

## PENERAPAN ASPEK RUPA PADA PERANCANGAN CABANA DI OBJEK WISATA PULAU PARI

### THE APPLICATION OF VISUAL ASPECT ON CABANA DESIGN IN TOURISM OBJECT PARI ISLAND

Fauziah Jasmine<sup>1</sup>, Yoga Pujiraharjo, M.Sn<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
fauziahjasmine@yahoo.co.id<sup>1</sup>, yogapujiraharjo@gmail.com<sup>2</sup>

#### Abstrak

Pulau Pari merupakan pulau yang berada di Kepulauan Seribu yang terletak di provinsi DKI Jakarta. Pulau Pari adalah pulau terkenal kedua setelah Pulau Tidung yang cukup digemari para pengunjung dengan pantainya yang berpasir putih. Didalam Pulau Pari terdapat empat pantai yaitu pantai perawan, pantai pasir kresak, pantai bintang, dan pantai berbintang. Pulau Pari ini merupakan pulau karang timbul. Keberadaan potensi alam Pulau Pari ini perlu dikembangkan fasilitasnya agar dapat meningkatkan wisata Pulau Pari. Pengembangan fasilitas harus sesuai dengan potensi wisata yang mana kondisi Pulau Pari memiliki suhu yang cukup panas. Dengan kondisi tersebut adanya sarana tempat berteduh yang nyaman dan memiliki aspek rupa yang menarik dapat dijadikan penunjang wisatawan dalam menikmati suana Pulau Pari. *Cabana* merupakan sebuah bangunan kecil yang memiliki atap dan sebagian memiliki dinding yang sering digunakan untuk berteduh dan bersantai di pinggir pantai maupun di kolam renang. Dengan itu perencana akan menerapkan aspek rupa yang dapat mendukung kebutuhan perancangan dan menjadi produk dengan nilai guna dan estetika yang baik.

**Kata Kunci : Pulau Pari, Aspek Rupa, Cabana.**

#### Abstract

*Pari Island is an island located in the Thousand Islands located in the province of DKI Jakarta. Pari Island is the second famous island after Tidung Island is quite popular with visitors sandy beaches. In Pari Island there are four beaches namely virgin beach, sand beach kresak, star beach, and beaches. Pari Island is an arising coral island. The existence of the natural potential of Pari Island needs to be developed in order to improve the tourism of Pari Island. The development of the facilities of Pari Island has a fairly hot temperature. Pari Island Pari Island is a tourist attraction that has a great atmosphere. Cabana is a small building that has a roof that is often used to shelter and relax on the beach and in the pool. With that the planner will support the design of the product and a product of a good value and aesthetics.*

**Key Words : Pari Island, Visual Aspect, Cabana.**

#### 1. Pendahuluan

Pada umumnya aspek rupa berkaitan erat dengan persoalan penampilan rupa secara visual suatu benda, produk atau lainnya. Aspek rupa merupakan salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam perancangan suatu produk karena langsung terlihat oleh mata. Masyarakat pada umumnya membutuhkan tempat yang nyaman untuk dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa lelah setelah beraktivitas. Dalam menghilangkan rasa lelah tersebut harus didukung dengan tempat istirahat yang nyaman, baik dari segi bentuk maupun warna. Karena keduanya dapat mempengaruhi penggunaannya.

Seiring berkembangnya zaman desain bukan lagi hanya menjadi kebutuhan fungsi saja tetapi masyarakat sekarang lebih memilih desain yang unik dan menarik untuk dijadikan *spot* foto maupun tempat bersantai. Citra sebuah produk ditentukan oleh persepsi masyarakat itu sendiri terhadap rupa dari produk tersebut. Unsur rupa, fasilitas dan kenyamanan pada sebuah produk sangat berpengaruh pada suka atau tidaknya masyarakat terhadap produk yang kita rancang.

Pulau pari merupakan pulau yang berada di Kepulauan Seribu. Pulau pari berada di wilayah Kelurahan Pari, Kecamatan Kepulauan Seribu Selatan, Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. Pulau Pari merupakan pulau terkenal kedua setelah Pulau Tidung yang cukup digemari para pengunjung. Dengan pantainya yang berpasir putih dan berair bening kehijauan. Tidak sedikit orang-orang yang berlibur ke Pulau Pari, dari

pengunjung lokal dan bahkan tidak sedikit wisata mancanegara yang mengunjungi Pulau Pari sebagai tempat berlibur wisata keluarga dan teman.

Dalam perancangan kali ini, peneliti akan mengembangkan potensi wisata yang ada di Pulau Pari tersebut dengan menerapkan aspek rupa yang dapat memenuhi kebutuhan dan menarik perhatian wisatawan. Dengan adanya tempat berteduh yang nyaman untuk beristirahat dan memadai dimana didalamnya terdapat beberapa fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan wisatawan. Pengolahan terhadap fasilitas harus disesuaikan dengan potensi wisata. Dimana rata-rata wisatawan yang berkunjung cenderung mencari tempat istirahat yang nyaman. Perancangan ini diharapkan dapat mengangkat objek wisata Pulau Pari. Bukan hanya dilirik oleh wisatawan lokal tetapi wisatawan mancanegara, serta ekonomi dan kehidupan masyarakat sekitar meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan perancangan fasilitas penebih berdasarkan potensi wisata Pulau Pari yang dapat menunjang aktivitas wisatawan secara lebih nyaman dan efisien saat menikmati suasana wisata Pulau Pari.

## 2. Kerangka Teoritis

### 2.1 Studi Rupa

Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, rupa /ru-pa/ memiliki arti keadaan yang tampak di luar (pada lahirnya), roman muka; tampang muka, wujud, bangun; tokoh; bentuk, macam dan jenis. Rupa juga dapat diartikan sebagai sesuai yang dapat kita lihat memiliki bentuk berupa media yang nyata.

Rupa memiliki beberapa unsur (Bram, 2008: 104-150), diantaranya:

#### 1) Garis

Garis ialah salah satu unsur seni rupa yang sebagai hasil dari penggambaran suatu unsur titik. Berdasarkan jenisnya, garis dibedakan menjadi dari garis lurus, panjang, lengkung, pendek, vertikal, horizontal, diagonal, berombak, patah-patah, siral, putus-putus dan lain sebagainya. Macam-macam garis tersebut akan menimbulkan sebuah kesan-kesan tertentu.

#### 2) Bentuk

Mengolah tampilan bentuk (*shape appearance forming*), merupakan suatu kemampuan perencana untuk bisa menyatakan suatu bentuk tertentu, secara dua dimensi atau tiga dimensi. Pengolahan rupa, secara umum bisa didasari oleh suatu bentuk yang berasal dari alam atau berbagai bentuk geometris.

##### a) Desain bio (*bio design*)

Desain bio adalah pengolahan rupa yang didasari bentuk-bentuk yang berasal dari alam, yakni berbagai bentuk yang pada dasarnya sudah ada di alam sekitar kita. Umumnya, mempunyai bentuk dasar yang sifatnya cenderung tidak teratur, acak, tidak berulang, tidak terukur, berkesan luntur, hidup, luwes dan relatif dinamis (bergerak).

##### b) Desain geo (*geo design*)

Desain geo adalah pengolahan rupa yang didasari bentuk-bentuk geometrik, yakni berbagai bentuk yang pada dasarnya tidak ada di alam dan hanya ada di alam pikiran kita. Umumnya, mempunyai bentuk dasar yang sifatnya cenderung teratur, tidak acak, sangat terukur, bisa berulang, berkesan kaku, memberikan kesan mati (tidak hidup), tidak luwes dan berkesan relatif statis (diam, tidak bergerak).

#### 3) Warna

Warna ialah salah satu unsur rupa yang menimbulkan suatu kesan dari pantulan cahaya pada mata. Mengolah tampilan warna (*colour appearance forming*) adalah kemampuan untuk bisa menyatakan suatu rupa dalam bentuk warna tertentu; baik dalam bentuk 'warna dasar', maupun dalam bentuk 'warna turunan'. (Bram, 2008: 133). Menurut teori Brewster warna dikelompokkan menjadi 4 yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral.

Psikologi warna (Sulasmi,2002), Pemilihan warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasannya saja, tetapi telah memilihnya dengan penuh kesadaran akan kegunaannya. Para ilmuwan yakin bahwa persepsi visual terutama bergantung kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal.

Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun sastra modern, puisi maupun prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan. Telah banyak dibuktikan melalui percobaan-percobaan bahwa warna mempengaruhi kegiatan fisik dan mental. Warnapun telah dipergunakan untuk alat penyembuhan penyakit mental.

#### 4) Tekstur

Mengolah tampilan tekstur (*texture appearance forming*) adalah kemampuan untuk bisa menyatakan suatu rupa dalam bentuk permukaan tertentu.

##### a) Tekstur, secara teknis pada dasarnya bisa dikategorikan menjadi:

b) Tekstur ditinjau dari 'derajat kekerasan permukaan' (*surface roughness grade*).

c) Tekstur ditinjau dari 'pola tekstur permukaan' (*surface texture pattern*).

d) Tekstur ditinjau dari segi 'kilau/kilap permukaan' (*surface luster*).

e) Tesktur ditinjau dari segi 'pengulangan pola tekstur permukaan' (*repeated surface texture pattern*).

## 5) Arsir

Mengolah tampilan arsir (*shade appearance forming*) adalah kemampuan untuk bisa menyatakan suatu rupa dalam bentuk arsir tertentu. Dalam hal ini, yang di maksud adalah bagaimana suatu arsir (*shade*) tertentu dinyatakan untuk mewakili suatu rupa tertentu.

Arsir, seringkali juga digunakan untuk membentuk kesan/ilusi tentang adanya ruang, gelap terang, perubahan kondisi, bentuk dan tekstur.

## 6) Grafis

Mengolah tampilan grafis (*graphic appearance forming*) adalah kemampuan untuk bisa menyatakan suatu rupa dalam bentuk grafis tertentu. Dalam hal ini, yang di maksud adalah bagaimana suatu lambang berbentuk grafis dinyatakan untuk mewakili suatu informasi atau kondisi tertentu. Lambang grafis ini, bisa berbentuk huruf (*font*), angka (*digit*), tanda (*sign*), indikasi (*indication*), atau lambang (*symbol*).

## 2.2 Prinsip-prinsip Desain

Berikut adalah uraian prinsip-prinsip desain sebagai elemen komposisi bentuk (Jolanda dan Meydian, 1999: 32-40) yang meliputi:

## 1) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan suatu kualitas nyata dari setiap obyek dimana perhatian visual dari dua bagian pada dua sisi dari pusat keseimbangan (pusat perhatian) adalah sama. Kenyamanan estetika yang dihasilkan oleh keseimbangan nampaknya memiliki sesuatu yang berhubungan dengan kualitas gerakan mata sewaktu bergerak dari satu sisi yang lain menemukan daya tarik yang sama pada separuh bagian kiri dan separuh bagian kanan.

Keseimbangan akan menunjukkan rasa adanya berat atau bobot yang dihasilkan oleh suatu obyek yang dilihat oleh mata, secara visual berat suatu obyek ditentukan yang dilihat oleh mata.

Ada 3 jenis keseimbangan dalam komposisi:

## a) Keseimbangan Formal (simetri) atau bisymetries

Simetri memiliki karakter formal. Pengaturannya adalah seimbangan terhadap garis tengah sumbu. Tiap elemen diulang sepasang-sepasang masing-masing dikiri dan kanan garis tengah sumbu tadi.

Kelemanahan dalam komposisi simetri adalah adanya kecendrungan pada keterbatasan serta tidak imajinatif dalam pelaksanaan. Terlalu banyak pasangan yang sama dalam satu komposisi dapat menjadikan komposisi itu monoton dan statis. Simetri itu dapat dibuat menjadi imajinatif dan kompleks bila simetri itu dinamis.

## b) Keseimbangan informal atau asimetri

Keseimbangan informal atau asimetri sering disebut juga keseimbangan aktif. Keseimbangan ini lebih bebas dari keseimbangan simetri, karena pengaturannya adalah sembarang dan tidak kaku. Disini tidak ada garis tengah yang membagi komposisi dalam 2 bagian yang sama, karena komponen desain berbeda, baik dalam bentuk dan warna tetapi nampaknya sama berat.

## 2) Irama

Irama dapat diperoleh dengan melalui cara pengulangan (*repetisi*), gradasi/ perubahan bertahap, oposisi, transisi maupun radial. Dengan cara mendapatkan irama diatas, maka irama dapat digolongkan menjadi beberapa tipe yaitu:

## a) Irama Progresif

Irama progresif dibentuk oleh perubahan yang teratur, sedemikian rupa sehingga bentuk yang mirip dengan yang lain. Jarak yang satu dengan yang lain hampir sama. Irama naik, turun, naik-turun, dan sebaliknya. Tidak ada bentuk atau jarak yang sama yang diulang.

## b) Irama Statis

Irama statis didapat dengan cara: pengulangan bentuk, pengulangan garis, pengulangan dimensi.

## c) Irama Dinamis

Irama dinamis didapat dengan cara pengulangan bentuk/ garis dengan perletakan yang berbeda, pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang berbeda dan dengan dimensi yang berbeda.

## d) Irama Terbuka dan Tidak Menentu

Irama terbuka dan tidak menentu didapat dengan cara: Pengulangan bentuk/garis dengan jarak yang sama tanpa permulaan atau pengakhiran.

## e) Irama Tertutup dan Tertentu

Irama tertutup dan tertentu didapatkan dengan cara merubah bentuk, ukuran atau dimensi unit paling akhir, kombinasi kedua-duanya dan menambahkan secara menyolok suatu elemen diakhir irama.

## 3) Tekanan/ Pusat Perhatian

Tekanan merupakan fokal *point* atau pusat perhatian dalam sebuah komposisi/bangunan, yaitu berupa area yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata. Titik tekanan ini sangat dominan, bagian-bagian (kelompok) lain dari komposisi atau bangunan berkaitan padanya. Tekanan dapat dicapai melalui perbedaan yang kontras dalam warna, tekstur dan cahaya, bentuk, lokasi, ornamen maupun arah garis.

## 4) Skala

Dalam arsitektur yang dimaksud dengan skala adalah hubungan yang harmonis antara bangunan beserta komponen-komponennya, dengan manusia.

Elemen-elemen skala merupakan aspek-aspek dari realitis fisik dari strukturnya atau benda lain yang tengah dirancang: garis, bentuk, warna, tekstur, pola, cahaya, dst. Sedangkan prinsip-prinsip skala dilain pihak melukiskan perhubungan yang mungkin melalui manipulasi atau pengekspresian elemen-elemen itu antara lain: irama, perulangan, simetri, keseimbangan, proporsi, kedominanan, keanekaragaman, dan kesatuan. Elemen dan prinsip skala tersebut dapat membentuk komposisi tertentu yang menghasilkan skala-skala yang baik.

## 5) Proporsi

Proporsi, menurut Vitruvius, berkaitan dengan keberadaan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan. Proporsi merupakan hasil perhitungan bersifat rasional dan terjadi bila dua buah perbandingan adalah sama  $a:b = c:d$  ( $a, b, c, d$  = ukuran tinggi, lebar dan kedalaman dari unsur-unsur atau massa keseluruhan bangunan).

Proporsi adalah hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi yang baik pada bangunan dapat dihasilkan bila bagian-bagian dari bangunan didasarkan pada suatu perbandingan tertentu

6) Urut-urutan/ *Sequence*

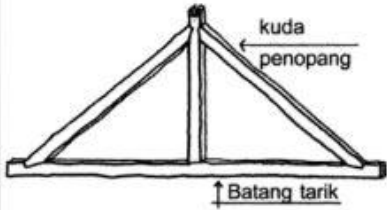
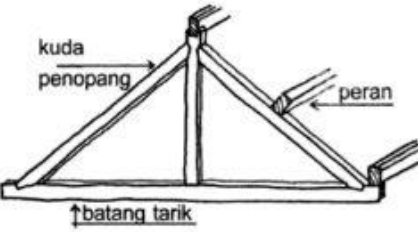
Menurut H.K Ishar (1992: 110-121), urut-urutan adalah suatu peralihan atau perubahan pengalaman dalam pengamatan terhadap komposisi.

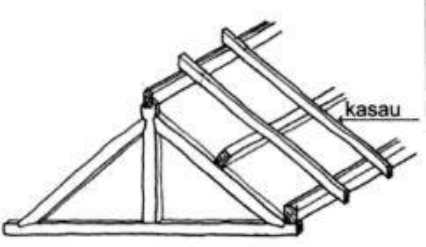
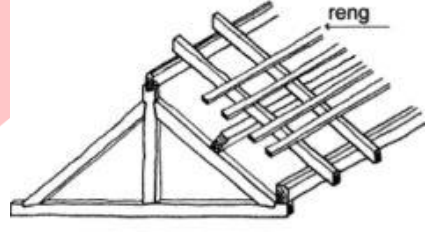
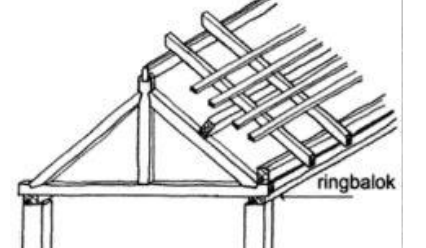
7) *Unity*/ Kesatuan

*Unity*/ kesatuan adalah keterpaduan, yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, tidak kurang.

Cara membentuk kesatuan adalah dengan menerapkan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan/untuk mendukung tema.

## 2.3 Struktur Standar Kuda-kuda Atap

Elemen Atap	Fungsi	Gambar
Kuda-Kuda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kuda penopang (iga-iga) pada kuda-kuda akan menyalur gaya tekan.</li> <li>- Balok dasar pada kuda-kuda berfungsi sebagai penahan gaya tarik.</li> <li>- Tiang tengah mendukung balok bubungan (molo) dan menerima gaya tekanan.</li> </ul>	
Peran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyangga kasau (usuk) ini terletak pada kuda penopang, dibutuhkan jika jarak antara bantalan dan bubungan melebihi 2 m.</li> </ul>	

Kasau (usuk)	- Kasau melintang di atas balok dinding (bantalan), peran, dan bubungan dan berfungsi sebagai penyangga reng.	
Reng	- Kayu yang melintang di atas kasau (usuk) berfungsi sebagai tempat mengaitkan genteng.	
Ringbalok (Balok dinding)	- Balok yang diletakkan di bagian puncak dinding yang berfungsi sebagai pendukung balok kuda-kuda.	

Sumber: Heinz dan Pujo, 2007

#### 2.4 Gambaran Umum Pulau Pari

Menurut Direktorat Pendayagunaan Pulau-Pulau Kecil dalam websitenya <http://www.ppk-kp3k.kkp.go.id>, Pulau Pari berada di wilayah Kelurahan Pari, Kecamatan Kepulauan Seribu Selatan, Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. Namun demikian ibukota kelurahan berada di Pulau Lancang Besar. Pulau Pari memiliki luas 41,32 ha yang peruntukannya menurut Perda Provinsi DKI Jakarta No.6 Tahun 1999 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi DKI Jakarta difungsikan untuk perumahan walaupun sekarang pengembangan Pulau Pari lebih ke arah wisata mengingat usaha budidaya rumput laut yang merupakan mata pencaharian utama masyarakat Pulau Pari sudah mengalami penurunan. Pulau Pari memiliki topografi yang berbentuk datar (ketinggian  $\pm 0 - 3$  m dpl) dengan tipe pantai berpasir putih dan bervegetasi *mangrove* (bagian utara dan barat). Pulau Pari merupakan pulau karang timbul yang jika dilihat dari citra satelit bentuknya mirip ikan pari.

Dimana wisata Pulau Pari ini merupakan pulau terkenal kedua setelah Pulau Tidung yang cukup digemari para pengunjung. Pulau ini berada di tengah gugusan pulau yang berderet dari selatan ke utara perairan Jakarta. Dengan pantainya yang berpasir putih dan berair bening kehijauan, Pulau Pari menjadi salah satu objek wisata di Kepulauan Seribu. Pulau ini relatif dekat dengan Pulau Rambut, Lancang, Tidung, Pulau Pramuka, dan Pulau Harapan, yang menjadi pusat pemerintahan Kabupaten Kepulauan Seribu. Dari beberapa pulau itu, Pulau Pari bisa ditempuh kurang dari 30 menit. Pulau Pari menjadi salah satu titik singgah kapal-kapal cepat angkutan umum milik Dinas Perhubungan DKI Jakarta yang melayani rute Muara Angke - Kepulauan Seribu dua kali sehari.

Tiga objek yang menjadi andalan Pulau Pari adalah Pantai Perawan, Dermaga Bukit Matahari, dan Pantai Pasir Kressek. Ketiganya dikelola secara swadaya oleh masyarakat. Pendapatan dari usaha pariwisata dikelola untuk pengembangan infrastruktur dan fasilitas wisata, kebersihan dan perawatan, serta pembiayaan kegiatan sosial masyarakat.

## 2.5 Cabana

*Cabana* merupakan sebuah bangunan kecil yang memiliki atap dan sebagian memiliki dinding yang sering digunakan untuk berteduh dan bersantai di pantai maupun di kolam renang.

*Cabana* memiliki beberapa jenis yaitu:

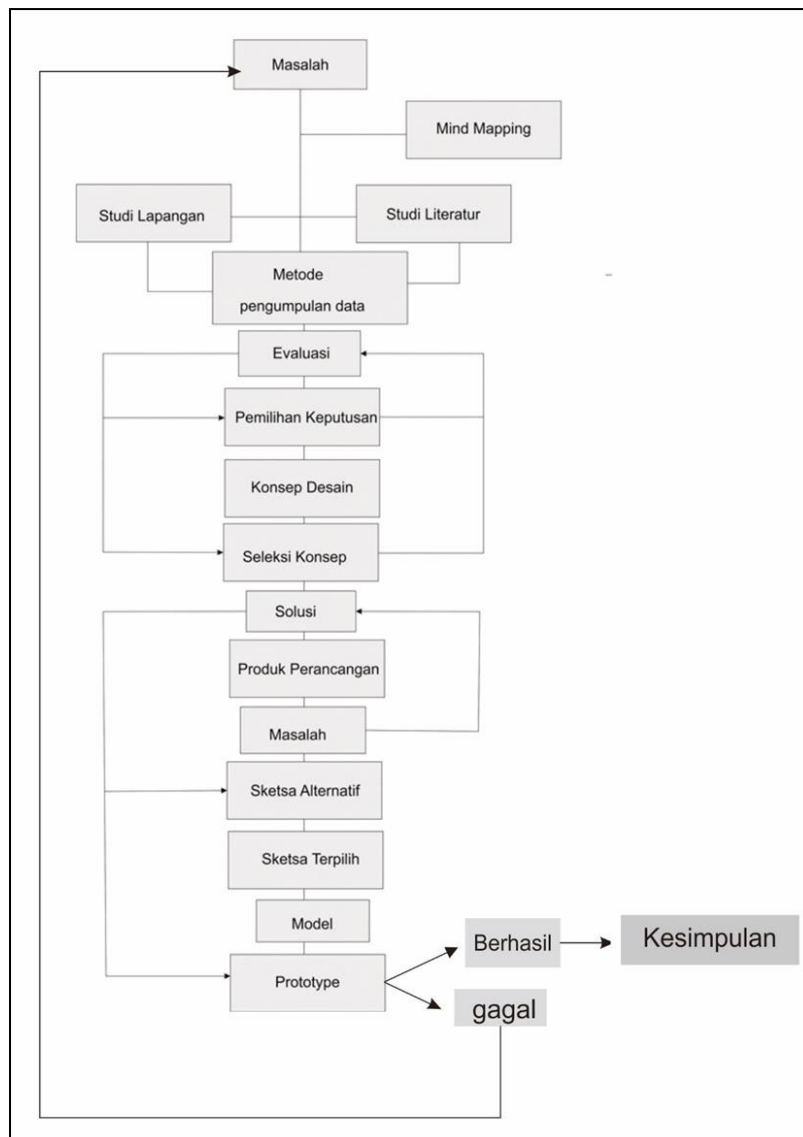
### 1) Cabana Tent

*Cabana Tent* adalah sebuah ruangan terbuka dengan tirai atau tirai, biasanya digunakan untuk bersantai di dekat kolam renang atau pantai. Mungkin dindingnya kokoh atau struktur yang mudah dibawa. Sebuah *cabana* juga merupakan bangunan seperti tenda atau di daerah beriklim tropis.

### 2) Cabana Pool House

*Cabana Pool House* adalah ruang tertutup yang digunakan sebagai pemandian atau untuk bersantai di dekat kolam renang. Ini adalah struktur permanen dan karenanya lebih memberikan perlindungan dari angin dan matahari daripada tirai atau kabin tenda. Dengan banyak jendela dan banyak sinar matahari, ini mirip dengan teras tertutup juga dikenal sebagai ruang *cabana*.

## 2.6 Skema Tahap Penelitian



Sumber: Data Penulis, 2018

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Perancangan produk *cabana* ini mengambil unsur rupa yang paling dominan yaitu bentuk dan warna dimana bentuk dapat mempengaruhi fungsi dan kenyamanan penggunaannya saat melakukan aktivitas di dalamnya. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, observasi dan analisis diatas, maka perancangan produk *cabana* ini mengambil bentuk minimalis modern dengan menggunakan *folding system, lock system dan storage* yang dapat menunjang kegiatan pengunjung didalam *cabana* yang tidak membutuhkan banyak tempat / menghemat ruang dan dapat menyesuaikan dengan pasang surut pantai.

Pada perancangan ini menggunakan pertimbangan-pertimbangan untuk melakukan proses perancangan suatu produk yang tepat dan berguna bagi objek wisata sebagai pengembangan fasilitas produk peneduh yang ada di objek wisata Pantai Pasir Perawan Pulau Pari. Produk *cabana* ini diharapkan dapat menjadi tempat untuk berteduh / beristirahat / bersantai / berkumpul yang nyaman dan dapat menyesuaikan dengan kondisi pasang surut di Pantai Pasir Perawan Pulau Pari, serta diharapkan konsep produk *cabana* ini kedepannya dapat diaplikasikan pada lokasi objek wisata didaerah lain yang memiliki kebutuhan yang sama.

## 3. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Masyhuri dan Zainuddin (2008: 13), penelitian kualitatif adalah penelitian yang pemecahan masalahnya dengan menggunakan data empiris.

### 3.1 Pendekatan

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Creswell (2008: 7) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Metode pendekatan yang diambil pada penelitian ini adalah pencarian alamiah (*naturalistic inquiry*) karena menekankan pentingnya pemahaman tentang situasi alamiah partisipan, lingkungan dan tempatnya.

### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sutopo (2006: 9), metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif secara umum dikelompokkan ke dalam dua jenis cara, yaitu teknik yang bersifat interaktif dan non-interaktif. Metode interaktif meliputi *interview* dan observasi berperan serta. Sedangkan metode non-interaktif meliputi observasi berperan serta, teknik kuesioner, mencatat dokumen, dan partisipasi tidak berperan. Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 63) ada empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangulasi. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara, teknik observasi, teknik kuesioner, teknik dokumen, dan teknik triangulasi.

### 3.3 Teknik Analisis



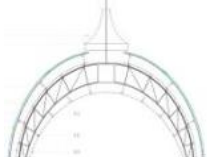


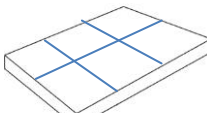
Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis studi kasus. Studi kasus adalah salah satu strategi dan metode analisis data kualitatif yang menekankan pada kasus-kasus khusus yang terjadi pada objek analisis. Studi kasus pun dapat dilakukan pada penelitian dengan sumber data yang sangat kecil seperti satu orang, satu keluarga, satu RT, satu desa, satu kecamatan, satu kabupaten, satu provinsi, satu negara, dan bahkan satu benua (Burhan, 2007: 237). Pada penelitian ini, studi kasus yang diambil adalah di Pulau Pari, Kepulauan Seribu, DKI Jakarta.

4. Hasil Dan Pembahasan



4.1 Analisis Unsur Rupa

Aspek rupa pada perancangan *cabana* di Pulau Pari ini menerapkan unsur rupa bentuk dan warna. Berikut adalah tabel analisis dari unsur rupa dari beberapa alternatif sketsa:





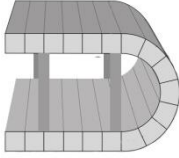
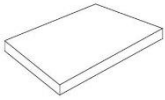

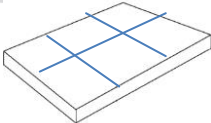
Komponen	Unsur-Unsur Rupa		Konstruksi	Deskripsi
	Bentuk	Warna		
Atap dan Dinding	 <p>Pada sketsa alternatif 1 ini atap dan dinding mengambil bentuk dasar dari daun.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada bagian atap yaitu abu-abu dan pada bagian lantai mengambil warna <i>orange</i> kecoklatan. Warna abu termasuk warna netral. Dimana warna abu-abu memiliki psikologis yang berarti netral dan seimbang serta memberikan kesan kemewahan namun cenderung membosankan.</p>	 <p>Sketsa alternatif 1 ini mengambil konstruksi <i>Space Frame</i>.</p>	<p>Pada sketsa alternatif pertama ini bagian atap dan dinding mengambil bentuk dasar dari daun. Warna yang digunakan yaitu warna abu-abu pada atap dan <i>orange</i> kecoklatan pada bagian lantai. Dari bentuk dasar yang diambil konstruksi yang diterapkan yaitu konstruksi <i>space frame</i>. Konstruksi <i>space frame</i> ini adalah suatu sistem konstruksi rangka ruang dengan menggunakan sistem sambungan antar batang. Batang-batang tersebut disambungkan menggunakan bola baja atau <i>ball joint</i>. Kelebihan struktur ini yaitu ringan karena beban akibat berat struktur sendiri yang kecil dikarenakan struktur tersebut terbuat dari pipa galvanis atau aluminium dan elemen-elemen strukturnya merupakan produk pabrik (fabrikasi). Sehingga bentuk dan ukurannya seragam dan persisi. Kekurangan struktur ini yaitu Elemen-elemenya dipesan dari pabrik, sehingga mahal, tidak tahan api dan struktur <i>space frame</i> ini jarang digunakan, hanya pada bangunan-bangunan tertentu saja. Sehingga tenaga ahli dalam bidang ini masih sedikit.</p>
Lantai				<p>Pada sketsa alternatif pertama ini bentuk yang diterapkan pada lantai yaitu mengambil bentuk dasar persegi panjang dan konstruksi plat dua arah (<i>two way slab</i>) yang mengambil tipe pelat dengan sistem</p>

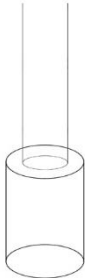



	<p>Pada sketsa alternatif 1 ini lantai menerapkan bentuk dasar persegi panjang.</p>	<p>Warna yang digunakan pada lantai yaitu warna <i>orange</i> kecoklatan memberikan kesan yang kuat dan hangat, membuat penggunaan warna ini memberi rasa nyaman. Tetapi penggunaan warna ini juga dapat memberikan kesan murah terhadap suatu produk.</p>	<p>Konstruksi yang diambil pada lantai ini yaitu konstruksi plat dua arah (<i>two way slab</i>).</p>	<p>lantai dan balok-balok. Struktur sistem pelat lantai ini terdiri dari lantai (<i>slab</i>) menerus yang ditumpu oleh balok-balok. Sistem ini digunakan karena banyak diterapkan pada produk sejenis dan juga kokoh.</p>
<p>Tiang dan Pondasi</p>	 <p>Bentuk yang diterapkan adalah bentuk tabung. Tiang dasar dapat menyesuaikan terhadap kondisi pasang surut air pada objek penempatan.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada tiang dan pondasi yaitu warna abu-abu karena warna ini dapat memberikan kesan keseimbangan.</p>	<p>Jenis Pondasi yang diterapkan pada sketsa alternatif 1 ini yaitu menerapkan pondasi umpak ataupun pondasi tapak.</p>	<p>Pada sketsa alternatif pertama ini pondasi umpak dipasang dibagian bawah setiap tiang penyangga. Penerapan pondasi umpak dibuat seperti rumah panggung. Pondasi ini berfungsi untuk menjaga keseimbangan dan kestabilan bangunan terhadap beban yang nantinya diberikan dan juga berpengaruh dari beban luar seperti angin, gempa bumi, dan lainnya. Sementara pondasi tapak dibuat berbentuk tabung dengan menggunakan cor beton. Kondisi pondasi mengikuti permukaan yang tidak rata sehingga dapat menyeimbangkan bagian permukaan lantai yang dibuat.</p>

Sumber : Data Penulis, 2018

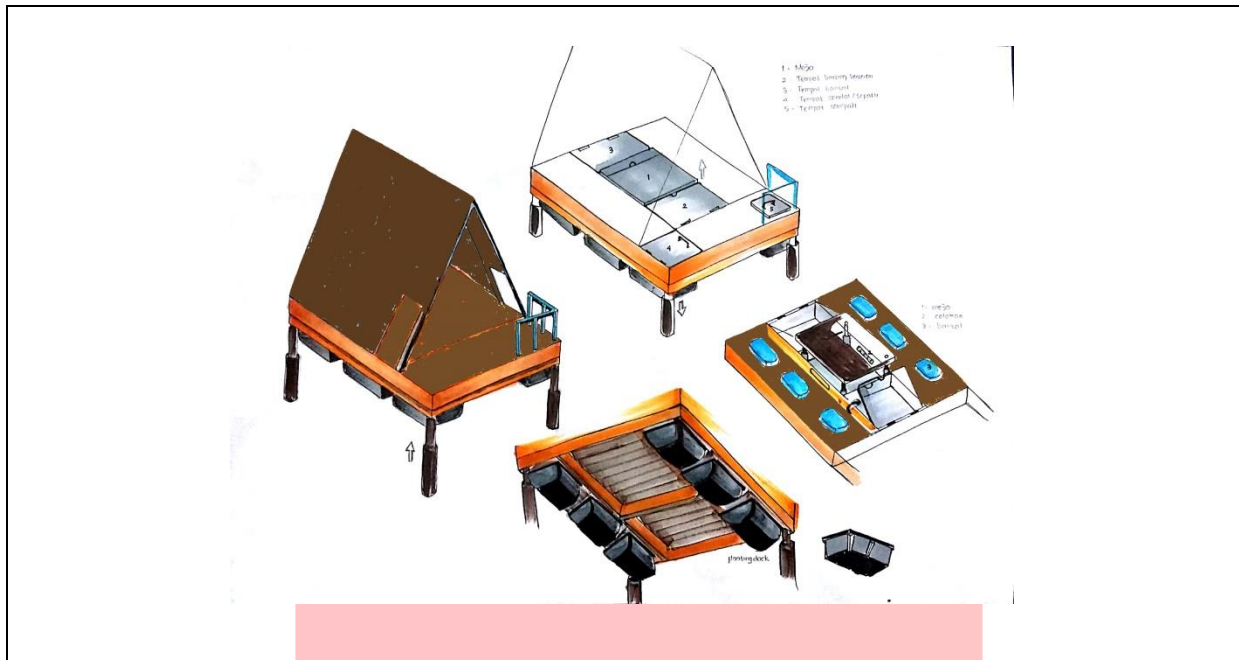


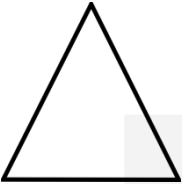

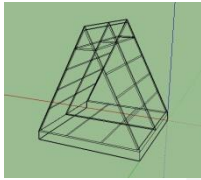
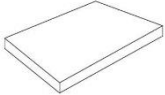

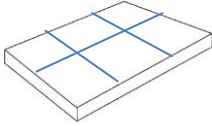
Komponen	Unsur-Unsur Rupa		Konstruksi	Deskripsi
	Bentuk	Warna		
Atap dan Dinding	 <p>Pada sketsa alternatif 2 ini atap dan dinding mengambil bentuk dasar kapsul.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada atap dan dinding yaitu warna hijau toska. Warna ini memiliki makna keseimbangan emosional dan ketenangan.</p>	 <p>Sketsa alternatif 2 ini mengambil konstruksi lengkung (pelengkung).</p>	<p>Pada sketsa alternatif kedua ini bagian atap dan dinding mengambil bentuk dasar dari kapsul. Warna yang digunakan yaitu warna hijau toska dan mengambil konstruksi lengkung (pelengkung). Konstruksi pelengkung ini merupakan sebuah struktur yang dibentuk dari elemen garis yang melengkung dan membentang antara dua titik, membentuk busur dan konstruksi ini pada umumnya terdiri atas potongan-potongan kecil yang mempertahankan posisinya akibat adanya pembebanan. Agar dapat berdiri dengan kokoh sebelum menyusun bagian-bagiannya yaitu membangun kerangka terlebih dahulu yang mengikuti bentuk luar pelengkung. Kekurangan konstruksi ini yaitu sulit diterapkan pada material kayu karena keterbatasan penggunaan bahan. Sementara kelebihan struktur merupakan inovasi dari peradaban manusia yang memiliki nilai estetika tinggi.</p>
Lantai	 <p>Pada sketsa alternatif 2 ini lantai menerapkan bentuk dasar persegi panjang.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada lantai yaitu warna toska gelap. Warna ini dapat memberikan kesan menyegarkan</p>	 <p>Konstruksi yang diambil pada lantai ini yaitu konstruksi plat dua arah (<i>two way slab</i>).</p>	<p>Pada sketsa alternatif kedua ini bentuk yang diterapkan pada lantai yaitu mengambil bentuk dasar persegi panjang dan konstruksi plat dua arah (<i>two way slab</i>) yang mengambil tipe pelat dengan sistem lantai dan balok-balok. Struktur sistem pelat lantai ini terdiri dari lantai (<i>slab</i>) menerus yang ditumpu oleh balok-balok. Sistem ini digunakan karena banyak diterapkan pada produk sejenis dan juga kokoh.</p>



		dan dapat mengurangi rasa kesepian.		
Tiang dan Pondasi	 <p>Bentuk yang diterapkan adalah bentuk tabung. Tiang dasar dapat menyesuaikan terhadap kondisi pasang surut air pada objek penempatan.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada bagian tiang dan pondasi yaitu warna hitam dimana warna ini dapat memberikan kesan keamanan, keteguhan dan kekuatan.</p>	Jenis Pondasi yang diterapkan pada sketsa alternatif 2 ini yaitu menerapkan pondasi umpak ataupun pondasi tapak.	Pada sketsa alternatif kedua ini pondasi umpak dipasang dibagian bawah setiap tiang penyangga. Penerapan pondasi umpak dibuat seperti rumah panggung. Pondasi ini berfungsi untuk menjaga keseimbangan dan kestabilan bangunan terhadap beban yang nantinya diberikan dan juga berpengaruh dari beban luar seperti angin, gempa bumi, dan lainnya. Sementara pondasi tapak dibuat berbentuk tabung dengan menggunakan cor beton. Kondisi pondasi mengikuti permukaan yang tidak rata sehingga dapat menyeimbangkan bagian permukaan lantai yang dibuat.

Sumber : Data Penulis, 2018






Komponen	Unsur-Unsur Rupa		Konstruksi	Deskripsi
	Bentuk	Warna		
Atap dan Dinding	 <p>Pada sketsa alternatif 3 ini atap dan dinding mengambil bentuk dasar segitiga.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada atap dan dinding yaitu warna coklat atau warna natural dari materialnya itu sendiri. Warna coklat ini menjadi simbol warna bumi atau alam. Warna ini dapat memberikan kesan kehangatan, kekraban, kesederhanaan serta memberikan rasa aman dan nyaman.</p>	 <p>Sketsa alternatif 3 ini mengambil konstruksi standar kuda-kuda atap.</p>	<p>Pada sketsa alternatif ketiga ini bagian atap dan dinding mengambil bentuk dasar dari segitiga. Warna yang digunakan yaitu warna natural dari materialnya sendiri dan mengambil konstruksi standar kuda-kuda atap. Konstruksi kuda-kuda ini merupakan suatu susunan rangka batang yang berfungsi untuk mendukung beban atap termasuk juga beratnya sendiri dan sekaligus dapat memberikan bentuk pada atapnya. Pada dasarnya konstruksi kuda-kuda terdiri dari rangkaian batang yang selalu membentuk segitiga. Dengan mempertimbangkan berat atap serta bahan dan bentuk penutupnya, maka konstruksi kuda-kuda satu sama lain akan berbeda, tetapi setiap susunan rangka batang harus merupakan satu kesatuan bentuk yang kokoh yang nantinya mampu memikul beban yang bekerja tanpa mengalami perubahan.</p>
Lantai	 <p>Pada sketsa alternatif 3 ini lantai menerapkan</p>	 <p>Warna yang digunakan pada lantai yaitu warna coklat</p>	 <p>Konstruksi yang diambil pada lantai ini yaitu konstruksi plat</p>	<p>Pada sketsa alternatif ketiga ini bentuk yang diterapkan pada lantai yaitu mengambil bentuk dasar persegi panjang dan konstruksi plat dua arah (<i>two way slab</i>) yang mengambil tipe pelat dengan sistem lantai dan balok-balok. Struktur sistem pelat lantai ini terdiri dari lantai (<i>slab</i>) menerus yang ditumpu oleh balok-balok. Sistem ini</p>

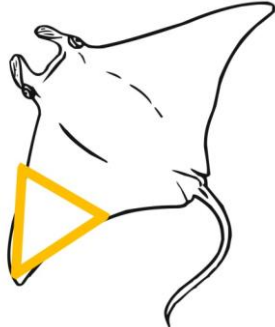
	bentuk dasar persegi panjang.	atau warna natural dari materialnya itu sendiri. Warna ini dapat memberikan kesan kehangatan, keakraban, kesederhanaan serta memberikan rasa aman dan nyaman	dua arah ( <i>two way slab</i> ).	digunakan karena banyak diterapkan pada produk sejenis dan juga kokoh.
Tiang dan Pondasi	 <p>Bentuk yang diterapkan adalah bentuk tabung. Tiang dasar dapat menyesuaikan terhadap kondisi pasang surut air pada objek penempatan.</p>	 <p>Warna yang digunakan pada tiang dan pondasi yaitu warna abu-abu karena warna ini dapat memberikan kesan keseimbangan.</p>	Jenis Pondasi yang diterapkan pada sketsa alternatif 3 ini yaitu menerapkan pondasi umpak ataupun pondasi tapak.	Pada sketsa alternatif ketiga ini pondasi umpak dipasang dibagian bawah setiap tiang penyangga. Penerapan pondasi umpak dibuat seperti rumah panggung. Pondasi ini berfungsi untuk menjaga keseimbangan dan kestabilan bangunan terhadap beban yang nantinya diberikan dan juga berpengaruh dari beban luar seperti angin, gempa bumi, dan lainnya. Sementara pondasi tapak dibuat berbentuk tabung dengan menggunakan cor beton. Kondisi pondasi mengikuti permukaan yang tidak rata sehingga dapat menyeimbangkan bagian permukaan lantai yang dibuat.

Sumber : Data Penulis, 2018

Berdasarkan hasil identifikasi analisa diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keputusan desain mengambil bentuk geometris yaitu bentuk dasar dari segitiga dengan warna natural. Konstruksi yang diterapkan yaitu konstruksi standar kuda-kuda atap yang mana konstruksi ini merupakan konstruksi yang dapat mengalirkan beban secara merata kesetiap sisi *cabana*, sehingga memiliki ketahanan yang kuat. Produk dirancang sesuai dengan lingkungan, fungsi dan kebutuhan penggunaanya.

Analisis bentuk pada perancangan *cabana* ini menerapkan bentuk dari lingkungan penempatan *cabana* yaitu di kawasan objek wisata Pulau Pari. Pulau Pari merupakan pulau karang timbul yang jika dilihat dari citra satelit bentuknya mirip ikan pari. Bentuk yang dianalisis diambil dari objek ikan pari tersebut. Berikut adalah bentuk yang akan diterapkan pada *cabana*:

No	Gambar	Deskripsi
1		Dari gambar disamping dapat dilihat bahwa ikan pari memiliki bentuk seperti layang-layang dan memiliki bentuk kepala yang melingkar serta memiliki bentuk ekor yang panjang.

2		<p>Gambar disamping merupakan bentuk dari ikan pari yang telah disederhanakan. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa ikan pari memiliki dua sirip yang menyerupai bentuk segitiga. Sehingga bentuk ini akan diterapkan pada bentuk dasar dari perancangan <i>cabana</i>.</p>
---	---	---

Sumber : Data Penulis, 2018

#### 4.2 Kebutuhan Desain

Beberapa kebutuhan yang harus diperhatikan dalam perancangan produk ini, diantaranya :

- 1) Membutuhkan fasilitas yang dapat menunjang produk *cabana* dan tidak memakan banyak tempat.
- 2) Produk *cabana* ini dapat menyesuaikan ketinggian air pada saat air pasang dan surut

#### 4.3 Pertimbangan Desain

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam perancangan produk ini, diantaranya :

##### 1) Pengguna

Berdasarkan data kuesioner yang disebar dan pengamatan langsung di objek wisata Pulau Pari, wisatawan/pengunjung yang datang ke Pulau Pari mayoritas bersama teman dan keluarga yang berusia 20 tahun ke atas dan anak-anak apabila wisatawan/pengunjung yang datang ke objek wisata Pulau Pari bersama keluarga. Pengguna dari produk *cabana* ini memiliki sifat dan perilaku yang berbeda-beda dalam melakukan kegiatan/ aktivitasnya, sehingga produk *cabana* ini harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan maupun perilaku dari penggunanya.

##### 2) Psikologi

Psikologi berguna untuk mempertimbangkan berbagai hal yang sifatnya traumatis terhadap keberadaan produk, tidak merusak alam dan perancangan produk dengan bentuk yang tidak membahayakan pengguna sehingga produk dapat diterima oleh penggunanya.

##### 3) Kebutuhan

Dalam melakukan kegiatan/aktivitas pada produk *cabana*, kebutuhan dari penggunanya harus terpenuhi sehingga dapat dijadikan pertimbangan untuk fasilitas-fasilitas yang akan diterapkan pada produk.

##### 4) Fungsi

Fungsi dari produk *cabana* ini adalah sebagai fasilitas peneduh yang digunakan untuk berteduh/beristirahat/bersantai/ berkumpul dan menikmati pemandangan di objek wisata Pantai Pasir Perawan Pulau Pari dengan beberapa fasilitas yang terdapat didalam produk.

##### 5) Sosial Budaya

Sosial budaya perlu dipertimbangkan dari kebiasaan, gaya hidup, pengalaman, dan perilaku pengguna maupun masyarakat sekitar. Sosial budaya berkaitan dengan adat istiadat masyarakat sekitar.

##### 6) Lingkungan

Lingkungan mempertimbangkan agar produk tidak merusak lingkungan sekitar, tidak menghasilkan sesuatu yang berbahaya bagi lingkungan dan tidak memicu sesuatu yang dapat merusak alam.

#### 4.4 Batasan Desain

Beberapa batasan yang harus diperhatikan dalam perancangan produk ini agar produk bisa lebih efektif ketika digunakan, di antaranya :

##### 1) Rupa

Pada perancangan *cabana* ini bentuk yang diambil yaitu bentuk minimalis modern dengan menerapkan sistem dan teknologi yang sederhana dan menggunakan warna-warna natural dari materialnya itu sendiri.

##### 2) Aktivitas

Produk harus mampu mendukung aktivitas yang dilakukan wisatawan/pengunjung saat berada di objek wisata Pulau Pari dan aktivitas yang dilakukan di dalam produk *cabana*.

##### 3) Fungsi

Fungsi utama dari produk yang harus dipenuhi, yaitu dapat menghasilkan produk *cabana* yang memiliki nilai estetika serta sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

- 4) Pengguna  
Wisatawan/pengunjung yang datang ke objek wisata Pulau Pari baik masyarakat *local* maupun mancanegara yang memiliki latar belakang berbeda-beda.
- 5) Sosial Budaya  
Produk *cabana* yang digunakan harus dapat menyesuaikan dengan kondisi sosial budaya masyarakat Pulau Pari sehingga produk nantinya tidak terlihat asing dan dapat diterima.
- 6) Operasional  
Tahapan yang hendak dilaksanakan untuk mendapatkan fungsi tertentu pada produk harus mudah dimengerti, dalam artian produk tidak memiliki kerumitan pada penggunaan, perawatan, dan penyimpanan.

#### 4.5 SWOT

- 1) *Strength* (Kekuatan)  
Produk dengan pendekatan unsur rupa seperti bentuk, warna, fasilitas pendukung seperti sandaran duduk, bantal, tempat barang bawaan, meja, tempat *charger*/colokan, tempat sandal/sepatu, tempat sampah, dan sistem sederhana sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengunjung di Pantai Pasir Perawan Pulau Pari.
- 2) *Weakness* (Kelemahan)  
Pada saat pengguna melakukan aktivitas didalam *cabana*, hanya titik tertentu saja yang dapat mendukung pengguna saat berdiri, karena penerapan bentuk segitiga pada *cabana*.
- 3) *Opportunity* (Peluang)  
Penerapan 3 sistem pada *cabana* yaitu lock system, folding system dan storage. Peluang juga dilihat dari kebutuhan pengunjung yang membutuhkan tempat istirahat/ bersantai yang nyaman serta dapat dijadikan sebagai daya tarik objek wisata.
- 4) *Threat* (Ancaman)  
Pemeliharaan dan menjaga fasilitas maupun alat-alat yang ada disekitarnya, agar fungsi dari suatu produk tetap baik.

### 5. Kesimpulan dan Saran

#### 5.1 Kesimpulan

Penerapan aspek rupa pada perancangan *cabana* ini mengangkat masalah dari warna dan bentuk *cabana* yang dapat menyesuaikan terhadap kondisi pasang surut air laut serta fungsi yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Pada perancangan *cabana* ini, pemecahan masalah yang dilakukan dengan melakukan observasi dan pengamatan langsung terhadap bentuk-bentuk fasilitas peneduh yang sudah ada di Pulau Pari. Dalam hal ini data yang diperoleh yaitu terkait dengan fasilitas peneduh yang ada di Pulau Pari serta beberapa faktor terkait yaitu faktor estetika, kenyamanan, keamanan, fungsi/kebutuhan serta lingkungan alam dan sosial objek wisata tersebut.

Dari faktor-faktor tersebut didapatkan perancangan *cabana* yang sesuai dengan fungsi/kebutuhan dan memiliki nilai estetika yang baik sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Perancangan *cabana* tersebut menerapkan beberapa fasilitas didalamnya yang dapat menunjang kebutuhan pengunjung.

#### 5.2 Saran

Penerapan aspek rupa pada perancangan *cabana* ini masih ditemukan kendala, terutama pada bentuk yang diterapkan karena setiap bentuk memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga dapat dimanfaatkan dengan mengambil alternatif bentuk lain pada penerapan produk *cabana*.

#### Daftar Pustaka

- Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia. 2017, melalui <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/> (diakses 20 Mei 2018: 16.20 WIB)
- 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).
- Bungin, M. Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Buyung Syarif, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34
- Creswell, John W 2002. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. London: Sage Publications.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunanya*. Bandung: Penerbit ITB.
- D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*.

- Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- Hasan, M.Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian & Aplikasinya*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Heinz Frick, dan LMF.Purwanto. 2007:*Sistem Bentuk Struktur Bangunan*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Penerbit PT. Kanisius.
- Heinz Frick, dan Pujo L Setiawan.2007: *Ilmu Konstruksi Struktur Bangunan Cara Membangun Kerangka Gedung Ilmu Konstruksi Bangunan 1*. Daerah Istimewa Yogyakarta. Penerbit: PT. Kanisius.
- Herlambang, Y. (2018). *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).
- Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- Herlambang, Y., 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.
- Indah, Nusa. melalui <https://www.pulaupari.net/> (diakses 18 Maret 2018: 19.00 WIB)
- Jolanda Srisusana dan Meydian Sartika. 1999. *Estetika Bentuk*. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- 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).
- Masyhuri, dan M. Zainuddin. 2008. *Metodologi Penelitian – pendekatan praktis dan aplikatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
- 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.
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3*. Bandung: Penerbit ITB.
- Pambudi, Terbit Setya. 2013. *Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya*. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung.
- Pulau Pari*. 2012. melalui <http://www.ppk-kp3k.kkp.go.id/direktori-pulau/> (diakses 18 Maret 2018: 20.15 WIB).
- Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings.
- Sedarmayanti, dan Syarifudin Hidayat. 2002. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Penerbit CV. Mandar Maju.
- 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. 2017. *Perkuliahan Studio Desain Produk V*.
- 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).
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Sutopo, HB. 2006, *Metode Penelitian Kualitatif*, Surakarta: UNS Press.
- Teori Warna Brewster*. 2011. melalui <http://edupaint.com/teori-warna-brewster.html> (diakses 15 Juni 2018: 21.05 WIB).
- 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.
- Unsur Seni Rupa*. 2016. melalui <http://kliping.co/unsur-unsur-seni-rupa/> (diakses 17 Juni 2018: 17.02 WIB).
- Wisata Pulau Pari*. 2012. melalui <http://pulaupari-indonesia.com/> (diakses 19 Maret 2018: 17.00 WIB).
- Yani, A. B. R., Buyung Syarif, Edwin & Herlambang, Y. (2017). *Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang*. Proceedings of Art & Design, 4(3).
- Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School*. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.