilitas playground untuk sarana bermain anak pada Taman Gasibu..

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui proses perancangan playground untuk sarana bermain anak di Taman Gasibu.
2. Agar dapat menambah daya Tarik pengunjung di Taman Gasibu.

2. Landasan Teori

2.1 Ruang Terbuka Hijau

RTH atau (Ruang Terbuka hijau) adalah merupakan wilayah yang memiliki bentuk berbentuk seperti jalur, memanjang atau suatu wilayah mengelompok, penggunaannya bersifat lebih terbuka, area untuk tumbuh tanaman-tanaman, tumbuh secara

alami ataupun yang disengaja untuk ditanam. RTH adalah bagian paling penting dari suatu struktur pembentukan wilayah kota yang fungsi utama sebagai fungsi ekologis, terlebih sebagai penghasil oksigen juga untuk resapan air (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang). Jenis-Jenis Ruang Terbuka Hijau

Ada beberapa jenis-Jenis RTH terdiri dari jenis ruang hijau privat dan ruang terbuka hijau publik (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang). UU penataan ruang menjelaskan yang mana dimaksud dengan ruang terbuka hijau terdiri dari beberapa ruang terbuka hijau privat dan ruang terbuka hijau publik, adalah sebagai berikut:

Ruang Terbuka Hijau Publik

Ruang Terbuka Hijau publik merupakan RTH yang dimiliki juga dikelola oleh pemerintah dan digunakan untuk kepentingan-kepentingan masyarakat secara umum. RTH publik antara lain adalah:

- a. Taman pemakaman
- b. Taman kota
- c. jalan, pantai, dan jalur hijau sepanjang sungai.

Ruang Terbuka Hijau Privat

Ruang Terbuka Hijau privat yaitu RTH yang dimiliki oleh masyarakat yang mana RTH tersebut di tanami tanaman tumbuhan.

Jenis RHT berdasarkan bentuk menurut (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 Tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan) yaitu:

- a. Taman kota
- b. sungai dan pantai
- c. Taman bermain, taman relaksasi, dan taman olahraga
- d. Taman pemakaman
- e. Wilayah pertanian kota
- f. Danau, waduk, empang
- g. Taman (hutan) kota atau perhutanan
- h. Jalur hijau pengaman
- i. Kebun raya, kebun binatang
- j. Taman rumah

2.2 Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan tanpa menggunakan atau mempergunakan suatu alat yang dapat menghasilkan pengertian atau dapat memberikan suatu informasi, memberikan suatu kesenangan ataupun mengembangkan imajinasi pada anak-anak. Bermain pada umum biasanya sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang mana kegiatan tersebut biasa dilakukan secara spontan Mulyadi (2004). Bermain, menurut Smith and Pellegrini (2008) ialah kegiatan dilakukan untuk kepentingan dirinya sendiri, yang dilakukan juga dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada fleksibel, hasil akhir, positif dan aktif. Menurut Bateson, bermain biasanya tidak akan muncul saat dalam keadaan vakum. (Play text), bermain itu sendiri selalu dapat dipengaruhi oleh suatu konteks, yaitu pada keadaan dimana sekitar kegiatan itu

berlangsung. Bermain juga merupakan kegiatan yang dapat dilakukan berulang-ulang kali demi mendapatkan kesenangan Piaget (1951). Adapun 5 definisi tentang bermain menurut Mulyadi (2004) yaitu:

1. Sesuatu yang memiliki nilai intrinstik pada anak dan menyenangkan.
2. Bersifat sukarela dan spontan, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas untuk dipilih oleh anak,
3. Tidak adanya tujuan ekstrinsik, dan biasa dorongannya lebih bersifat kepada intrinsik.
4. Memiliki hubungan yang sistematis khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, pemecahan masalah, seperti kreativitas, belajar Bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.
5. Memperlibatkan peran aktif dalam keikutsertaannya anak.

2.3 Ruang Bermain

ruang bermain merupakan sebuah tempat yang dapat digunakan untuk aktivitas bermain yang dipenruntukan untuk anak-anak. Ternyata tempat untuk bermain merupakan salah satu aspek penting, dikarenakan memperbesar peluang adanya kegiatan bermain pada anak. Keberadaan ruang bermain ini juga berfungsi sebagai tempat anak-anak bermain bersama teman dan bersosialisasi. Elemen natural menjadi ciri khas tersendiri bagi sebuah tempat bermain pada ruang terbuka. Skala ruang bermain juga menjadi suatu faktor pertimbangan dari ruang bermain. Anak mempunyai tinggi dalam yang relatif lebih rendah, sehingga ketinggian level mata antara anak dan orang dewasa pun berbeda. Segala sesuatu yang berada di dalam atau

area bermain seharusnya mudah dilihat oleh anak. Skala yang sesuai dapat membuat anak menjadi nyaman saat berjalan, berlari, memanjat dan melakukan kegiatan lainnya

2.4 Playground

Playground adalah area untuk bermain atau taman bermain yang dapat dipergunakan sebagai area untuk bermain anak-anak atau tempat wisata anak. Playground biasa diberikan dengan beberapa jenis wahana permainan semacam seluncuran, tangga, ayun-ayunan, panjatan, dan masih banyak lainnya. Wahana permainan selain juga dapat membuat anak-anak menjadi lebih nyaman dan tertarik untuk bermain, juga dapat membuat perkembangan anak terutama perkembangan fisik anak. di tempat umum juga disediakan Playground untuk anak-anak bermain seperti, di area bermain taman, fasilitas penitipan anak, sekolah, institusi, perumahan, taman, restoran, resort, dan tempat pengembangan rekreasi anak (Cayadi dkk, 2013: 5).

Dalam jurnal yang di tulis oleh Cayadi dkk, (2013: 5) berjudul “Perancangan Promosi Playground Outdoor” disebutkan bahwa terdapat peralatan permainan didalam sebuah playground. Beberapa peralatan permainan yang disebut yaitu ayunan, perosotan, jungkat-jungkit, dan panjat dinding.

a. Ayunan

Ayunan merupakan permainan yang dapat di mainkan oleh anak dengan adanya dorongan yang membuat ayunan tersebut dapat di mainkan ayuna juga dapat

dimainkan dengan bantuan orang lain.

b. Perosotan

Perosotan adalah salah satu permainan tercepat saat dimainkan di area bermain (Hartzog 2002: 21). Perosotan merupakan permainan yang digunakan oleh pengguna meluncur dari bagian yang paling tinggi ke tempat yang rendah.

c. Jungkat-Jungkit

Jungkat – jungkit merupakan permainan yang juga sering dijumpai pada area bermain anak, permainan ini harus dimainkan oleh dua orang yang berhadapan dan satu duduk di sebelah kiri dan satunya lagi duduk dibagian sebelah kanan papa ujung papan jungkat-jungkit, kemudian salah satu orang mengangkat tubuh keatas dengan kaki yang bertempuh pada tanah.. Jungkat-

d. Panjat Dinding

Panjat dinding merupakan permainan yang di rancang ulang agar anak-anak dapat bermain dengan salah satu cabang olahraga tersebut dengan aman.

2.5 Material

Material Merupakan komponen yang penting dalam sebuah perancangan dan merupakan trangka dalam pembuatan produk. Pemilihan material tentunya sangat menyesuaikan dalam pemasangan sistem yang akan dibuat, dengan tujuan dapat mengerti struktur material, cara kerja dan pengolahan material dengan material lain. Berdasarkan

klasifikasi, material yang dipilih dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pada Klasifikasi logam ialah aluminium dan besi karena mempunyai karakteristik yang kokoh dan kuat. Mudah didapatkan dan diolah saat proses perancangan, memiliki lapisan yang tidak transparan dan dapat menahan panas serta, ada beberapa jenis logam yang terkenal adalah tembaga, aluminium, besi, emas, perak, timah, titanium, zink, dan uranium.
2. polimer pada adalah berupa akrilik dan termoplastik karena klasifikasi materialnya yang memiliki kepadatan massa yang berbeda dan mudah dibentuk. Material polimer juga mempunyai sifat yang tidak tahan terhadap panas. Jika polimer di panaskan, maka akan terjadi suatu reaksi yang membuat polimer tersebut menjadi lunak dan saat didinginkan polimer akan mengeras, dan proses tersebut juga dapat dilakukan berulang kali sehingga dapat dibentuk berulang kali dalam berbagai bentuk melalui cetakan yang berbeda.
3. Material alam merupakan material yang mudah didapatkan dari alam berupa material pasir, tanah liat, bebatuan, tanah, kayu, batu alam, semen asbes, dll. Material alam sering digunakan karena mudah didapatkan juga mudah diolah dan merupakan material yang cukup kuat.

2.6 Bentuk

Bentuk adalah salah satu elemen yang paling dasar dalam desain. Bentuk yang dikombinasikan dengan bentuk lain atau

dengan garis, atau bentuk tersendiri maupun, dapat menyampaikan perumpamaan suatu yang sangat universal sama halnya seperti memberikan sebuah petunjuk pada mata atau mengelola suatu data. Juga kita dapat melihat bentuk setiap harinya pada sebuah bendera, baju maupun buku. Bentuk memiliki variasi karakteristik yang tidak terbatas, setiap bentuk dapat mengkomunikasikan pesan yang berbeda. Akan sulit untuk mendesain tanpa menciptakan sebuah bentuk.

merancang produk.

2.7 Gagasan Awal Perancangan

Gagasan awal adalah gagasan yang paling awal (most earliest idea) yang sudah dianalisis, dikaji ulang, dan sudah dapat ditentukan derajat kesesuaian dan kebenarannya, tetapi belum dikaitkan dengan berbagai faktor dan masalah lainnya. (Bram Palgunadi, 2008:103).

1)Perancangan fasilitas untuk sarana playground anak pada taman gasibu

2)Fasilitas playground dirancang dengan memenuhi standar sarana area bermain anak pada RTH.

3. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan ini yaitu metode kualitatif. Perancangan ini dilakukan pada lingkungan ruang terbuka hijau untuk sumber data. serta didukung dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai data pendukung perancangan agar sesuai dengan fakta dilapangan.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Wawancara

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan wawancara ke beberapa pengunjung yang mengunjungi Taman gasibu Bandung dan juga beberapa pengelola taman tersebut.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang apa saja yang kegiatan yang dilakukan pengunjung

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menambah data yang valid mengenai proses penelitian yang dilakukan oleh perancang. Dokumentasi dapat diperoleh dari hasil survey lapangan maupun tulisan hasil wawancara dengan narasumber.

2. Produk ini menggunakan material yang tahan akan cuaca diluar ruangan

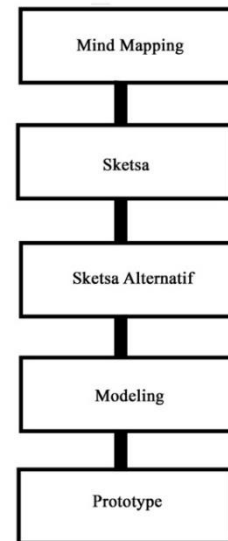
3. Playground dapat menampung berbagai aktifitas bermain anak

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. Dalam perancangan ini aspek-aspek yang ditinjau antara lain : Aspek Visual ,Aspek Fungsi , Aspek Material , dan Ergonomi .

4.2 Metode Perancangan



3.2 TOR

A. Kebutuhan Desain (Design Requirement)

- Pertimbangan desain playground untuk sarana bermain anak di taman olahraga gasibu, yaitu dengan merancang produk dengan bentuk yang menarik untuk anak-anak dan material yang aman untuk digunakan.

B. Batasan Desain (Design Constrain)

- User dengan semua gender
- User dengan usia 5 sampai 10 tahun
- Desain dibuat dengan konsep yang menarik
- Material yang dipilih dapat digunakan dengan jangka panjang
- Material produk mudah untuk dirawat

C. Deskripsi Produk (Product Statement)

1. Produk yang dirancang berupa playground untuk sana bermain anak di taman Olahraga Gasibu.

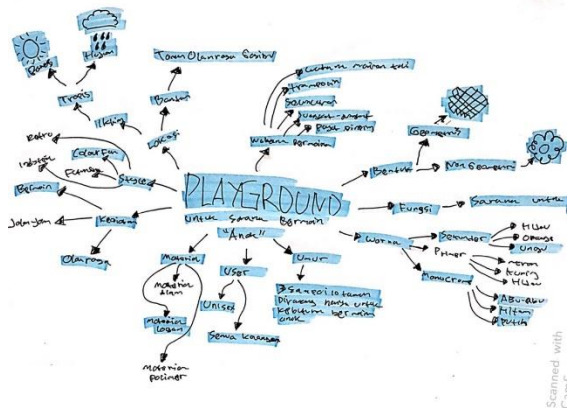
Tabel 1 Komparasi

Aspek	Penjelasan
-------	------------

Material	Mengkomparasikan produk dengan melihat material yang digunakan, dengan begitu dapat mendapat kesimpulan material apa yang baik digunakan untuk produk ini.
Ergonomi	Mengambil perbandingan dari segi ergonomi tempat sampah yang mudah digunakan untuk lingkungan taman, untuk mendapat ukuran ergonomic yang ideal.
Bentuk	Pengkomparasian produk sejenis dengan mengambil aspek visual, sehingga dapat ditetapkan visual produk yang cocok untuk perancangan ini.

4.3 Visualisasi Produk

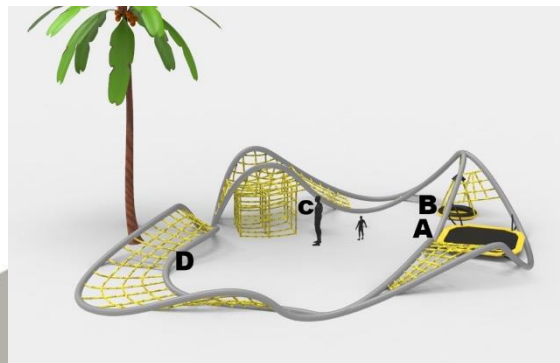
Pada perancangan ini dibuat *Mind mapping* yang bertujuan untuk menghubungkan konsep permasalahan dan segala hal yang berkaitan dengan sesuatu yang dirancang dengan adanya *mind mapping* ini maka akan muncul banyak ide dalam merancang sebuah produk.



Gambar 1 Mind Mapping

4.4 Mood Board

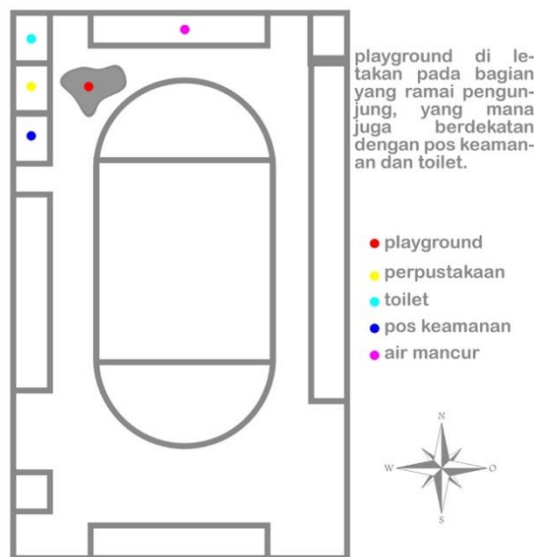
Berikut adalah *blocking system* untuk menggambarkan letak komponen yang ada pada produk yang dirancang .



Gambar 2 Blocking System

4.5 Gambar Penempatan Produk

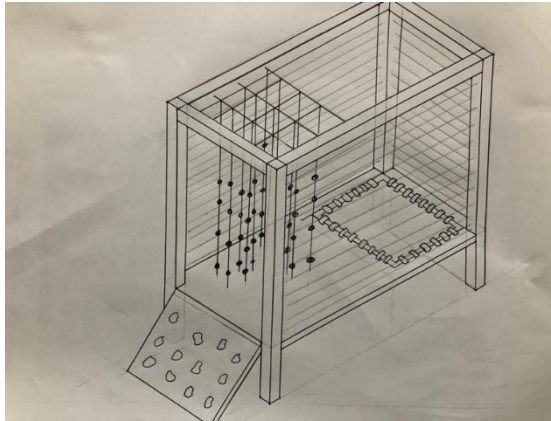
Gambar penempatan produk ini berguna untuk memperlihatkan penempatan produk yang sudah dirancang.



Gabra 3 Penempatan Produk

4.6 Sketsa Alternatif

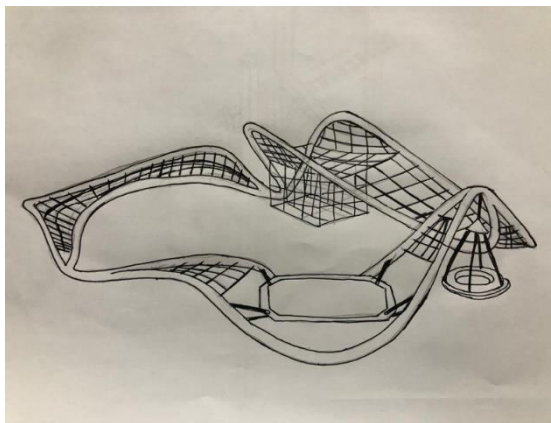
Sketsa alternative di buat guna menjadi pertimbangan sebelum menentukan sketsa akhir atau *final sketch*



Gambar 4 Sketsa Alternatif



Gambar 7 Final Design



Gambar 5 Sketsa Alternatif



Gambar 8 Final Design

4.7 Final Desain



Gambar 6 Final Design

5. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan playground untuk sarana bermain anak menjadi salah satu penyelesaian masalah yang terjadi di Taman Gasibu. Hal tersebut diharapkan dapat membantu masyarakat terutama anak-anak yang berkunjung ke Taman Gasibu untuk beraktifitas. Dan dengan di rancangnya playground tersebut juga, menjadi s penyelesaian masalah dimana taman gasibu tidak memiliki fasilitas untuk sarana bermain anak.

Daftar Pustaka

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

Drs. Gulendra I, Wayan Gulendra M.Sn, (2000) Pengertian Warna dan Tekstu

Palgunadi, Bram (2008:87) Desain Produk 3

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

Tarwaka, PGDip, Sc., M.Erg. Ir. Solichul Hadi A. Bakri, M. Erg. Ir Lilik Sudiajeng, M.Erg. (2004) Ergonomi Untuk Keselamatan Kerja dan Kesehatan

Ir.Nurmianto, Eko, M.Eng.Sc DERT (1993) ERGONOMI Konsep Dasar dan Aplikasinya

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 II No-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 • Wuri Setyani, Santun Risma P S, Dyah*

Retno P, "ANALISIS RUANG TERBUKA HIJAU DAN KECUKUPANNYA DI KOTA DEPOK" 2017 :121 127

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).

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).

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).

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).

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

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*

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.

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

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

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas

Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.

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)

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.

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).

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.