

Perancangan Tempat Sampah Jukebox Di Taman Musik Bandung

Iktiara Anugrah Putra Wahyono¹, Yoga Pujiraharjo², Teuku Zulkarnain Muttaqien³
Prodi Desain Industri, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung
Iktiaraapw@student.telkomuniversity.ac.id, yogapeero@telkomuniversity.ac.id,
teukuzulkarnain@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Taman musik merupakan sebuah taman yang menerapkan konsep musik sebagai hal utamanya. Sesuai namanya, ornamen yang menghiasi taman ini dipenuhi benda yang berhubungan dengan musik. Taman musik sering menggelar agenda musik. Selain untuk bermusik, taman ini juga memiliki sebuah lapangan basket di tengahnya yang sering digunakan pengunjung untuk berolahraga. Tak hanya berkonsep, sebuah taman juga harus memperhatikan kebersihan. Oleh karena itu fasilitas kebersihan suatu taman harus lengkap dan berfungsi. Salah satu fasilitas kebersihan yang harus ada yaitu tempat sampah. Penggunaan tempat sampah yang sesuai dengan tema dari taman tematik akan semakin menambah keunikan taman tersebut. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat tempat sampah taman yang mempunyai fungsi lain sebagai jukebox.

Kata Kunci: Interaktif, Taman, Fasilitas Taman, Kebersihan

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Taman kota adalah fasilitas umum yang ada di lingkungan perkotaan. Taman merupakan bagian dari area publik dan bisa diakses oleh semua orang. Taman kota biasanya berisi pepohonan dan lahan kosong luas yang memiliki kegunaan multi-fungsi seperti olahraga, bermain, menikmati udara kota, dan kegiatan luar ruangan lainnya. Taman kota juga memiliki fungsi memperindah kota, menjadi resapan air, meminimalisir kebisingan, juga menghasilkan oksigen yang dihasilkan oleh pohon-pohon.

Bandung merupakan kota yang memiliki banyak taman kota. Penyebaran taman kota Bandung tersebar diberbagai sudut kota, berbagai macam taman digolongkan menjadi berbagai taman tematik seperti taman music, taman lansia, taman superhero, taman photo, taman lalulintas dan masih banyak lagi. Di setiap taman tematik memiliki ciri khasnya sendiri. Fasilitas prasarana yang disediakan di

taman tematik juga beraneka ragam sesuai dengan ciri khas atau tema dari taman tematik itu sendiri.

Salah satu taman tematik yang cukup ikonik di kota Bandung adalah Taman Musik yang berada di jalan Sumbawa No.32, Merdeka, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung. Taman Musik merupakan taman ikonik yang memiliki ciri khas ornament-ornament bernuansa music di setiap sudut dari taman. Taman ini sering di gunakan untuk kegiatan atau acara music di kota bandung, karena terdapat fasilitas *mini stage* dan tribun tempat duduk yang mendukung acara-acara pementasan di lingkungan taman. Kurangnya sarana interaktif di taman ini membuat taman ini dihari biasa tidak terlalu ramai dikunjungi. Interaksi pengunjung dengan lingkungan taman seperti berfoto, bermain di fasilitas permainan, merupakan hal penting yang harus ada di lingkungan taman, oleh sebab itu sarana interaktif menjadi salah satu bagian penting dari sebuah taman untuk menarik pengunjung.

Kebersihan menjadi salah satu tolak ukur nyaman atau tidaknya suatu taman. Kurangnya fasilitas kebersihan seperti tempat sampah yang kurang layak di taman music juga membuat lingkungan terganggu dengan adanya sampah-sampah yang bertebaran di sekitar taman. Kondisi dari tempat sampah yang disediakan oleh pengelola sudah dalam kondisi yang tidak baik menjadi salah satu penyebab lingkungan taman menjadi tidak bersih. Hal ini menjadi masalah yang serius di lingkungan taman.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kebersihan merupakan hal penting di sebuah taman, tempat sampah merupakan hal yang penting untuk menjaga kebersihan taman. Tempat sampah yang kurang layak pada taman music membuat kenyamanan dari taman tersebut terganggu..
2. Pentingnya sarana interaktif di suatu taman untuk menarik atau membuat pengunjung betah dan tertarik untuk mengunjungi suatu taman.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang tempat sampah yang sesuai untuk taman music bandung?
2. Bagaimana merancang fasilitas tempat sampah dengan fungsi tambahan sebagai jukebox?

1.4 Batasan Masalah

Dengan banyaknya data-data penelitian yang telah terkumpul, maka diperlukan batasan-batasan masalah yang lebih spesifik

agar mampu menyelesaikan perencanaan sesuai dengan perencanaan awal. Adapun batasan-batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Perancangan tempat sampah berada di taman music.
2. Tempat sampah memiliki fungsi lain sebagai jukebox

1.5 Tujuan Perancangan

1.5.1 Tujuan Umum

1. Membuat tempat sampah yang memiliki fungsi lain sebagai sarana interaktif untuk taman music
2. Menjadikan fasilitas tempat sampah interaktif di taman music bandung menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk mengunjungi taman music bandung.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Merancang tempat sampah yang memiliki fungsi sebagai sarana interaktif untuk dapat diterapkan di area kota bandung lainnya.

2. Landasan Teori

2.1 Taman Tematik

Taman tematik adalah taman yang memiliki fungsi yang hampir sama dengan selayaknya taman-taman kota lain, namun yang membedakan adalah konsep dari tiap taman tersebut. Istilah taman tematik mempunyai tujuan supaya dapat membedakan antara taman yang satu dengan taman yang lainnya. Konsep dari

taman tematik tersebut masing-masing telah memiliki tema.

2.2 Sampah

Bahan atau material yang tidak mempunyai nilai atau tidak berharga disebut dengan sampah. (Kamus Istilah Lingkungan, 1994). Sesuatu yang tidak berguna lagi dan dibuang oleh penggunanya atau pemakai disebut dengan sampah (Tandjung, 1982), jenis jenis sampah:

1. Sampah organik adalah sampah yang mudah membusuk seperti sayuran, dan sisa makanan. Sampah ini dapat diolah menjadi pupuk kompos.
2. Sampah yang tidak mudah membusuk, seperti wadah makanan, kertas, plastik, botol, dan sebagainya. Sampah ini dapat dijual untuk dijadikan produk lainnya.

2.3 Plastik

Plastik merupakan produk turunan minyak bumi yang didapat melalui penyulingan. Karakter plastik memiliki ikatan kimia yang kuat sehingga banyak benda yang digunakan manusia berbahan dasar plastik. Plastik merupakan tidak bisa terdekomposisi secara alami setelah digunakan.

2.4 Prinsip Pengolahan Sampah

Beberapa prinsip yang diterapkan dalam pengolahan sampah. Prinsip ini dikenal dengan 5M (Panji Nugroho, 2013) yaitu::

1. (Reduce)mengurangi penggunaan barang habis pakai atau sekali pakai yang dapat menimbulkan banyak sampah..
2. (Reuse)Menggunakan barang-barang yang bisa dipakai kembali, serta

mengurangi pemakaian barang-barang yang hanya sekali pakai..

3. (Reuse) Memanfaatkan barang yang tidak terpakai untuk di daur ulang sehingga tidak menjadi sampah..
4. (Replace)mengganti barang sekali pakai dengan barang yang tahan lama, dan memakai barang yang ramah lingkungan.
5. (Respect) Lebih mencintai alam, sehingga akan menimbulkan sikap bijaksana sebelum memilih barang yang akan digunakan.

2.5 Shreeder Plastik

Mesin Pencacah Plastik atau mesin crusher atau mesin penghancur plastik adalah salah satu peralatan usaha yang sangat dibutuhkan untuk proses daur ulang sampah . Setelah di giling, di cacah , hasilnya berupa potongan kecil, Akan dikumpulkan dan di salurkan ke pabrik daur ulang plastik untuk dijadikan bahan baku lagi, dan digunakan untuk membuat aneka barang baru lagi.

2.6 Ergonomi

Ergonomi adalah suatu aturan atau norma dalam sistem kerja. Di Indonesia menggunakan istilah ergonomi, tetapi di beberapa negara seperti “Bioteknologi” ,“Human Engineering” atau “Human Factors Engineering”. Semuanya membahas hal yang sama yaitu tentang optimalisasi fungsi manusia terhadap aktivitas yang dilakukan. Setiap aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan, apabila tidak dilakukan secara ergonomis akan berakibat biaya tinggi, ketidaknyamanan, performansi menurun yang berakibat kepada penurunan efisiensi dan daya kerja.

Penerapan ergonomic merupakan suatu keharusan.Ergonomi baik diterapkan pada saat

bekerja, istirahat atau dalam berinteraksi sosial kita dapat melakukan dengan sehat, aman dan nyaman..

2.7 Material

Material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan (Callister & William, 2004). Pengertian material adalah bahan baku yang diolah perusahaan industry dapat diperoleh dari pembeli local, Import atau pengolahan yang dilakukan sendiri (Mulyadi, 2000). Dari dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa material adalah sebagai beberapa bahan yang dijadikan untuk membuat suatu produk atau barang jadi yang lebih bermanfaat.

- 1 Logam Besi (Fe) Besi adalah logam yang berasal dari bijih besi (tambang) yang banyak digunakan untuk kehidupan manusia sehari-hari. Dalam tabel periodik, besi mempunyai simbol Fe dan nomor atom 26. Besi juga mempunyai nilai ekonomis yang tinggi. Besi telah ditemukan sejak zaman dahulu dan tidak diketahui siapa penemu sebenarnya dari unsur ini. Besi dan unsur keempat banyak di bumi dan merupakan logam yang terpenting dalam industri. Besi murni bersifat agak lunak dan kenyal. Oleh karena itu, dalam industri, besi selalu dipadukan dengan baja.
- 2 Serat kaca yang berasal dari kaca cair yang ditarik menjadi serat tipis disebut fiber glass. Fiber glass dipintal menjadi benang. Lalu, diberi resin agar menjadi bahan yang kuat.

2.8 Estetika

N Bram Palgunadi (2008:87) rupa atau tampilan adalah sesuatu yang tampak atau terlihat secara visual oleh mata. Intinya rupa adalah tampilan luar yang dapat dilihat secara visual oleh indra penglihatan. Didalam aspek rupa terdapat beberapa komponen yang menjadi dasar dari pembentukan rupa, yaitu Bentuk, garis, arah, tekstur dan warna. Komponen tersebut adalah materi dasar untuk menganalisis masalah yang ada di lapangan agar bisa dicarikan solusi nantinya dan juga digunakan sebagai materi dasar dalam merancang produk.

2.9 Gagasan Awal Perancangan

1. Material

Menggunakan material yang tahan atau kuat terkena cuaca luar ruangan. Cover dari produk ini menggunakan bahan Fiberglass yang dinilai tahan terhadap cuaca luar ruangan.

2. Mekanisme

Memudahkan pengguna untuk mengoperasikan produk ini , Dengan menggunakan ukuran ergonomic sesuai dengan ukuran tubuh dari targetusernya.

3. Visual

Bentuk dasar atau visual dari produk ini memiliki keterkaitan dengan tema taman , yaitu musik. Sinluet yang diambil dari desain produk ini adalah piano.

3. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah proses penelitian yang akan menghasilkan data deskriptif yaitu berupa kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati. Dengan jenis data yang diperlukan berupa data sekunder dan data primer. Data sekunder di studi Pustaka dan data primer diperoleh langsung di lapangan dan data sekunder di studi pustaka..

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Wawancara

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

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang apa saja yang kegiatan yang dilakukan pengunjung dan terutama keluarga saat mengawasi anak di taman, juga masalah apa saja yang terjadi di taman musik, sehingga penulis dapat mempertimbangkan solusinya.

3. Dokumentasi

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

3.2 TOR

A. Kebutuhan Desain (*Design Requirement*)

- Dibutuhkannya Tempat sampah yang layak di taman musik bandung.
- Dibutuhkannya sarana interaktif di taman musik bandung.

B. Batasan Desain (*Design Constrain*)

- Penelitian dilakukan di taman music bandung.
- Target user dari produk ini adalah pengunjung taman music bandung.

C. Deskripsi Produk (*Product Statement*)

Tempat sampah kusus untuk sampah kering yaitu sampah botol plastik . Sampah botol plastic yang dimasukan kedalam tempat sampah langsung di cacah untuk proses daur ulang. Dengan jumlah plastic yang tertentu , pengguna dapat memutarakan musik di taman musik bandung.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan adalah tahapan proses pada sebuah perancangan, yang mana konsep ini yang nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk sesuatu yang akan dirancang. Dalam perancangan ini aspek-aspek yang ditinjau antara lain : Aspek Visual ,Aspek Fungsi , Aspek Material , dan Ergonomi .

4.2 Metode Perancangan

Metode perancangan diawali dengan mengkoparasikan produk dengan produk sejenis, sehingga dapat ditemukan solusi atau pembaruan produk dari produk produk kompetitor. Serta adanya penambahan atau penggabungan dari produk produk yang sudah di komparasikan.

Tabel 1 Komparasi

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



Gambar 1 Mind Mapping

4.4 Blocking System

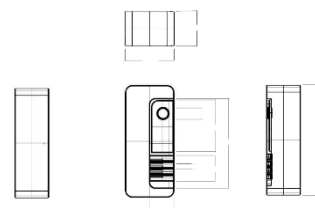
Berikut adalah *blocking system* untuk menggambarkan letak komponen yang ada pada produk yang dirancang .



Gambar 2 Blocking System

4.5 Gambar Kerja

Gambar kerja ini meliputi ukuran produk (bangku taman) juga gambar tampak atas, bawah depan , belakang , hingga tampak samping kiri, dan kanan .



Gambra 3 Ukuran Produk

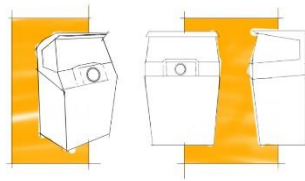
4.3 Visualisasi Produk

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

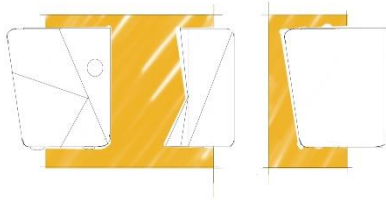
4.6 Sketsa Alternatif

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

ini. Sketsa alternatif ini adalah beberapa sketsa awal yang dipilih dan dikembangkan hingga akhirnya menjadi *final sketch* atau sketsa akhir dari produk ini .



Gambar 4 Sketsa Alternatif



Gambar 5 Sketsa Alternatif

4.7 Final Desain



Gambar 6 Final Design



Gambar 7 Final Design



Gambar 8 Final Design

5. Kesimpulan

Perancangan produk tempat sampah jukebox taman musik bandung dengan berdasarkan kurangnya fasilitas atau produk tempat sampah yang berada di taman ini. Tempat sampah ini diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung sehingga gemar mengunjungi ruang terbuka hijau atau taman kota dan juga pengunjung tetap menjaga kebersihan yang ada di taman. Tempat sampah ini juga memiliki shredder di dalamnya serta tambahan fungsi jukebox untuk memutar lagu di taman musik.

Diharapkan Produk ini dapat menjawab permasalahan sesuai dengan latar belakang yang ada, dan produk ini juga dapat berfungsi bagi pengunjung Taman Musik Bandung.

Daftar Pustaka

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

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

Palgunadi ,Bram (2008:87) Desain Produk 3

Intan,Kusuma (2015) Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas Dan Pemanfaatannya

<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/ruang/article/view/82>

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

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

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

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

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1* (2016).

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

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

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

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward*

Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.

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

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

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

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

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

Hendriyana, H. (2019). *RUPA DASAR (NIRMANA) Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual (Philosophy and Theory of Fine and 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. N0.2

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

Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds Utilizing of Nylon Material as

- Personak Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM. 2017,
- MA, Asep Sufyan. "Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)." *Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013* 5.2013 (2013).
- Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
- Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).
- Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design* 2.3 (2015).
- Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG KESEHATAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
- Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balong International Journal of Design* 1.1 (2018).
- Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).
- Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. "Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 2.1 (2015).
- Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung. "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Alarm Keamanan Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings
- Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015, *Indonesian Community*

Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia. *Proceeding Bandung Creative Movement*

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

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

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

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

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

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

Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)

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

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

Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." *1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)*. Atlantis Press, 2020.

