

# PERANCANGAN *TOTEBAG* DITINJAU DARI ASPEK FUNGSI TERHADAP PARA *TRAVELER* (STUDI KASUS PENGEMBANGAN PRODUK PADA *PT.ARTCH*)

Galuh Attilargo<sup>1</sup>, Asep Sufyan Muhakik Atamjani<sup>2</sup> dan Fajar Sadika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[galuhattilargo@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:galuhattilargo@student.telkomuniversity.ac.id), [krackers@telkomuniversity.ac.id](mailto:krackers@telkomuniversity.ac.id),  
[fajarsadika@telkomuniversity.ac.id](mailto:fajarsadika@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** Individu yang sering melakukan perjalanan singkat seperti melakukan perjalanan bisnis, berlibur atau keluar kota, membutuhkan perlengkapan yang praktis dan menarik. Perjalanan antar kota mencakup perjalanan itu sendiri dan tujuan akhir. Dengan semakin banyaknya kesadaran akan pentingnya pengalaman dan eksplorasi, masyarakat modern memilih untuk merencanakan perjalanan yang memungkinkan mereka mengeksplorasi berbagai macam pemandangan, budaya, dan makanan. Tas adalah komponen penting dari perjalanan. Di era globalisasi, tas telah menjadi tren, dan jenis tas totebag ini menjadi salah satu yang paling populer karena praktisnya, yang disukai oleh banyak orang di seluruh dunia. dengan tujuan untuk menciptakan pengalaman baru dengan menggunakan tas tas perjalanan. Fokus penelitian ini adalah desain totebag yang dibuat khusus untuk pelancong dan berfokus pada fungsinya. Mereka dibuat untuk memenuhi kebutuhan pelancong, seperti kapasitas yang cukup untuk membawa barang penting untuk perjalanan singkat, kompartemen yang terorganisir untuk memudahkan akses dan penyimpanan, dan bahan yang kuat dan tahan lama untuk bertahan dalam berbagai kondisi perjalanan. Untuk membuat totebag yang tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis tetapi juga sesuai dengan gaya hidup dan preferensi visual pengunjung, penelitian ini menggunakan metode seperti *scamper* dan metode *mixed methods* yang baik dan menggabungkan pendapat pengguna potensial melalui kuisioner, uji coba prototipe, dan analisis tren pasar dengan melakukan observasi, kuisioner dan wawancara secara terbuka.

**Kata kunci** : traveler, totebag, perjalanan.

**Abstract** : *Individuals who often make short trips, such as on business trips, on holiday or out of town, need equipment that is practical and attractive. Intercity travel includes both the journey itself and the final destination. With increasing awareness of the importance of experience and exploration, modern society is choosing to plan trips that allow them to explore a wide variety of sights, cultures and foods. Bags are an important component of travel. In the era of globalization, bags have become a trend, and this type of tote bag has*

become one of the most popular because of its practicality, which is liked by many people all over the world. with the aim of creating a new experience using travel bags. The focus of this research is tote bag designs that are made specifically for travelers and focus on their function. They are built to meet travelers' needs, such as enough capacity to carry essentials for short trips, organized compartments for easy access and storage, and strong, durable materials to withstand a variety of travel conditions. To create totebags that not only meet practical needs but also suit the lifestyle and visual preferences of visitors, this research uses methods such as scampers and good mixed methods and combines the opinions of potential users through questionnaires, prototype trials, and market trend analysis by conducting observations, questionnaires and open interviews.

**Keywords :** traveler, totebag, travel.

## PENDAHULUAN

Dalam era *modern* ini, kegiatan *traveling* atau yang dalam bahasa Indonesia berarti bepergian telah menjadi fenomena yang semakin meluas, mendorong gelombang perubahan dalam cara orang menjelajahi dan mengalami kehidupan di berbagai destinasi. Pertumbuhan infrastruktur transportasi yang canggih, seperti kereta cepat, pesawat murah, dan layanan, telah mengubah perjalanan antar kota menjadi lebih mudah diakses oleh banyak orang.

*Traveling* antar kota bukan hanya tentang tujuan akhir, tetapi juga tentang perjalanan itu sendiri. Masyarakat modern semakin menyadari nilai pengalaman dan eksplorasi, memilih untuk merencanakan perjalanan yang memungkinkan mereka mengeksplorasi kekayaan budaya, kuliner, dan pemandangan yang berbeda-beda. Beberapa orang melakukan *traveling* antar kota untuk pekerjaan, menghadiri konferensi, pertemuan bisnis, atau proyek khusus (Y. Wulandari & Achir, 2015). Sementara itu, yang lain memilih perjalanan sebagai cara untuk melarikan diri dari rutinitas sehari-hari, mengejar hobi, atau sekadar memenuhi dahaga akan petualangan.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, informasi tentang destinasi, akomodasi, dan kegiatan seringkali dapat diakses dengan mudah melalui platform online, memungkinkan perjalanan yang lebih efisien dan terorganisir. Salah satu bagian penting dari perjalanan adalah tas, itu berfungsi sebagai alat penting untuk

membawa berbagai kebutuhan, mulai dari peralatan kerja hingga kebutuhan pribadi. Menurut (I Sujayana, 2021) Dalam era globalisasi, tas telah menjadi trend, dan jenis *Totebag* ini menjadi salah satu yang paling populer, terutama karena praktisnya, yang membuatnya disukai oleh banyak orang dalam (Krisna Bakti, 2023).

Meskipun tersedia dalam berbagai model dan jenis, *totebag* adalah salah satu jenis yang paling menarik perhatian. *Totebag* memiliki daya tarik yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Berdasarkan catatan sejarah, *totebag* sudah ada sejak lama, tepatnya sejak abad ke-17. Pada saat itu, mereka disebut sebagai alat dan tidak dianggap sebagai tas. untuk mengangkut barang. Setelah didefinisikan sebagai tas pada tahun 1900, tas tote mulai populer di Amerika sejak *LL Bean* mengeluarkan tas boat pada tahun 1944 (Junayni, 2020). Banyak orang memilihnya dalam berbagai kesempatan karena praktis dan gayanya. *Totebag* menarik karena desainnya yang sederhana namun elegan. *Totebag* memiliki banyak model dan ruang yang cukup untuk menyimpan banyak hal tanpa kehilangan estetika yang menarik. *Totebag* sendiri sudah cukup sedang berkembang cukup pesat inovasinya, dari sudah ada beberapa model *totebag* seperti, *totebag* klasik, *totebag* kantung tambahan, *totebag* kulit.

Fenomena ini menciptakan peluang yang besar untuk merancang *totebag* yang tidak hanya fungsional tetapi juga terlihat menarik, memenuhi kebutuhan perancang modern yang tidak hanya mencari kenyamanan dalam membawa barang-barang esensial, tetapi juga ingin tetap tampil keren dan menarik selama perjalanan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Diharapkan

metode ini dapat menunjukkan potensi karakteristik produk dan dapat tidak hanya dapat digunakan dalam perancangan fungsional dasar, tetapi juga dapat memberikan manfaat bagi industri di Indonesia. Menggunakan pendekatan observasi dan membuka kuisisioner secara terbuka, dan di dukung dengan menggunakan studi literatur terkait apa yang ada di lapangan. adapun yang di gunakan dalam perancangan kali ini menggunakan metode scamper yang di bantu data mixed Metdhots, dimana setiap fase dapat menunjukan perkembangan.

### **Observasi dan kuisisioner**

Dalam melaksanakan perancangan ini, digunakan metode observasi tidak terstruktur dengan melakukan pengamatan langsung di *Mall Paris Van java*. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai ragam *totebag* yang beredar di pasaran, menggali berbagai inovasi desain, dan memahami bagaimana para pengguna berinteraksi dengan produk tersebut. Dengan berfokus pada *Mall Paris Vanjava* sebagai pusat perbelanjaan yang menawarkan berbagai merek dan gaya, observasi ini dirancang untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam terkait tren terkini, preferensi konsumen, dan variasi desain *tote bag* yang dapat membentuk dasar bagi perancangan yang kontekstual dan bersifat responsif terhadap kebutuhan pasar yang dinamis.

Dalam rangka mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai respon penggunaan *totebag* di masyarakat, dilakukan penyebaran kuisisioner. Kuisisioner ini dirancang untuk menggali pandangan, kebutuhan, dan respon langsung dari pengguna terkait dengan penggunaan *totebag* dalam berbagai konteks. Dengan melibatkan pengguna secara lebih luas melalui kuisisioner, tujuan utamanya adalah merinci sejauh mana *totebag* memenuhi harapan pengguna, mendeteksi kecenderungan penggunaan, dan memahami apakah terdapat preferensi tertentu yang dapat membimbing perancangan *tote bag* yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup masyarakat. Hasil dari

kuisisioner ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang kaya dan terperinci, memperkuat landasan untuk mengarahkan perancangan *totebag* agar lebih responsif terhadap ekspektasi dan keinginan pengguna.

### **Scamper**

Dalam tahap perancangan *totebag* ini, digunakan metode *SCAMPER* sebagai landasan kreatif untuk memperkaya ide dan merancang produk yang inovatif. *SCAMPER*, sebuah singkatan yang mencakup *Substitute* (menggantikan), *Combine* (menggabungkan), *Adapt* (mengadaptasi), *Modify* (memodifikasi), *Put to another use* (mengggunakan untuk tujuan lain), *Eliminate* (menghilangkan), dan *Reverse* (membalik), menjadi suatu kerangka kerja yang dinamis dalam menghadirkan variasi desain yang unik dan relevan. Menurut Tahir dan Martniatin (2019) *SCAMPER* sendiri merupakan metode yang dapat membantu mengatasi dan memicu kreatifitas (dalam Seawan & Gumulya, 2023). Dengan menerapkan metode *SCAMPER*, perancang dapat menggantikan elemen-elemen tertentu dalam desain *totebag*, mengkombinasikan fitur yang tidak biasa, mengadaptasi konsep dari bidang lain,

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Scamper**

Memanfaatkan metode *SCAMPER* untuk analisis existing,. *SCAMPER*, yang mencakup substitusi, kombinasi, adaptasi, modifikasi, penggunaan lain, eliminasi, dan pembalikan, memungkinkan Anda mempelajari berbagai potensi desain produk. Pada akhirnya, produk ini memiliki desain yang menarik dan menggunakan material poliester tahan air untuk meningkatkan daya tahan dan keandalan dalam berbagai kondisi cuaca. Produk ini juga memiliki volume yang besar, sehingga dapat memenuhi kebutuhan lebih banyak pengguna. Perpaduan warna yang menarik meningkatkan nilai estetika produk dan memberikan daya

tarik visual yang kuat. Hasil analisis ini, yang dilakukan dengan memanfaatkan semua aspek *SCAMPER*, berhasil menghasilkan produk yang tidak hanya berguna dan tahan lama, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang menarik dan kreatif.

## TOR

TOR dalam perancangan *ToteBag* memberikan landasan yang kokoh untuk menggambarkan setiap aspek produk secara menyeluruh. TOR memastikan bahwa *ToteBag* tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memberikan kepuasan estetika dan kenyamanan bagi pengguna sehari-hari. Ini terlihat dari pemilihan bahan, desain, dan ukurannya.

## Perancangan

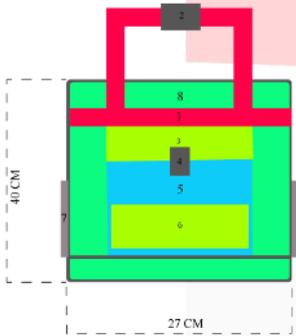
Tabel kebutuhan desain

No	SCAMPER	KHD	KTHD	Keterangan
1	Subtitue		✓	-dimensi -ukuran
2	Combine	✓		Menggunakan bebrapa bahan dan melakukan percampuran warna yang baik.
3	Adapt	✓		Melakukan perancangan dengan aspek penyusunan kompartemen yang menarik sesuai dengan kebutuhan perjalanan.
4	Modify		✓	Memodifikasi bebrapa kaitan
5	Put To Another use	✓		Melakukan pengambilan ide tetang volume kompartemen yang seimbang aatara kompartemen di bagian luar dan kompartemen utama.

6	Eliminate		✓	Mengurangi penataan aksesoris yang kurang tepat dan pemilihan material yang kurang baik.
7	Reverse		✓	Memiliki warna yang unik juga bagus tetapi di sisi lain jika tidak diimbangi dengan aspek lainnya akan menjadi biasa saja.
KKH : Komponen Harus Di Desain KTHD : Komponen Tidak Harus di Desain				

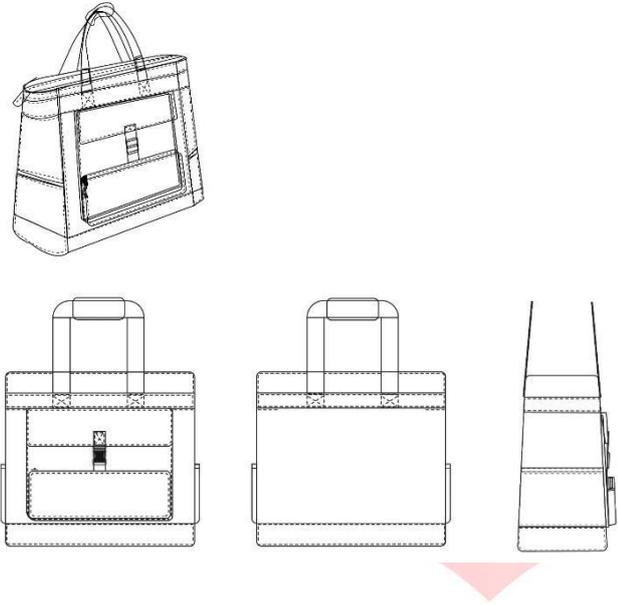
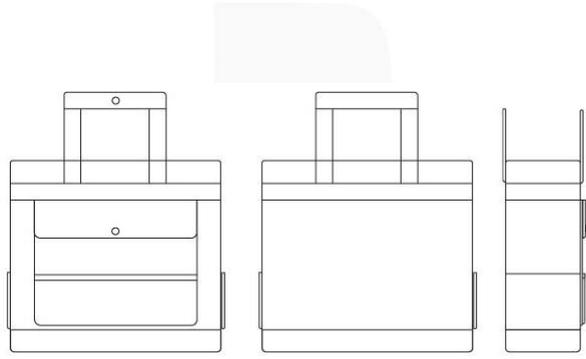
**Bloking sistem**

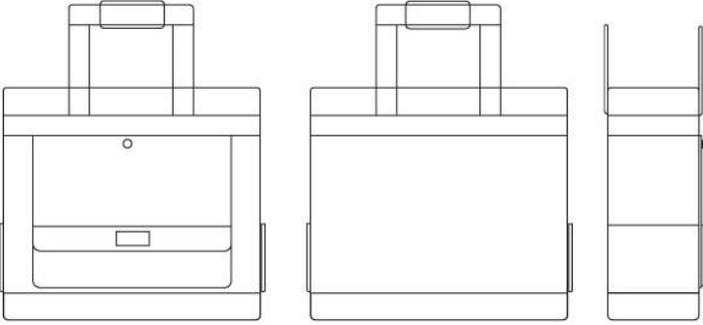
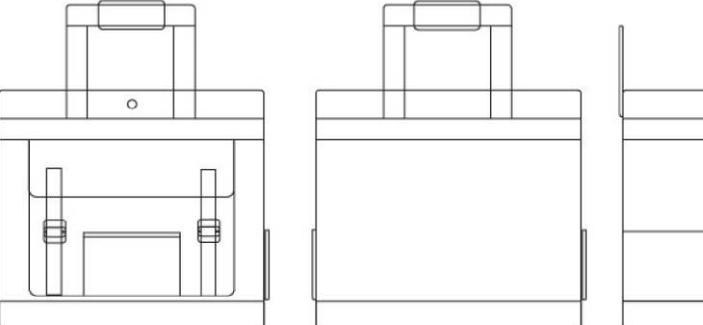
No	Alternatif	Keterangan
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>. Kompartemen Utama</li> <li>. Webing</li> <li>. Sleting</li> <li>. Kompartemen Tambahan</li> <li>. Kompartemen Samping</li> </ul>
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>. Kompartemen Utama</li> <li>. Webing</li> <li>. Sleting</li> <li>. Kompartemen Tambahan atas</li> <li>. Sleting</li> <li>. Kompartemen Tambahan bawah</li> <li>. Kompartemen Samping</li> </ul>

3.		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Webing</li> <li>· Busa</li> <li>· Tutup Kompartemen depan</li> <li>· Buckle</li> <li>· Kompartemen depan</li> <li>· Kompartemen Tambahan bawah</li> <li>· Kompartemen Samping</li> <li>· Kompartemen utama</li> </ul>

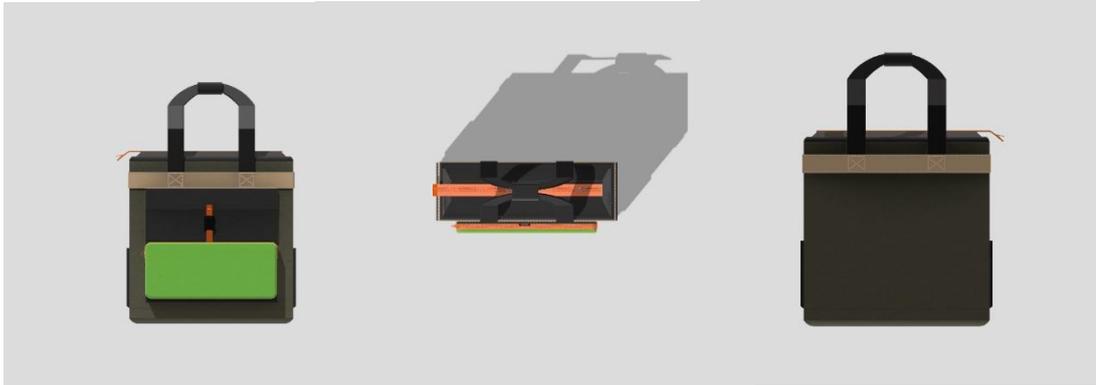
**Sketsa Ide Alternatif**

No	Alternatif	Keterangan
----	------------	------------

<p>1.</p>		<p>Berukuran 40 x 27 cm dengan penataan kompartemen utama di bagian dalam kemudian ada dua kompartemen bagian depan atas dan bagian depan bawah, dan kompartemen depan bawah bervolume, menggunakan busa pada bagian atas untuk penahan, dan menggunakan <i>buckle</i> pada tutup bagian kompartemen depan atas.</p>
<p>2.</p>		<p>Berukuran 40 x 27 cm dengan penataan kompartemen utama di bagian dalam kemudian ada dua kompartemen bagian depan atas dan bagian depan bawah, dan kompartemen depan bawah menggunakan karet di bagian atas, menggunakan <i>pinlock</i> untuk penutup.</p>

3.		Berukuran 40 x 27 cm dengan penataan kompartemen utama di bagian dalam kemudian ada dua kompartemen bagian depan atas dan bagian depan bawah, Kompartemen atas menggunakan pinlock, kompartemen bagian bawah menggunakan Velcro, menggunakan busa di bagian penahan.
4.		Berukuran 40 x 27 cm dengan penataan kompartemen utama di bagian dalam kemudian ada dua kompartemen bagian depan dan bagian depan tengah, kompartemen tambahan depan menggunakan webbing dengan buckle sebagai penyambung, kemudian kompartemen kecil bagian tengah.

Final design Penulis melakukan pertimbangan mendalam dan pertimbangan menyeluruh terhadap beberapa desain alternatif yang tersedia. Setelah mempertimbangkan berbagai aspek, seperti estetika, fungsionalitas, dan kepraktisan, saya memutuskan untuk memilih desain pertama sebagai desain final.



Gambar : 1 render final design  
 Sumber : ( Data Penulis, 2023 )

**Rancangan Anggaran Biaya (RAB)**

**Biaya material**

No.	Material	Jumlah Material	Harga Satuan	Jumlah harga
1	ester zn ab abu	u 2 meter	Rp.22.000	Rp.44.000
2	Kain polyester zn arm	1 meter	Rp.22.000	Rp.22.000
3	Kain polyester zn tos	c 1 meter	Rp.22.000	Rp.22.000
4	Sleting ykk orange	5 meter	Rp.5.000	Rp.25.000
5	Kain furing abu abu	2 meter	Rp.4.500	Rp.9.000
6	Webing cream	3 meter	Rp.6.000	Rp.18.000
7	Buckle hitam	3 buah	Rp.1.500	Rp.5.500
8	velcro	1 meter	Rp.2.500	Rp.2.500
Total Jumlah Harga				Rp.148.000

**Biaya Perancangan *Prototipe***

No.	Material	Jumlah Materi	aHarga Satuan	Jumlah harga
1	ester zn ab abu	u 1 meter	Rp.22.000	Rp.22.000

2	Kain polyester zn arm	1/2 meter	Rp.22.000	Rp.11.000
3	Kain polyester zn tos	c 1/2 meter	Rp.22.000	Rp. 11.000
4	Sleting ykk orange	1 meter	Rp.5.000	Rp.5.000
5	Kain furing abu abu	1 meter	Rp.4.500	Rp.4.500
6	Webing cream	2 meter	Rp.6.000	Rp.12.000
7	Buckle hitam	1 buah	Rp.1.500	Rp.1.500
8	velcro	1 meter	Rp.2.500	Rp.2.500
Total Jumlah Harga				Rp.70.500

### Prototipe



Gambar 2 Prototipe  
Sumber : ( Data Penulis, 2023 )

Pembuatan Prototipe telah terlaksana dengan baik, terlihat dari bentuk 3 dimensi dengan produk prototipe terlihat serupa, namun masih ada beberapa kekurangan yang belum memenuhi, seperti belum dilakukan dengan warna yang asli dan percampuran bahan yang belum dilakukan, serta masih belum terlihat proporsional antara kantong depan atas dengan kantong depan bawah, kemudian bagian dalam masih terlihat kurang kokoh dari segi material.

**Foto Produk**



*Gambar 3*

Sumber : ( Data Penulis, 2024)



*Gambar 4*

Sumber : ( Data Penulis, 2024)



*Gambar 5*

Sumber : ( Data Penulis, 2024)



Gambar 6

Sumber : ( Data Penulis, 2024)



Gambar 4.7

Sumber : ( Data Penulis, 2024)

## KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan pada penelitian ini, untuk menghasilkan produk yang baik secara tampilan terhadap pengguna yang melakukan perjalanan singkat, terlebih lagi memiliki ukuran yang pas untuk di gunakan dalam perjalanan singkat, memiliki beberapa warna yang menarik dan memiliki bahan yang sudah tahan akan air, Menurut studi kasus pengembangan produk di PT. Artch, hasil dari perancangan *totebag* yang dievaluasi dari sudut pandang fungsionalitas bagi pengguna menunjukkan bahwa desain yang paling baik dapat menggabungkan

aspek estetika dengan kebutuhan praktis. Perancangan *totebag* ini memenuhi kebutuhan fungsional seperti kapasitas penyimpanan yang mencukupi, aksesibilitas yang tinggi, dan kenyamanan saat digunakan. Selain itu, *totebag* ini juga dibuat dengan material yang kuat dan mudah diperbaiki, yang sangat penting bagi perjalanan yang sangat mobilitas. Produk tersebut dirancang untuk berfungsi dalam berbagai kondisi perjalanan, dan pertimbangan ini memberikan solusi lengkap untuk masalah yang dihadapi para traveler.

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan ada beberapa masukan yang baik serta bermanfaat seperti, *totebag* sendiri masih bisa di eksplorasi secara lebih lanjut dan di kaitkan dengan berbagai macam perancangan seperti, menjadikannya modular, penggunaan bahan yang ramah lingkungan, bahkan *totebag* sendiri dapat digunakan sebagai sebuah tas yang nyaman.

#### DAFTAR PUSTAKA

Atamtajani, A. S. M. (2017). Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta). *Bandung Creative Movement (BCM)*, 4(2).

Atamtajani, A. S. M., Hartono, E. J., & Sadiva, P. D. (2016). Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya. *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).

Atamtajani, A. S. M., & Putri, S. A. (2020). Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin. In *Understanding Digital Industry* (pp. 150-153). Routledge.

Atamtajani, A. S. M., & Yudiarti, D. (2020, April). Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1517, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.

Atamtajani, A. S. M., & Amelia, D. R. (2019). Eksplorasi Limbah Sisik Ikan Mujair Sebagai Material Utama Produk Cenderamata Perhiasan. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 7(1).

Atamtajani, A. S. M., Firdauzi, G. N., & Yudiarti, D. (2021, March). Maritime biota waste as eco-jewelry materials, potentials and possibilities. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 5, p. 052030). IOP Publishing.

Atamtajani, A. S. M., Ramadhan, J., Adiluhung, H., & Yudiarti, D. (2021, March). Utilization of solar power for support facilities in the evacuation area during natural disaster. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 5, p. 052031). IOP Publishing.

Koesoemadinata, M. I. P., & Atamtajani, A. S. M. (2023, October). Social Values Reflecting Character Education in the Process of Making the Walasuji Miniature Gate. In *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)* (pp. 373-382). Atlantis Press.

Rachmadi, G., Hendriyana, H., Atamtajani, A. S. M., & Rahadian, F. (2023, November). The Application of Sculpture Art to Environmentally-Based Works of Art by Utilizing Plantation Wood Waste Materials. In *4th Borobudur International Symposium on Science and Technology 2022 (BIS-STE 2022)* (pp. 543-554). Atlantis Press.

Atamtajani, A. S. M., Masunah, J., & Prawira, N. G. (2023, May). Exploration of jewelry design based on local wisdom. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2706, No. 1). AIP Publishing.

Atamtajani, A. S. M., Narawati, T., & Karyono, T. (2022, December). Tigero Tedong Jewellery Design Typical Bugis Tribe. In *3rd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2021 (BIS-HSS 2021)* (pp. 29-33). Atlantis Press.

Atamtajani, A. S. M., Masunah, J., & Karyono, T. (2022, June). Resconstruction of Kamasan Pasir Jambu Crafts Based on Creative Industry. In *4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)* (pp. 48-54). Atlantis Press.

Atamtajani, A. S. M., & Ayu, R. Exploration of Cow Bone as a Material for Necklace Accessories. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 161-166). Telkom University.

Atamtajani, A. S. M. (2017). Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta). *Bandung Creative Movement (BCM)*, 4(2).

Atamtajani, A. S. M., Hartono, E. J., & Sadiva, P. D. (2016). Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya. *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).

Atamtajani, A. S. M., & Putri, S. A. (2020). Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin. In *Understanding Digital Industry* (pp. 150-153). Routledge.

Atamtajani, A. S. M., & Yudiarti, D. (2020, April). Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1517, No. 1, p. 012022). IOP Publishing.

Atamtajani, A. S. M., & Amelia, D. R. (2019). Eksplorasi Limbah Sisik Ikan Mujair Sebagai Material Utama Produk Cinderamata Perhiasan. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 7(1).

Atamtajani, A. S. M., Firdauzi, G. N., & Yudiarti, D. (2021, March). Maritime biota waste as eco-jewelry materials, potentials and possibilities. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 5, p. 052030). IOP Publishing.

Atamtajani, A. S. M., Ramadhan, J., Adiluhung, H., & Yudiarti, D. (2021, March). Utilization of solar power for support facilities in the evacuation area during natural disaster. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1098, No. 5, p. 052031). IOP Publishing.

Koesoemadinata, M. I. P., & Atamtajani, A. S. M. (2023, October). Social Values Reflecting Character Education in the Process of Making the Walasuji Miniature Gate. In *4th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2022 (BIS-HSS 2022)* (pp. 373-382). Atlantis Press.

Rachmadi, G., Hendriyana, H., Atamtajani, A. S. M., & Rahadian, F. (2023, November). The Application of Sculpture Art to Environmentally-Based Works of Art by Utilizing Plantation Wood Waste Materials. In *4th Borobudur International Symposium on Science and Technology 2022 (BIS-STE 2022)* (pp. 543-554). Atlantis Press.

Atamtajani, A. S. M., Masunah, J., & Prawira, N. G. (2023, May). Exploration of jewelry design based on local wisdom. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2706, No. 1). AIP Publishing.

Atamtajani, A. S. M., Narawati, T., & Karyono, T. (2022, December). Tigero Tedong Jewellery Design Typical Bugis Tribe. In *3rd Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science 2021 (BIS-HSS 2021)* (pp. 29-33). Atlantis Press.

Atamtajani, A. S. M., Masunah, J., & Karyono, T. (2022, June). Resconstruction of Kamasan Pasir Jambu Crafts Based on Creative Industry. In *4th International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2021)* (pp. 48-54). Atlantis Press.

Atamtajani, A. S. M., & Ayu, R. Exploration of Cow Bone as a Material for Necklace Accessories. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 161-166). Telkom University.

Atamtajani, A. S. M., & PembuatanPerhiasandariDesainkeProduksi, T. P. (2013). StudiRancanganAplikasi Logo STISI Telkom padaLiontin.

Atamtajani, A. S. M. (2014). Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro (Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori). *Bandung: ISBI Bandung*.

JUNAYNI, S. (2020). *DESAIN TAS DENGAN MENGGUNAKAN METODE KANSEI ENGINEERING*.

Krisna Bakti, W. A. (2023). ANALISIS LINGKUNGAN DAN KELAYAKAN USAHA TOTE BAG TOTTEYOU. *Jurnal Bisnis, Logistik Dan Supply Chain (BLOGCHAIN)*, 3(2), 99–103. <https://doi.org/10.55122/blogchain.v3i2.985>

Mahmud F F. (2019). *PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK TAS KULIAH BAGI MAHASISWA DI STIKOM SURABAYA TUGAS AKHIR*.

May Munah Attubel Jappy P Fanggidae. (2013). *PENGAMBILAN KEPUTUSAN WISATAWAN BERKUNJUNG DI NUSATENGGARA TIMUR MELALUI BAURAN PEMASARAN JASA PARIWISATA*.

Muhammad nabilah. (2024, April 25). *Kereta Cepat Whoosh Angkut 222 Ribu Penumpang Selama april 2024*. Databoks.

PUTRA A R. (2018). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BACKPACKER DI KOTA MALANG BERBASIS ANDROID. *FAKULTAS TEKNIK*, 1–64.

Rosaria A, A. D. (2020). *DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD (METODOLOGI PENELITIAN)*. unila.

Seawan, E. G., & Gumulya, D. (2023). Inovasi Produk Berbasis Karya Desain Bersejarah Menggunakan Metode Scamper. In *Prosiding Serenade* (Vol. 2).

Wulandari, S. K. N. T. S. (2014). *PERAN SEKTOR PARIWISATA DALAM PENDAPATAN ASLI DAERAH KABUPATEN TABANAN TAHUN 1990-2014*.

Wulandari, Y., & Achir, S. (2015). *PENGARUH KETEBALAN BAHAN TALI RAFIA ASAHYLON TERHADAP HASIL JADI CROCHET/RAJUTAN PADA TAS JINJING (CORDE BAG) (Vol. 04)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jotb.v4n2.p%25p>