

PERANCANGAN MEJA UNTUK DI KEDAI KOPI

Mutiara Insani Nasution¹, Hardy Adiluhung², Yanuar Herlambang³

Product Design, School of Creative Industry, Telkom University, Bandung – Indonesia

mutiaranst@student.telkomuniversity.ac.id . Hardydil@telkomuniversity.ac.id .
yanuarh@telkomuniversity.ac.id .

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan Pada era globalisasi ini, budaya meminum kopi di sebuah café atau coffee shop sudah menjadi salah satu gaya hidup masyarakat di berbagai wilayah di Indonesia. Gaya hidup minum kopi ini sudah merambah masyarakat di kota Bandung bahkan presentase pertumbuhan adanya kedai kopi semakin berkembang pesat, salah satu kedai kopi yang digemari orang bandung dan kota lain adalah Kedai Kopi Masagi. Tetapi di kedai kopi Masagi tidak memiliki kursi dan meja yang ergonomis serta meja dan kursi yang dibiarkan selalu diluar dalam cuaca apapun karena material meja besi yang berat sehingga sulit untuk memindahkannya. Oleh karena itu, diusulkan perancangan Kursi dan meja yang sesuai dengan kebutuhan konsumen di kedai kopi Masagi namun tetap sesuai dengan tematik Masagi sendiri. Berlokasi di jalan Jl. Gunung Kareumbi No.1-B, Ciumbuleuit, Kec. Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat 40141. Perancangan ini dilakukan dengan metode pengumpulan data dan observasi langsung. Dimana pada metode ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Solusi perancangan ini diproses berdasarkan konsep rustic dan industrial, agar rancangan interior ini mampu menyajikan suasana segar dan menyenangkan sesuai dengan tema di kedai kopi Masagi. Perancangan furniture untuk Coffee Shop ini dipercaya dapat memberikan wawasan, suasana dan pengalaman yang baru serta menarik bagi masyarakat di kota Bandung.

Kata Kunci—Perancangan, Meja, Kedai Kopi Masagi, Rustic, Industrial, Bandung.

1.1. LATAR BELAKANG

Coffee shop atau kedai kopi merupakan salah satu tempat yang ideal untuk dikunjungi, karena selain tempatnya yang nyaman, fasilitas yang ditawarkan, desain lay out yang menarik dengan iringan berbagai macam lagu, dan biasanya juga digunakan sebagai tempat pertemuan meeting, pertemuan tugas kelompok atau hanya mengerjakan tugas secara individu. Kedai kopi saat ini telah menjadi suatu bisnis yang berkembang cukup pesat, dikalangan pekerja, anak muda yang menyukai kegiatan di luar kantor/ sekolah/ kampus.

Coffee shop juga merupakan salah satu alternative untuk tempat melepas penat, tempat bersantai, bahkan sekarang banyak juga yang melakukan aktifitas meeting atau rapat dan juga mengerjakan tugas-tugas kuliah dan sekolah di *coffee shop*. Karena pada umumnya kedai kopi memberikan fasilitas pendukung seperti wi-fi, sambungan listrik dan meja kursi yang dapat digunakan untuk melakukan hal tersebut.

Meja dan kursi merupakan sebuah komponen penting dalam sebuah kedai kopi. Dan pada umumnya

meja dan kursi tersebut di desain secara terpisah dan jarang sekali di pasaran ada yang mendesain khusus meja kursi portable dan compact. Meja dan kursi portable atau *compact* dipasaran yang sudah ada sekarang biasanya di desain hanya untuk kegiatan *outdoor* seperti memancing, camping, dll. Meja dan kursi portable yang sudah ada di pasaran pun biasanya memiliki desain yang sangat minimalis, bentuk sangat kecil dan menggunakan material yang kurang menarik untuk digunakan sebuah kedai kopi.

Pada pembahasan kali ini, kelompok penulis akan merancang pembuatan meja dan kursi untuk kedai kopi. Meja yang di desain ini dikhususkan kedai kopi yang berkonsep luar ruangan. Perancangan meja ini bertujuan untuk memudahkan pelaku pengusaha kedai kopi karena rancangan meja ini di desain sepaket dengan kursi, payung sebagai pelindung, dan tambahan lighting. Perancangan kali ini juga lebih difokuskan untuk memenuhi kebutuhan konsumen kedai kopi Masagi yang mayoritasnya adalah mahasiswa dan pekerja kantoran yang membutuhkan fasilitas meja yang cukup besar dan nyaman untuk mengerjakan tugas ataupun melakukan meeting. Dirancang dengan sebaik mungkin agar

efisien dan nyaman untuk para konsumen kedai kopi. Perancangan dibuat dengan fleksibel dan kaya akan estetika, dengan material terbaik berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pilihan meja lipat untuk kedai kopi yang ada dipasaran.
2. Buruknya pemilihan material yang digunakan oleh para pelaku kedai kopi.
3. Kurangnya kenyamanan furnitur yang digunakan.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa saja yang harus dipertimbangkan dalam perancangan meja agar sesuai dengan kebutuhan konsumen?
2. Bagaimana cara membuat perancangan meja lipat untuk sebuah kedai kopi?
3. Material seperti apa yang tepat digunakan untuk perancangan produk tersebut?

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan yang dibuat adalah meja lipat.

2. Produk yang di rancang dengan material kayu solid dan besi holo galvanis.
3. Konsep perancangan meja harus sesuai dengan kebutuhan konsumendan desain juga material yang digunakan sesuai dengan tematik kedai kopi masagi.

2.1 Landasan Teoritik

Kafe atau café merupakan salah satu tipe restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk di dalam dan diluar ruangan. Kafe pada umumnya tidak menyediakan makanan berat seperti restoran, kafe hanya menyediakan makanan ringan dan juga berbagai macam minuman.

Kafe juga pada umumnya menyediakan fasilitas utama seperti meja dan kursi dan fasilitas tambahan seperti wi-fi, colokan listrik dll sesuai kebutuhan konsumen.

2.1.1 Pengertian *Coffee Shop* (kedai kopi)

Cafe atau Coffee Shop (kedai kopi) adalah suatu tempat yang menyediakan olahan kopi espresso dan kudapan kecil.

Seiring perkembangan jaman coffee shop juga menyediakan berbagai macam minuman, makanan kecil dan makanan berat. (Sumber: Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988).

2.1.2 Pengertian Meja

Meja adalah sebuah mebel atau perabotan yang memiliki permukaan datar dengan kaki-kaki sebagai penyangga, yang bentuk dan fungsinya berbeda-beda. Meja pada umumnya dipakai untuk menaruh barang-barang atau makanan. Meja umumnya dipasangkan dengan kursi atau bangku.

Sekarang ini meja lipat yang minimalis dengan fitur yang lengkap dan sangat fungsional banyak digemari. Terlebih untuk digunakan dalam aktivitas outdoor atau di luar ruangan, karena meja ini sangat praktis dan ringan.

Selain bermanfaat untuk digunakan secara personal, meja jenis lipat ini juga sangat cocok untuk digunakan dalam berbagai macam keperluan. Seperti untuk kebutuhan cafe atau rumah makan temporer yang berkonsep tenda, untuk sekolahan, hotel

dan lain sebagainya.

2.1.4 Material

Disini material yang akan digunakan berbahan kayu solid dipadukan dengan besi berikut beberapa pilihan yang akan digunakan dalam produksi meja untuk cafe masagi :

A. Kayu

1. Kayu Kruing

Merupakan jenis kayu yang memiliki tekstur mirip dengan kayu merbau ini juga cocok digunakan untuk kebutuhan decking outdoor.

2. Kayu Mahoni

Jenis kayu terbaik kedua yang bisa dipakai untuk material mebel adalah kayu mahoni. Dibandingkan kayu jati, kayu mahoni memiliki harga yang lebih terjangkau. Kayu mahoni banyak dipakai para pengrajin mebel ketika ingin membuat perabotan berkualitas bagus dengan harga yang sedikit lebih murah atau terjangkau.

B. Besi

Besi holo galvanis

Tampilan besi dapat menghasilkan furnitur yang cocok untuk rancangan ruang yang alami, industrial, dan memiliki kesan terbuka.

2.1.5 Sistem

Sistem yang digunakan pada meja adalah sistem lipat, dan bagian rongga tengah bawah meja sebagai tempat untuk menyimpan kursi, sehingga penyimpanan meja dan kursi sangat hemat ruang dan mudah saat memindah-mindahkan.

2.1.6 Pengertian Industrial

Gaya industrial mengacu pada trend estetika dalam desain, dengan penekanan pada penggunaan material mentah atau material dasar seperti semen, bata, besi, dan baja sebagai material utama bangunan. Estetika dari Arsitektur Industrial dapat merujuk pada pemaparan/ekspos yang disengaja dari elemen-elemen struktural dan mekanikal bangunan.

Pemilihan warna dalam

Arsitektur Industrial menggunakan warna-warna monokromatik. Warna-warna tersebut tidak selalu dihasilkan dengan finishing cat, tetapi juga dapat dihasilkan melalui warna asli material yang diekspos.

2.1.7 Pengertian Rustic

Gaya rustic memiliki karakteristik seperti menggunakan bahan alami, menonjolkan kesan material kasar dan tua. Warna yang paling sering digunakan adalah warna yang lebih alamiah dan mendekati tampilan bahan yang digunakan seperti abu-abu, terakota atau merah batu bata, tanah, hitam, kuning pucat, dan coklat kayu yang tergolong warna alami material.

2.1.8 Fungsi Primer dan Sekunder

Suatu produk/sistem yang direncanakan dan dibuat untuk memenuhi suatu fungsi tertentu, bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu fungsi primer dan fungsi sekunder.

2.2 Landasan Empirik

Dalam perancangan ini dibutuhkan data pendukung yang

sesuai dengan kondisi di lapangan. Untuk mendapatkan data tersebut tim penulis menggunakan metode wawancara dan observasi. Saat observasi langsung ke tempat (*Masagi Coffee*) yang berlokasi di Jl. Gunung Kareumbi no 1-B Ciumbuleuit.

3.1 Tujuan Perancangan

3.1.1 Tujuan Umum

1. Merancang meja lipat outdoor untuk kedai kopi sesuai kebutuhan konsumen.
2. Merancang meja lipat untuk kedai kopi dengan material pilihan yang baik dan kuat digunakan outdoor.
3. Memahami bagaimana dan seperti apa proses pembuatan sebuah meja yang dikhususkan untuk sebuah café atau coffee shop outdoor.

3.1.2 Tujuan Khusus

1. Perancangan meja lipat yang dikhususkan untuk kedai kopi.
2. Penggunaan material yang baik dan benar sesuai

dengan kebutuhan kedai kopi.

3.2 Manfaat

Lalu apakah manfaat dari penulisan ini? Berikut adalah beberapa manfaat dari penulisan laporan ini :

3.2.1 Keilmuan :

1. Memahami bagaimana dan seperti apa proses pembuatan sebuah meja yang dikhususkan untuk sebuah café atau coffee shop outdoor.
2. Menambah bahan masukan untuk Tugas Akhir.

3.2.2 Pihak Terkait :

1. Menambah keilmuan dan wawasan penulis dalam perancangan produk meja lipat.
2. Melatih teknik eksplorasi material yang baik digunakan untuk meja lipat.
3. Menambah pengalaman dalam pembuatan produk meja untuk sebuah kedai kopi seperti *masagi*.

3.2.3 Masyarakat Umum :

1. Membantu pelaku usaha (*masagi koffue*) mendapatkan meja dan kursi

yang nyaman, kokoh dan sesuai yang dibutuhkan.

2. Furniture atau meja dan kursi dibuat khusus untuk masagi sehingga sesuai dengan tematik café sehingga menambah nilai estetika pada café.
3. Mempermudah saat penutupan café, karena meja dibuat portable, mudah dipindahkan dan disimpan.
4. Dapat menerapkan ilmu dan keahlian yang sudah dipelajari dan dimiliki.

4.1 Metode Penelitian

4.1.1 Pendekatan Penelitian

Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif ini. Landasan teori digunakan sebagai pemandu agar fokus penelitian yang dilakukan sesuai fakta yang ada dilapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat memberikan gambaran

umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Terdapat perbedaan yang mendasar antara landasan teori penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, kemudian memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir sebagai suatu “teori”.

4.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data mengenai Kedai Kopi (Masagi Koffee) dan ketidaknyamanan kursi didapatkan melalui kegiatan wawancara dan observasi.

A. Observasi

Menurut Arikunto (2006:124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Sedangkan menurut Kamus Ilmiah Populer (dalam Suardeyasarri, 2010:9) kata observasi berarti suatu

pengamatan yang teliti dan sistematis, dilakukan secara berulang-ulang.

Metode observasi seperti yang dikatakan Hadi dan juga Nurkencana (dalam Suardeyasasri, 2010:9) adalah suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis baik secara langsung maupun secara tidak langsung pada tempat yang diamati.

Purnomo (dalam Kurniawan, 2011:10) dan Nurlaili (2011:14) mengungkapkan bahwa langkah-langkah penggunaan metode observasi secara umum meliputi:

1. Tahap persiapan atau perencanaan

- a. Menetapkan tujuan perancangan awal.
- b. Menetapkan obyek yang akan diobservasi.

c. Menentukan perancangan awal berdasarkan hasil observasi.

2. Tahap pelaksanaan

a. Melakukan pengamatan, dimana peneliti secara langsung menuju objek yang akan diobservasi.

b. Peneliti mengumpulkan data (inventarisasi data) dari pengamatan terhadap objek yang diobservasi.

c. Menganalisis dan mengevaluasi data, yaitu dengan cara peneliti mengadakan pencatatan terhadap peristiwa, kejadian-kejadian atau gejala-gejala yang terjadi di lapangan.

d. Mendiskusikan hasil pengamatan dengan tim kemudian menarik kesimpulan.

Adapun kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran observasi menurut Purnomo (dalam Kurniawan, 2011:10) yaitu

sebagai berikut:

Kelebihan Metode Observasi

1. Metode observasi sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peneliti sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang lebih tinggi.
2. Menyajikan media objek secara nyata tanpa manipulasi.
3. Pelaksanaannya mudah.
4. Peneliti akan merasa tertantang sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa.
5. Peneliti akan memiliki motivasi belajar yang tinggi.
6. Memungkinkan pengembangan sifat ilmiah dan menimbulkan semangat ingin tahu peneliti.

Kekurangan Metode Observasi

1. Memerlukan waktu persiapan yang cukup lama.
2. Memerlukan biaya dan tenaga yang lebih besar dalam pelaksanaannya.
3. Objek yang diobservasi akan menjadi sangat kompleks ketika dikunjungi dan mengaburkan tujuan pembelajaran.

A. Wawancara

Pengertian wawancara menurut P. Joko Subagyo (2011:39) adalah sebagai berikut :
 “Suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. wawancara bermakna berhadapan langsung antara interview dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.”

Pengertian

wawancara menurut Esterberg yang diterjemahkan oleh Sugiyono (2009:72) adalah sebagai berikut : “Pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.”

B. Studi Literatur

Selain melakukan observasi langsung dan wawancara, penulis juga mengumpulkan beberapa data literatur yang berupa teori-teori pendukung dari para ahli yang dapat berupa buku atau jurnal. Data literatur ini juga menjadi pendukung dalam proses perancangan.

C. Dokumentasi

Penulis juga mengumpulkan beberapa dokumentasi berupa foto para pengunjung dan lokasi masagi koffee, dokumentasi ini bertujuan

sebagai bukti bahwa penulis telah melakukan observasi langsung dan sebagai penguat data-data yang telah penulis kumpulkan.

4.2 Metode Perancangan

4.2.1 Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang penulis gunakan adalah dengan mengumpulkan semua data-data secara langsung mengenai topik yang diangkat dan melakukan studi kasus. Penulis juga menggunakan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topik yang diangkat berdasarkan sumber literatur yang konkrit.

4.2.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan penulis dalam perancangan Meja Lipat Kedai Kopi Masagi adalah teknik analisis komparasi. Dimana pada bab empat dijelaskan tentang analisa terhadap beberapa

aspek desain yang ditinjau.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penulisan ini adalah, perancangan ini di desain khusus untuk kedai kopi Masagi. Dibuat dengan material kayu mahoni dan besi behel agar sesuai tematik kedai kopi tersebut, namun pemilihan material tersebut digunakan karena tahan jangka waktu cukup lama dengan kondisi tempat masagi yang lebih banyak outdoor. Menggunakan system lipat pada meja dan kursi dengan fitur-fitur tambahan untuk memudahkan pelayan dan pengunjung Masagi Koffe.

pengguna. Produk yang dihasilkan nantinya juga harus melewati uji coba langsung oleh pengguna di Masagi Koffee apakah sudah memenuhi standart produk yang ada, dan sesuai dengan kebutuhan dan tematik Masagi Koffee.

5.2 Saran

Penelitian ini harus dilakukan dengan metode penelitian yang baik dan benar agar menghasilkan perancangan yang memuaskan. Penulis juga harus melakukan pendekatan langsung terhadap pengguna atau target user agar perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan

DAFTAR PUSTAKA

- Kotler, Philip & Gerry Armstrong, (2014): *Principle Of Marketing*, 15th edition. New Jersey.
- Lawson, Bryan. *How Designer Think*. 4th Ed, 2005
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988
- H.ukers, William. *All About Coffee*. Adams Media (2012)
- Amini. Penerapan Prinsip arsitektur Industrial Dalam Produktivitas Ruang Pada Solo Creative Center. E-Jurnal ITS (2019)
- Frederick. Lisa. *So Your Style Is: Rustic*. Houzz (2012)
- Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpetsajadah 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 Pangung*. Vol.30. NO.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 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).

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.