

## BAGIAN AKHIR

### A. Daftar Pustaka

1. Agustianus. (2017). Perancangan dan pengembangan produk manufaktur . Yogyakarta: ANDI.
2. Akhmad Sudrajat. 2012. SCAMPER untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif. [www.wordpress.com](http://www.wordpress.com). Oktober 2019.
3. Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).
4. Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).
5. 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).
6. Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro( Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori). Bandung : ISBI Bandung.
7. 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.
8. Atamtajani, A. S. M., and D. Yudiarti. "Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs." Journal of Physics: Conference Series. Vol. 1517. 2020.
9. 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.
10. Ansori, & Mustajib. (2013). Sistem perawatan Terpadu. Yogyakarta: Graha Ilmu.
11. Asmadi. 2005. Konsep Dasar Keperawatan. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
12. Brahmantyo, B., (2005), Geologi Cekungan Bandung, Institut Teknologi Bandung.

13. Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
14. Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*
15. Carpenito, Lynda Sell. 2000. *Buku Diagnosa Keperawatan*. Editor Monica Ester. EGC : Jakarta.
16. Data Bencana Alam di Indonesia dari Januari-Juli oleh BNPB Pusat [online]. [accessed October 2019] available : < <http://dibi.bnpb.go.id/>>
17. Dr., A. W. (1996). *Peranan Pendidikan Desain Produk Pada Industri Transportasi di Indonesia*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti .
18. D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
19. Hafizh Alfie Baihaqi. 2019. "Kebutuhan Dan Kegiatan". Hasil Wawancara
20. Hasanuddin, Z. Abidin, & Meilano, I., (2009), *Crustal Deformation Studies in Java (Indonesia) Using GPS*, *Journal of Earthquake and Tsunami*, 3(2), 77–88.
21. Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press. Isbn: 978-979-8967-77-1
22. Hendriyana, H. (2020). *Industri Kreatif Unggulan Produk Kriya Pandan Mendukung Kawasan Ekowisata Pangandaran, Jawa Barat*, *Jurnal Panggung*. Vol.30. N0.2
23. 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.
24. Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
25. Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
26. 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.
27. Herlambang, Y. (2018). *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia*. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).

28. Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).
29. 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).
30. M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
31. 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,
32. Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.
33. Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
34. Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
35. 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).
36. Potter, P.A. and Perry, A.G. 2005 *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik*. Edisi 4, Volume 1, Alih Bahasa, Asih, Y., dkk. EGC, Jakarta.
37. 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).
38. 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).
39. 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).
40. Pribadi: 9 September 2019, BPBD Jawa Barat.Palgunadi, B. (2008). *Desain Produk 3*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
41. Prasetyowibowo B. (1999). *Desain Produk Industri* . Bandung: Yayasan Delapan-Sepuluh.

42. Prasetyowibowo B. (1998). *Desain Produk Industri*. Bandung: Yayasan Delapan – Sepuluh.
43. Rasmid (2014), “AKTIVITAS SESAR LEMBANG DI UTARA CEKUNGAN BANDUNG”. Stasiun Geofisika Klas I Bandung, Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika.
44. Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings
45. Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).
46. Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
47. Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
48. 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).
49. Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
50. 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).
51. 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).
52. 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)
53. 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*
54. 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).

55. Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
56. Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
57. 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.

## **B. Daftar Narasumber**

1. Narasumber BPBD Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Narasumber relawan BASARNAS, Lembang, Bandung, Jawa Barat.
3. Anggota KSR PMI Universitas Telkom.

## **C. Glosarium**

**Design** : Proses membayangkan dan perencanaan dalam penciptaan benda, sistem, bangunan, kendaraan, dll.

**Form** : Bentuk

**Symbol** : Simbol atau lambang.

**Visual** : Sebuah gambar atau tampilan yang berguna untuk menggambarkan sesuatu.