

PERANCANGAN LAMPU TEMATIK PADA KEDAI KOPI

Perdana Ikhlasul Hammaz¹, Hardy Adiluhung², Yanuar Herlambang³
Product Design, School of Creative Industry, Telkom University, Bandung – Indonesia

perdhammaz@student.telkomuniversity.ac.id¹

hardydil@telkomuniversity.ac.id²

yanuarh@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memaparkan pada era masa kini, budaya minum kopi sudah menjadi gaya hidup masyarakat di berbagai wilayah di Indonesia, Khususnya masyarakat di kota Bandung bahkan dapat dijumpai semakin banyaknya kedai kopi di berbagai tempat, menandakan perkembangan yang pesat dari tahun-tahun sebelumnya. Disisi kota Bandung terdapat sebuah kedai kopi yang berkonsep *outdoor* sakah satunya adalah kedai kopi Masagi. Karena tempat yang outdoor, kursi dan meja yang terdapat disana kurang terawat karena meja dan kursi yang dibiarkan selalu diluar dalam cuaca apapun karena material meja besi yang kurang tepat sehingga berat membuatnya sulit untuk dipindahkan. Dilain sisi meja yang belum memiliki fitur khusus untuk konsumennya. Oleh karena itu, diusulkan perancangan fitur pada meja lipat di kedai kopi Masagi agar konsumen mendapat pengalaman yang baik saat berkunjung. berlokasi di jalan Jl. Gunung Kareumbi, Kota Bandung, Jawa Barat. Perancangan ini dilakukan berdasarkan metode pengumpulan data dan observasi dimana pada metode ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Solusi perancangan ini diproses berdasarkan konsep industrial dan moderen, agar rancangan fitur ini mampu menyajikan suasana yang berhubungan dan menyenangkan sesuai dengan tema di kedai kopi Masagi. Perancangan fitur ini dipercaya dapat memberikan wawasan, suasana dan pengalaman yang baru serta menarik bagi masyarakat konsumen di kedai kopi Masagi.

Kata Kunci: Perancangan, Fitur, Kedai Kopi Masagi, Industrial, Moderen, Konsumen.

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia kini sedang giatnya membuka usaha kedai kopi, mulai dari kedai kopi yang diperuntukan masyarakat menengah kebawah hingga menengah keatas. Dapat dilihat di lingkungan sekitar, seperti perumahan, kampus, perkantoran, pusat perbelanjaan hingga di pinggir jalanan bahwa kedai kopi makin bertambah tiap tahunnya, menunjukkan bahwa minat masyarakat untuk mengunjungi kedai kopi semakin tinggi.

Masyarakat cenderung melakukan kegiatan seperti mengerjakan tugas, menenangkan diri, menikmati hidangan hingga berkumpul dan berbincang bersama dengan teman-teman, pasangan, maupun keluarga.

Pencahayaan yang tepat dapat berpengaruh terhadap konsumen, pekerja, hingga konsep kedai kopi itu sendiri.

Pada pembahasan untuk tugas akhir ini, penulis akan merancang lampu tematik. Dimana selain berfungsi untuk menerangi lingkungan, lampu tematik juga memiliki desain yang berkarakter, menyesuaikan lingkungan dan selaras dengan konsep maupun tema kedai kopi yang dituju. Dirancang dengan sebaik mungkin agar tetap sesuai untuk pengunjung dan relevan dengan tempat yang ditargetkan. Perancangan dibuat

dengan estetika yang sesuai, dengan material yang tepat dan tahan akan lingkungan tropis dan nyaman untuk pengunjung berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kurangnya pencahayaan pada kedai kopi Masagi
- Kurangnya desain lampu yang sesuai dengan tema kedai kopi Masagi
- Kurangnya lampu yang memiliki fitur lebih pada kedai kopi Masagi

1.3 Rumusan Masalah

- Lampu seperti apa yang sesuai untuk konsumen kedai kopi Masagi?
- Bagaimana merancang lampu tematik yang sesuai konsep desain kedai kopi Masagi?
- Bagaimana tahapan membuat lampu tematik dan memiliki fitur tambahan untuk kedai kopi Masagi?

1.4 Batasan Masalah

- Tema atau konsep lampu yang diterapkan harus sesuai dengan kebutuhan dan dari peluang yang ada.
- Material yang digunakan harus sesuai dengan kondisi iklim di kota Bandung, khususnya pada wilayah kedai kopi Masagi.

- Visual desain merepresentasikan tema industrial atau rustic dengan sentuhan natural.

2.1 Landasan Teoritik

2.1.1 Kedai kopi

Cafe atau dalam bahasa Indonesia disebut Kedai Kopi adalah suatu tempat (kedai) yang menyajikan olahan kopi umumnya espresso dan kudapan kecil. Seiring perkembangan jaman kedai kopi menyediakan makan kecil dan makanan berat. (Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988)

2.1.2 Sejarah Kedai kopi/Coffee

Istilah kata *cafe* berasal dari bahasa Perancis yang berarti kopi. Orang Perancis menyebut kedai kopi dengan istilah *cafe*. Perancis menjadi salah satu Negara yang di juluki “Negeri *Cafe*” karena pesatnya perkembangan *cafe* disana dan dari Perancis lah kedai kopi mulai tersebar luas di dunia. *Cafe* atau *Coffee Shop* atau dalam bahasa Indonesia yaitu Kedai Kopi berasal dari Istanbul, Turki.

Coffee Shop pertamakali berdiri di Constatinopel di Turki (Istanbul) pada tahun 1475. Pada awalnya *Coffee Shop* hanya menjual minuman kopi. *Coffee Shop* pertama di Eropa didirikan tahun 1529. Minuman ini menajadi sangat di gemari di Eropa karena adanya ide untuk menyaring kopi dan memperhalus. citra rasa minuman kopi dengan susu dan gula. *Coffee Shop* di Eropa semakin populer karena mereka tidak hanya menjual minuman kopi tetapi mulai menjual kue-kue manis dan penganan yang lainnya. *Coffee Shop* pertama di Britania Inggris didirikan tahun 1652.

Di Indonesia sendiri awal mulai bermunculan biji kopi dari Yemen yang didatangkan bangsa India, kopi ini dikenal sebagai *Arabica* pada kisaran tahun 1969. Pada sekitar abad ke-19 mulai muncul kedai kopi di Batavia. Selain kedai kopi, warung kopi sederhana pun juga bermunculan. tidak hanya di Batavia, kedai kopi dan warung kopi pun mulai dapat ditemui di beberapa daerah lainya di Indonesia. Beberapa daerah yang dimaksud adalah seperti pematang siantar, Bandung dan

beberapa daerah lainya. Bahkan beberapa kedai kopi yang sekarang sudah berusia ratusan tahun masih dapat ditemui di kota Jakarta salah satunya.

2.1.3 Industrial

salah satu sejarah dari munculnya konsep Industrial dalam desain hadir pada saat Arsitektur Industrial muncul sebagai bentuk zaman *Anti-* bangunan pabrik pada masa itu yang berakhir pada pergantian abad ke-20. Pada awal masa 1900-an bangunan pabrik cenderung terbuat dari batu maupun kayu yang memiliki jendela cukup kecil serta ruang yang membatasi cahaya matahari dan ventilasi udara. Tempat bekerja seperti ini kerap mejadi tempat yang gelap, berdebu dan sempit sehingga cukup berbahaya untuk bekerja. pada masa ini, tempat seperti itu bukan merupakan lingkungan kerja yang baik dan memadai karena dapat menimbulakn masalah kesehatan. Albert Kahn meiliki inovasi menemukan solusi desain baru yang merevolusi arsitektur pabrik menjadi lebih efisien dan fungsional. Beberapa inovasinya

seperti struktur baja, ventilasi alami, pencahayaan langit alami, hingga naja pracetak yang disebut beton bertulang. Pemilihan warna Industrial menggunakan warna monokromatik. Material yang digunakan pada umumnya yaitu besi, beton, batu bata hingga rangka baja.

Dalam penerapan perancangan arsitektur Industrial dapat direpresentasikan sebagai sebuah desain dan pemanfaatan material yang menojolkan sifat *raw* material dasar tersebut seperti bata, besi, semen hingga baja dan juga memperhatikan kontruksi rancangan yang memiliki fungsi utama sebagai sebagai tempat dan kebutuhan proses industri. Estetika dari Industrial dapat bertujuan sebagai sesuatu yang disengaja dari bagian elemen yang struktural maupun mekanikal. (Amini 2019)

2.1.4 Rustic

Rustic bisa dikaitkan dengan natural atau organik, pada masa dahulu dimana benda benda maupun bangunan dari material kayu hingga batu baluk yang dipotong dan dikreasikan tanpa diamlplas maupun di *finishing*

secara halus sehingga masih sangat menimbulkan kesan natural atau aslinya yang cenderung kasar.

di era yang baru sekarang mungkin tidak semua murni merepresentasikan konsep rustic seperti pada awal mulanya, namun setidaknya konsep desain yang dibuat dikondisikan agar tidak terlalu mengkilap, menghindari warna warna yang berkilau dan masih menonjolkan kesan materialnya yang natural dengan kesan yang membumi. (Lisa Frederick 2012)

mengkilap, menghindari warna warna yang berkilau dan masih menonjolkan kesan materialnya yang natural dengan kesan yang membumi. (Lisa Frederick 2012)

2.1.5 Fitur

Fitur merupakan sebuah karakteristik produk yang menjadi pelengkap fungsi dasar dari produk tersebut. Hal tersebut juga termasuk sebagai sarana kompetitif untuk mendefinisikan produk yang dibuat dengan produk kompetitor lainnya. (Kotler & Amstron 2012 : 273)

2.1.6 Lampu

Dalam kamus bahasa Indonesia, lampu memiliki arti yaitu alat penenrangan atau dapat disebut alat untuk menerangi. Sumber cahaya penerangan suatu lingkungan ataupun jalan, berasal dari lampu menyala yang menyinari dalam tingkat *luminance* atau *fluks* cahaya. Sinar yang berasal dari sumber cahaya disebarkan oleh lampu menurut pola tertentu disesuaikan dengan situasi suatu lingkungan tersebut. Sinar dapat dikonsentrasikan dalam dua jurusan di sepanjang jalan, pola yang simetris dapat digunakan apabila lampu dipasang di tengah jalan. (Oglesby dan hicks, 1998)

2.1.6.1 Jenis Lampu

Berikut beberapa jenis meja berdasarkan fungsinya:

- **Lampu Taman**, lampu yang cenderung tegas dan cenderung dipasang lebih dari 1 pada suatu lokasi taman. meningkatkan kesan suatu taman dan membuat taman menjadi lebih indah
- **Lampu Lalu Lintas**, lampu ini berfungsi membantu pengguna jalan untuk mengatur lalu lintas.
- **Lampu Nakas**, lampu ini diletakan di atas meja dekat kasur atau disebut nakas, lampu ini cenderung pendek karena tempat peletaknya.
- **Lampu kerja**, lampu yang sering ditemukan pada meja belajar atau meja kerja untuk membantu penggunanya lebih nyaman dalam bekerja atau belajar.
- **Lampu Kedai Kopi**, lampu kedai kopi sangatlah variatif, tergantung dengan konsep suatu kedai kopi tersebut namun sejatinya lampu tersebut memiliki kegunaan yang menjadikan kedai kopi tersebut menjadi tempat yang nyaman dan menarik.

2.1.7 Sepiker

Dalam KBBI Sepiker atau yang dalam bahasa inggris disebut *Speaker* memiliki pengertian yaitu penguat suara, dalam artian memiliki tujuan untuk membuat suara lebih

terdengar lebih keras dari sebelumnya.

Sepiker merupakan benda elektronika yang memiliki kumparan, magnet dan membran serta sepiker cenderung berbahan logam. Sepiker yang tidak memiliki membran tidak akan mengeluarkan bunyi, begitu juga dengan komponen lain yang membuat masing-masing menjadi hal penting. (Suyanto, 2013)

2.1.7.1 Jenis Sepiker

- **Sepiker Mobil**, Sepiker yang berfungsi sebagai salah satu hiburan maupun alat bantu yang diletakan di dalam mobil.
- **Sistem Monitor Panggung**, merupakan sepiker yang berfungsi untuk mengeluarkan suara yang ditujukan ke arah penampil yang ada di panggung.
- **Sepiker Portabel**, karena bentuknya yang sederhana dan ukurannya yang ringkas, membuat sepiker ini dapat di bawa kemana-mana secara mudah.
- **Sepiker Aktif Panggung**, sepiker dengan ukuran yang cukup besar digunakan untuk ruangan yang luas pada acara

tertentu yang cenderung melibatkan banyak orang.

- **Sepiker Pintar**, sepiker yang memiliki teknologi moderen dapat berinteraksi dengan suara ataupun pengendalian jarak jauh dari penggunaanya.

2.2 Landasan Empirik

Disetiap mayoritas kedai kopi dapat ditemukan lampu, lilin ataupun sejenisnya yang disediakan sebagai pelengkap untuk menerangi ruangan tertentu serta menunjang kebutuhan dan kenyamanan konsumen menikmati sajianya ditempat. Dilain sisi fungsi lampu pada kedai kopi juga dapat membantu pekerja dalam melaksanakan tugasnya dengan nyaman dan tepat. Seiring dengan kondisi bagian yang kurang terang dan lampu yang terkesan sederhana, Lampu yang akan dirancang diharapkan dapat menerangi bagian yang sebelumnya gelap dan memiliki desain yang tematik, selaras dengan konsep kedai kopi yang dituju. Serta perancang ingin memberi inovasi sebuah lampu dimana lampu tersebut akan dapat sesuai dengan kebutuhan banyak konsumen di kedai kopi tersebut..

3.1 Tujuan

3.1.1 Tujuan Umum

- Mewujudkan perancangan lampu tematik pada lingkungan kedai kopi Masagi Sebagai penambahan pencahayaan pada lingkungan tersebut. Ditujukan agar memberi kenyamanan yang lebih dibandingkan kondisi yang gelap, Serta memberi inovasi sebagai daya tarik konsumen supaya konsumen mendapatkan pengalaman yang baik.

3.1.2 Tujuan Khusus

Merancang lampu pada produk set bangku kedai kopi dengan tema yang relevant, inovatif dan dibutuhkan pengguna. Dilain sisi perancang bertujuan membuat lampu tersebut sesuai dengan kondisi lingkungan outdoor kedai kopi Masagi. Dengan dilakukanya observasi dan wawancara kepada pekerja maupun konsumen diharapkan perancang dapat membuat produk yang tepat guna. serta penambahan fitur yang dapat mempermudah konsumen seperti stop kontak yang

sebelumnya terlalu jauh dan kurang memadai dan pembahan fitur baru yaitu sepiker untuk menambah nuansa yang baru dan dapat menjadi sarana untuk mempermudah pekerja dan pelanggan.

3.2 Manfaat perancangan

3.2.1 Keilmuan:

Perancangan ini memiliki manfaat untuk peneliti sebagai ilmu desain produk yang dapat menambah ilmu pengetahuan serta meningkatkan kemampuan. Dilain sisi menjadi sebuah referensi perancangan suatu produk untuk mengatasi atau memanfaatkan peluang yang sama dalam kehidupan bermasyarakat.

3.2.2 Pihak Terkait:

Manfaat bagi pihak terkait seperti pemilik usaha, menjadikan tempat usahanya semakin menarik dengan produk yang memiliki tema yang sesuai dengan kedai kopi, penerangan semakin baik sehingga pelanggan merasa nyaman dan ingin datang kembali serta ketahanan produk yang baik menjadikan sebagai aset yang tahan lama yang bisa dimiliki.

3.2.3 Masyarakat Umum:

Manfaat bagi pihak terkait seperti masyarakat yang termasuk sebagai konsumen dapat menjadikan pengalaman yang baik selama berkunjung ke kedai kopi masagi karena lampu yang dirancang memiliki manfaat sebagai alat bantu penenerangan dan dilain sisi dapat sebagai fasilitas pengisian daya alat elektronik konsumen. Manfaat bagi pekerja kedai kopi Masagi yaitu menjadikan lingkungan yang lebih nyaman karena penerangan yang cukup sehingga proses bekerja maupun mencari pelanggan menjadi lebih mudah karena adanya lampu yang cukup.

4.1 Metode Penelitian

4.1.1 Pendekatan Kualitatif

Berfokus pada aspek suatu pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian kualitatif cenderung menggunakan teknik analisis yang mendalam . dengan mendalami suatu masalah dengan tahapan, dari kasus perkasus. Karena dalam metodologi kualitatif sifat suatu masalah satu berbeda dengan sifat masalah lainnya. Tujuan dari metodologi kualitatif ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif sendiri berfungsi untuk memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

4.2 Teknik Pengumpulan data

4.2.1 Observasi

Pengertian observasi secara etimologi adalah observasi berasal dari Bahasa latin yang mempunyai arti “melihat dan memperhatikan”. Dan observasi juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh makhluk cerdas yang memproses objek dengan tujuan merasakan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena yang berdasarkan ide-ide yang diketahui sebelumnya. Selanjutnya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan melanjutkan hingga proses investigasi. Dalam penelitian, observasi bisa dilakukan secara tes, kuisisioner, rekaman suara dan rekaman gambar. Cara untuk melakukan observasi yang paling efektif adalah melengkapinya menggunakan pedoman observasi atau pedoman pengamatan. Seperti format

yang disusun dengan berisikan item-item mengenai kejadian atau tingkah laku yang akan terjadi. Kemudian peneliti merupakan seorang pengamat tinggal memberikan tanda pada kolom yang tersedia dan yang diinginkan pada format tersebut. Dan orang yang melakukan pengamatan disebut sebagai pengamat.

4.2.2 Studi Literatur

Studi Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Jika tidak, maka dapat dipastikan dalam persentasi yang besar bahwa

penelitian tersebut akan gagal.

4.3 Teknik Analisa Data

4.3.1 Studi Komparatif

Penelitian komparatif yaitu penelitian yang memiliki sifat membandingkan. ini ditujukan untuk melakukan perbandingan, persamaan dan perbedaan dua atau lebih sifat dan fakta pada objek yang di teliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Pada penelitian ini variabelnya masih mandiri tetapi untuk bagian contoh yang lebih dari satu atau berada pada waktu yang berbeda. Menurut Nazir (2005:58) penelitian komparatif merupakan hal yang memiliki kesamaan dengan penelitian deskriptif yang memiliki tujuan mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu.

5.1 Analisis Aspek Desain

Analisis aspek desain ditujukan untuk mendapatkan data permasalahan yang lebih dalam, mengevaluasi masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Analisis dilakukan agar produk menjadi lebih tepat dalam perancangannya, yaitu produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan masalah yang sedang terjadi dilapangan.

6.1 Konsep Perancangan

- **Mind Mapping**
- **Image Board**
- **Image Chart**
- **Image User**
- **Setsa**

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penulisan ini adalah, penulis mencoba merancang produk atas peluang yang ada di kedai kopi masagi. Penulis mencoba membuat perancangan yang cocok dan *relevant* untuk pengguna. Dengan proses observasi dan wawancara kepada konsumen dan pekerja diharapkan lampu tematik dan fiturnya ini dapat tepat sesuai dengan pengguna. Dengan penyesuain dan hal-hal yang sudah dilakukan lampu

tematik dan fiturnya ini diharapkan dapat tepat guna dan bermanfaat bagi konsumen, pekerja, pemilik kedai kopi, dan perancang sendiri.

7.1 saran

Penelitian ini harus dilakukan dengan metode penelitian yang baik dan benar agar menghasilkan perancangan yang memuaskan. Penulis juga harus melakukan pendekatan langsung yang lebih meluas dan dalam terhadap pengguna atau konsumen dan juga pekerja secara lebih dalam dan melakukan uji coba, agar perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan diterima pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative*

Movement (BCM) Journal 3.1 (2016).

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

Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019)*, July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.

Amini. Aisyah Risti. *Penerapan Prinsip arsitektur Industrial Dalam Produktivitas Ruang Pada Solo Creative Center*. E-Jurnal ITS (2019)

Frederick, Lisa. *So Your Style Is: Rustic*. Houzz (2012)

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

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic

Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019). Atlantis Press, 2020.

Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*

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

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

Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., &

DRSAS, M. I. (2015). Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(2), 26-34.

Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.

Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press. Isbn: 978-979-8967-77-1

Hendriyana, H. (2019). *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual (Philosophy and Theory of Fine and Decorative Arts)*. Yogyakarta : Penerbit Andi. Isbn: 978-623-01-0228-8.

Hendriyana, H. (2020). Industri Kreatif Unggulan Produk Kriya Pandan Mendukung Kawasan Ekowisata Pangandaran, Jawa Barat, *Jurnal Panggung. Vol.30. NO.2*

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.

H.ukers, William. 2012. *All About Coffee*. Adams Media

Kotler, Philip & Gerry Armstrong. 2014. *Principle Of Marketing*, 15th edition. New Jersey.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988

Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global (Esensi, 2013)

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.

Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM. 2017,

MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).

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

Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Olivia, Femi. 2009. *Visual Thinking: Menyelam ke Dalam Laboratorium Mental Otak Kanan Untuk Menciptakan "Tameng" Dari Kecemasan Berlebihan*. Elex Media Komputindo
Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 3: Aspek- aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

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

Purba, Jen Aleksander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung.

"Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).

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

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

Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design 3.3* (2016).

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

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

Design 3.3 (2016).

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)

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

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

Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design 1.1* (2018).

Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir

Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).

Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. Proceeding Bandung Creative Movement

Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).

Waluyanti, Saru. 2008. *Alat Ukur dan Teknik Pengukuran Jilid 1*. Kemdikbud

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

Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.