

# AMOUREUX KUJANG

## (Pengembangan Desain Liontin Pernikahan Adaptasi Dari Simbol Kujang)

Muharomi Suwandi<sup>1</sup>, Asep Sufyan<sup>2</sup>, Edwin Buyung<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Industrial Design, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Industrial Design, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

<sup>3</sup>Industrial Design, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Bandung, Indonesia

[suwandiromi@gmail.com](mailto:suwandiromi@gmail.com) (Muharomi Suwandi), [krackers@telkomuniversity.ac.id](mailto:krackers@telkomuniversity.ac.id) (Asep Suyan M.A, S.D.s, M.D.s), [edwinbuyungsyarif@gmail.com](mailto:edwinbuyungsyarif@gmail.com) (Edwin Buyung Syarif, S.T, M.S.n)

**Abstrak:** Pengguna perhiasan di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang signifikan, terutama liontin perhiasan dalam bentuk senjata Kujang, tetapi sekarang budaya senjata Sunda sebagai bagian dari budaya Sunda di Indonesia sudah mulai terkikis akibat efek globalisasi. Tujuan indikatif dari senjata golok sebagai inspirasi untuk merancang liontin pernikahan adalah salah satu strategi untuk meningkatkan budaya Sunda. Penelitian ini menggunakan metode perancang melalui observasi, literatur, wawancara, dan dokumentasi. Studi kasus digunakan sebagai perancang analitik. Hasil dari desain produk ini dapat menambah pengetahuan sambil memperkenalkan kujang tidak hanya pada senjata tetapi juga pada produk perhiasan.

Kata Kunci : Perhiasan, Pernikahan, Sunda, Senjata Kujang, Liontin

**Abstract:** *Jewelry users in Indonesia are experiencing significant developments, especially jewelery pendants in the form of Kujang weapons, but now Sundanese weapon culture as part of Sundanese culture in Indonesia has begun to erode due to effect of globalization. The indicative purpose of the cleaver weapon as an inspiration for designing wedding pendants is one of the strategies for improving Sundanese culture. This study uses designer methods through observations, literatures, interviews, and documentations. Cases study is used as analytical designer. The result of this product design can increase knowledge while introducing kujang not only in weapons but in jewelry products.*

*Keywords : Jewelry, Wedding, Sundanese, Kujang weapons, Pendant*

## 1. Pendahuluan

Pernikahan merupakan peresmian ikatan perkawinan baik secara sosial maupun hukum dan Pernikahan biasanya disahkan dalam dokumen tertulis yang berarti bahwa pasangan telah resmi menjadi suami-istri dan dokumen tersebut ditanda tangani oleh kedua belah pihak (Menurut Maya, 2013:12) menyatakan bahwa Pelaksanakan proses

pernikahan terdapat banyak perbedaan berdasarkan suku, agama, dan budaya. Selain maraknya barang-barang asing yang beredar di Indonesia yang lebih diminati masyarakat lokal dibanding barang-barang serupa yang mengandung unsur budaya di dalamnya dan Pernikahan sendiri merupakan peresmian ikatan perkawinan baik secara sosial maupun hukum. Disebutkan dalam Undang-Undang RI Nomor 1 tahun 1974 tentang Perkawinan Bab I pasal I yang berbunyi,

“Perkawinan ialah ikatan lahir bathin antara seorang pria dengan seorang wanita sebagai suami-isteri dengan tujuan membentuk keluarga (rumah tangga) yang bahagia dan kekal berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa.” Mahar/mas kawin sendiri merupakan barang yang menjadi simbol atau tanda bahwa mempelai pria sangat bersungguh-sungguh untuk menikahi mempelai wanita yang selanjutnya mas kawin tersebut dijadikan hak milik mempelai wanita secara penuh. Mas kawin dalam pernikahan di Indonesia banyak yang berupa perhiasan/emas, perhiasan atau emas tersebut diwujudkan dalam bentuk cincin dan liontin pernikahan yang akan diberikan kepada wanita. Perhiasan merupakan benda untuk mempercantik seseorang yaitu wanita, aksesoris dan produk-produk pendukung lainnya dan banyak aksesoris pernikahan yang digunakan oleh para wanita dan Liontin merupakan salah satunya benda atau perhiasan yang melingkar di leher dan dada. Liontin dapat dipakai oleh perempuan dan secara tradisional maupun modern dan liontin terbuat dari logam; seperti emas, perak. Logam lainnya seperti baja antikarat, besi, sepuh emas, dan tembaga yang juga lazim digunakan. Liontin dapat berbentuk polos, ber geometris atau bertabur intan dengan campuran berlian. Liontin merupakan bentuk perhiasan yang tergantung longgarnya, pada umumnya dilampirkan oleh lingkaran kecil ke kalung, yang mungkin dikenal sebagai "*pendant*". Sejauh ini desain liontin dapat dimasukkan ke dalam perhiasan kalung secara keseluruhan dan membuatnya tidak selalu akurat untuk memperlakukan mereka sebagai barang yang terpisah.

Pengguna perhiasan di setiap acara tertentu memiliki simbol pernikahan ada yang disebut mahar pernikahan berupa emas, perak. Tujuan perancangan ini mendesain mahar pernikahan berupa liontin terbuat dari emas dan pengguna perhiasan di Indonesia yang sedang bertahap perkembangan secara keseluruhan dan signifikan. Hal ini dibuktikan dengan mulai bertambahnya jumlah pengguna perhiasan dari berbagai kalangan usia baik kalangan remaja sampai usia dewasa. Pemakaian perhiasan juga mempunyai tujuan yang berbeda-beda, ada perhiasan yang digunakan pada saat upacara adat dan atau diacara tertentu. Beberapa kondisi, perhiasan dapat digambarkan sebagai simbol pernikahan. Akan tetapi, desain perhiasan yang beredar di seluruh indonesia sudah

terinspirasi oleh desain-desain yang berasal dari luar negeri terutama negara barat, dibuktikan dengan banyaknya desain perhiasan yang mempunyai bentuk sangat sederhana. Desain perhiasan liontin juga memiliki beragam jenis bentuk dan jenis material yang berbeda mulai dari perhiasan yang terbuat dari tembaga, sambungan berlian, emas dan perak.

Kujang merupakan senjata budaya Sunda yang berasal dari Jawa Barat yang diakui oleh kebudayaan Nusantara. Secara umum, kujang memiliki pengertian sebagai pusaka yang memiliki kekuatan tertentu dari para dewa dan sebagai sebuah senjata yang digunakan sebagai penolak bala seperti penyakit dan menghalau dari serangan musuh. Menurut Suryadi (2010:12) menjelaskan, “Kujang merupakan senjata tajam seperti keris atau parang.

Kujang sering dijadikan simbol suatu produk, oleh karena itu kajian yang digunakan penulis salah satunya yaitu melalui teori visual dan bentuk. Dharsono Sony Kartika mengatakan bahwa “visual adalah merupakan salah satu indra yang dapat dilihat dari penglihat (mata) berdasarkan penglihatan. Contoh (Garis, Bidang/Bentuk, Warna).

Sehingga dengan menggunakan teori visual dapat dihasilkan produk yang mewakili simbol-simbol dan tanda-tanda yang berkaitan dengan kujang.

Selain maraknya barang-barang asing yang beredar di Indonesia yang lebih diminati masyarakat lokal dibanding barang-barang serupa yang mengandung unsur budaya di dalamnya. Selain itu dengan masuknya era globalisasi yang ditandai dengan banyaknya pengguna sosial media di Indonesia yang telah menduduki posisi pertama sebagai negara dengan jumlah pengguna sosial media terbanyak sekaligus memudahkan budaya asing masuk ke dalam Indonesia. Namun Berdasarkan permasalahan tersebut, alasan penulis melakukan perancangan desain Kujang sebagai landasan inspirasi dari Senjata Kujang untuk desain liontin pernikahan di Budaya Sunda sebagai strategi untuk menanamkan nilai-nilai budaya yang ada di perhiasan terutama Liontin pernikahan. Dengan hal ini juga membuktikan bahwa Indonesia mampu memasukan nilai-nilai budaya ke dalam produk yang digunakan sehari-hari sekaligus mampu menarik minat masyarakat Indonesia untuk

membeli produk lokal yang tidak kalah bagus dengan produk buatan luar negeri atau asing.

## 2. Teori

### 2.1 Perhiasan

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia Perhiasan pernikahan merupakan sebuah benda yang digunakan untuk merias atau mempercantik diri. Perhiasan biasanya terbuat dari emas ataupun perak dan terdiri dari berbagai macam bentuk mulai dari kalung, liontin, gelang, cincin dan lain-lain. Biasanya perhiasan diberikan untuk hadiah. Perhiasan mempunyai bentuk beragam mulai dari bulat, hati, kotak, dan lain-lain. Perhiasan biasanya berasal dari bahan tambang. Tapi seiring dengan berjalannya waktu, perhiasan tidak harus menggunakan bahan tambang, bahan-bahan lain pun dapat digunakan sebagai material dari perhiasan.

### 2.2 Visual

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia visual merupakan salah satu indra yang dapat dilihat dari penglihat (mata) berdasarkan penglihatan. Contoh (Garis, Bidang/Bentuk, Warna)

Seperti yang dijelaskan Dharsono Sony Kartika (2017:37-50) bahwa unsur desain terdiri dari :

#### 1. Garis

Garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran “garis” yang bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi seperti diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan dibuat oleh seniman yang akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis sehingga dari kesan yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman. Garis mempunyai peranan sebagai garis, yang kehadirannya sekedar untuk memberi tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu-ilmu eksakta/pasti. Garis juga merupakan symbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam seni non figuratif atau juga seni ekspresionisme dan abstraksionisme.

#### 2. Bidang/Bentuk

Bentuk merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Di dalam karya seni, bentuk digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Berdasarkan Bidang/Bentuk diatas disimpulkan ada beberapa pengertian bagian yaitu Stilisasi, Distorsi, Deformasi, dan Transformasi.

##### a) Stilisasi

*Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambarkan, yaitu menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: karya seni yang banyak digunakan bentuk stilisasi yaitu penggambaran ornament untuk; motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dan Sebagainya.

##### b) Distorsi

*Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambarkan, misalnya pada penggambaran tokoh figure Gatotkaca pada wayang kulit purwa, semua *shape* disangatkan menjadi serba kecil dan tau mengecil.

##### c) Deformasi

*Deformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut

dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

d) Transformasi

*Transformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang di gambar

Seperti yang dijelaskan oleh Bram Palgunardi (2008:107-113) bahwa bentuk desain terdiri dari :

- a) Disain bio (bio design)
- b) Disain Geo (geo design)
- c) Disain fractal (fractal design)

3. Warna

Menurut *Soengeng TM.ed* (1987:70) warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia.

4. Tekstur

Tekstur merupakan unsur rupa seni yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. *Artificial texture* (tekstur buatan) merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan: kertas, logam, kaca, plastik dan sebagainya. Sedangkan *nature texture* (tekstur alami) merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia: batu, pasir, kayu, rumput dan lain sebagainya. Pada

prinsipnya membuat permukaan wajah menjadi rasa tertentu secara peradaban atau secara visual . *Soengeng TM.ed* (1987:70)

### 3. Metode Perancangan

#### 3.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada perancangan ini, penulis memfokuskan pada studi kasus pernikahan sunda, studi kasus dilaksanakan dengan tujuan untuk mengarahkan perkembangan pada kerangka (Hamidi, 2005:14) Analisis ini dilakukan berdasarkan logika dan argumentasi yang bersifat ilmiah dan mengumpulkan data berupa metode kualitatif atau dimana tahapan.

##### 1. Observasi

Observasi dibutuhkan dalam studi kasus agar penulis dapat mengetahui kejadian yang ingin diteliti. Penulis melakukan observasi ke tempat dimana diadakan pernikahan dengan adat sunda secara langsung. Dalam observasi tersebut, penulis melakukan pengamatan secara langsung serta melakukan tanya-jawab dengan masyarakat sekitar mengenai pernikahan sunda.

##### 2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dionstruksikan makna dalam suatu topic tetentu ( Sugiyono, 2013:231 ) Penulis mengumpulkan data-data berupa foto pembicaraan dan kegiatan diskusi dengan ahli pembuat kujang. Wawancara berguna dalam penelitian untuk menguatkan bukti-bukti konkret mengenai studi kasus yang sedang diteliti. Kegiatan Wawancara yang dilakukan penulis merupakan wawancara proses kegiatan percakapan antara penulis dan tokoh ahli pembuat senjata kujang yang berada di kota Bogor, Jawa Barat.

## 4. Pembahasan Hasil

### 4.1 Konsep Perancangan

#### Gagasan Dasar Perancangan

Gagasan awal perancangan yang telah dikemukakan dalam konsep yang dibahas pada bab sebelumnya menyangkut aspek bentuk dan visual. Hasil analisis aspek desain dengan mempertimbangkan budaya sunda sebagai pengaplikasikan produk adalah sebagai berikut:

#### 1) Konsep Desain Perhiasan

Dalam mendesain produk perhiasan dengan tema Budaya Sunda. liontin ini bertujuan untuk membantu pengantin mempercantik diri di hari H Pernikahan dan Memasukkan unsur simbol utama Jawa Barat yaitu “Kujang” ke dalam desain liontin pernikahan untuk pengantin wanita sekaligus melambangkan Suku Sunda oleh karena itu desain dasar yang digunakan yaitu transformasi bentuk berupa penyederhanaan dari bentuk kujang itu sendiri.

#### 2) Konsep Desain Packaging

Dalam mendesain packaging perhiasan, penulis mengambil budaya Sunda yaitu Senjata Kujang yang digunakan oleh pengantin wanita yang akan menikah ketika akad nikah dan acara resepsi. Packaging bukan hanya untuk sebagai tempat menyimpan tetapi simbol bahwa pernikahan sunda masih sangat kental

#### 3) Nama Produk

Nama dari produk ini adalah “Amoureux Kujang” karena dibentuk dari dua mata pisau kujang yang saling berhadapan sehingga membentuk lambang kujang dan ditengah liontin berupa berlian. Dua kujang dilambangkan sebagai dua insan yang berasal dari daerah Jawa Barat disatukan oleh pernikahan sehingga membentuk sebuah ikatan janji yang kuat.

### 4.2 Analisa SWOT

#### 1. *Strength* (Kekuatan)

Produk ini memiliki kelebihan yaitu memberikan rasa nyaman dan memudahkan pengoprasian. Produk yang dapat di gunakan secara berulang – ulang.

#### 2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan dari produk ini adalah harga produksi Perhiasan Liontin *Amoureux Kujang* lebih mahal karena adanya aspek visual dan material yang memudahkan pengoprasian produk tersebut.

#### 3. *Opportunity* (Kesempatan)

Pruduk ini memiliki kesempatan desain untuk memberikan inovasi baru pada produk *Amoureux Kujang* sehingga dapat memberikan kesan lebih cantik untuk pengantin wanita.

#### 4. *Threat* (Ancaman)

Ancaman yang dapat terjadi yaitu adalah produk dapat hilang dan berkarat karena materialnya emas dan terlalu mahal , kehilangan akibat tidak berhati – hati saat dipakai ditempat umum dan disimpan di bawah sinar matahari.

### 4.3 T.O.R (Term Of Refference)

T.O.R merupakan kerangka acuan dalam desain yang diterapkan pada perancangan. T.O.R merupakan salah satu hal yang harus dipertimbangkan untuk melakukan perancangan yang tepat sehingga produk yang dihasilkan dapat berfungsi dengan baik. Berdasarkan hasil analisis desain yang telah dikelompokan berdasarkan kebutuhan pengguna dan kebutuhan desain, maka didapatkanlah ToR dalam perancangan desain liontin pernikahan bertemakan sunda sebagai berikut:

1. Pertimbangan Desain
  - a) Bentuk perhiasan memiliki gabungan antara garis-garis geometris dan organis yang menggambarkan simbol dari suku Sunda yaitu Kujang.
  - b) Menggunakan material emas dan berlian dalam pembuatan liontin.
  - c) Digunakan oleh wanita yang sudah mencapai umur pernikahan dengan dimensi 10mm dan untuk Panjang talinya 40cm.
  - d) Digunakan oleh pasangan yang melakukan pernikahan dengan bentuk simbol kujang. 10mm dan untuk Panjang talinya 40cm.
  - e) Estimasi biaya produksi menyesuaikan dengan jumlah pendapatan suku sunda yang berdomisili Di Jawa Barat.
  - f) Warna yang digunakan yaitu harus menggambarkan ciri khas suku dan budaya sunda di Jawa Barat, Indonesia.
  - g) Komposisi Material menyesuaikan dengan *budget* pasangan yang ingin melakukan pernikahan.
  - h) Liontin selain sebagai perhiasan sehari-hari dan simbol pernikahan juga harus mengangkat budaya Sunda.
  - i) Simbol Sunda yang indentik dengan kepada pengguna sehingga memberikan nilai tambah Terhadap perhiasan.

2. Batasan Desain

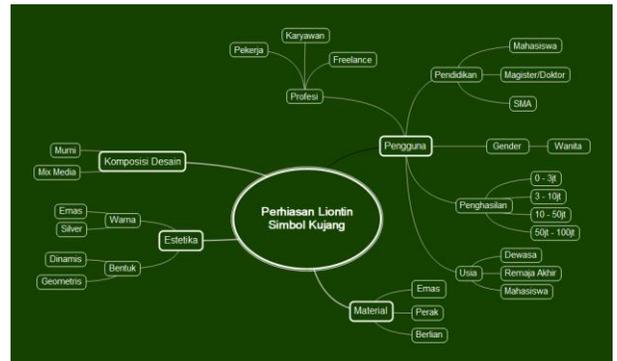
- a) Faktor Visual : Produk yang didesain juga mampu di display apabila sedang digunakan maupun tidak
- b) Faktor Simbolik : Produk Mampu memberikan kesan dan tanda sebagai perhiasan simbol budaya Sunda.
- c) Faktor Kenyamanan : Produk akan memiliki kenyamanan dan tidak mengganggu kehidupan atau aktivitas sehari-hari.

- d) Faktor Kelengkapan : Produk hasil desain yang berupa tali rantai kecil dan liontin serta packaging.

3. Sasaran target Desain

- a. Pengguna produk ini di tujukan pada acara Pernikahan Budaya Sunda.
- b. Penggunaanya adalah wanita
- c. Range umur yaitu 18<sup>th</sup> hingga 40<sup>th</sup>

4.4 Mind Mapping



Gambar 4.1 Mind Mapping (Sumber : Data Penulis, 2019)

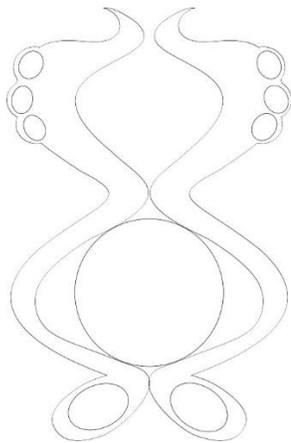
4.5 Image Chart

Image chart adalah pengelompokan gambar berdasarkan karakteristik atau sifat tertentu yang membuat gagasan awal produk yang akan di jadikan konsep desain. Pengelompokan gambar pada image chart di bagi menjadi 4 model yaitu geometris, organis, transparan, non transparan



Gambar 4.2 Image chart (Sumber : Data Penulis, 2019)

### 4.6 Sketsa Final



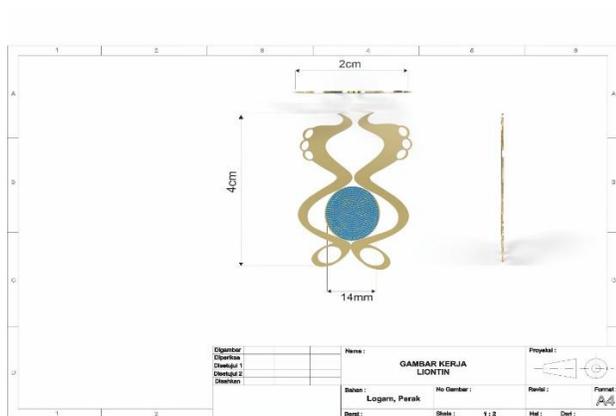
**Gambar 4.3 Sketsa final**  
(Sumber : Data Penulis, 2019)

### 4.7 Sketsa 3D



**Gambar 4.4 Gambar teknik**  
(Sumber : Data Penulis, 2019)

### 4.8 Gambar Teknik



**Gambar 4.5 Gambar teknik**  
(Sumber : Data Penulis, 2019)

## 5. Hasil

### 5.1 Produk Operasional

Gambar operasional adalah suatu gambaran atau visualisasi untuk memberikan informasi tentang cara penggunaan produk.



**Gambar 4.6 Gambar operasional 1**  
(Sumber : Data Penulis, 2019)



**Gambar 4.6 Gambar operasional 2**  
(Sumber : Data Penulis, 2019)



**Gambar 4.7 Gambar operasional 3**  
(Sumber : Data Penulis, 2019)

## 6. Kesimpulan

Pada perancangan perhiasan era saat ini indetik pada simbol-simbol dan desain yang maksimal, oleh karena itulah dengan adanya perhiasan liontin pernikahan dengan tema "Suku Sunda" maka diharapkan dapat melestarikan budaya Sunda dengan konsep yang lebih modern. Dibuktikan dengan desain perhiasan yang tidak menghilangkan desain dasar yang berasal dari Budaya Sunda.

Perancangan ini memiliki desain Kujang yang masih menjadi jawaban untuk menggabungkan kedua unsur tersebut yaitu tradisional dan modern Sunda. Oleh karena itu desain ini diharapkan dapat dijadikan penampilan unik bagi pengantin wanita yang akan mencari liontin pernikahan pada pernikahan yang menggunakan adat dan budaya Sunda di zaman sekarang.

## 7. Daftar Pustaka

Adimihardja, Kusnaka, 1984. *Upacara Pernikahan Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Dep. P dan K.

Ekadjati, Edi S., 1984. *Masyarakat Sunda dan Kebudayaanannya*. Bandung: Girimukti Pasaka.

1995 *Kebudayaan Sunda, Suatu Pendekatan Sejarah*. Jakarta: Pustaka Baru

Hashim, Moh. E. *Rupa-Rupa Upacara Adat Sunda Jaman Ayeuna*. Bandung: Pustaka. 1998

Bratawidjaya, Tomas Wiyasa. *Upacara Perkawinan Adat Sunda*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. 2002

Mustapa, H. Hasan. *Adat Istiadat Sunda*, terj. M. Matyati Satrawijaya, Cet. Ke 3. Bandung: PT. Alumni. 2010

Warnaen, Suwarsih. *Pandangan Hidup Orang Sunda*. Bandung: Bagian Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Sunda (Sundanologi) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1987.

Agoes, Artati. *Kiat Sukses Menyelenggarakan Pesta Perkawinan Adat Sunda*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2003

Yahya, dzulkifli iip dkk (1418/1998) *KUJANG : SENJATA KHAS URANG SUNDA*. Bandung: kujang

Suryadi, (2008). *Kujang, Bedog dan Topeng*. Bandung: Yayasan Pusat Studi Sunda.

Aris Kurniawan, (2011). *Kajian Historis dan Filosofis Kujang*. Bandung :Jurnal Itenas Rekarupa.

Dharsono (Sony Kartika).2004. *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains.

Dharsono (Sony Kartika).2007. *Estetika*, Bandung: Rekayasa.

Soedarso, Sp. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: STSRI.

Soemantri, Hilda, ed. 1998. *Indonesian Heritage: Visual Art*. Singapore: Archipelago Press.

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

Bandung Creative Movement (BCM).

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

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).

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).

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).

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.

Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Design 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.

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,

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.

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).

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).

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).

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.

Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). *Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang*. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).

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.

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

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

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)

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

Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. (2016). The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.