

Perancangan Perpustakaan Digital Alun-Alun Ujungberung Melalui Pendekatan Aspek Material

Aliefah Syifaa Fildzah¹, Asep Sufyan M. A², Edwin Buyung Syarif³

¹Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

²Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

³Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

aliefah.syifaa@gmail.com, asepsufyan@tcis.telkomuniversity.ac.id, edwinbuyungsyarif@gmail.com

Abstrak Kebutuhan akan fasilitas publik yang berkualitas dan bermanfaat sangatlah diinginkan oleh masyarakat terutama masyarakat yang tinggal di sekitar Alun-Alun Ujungberung. Keberadaan perpustakaan/perpustakaan digital di sebuah fasilitas publik bukanlah sesuatu yang sering digunakan dalam beberapa fasilitas publik di Bandung. Hal ini terjadi karena minat masyarakat dalam membaca masih kurang. dalam merancang suatu produk untuk ditempatkan pada fasilitas yang diperuntukkan untuk publik/masyarakat tentu harus mengedepankan kenyamanan serta keefektifitas dalam pemakaiannya. Tentu halnya dengan material yang dipilih dalam merancang suatu produk harus sesuai dengan kondisi lingkungannya. Proses perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data-data yang ada di Alun-Alun Ujungberung dengan menggunakan metode observasi lapangan, wawancara, studi literatur dan dokumentasi dalam halnya untuk mengetahui aktivitas pemakaian perpustakaan yang telah disediakan di Alun-Alun Ujungberung. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang perpustakaan digital atau smart library dengan menggunakan sistem touchscreen dengan mengedepankan aspek material. Dalam perancangan ini diharapkan minat masyarakat dalam membaca terus meningkat. Merancang perpustakaan digital bukan hanya merancang produknya saja namun ingin mengeksplorasi material yang telah dipilih. Oleh karena itu diharapkan kepada masyarakat Alun-Alun Ujungberung dapat memanfaatkan fasilitas public yang sangat bermanfaat yaitu perpustakaan digital untuk di Alun-Alun Ujungberung.

Kata Kunci Fasilitas Publik, Perpustakaan, Material, Bandung

1. Pendahuluan

Alun-Alun merupakan suatu identitas yang terletak di kota atau suatu wilayah. Alun – alun dikenal sebagai suatu lapangan terbuka yang luas dan berumput yang dikelilingi oleh jalan dan Alun-Alun digunakan untuk kegiatan masyarakat. Alun-Alun kota pada umumnya terdapat bermacam-macam tempat atau kegiatan berupa area bermain, taman, area, berjualan, jogging track, lapangan, gazebo, toilet, taman dan panggung pertunjukan.

Alun-Alun ramai dikunjungi oleh masyarakat – masyarakat sekitar, karena Alun-Alun dikenal sebagai tempat untuk piknik atau sekedar berfoto di lingkungan alun – alun itu sendiri. Masyarakat sering mengunjungi alun – alun karena alun – alun memiliki fasilitas yang banyak dan bermacam-macam. Alun- alun biasanya dikunjungi oleh masyarakat berbeda-beda kecamatan, dan alun – alun biasanya dikunjungi oleh orang dewasa, anak -anak juga lansia. Fungsi Alun-Alun itu sendiri untuk tempat rekreasi masyarakat. Namun, kini beberapa Alun-Alun yang menciptakan fasilitas yang baru, contohnya panggung pertunjukan atau jogging track.

Di Alun-Alun Ujungberung terdapat sebuah fasilitas untuk membaca yaitu sebuah perpustakaan umum. Namun, perpustakaan umum di Alun-Alun Ujungberung memiliki desain yang tidak informatif dan sangat tidak terkondisikan karena material yang rusak dan tidak terawat. Harusnya, bahan yang dipakai harus sesuai dengan lingkungan yang ada, misal lingkungan korosif maka material yang dipilih harus bersifat tahan terhadap korosi. Peletakan perpustakaan di Alun-Alun Ujungberung di outdoor sehingga dapat digunakan material yang tahan terhadap cuaca. Alun-Alun Ujungberung memiliki fasilitas keamanan yang diperuntukkan untuk anak – anak maupun masyarakat tentunya harus mementingkan material yang digunakan. Dalam perancangan ini, peneliti menerapkan aspek material yang memiliki peran penting dalam perancangan produk. Hal ini dikarenakan material dapat mempengaruhi sebagian besar tampilan produk dari segi kualitas maupun visual. Pengetahuan mengenai berbagai macam jenis material tetap harus berkaitan dengan sifat dan proses. Kesalahan dalam memilih material juga dapat menyebabkan kerugian dalam perancangan. Maka dari itu, penulis ingin memanfaatkan fasilitas yang ada dengan me-redesign desain yang sudah ada dengan mengubah bentuk dari perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung dengan mementingkan material yang digunakan untuk area outdoor.

2. Literatur

2.1. Jenis Material

Bahan (material) yang hendak digunakan oleh perencana dalam merealisasikan produknya merupakan salah satu hal yang bersifat sangat penting. Pengetahuan perencana akan berbagai bahan yang berkaitan erat dengan proses, sifat, sangat penting. Pengetahuan perencana akan berbagai bahan yang berkaitan erat dengan proses, sifat dan perilakunya, merupakan salah satu hal yang mutlak harus dimiliki perencana produk. Menurut William dan Calister 2004, material adalah sesuatu yang disusun atau dibuat oleh bahan. Dan menurut Mulyadi (14:2000) pengertian material adalah bahan baku yang diolah perusahaan industry dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan yang dilakukan sendiri. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa material adalah beberapa bahan jadi lebih bermanfaat. Suatu bahan yang mempunyai masa dan menempati ruang adalah material.

Dalam perencana suatu produk, aspek bahan memegang peran yang relative sangat penting. Sedemikian pentingnya peran bahan ini, bahkan sebagian besar tampilan akhir produk, bisa sangat dipengaruhi oleh bahan yang dipilih perencana untuk digunakan pada rancangannya. Oleh karena itu, sifat dan kemampuan bahan juga memegang peran yang sangat penting bagi desain produk. Bahan konstruksi, teknologi adalah aspek-aspek yang terbaik diperlakukan sebagai faktor memodifikasi, bukan pada penentu bentuk, karena aspek tersebut memegang peranan penting untuk memutuskan sebuah bangunan akan dibangun dengan bentuk tertentu. Aspek material tersebut juga menentukan organisasi ruang. Menurut Rapoport (1976:25), material memfasilitasi dan membuat mungkin atau tidak mungkin keputusan desain bangunan tertentu, tetapi tidak pernah memutuskan atau menentukan bentuk. Namun umumnya bahan bangunan dan teknik konstruksi yang terkait memaksakan atau membatasi bentuk – bentuk tertentu. Bradshaw (1993:222) menyarankan arsitek harus bekerja dengan bahan-bahan lokal sebanyak mungkin untuk seluruh bagian bangunan. Energi minimal dibutuhkan setidaknya untuk fabrikasi, transportasi, konstruksi dan pemeliharaan (bahan-bahan asli) untuk kinerja yang sama.

2.1.1 Fungsi

Fungsi produk (product function) dalam proses desain merupakan aspek yang sangat penting dan bersifat baku. Perencana, seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan fungsi yang dikehendaki ada pada suatu produk, khususnya dalam hubungan dengan penggunaan oleh manusia. Menurut buku Desain Produk 3 karya Bram Plagunadi Fungsi produk/sistem yang didesain dengan baik dan komprehensif, seharusnya menampilkan seluruh fungsinya dengan baik, komunikatif dan komprehensif. Secara singkat dapat dikatakan bahwa desain suatu produk secara keseluruhan seharusnya mengkomunikasikan seluruh produk tersebut, artinya, produk harus bersifat informatif.

2.1.2 Produksi

Menurut buku Desain Produk 3 karya Bram Plagunadi: Aspek produksi atau aspek proses produksi merupakan aspek dalam proses perencanaan yang sangat penting. Bagaimanapun juga, perencana sudah seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan proses produksi dalam hubungannya dengan produk yang hendak dibuat.

Produksi, pada dasarnya bukan merupakan wewenang perencana, melainkan bagian dari wewenang yang dimiliki oleh para pelaksana produksi. Celakanya, berbagai aspek produksi ini meskipun bukan wewenang perencana, tetapi wajib dan mutlak harus diketahui oleh perencana. Penyebabnya adalah berbagai proses produksi itu bisa mengalami kesulitan, hambatan, atau bahkan kegagalan; jika proses yang dikehendaki perencana, ternyata tidak sesuai atau tidak bisa dilaksanakan.

2.1.3 Lingkungan

Lingkungan hidup (environment), merupakan aspek yang sangat penting dalam proses perencanaan dan saat ini menjadi semakin penting perannya. Bagaimanapun juga, perencana produk sudah seharusnya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan lingkungan hidup, dalam hubungannya dengan produk yang hendak dibuat. Pengertian lingkungan menurut Otto Soemarwoto adalah jumlah seluruh benda dan keadaan yang terdapat didalam ruang yang ditempat dimana mempengaruhi kehidupan kita. Lingkungan sangat berpengaruh pada perancangan produk dan material yang kita pilih harus memperhatikan kondisi lingkungan dimana material itu akan dipakai, misalnya lingkungannya korosif, maka harus dipilih material yang tahan terhadap korosi.

Produk yang sedang direncanakan, seringkali juga harus diletakkan, dipasang, diinstalasi di suatu lokasi yang sangat khas. Dengan demikian, perencana haruslah melakukan analisis yang berkaitan erat dengan kondisi lingkungan di sekitar lokasi tersebut. Sebagian besar analisis lingkungan, berkaitan erat dengan:

- a. Kondisi alam sekitar
- b. Letak geografis
- c. Keberadaan berbagai jenis binatang atau tumbuhan tertentu
- d. Cuaca, suhu, kelembapan
- e. Limbah

Pada masa sekarang, ada kecenderungan analisis aspek lingkungan menjadi bahasan yang semakin penting dalam proses perencanaan suatu produk. Sebagai patokan umum, produk produk yang dihasilkan, sebaiknya mempunyai sifat-sifat:

- a. Tidak merusak lingkungan (ramah lingkungan)
- b. Tidak boros daya (hemat daya)
- c. Tidak menghasilkan sesuatu yang berbahaya bagi lingkungan
- d. Tidak memicu sesuatu hal yang merusak lingkungan/alam

2.1.4 Rupa/Visual

Rupa atau tampilan (appearance) atau pembentukan rupa (appearance forming), dalam proses disain merupakan aspek yang digolongkan sangat penting dan bersifat baku. Aplikasinya yang dengan segera terasakan adalah pada berbagai benda, barang, atau produk yang dikategorikan sebagai produk komersial (commercial goods) dan produk consumer (consumer goods). Perencana, sudah selayaknya memahami berbagai masalah yang berkaitan erat dengan aspek pembentukan rupa pada produk yang hendak dibuat dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar dan manusia sebagai penggunaannya. Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989:4), “Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain”.

Aspek rupa, umumnya berkaitan erat dengan dengan persoalan penampilan rupa secara visual suatu hal (benda, produk atau lainnya). Mengolah rupa, adalah kemampuan yang mutlak harus dimiliki oleh perencana. Perencana produk, secara mutlak harus bisa melakukan ‘proses pengolahan rupa’ atau proses ‘proses pembentukan rupa’.

2.2 Teori Digital

Teknologi merupakan suatu pengetahuan atau ilmu yang berhubungan dengan ‘cara’ yakni penerapan suatu cara teknik tertentu, yang diturunkan dari suatu ilmu pengetahuan, yang hendak diaplikasikannya pada suatu produk/sistem.

2.3 Teori Perpustakaan Digital

Menurut Sismanto tahun 2008: Sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan dan sebuah informasi yang mendukung sistem yang mendukung akses objek informasi yang diakses melalui perangkat digital yaitu dinamakan perpustakaan digital. Layanan perpustakaan digital dapat mempermudah dalam mencari informasi dalam format digital berupa gambar, database, atau dokumen. Perpustakaan digital tidak berdiri sendiri, melainkan terkait dengan sumber-sumber lain dan pelayanan informasinya terbuka bagi pengguna di seluruh dunia. Sangat bermacam-macam koleksi perpustakaan digital yaitu berupa ruang lingkup koleksinya sampai pada artefak digital yang tidak bisa digantikan tercetak maupun dokumen elektronik pengganti bentuk cetak. Menurut Siti Muasaroh tahun 2007 Perpustakaan digital melayani mesin, manajer informasi, dan pemakai informasi.

Teori perpustakaan digital adalah perpustakaan Digital adalah Perpustakaan yang berbasis teknologi digital atau mendapat bantuan komputer dalam seluruh aktifitas di perpustakaan secara menyeluruh. Perpustakaan digital secara ekonomis lebih menguntungkan dibandingkan dengan perpustakaan tradisional. Chapman dan Kenney (Dalam sismanto 2008), mengemukakan empat alasan yaitu: institusi dapat berbagi koleksi digital, koleksi digital dapat mengurangi kebutuhan terhadap bahan cetak pada tingkat lokal, penggunaannya akan meningkatkan akses elektronik, dan nilai jangka panjang koleksi digital akan mengurangi biaya berkaitan dengan pemeliharaan dan penyampaian.

3. Metode Analisis

Perancangan ini menggunakan teknik studi kasus dan teknik komparatif dalam menganalisis data. Analisis studi kasus masuk ke dalam jenis metode penelitian kualitatif.

3.1 Pendekatan

McMillan dan Schumacher (2001) memberikan pemahaman tentang metode penelitian dengan mengelompokkannya dalam dua tipe utama yaitu kuantitatif dan kualitatif yang masing-masing terdiri atas beberapa jenis metode penelitian. Pendekatan antara penelitian kualitatif (qualitative research) dan penelitian kuantitatif (quantitative research) biasanya dijelaskan berdasarkan klasifikasi bentuk-bentuknya yang menggunakan kata-kata atau kualitatif dan yang menggunakan angka-angka atau kuantitatif, atau berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang tertutup (hipotesis kuantitatif) dan yang terbuka (hipotesis kualitatif).

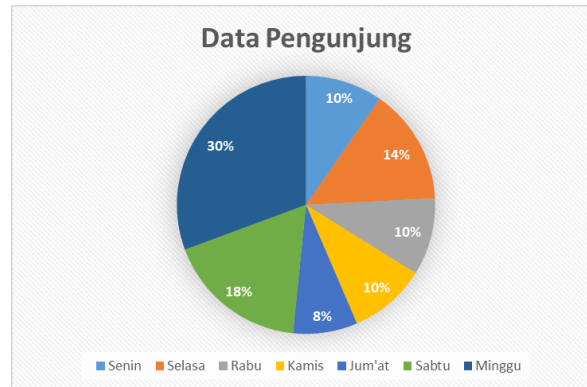
3.2. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Lapangan

Menurut Sugiyono: 20015 Studi literatur merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada informasi melalui dokumen-dokumen dan pencarian data, baik foto, gambar, dokumen elektronik maupun dokumen tertulis yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

2. Kuesioner

Berikut ini adalah hasil dari kuesioner data pengunjung Alun-Alun Ujungberung:



Gambar 1 Data Pengunjung Alun-Alun Ujungberung

Berdasarkan data lapangan hasil dari kuesioner diatas, dominan pengunjung mengunjungi Alun-Alun Ujungberung pada hari Minggu dengan persentase 30%, dan data pengunjung paling sedikit pada hari Senin dengan persentase 8%.

3. Studi Literatur

Menurut Sugiyono: 20015 Studi literatur merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada informasi melalui dokumen-dokumen dan pencarian data, baik foto, gambar, dokumen elektronik maupun dokumen tertulis yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

4. Dokumentasi



Gambar 2 Dokumentasi Alun-Alun Ujungberung

Menurut Suharsaputra (2014:215) dokumentasi merupakan rekaman kejadian masa lalu yang tertulis atau dicetak mereka dapat berupa surat, buku harian, catatan-catatan dan dokumen-dokumen. Manfaat dari tipe-tipe dokumen ini dan yang lain tidaklah selalu disandarkan pada keakuratan atau kekurangan-biasanya.

4. Hasil dan Pembahasan

Mendesain suatu produk aspek-aspek yang dipertimbangkan tidak hanya dari segi teknis produk tersebut, aspek-aspek non-teknis pun disini sama besar peranannya. Dibawah ini adalah tabel-tabel dalam menghasilkan peringkat aspek-aspek desain yang dipertimbangkan dalam mendesain sarana perpustakaan digital untuk pengunjung alun – alun Ujungberung.

Tabel 1 Aspek – Aspek Perancangan

No	Aspek Material	Keputusan Perancangan
1.	Jenis Material	Dalam perencanaan suatu produk, aspek bahan memegang peran yang relatif sangat penting. Bahkan, sebagian besar tampilan akhir produk, bisa sangat dipengaruhi oleh bahan yang dipilih perencana untuk digunakan pada rancangannya. Oleh karena itu, sifat dan kemampuan bahan juga memegang peran yang sangat penting pada desain suatu produk. Dalam merancang produk ini perancang memilih material kayu merbau sebagai atap diproses dengan finishing kayu, logam/metal sebagai kaki kursi, digital signage dan lantai/alas. Sedangkan bagian dudukan kursi menggunakan material busa dan kulit/kain Oscar.
2.	Fungsi	Fungsi primer merancang digital library untuk menarik minat masyarakat dalam membaca di perpustakaan digital alun – alun Ujungberung. Sedangkan fungsi sekunder dalam perancangan perpustakaan digital ini untuk memudahkan masyarakat dalam menggunakan perpustakaan digital tersebut. Merancang fungsi perpustakaan digital yang disesuaikan kebutuhan user untuk umur 11 tahun keatas.
3.	Produksi	Perpustakaan digital dirancang dengan bahan material yang telah diproduksi oleh industri contoh dari bahan itu adalah kayu dan metal/logam.
4.	Lingkungan	Lingkungan sangat berpengaruh pada perancangan produk dan material yang kita pilih harus memperhatikan kondisi lingkungan dimana material itu akan dipakai, misalnya lingkungannya korosif, maka harus dipilih material yang tahan terhadap korosi.
5.	Rupa/Visual	Perpustakaan digital akan dirancang dengan warna aqua dan warna silver.

4.1 TOR (*Terms of References*)

Berdasarkan aspek desain yang telah ada, maka selanjutnya akan dibuat T.O.R (Terms of Reference). Ada beberapa komponen yang ada didalam T.O.R yaitu Pertimbangan desain (design consideration), dan batasan desain (design constrain). Hal ini ditentukan sebagai tolak ukur perancangan digital library agar produk yang dihasilkan dapat menjadi sebuah pemecahan yang baik.

1. Pertimbangan Desain

- Produk yang dirancang untuk umum
- Produk yang dirancang berhubungan dengan aktivitas masyarakat seperti membaca buku dll
- Produk yang dirancang berukuran kurang lebih 2 meter dan bentuk produk yang dirancang geometris
- Produk yang dirancang memiliki 3 komponen (Digital signage, Kursi, Atap).

2. Batasan Desain

- Perancangan difokuskan untuk perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung.
- Jenis material yang ingin digunakan yaitu material kayu dan metal
- Warna yang akan dipilih yaitu warna aqua dan warna silver.

3. Klaim Produk

- Produk ini menggunakan material kayu dan metal
- Material produk ini disesuaikan dengan suhu atau cuaca sekitar.

4. Tuntutan Desain

- Produk harus disesuaikan dengan masalah di Alun-Alun Ujungberung Bandung.

5. KESIMPULAN

Minat masyarakat dalam membaca sangat kurang, oleh karena itu ingin merancang sebuah produk yang dibutuhkan masyarakat dan dapat menarik minat masyarakat dalam membaca, yaitu Perpustakaan Digital. Sebuah lingkungan outdoor atau tempat terbuka yang di tempatkan di Alun-Alun Ujungberung Bandung ini di desain memiliki sistem smart library dengan menggunakan touchscreen. Dengan material yang kuat terhadap cuaca, desain yang simple, menarik dan mudah saat digunakan. Juga dipadukan warna aqua dan silver sehingga menciptakan suasana yang tenang saat menggunakan perpustakaan digital tersebut.

Material yang dipakai di Alun-Alun Ujungberung ini sangat kuat, awet dan tahan lama dengan waktu yang telah ditentukan. Namun, jika waktu yang telah ditentukan itu telah berakhir, keawetan material itu akan berkurang. Oleh karena itu, diperlukan finishing yang benar untuk ditaruh di ruangan outdoor atau lapangan terbuka.

Perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung yang kurang difasilitasi sistem keamanan sehingga dikhawatirkan perancang saat mendesain perpustakaan digital di Alun-Alun Ujungberung. Serta dengan adanya gadget sehingga masyarakat lebih menggunakan gadget tersebut karena ringan dan mudah dibawa kemana-mana. Perpustakaan menggunakan konsep digital, sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman di era industry 4.0 dengan menggunakan program e-library pada masyarakat. Dalam mengembangkan perpustakaan digital produk ini berpeluang bekerja sama dengan pemerintah, agar dapat menjadi salah satu pilihan dalam membaca di area tempat piknik keluarga. Perlunya penambahan pada aspek keamanan untuk desain selanjutnya dari sisi keberadaan suatu produk terhadap manusia dan lingkungan sekitarnya dan keberadaan manusia dan lingkungan sekitarnya terhadap produk untuk mencegah adanya tindakan yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adhy Nugraha, Ferdian. (26 Juni 2017). 5 Fasilitas Alun-Alun Ujungberung yang akan Membuatmu Tertarik Mengunjunginya. Diperoleh pada tanggal 2 September 2018 dari <http://jabar.tribunnews.com/2017/06/26/5-fasilitas-Alun-Alun-Ujungberung-yang-akan-membuatmu-tertarik-mengunjunginya>.
- [2] Ginting, Rosnani. 2010. Perancangan Produk. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Creswel, John W. 2017. Research Design. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [4] Palgunadi, Bram. 2007. Disain Produk 1. Disain, Disainer dan Proyek Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- [5] Palgunadi, Bram. 2008. Disain Produk 2. Analisis dan Konsep Desain. Bandung: Penerbit ITB.
- [6] Palgunadi, Bram. 2008. Disain Produk 3. Mengenal Aspek Disain. Bandung: Penerbit ITB.
- [7] Sari Herlina, Nasmi. 2018. Material Teknik. Yogyakarta: Deepublish
- [8] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, Tentang Perpustakaan.
- [9] Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangmulyan Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34
- [10] D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- [11] Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017 Proceedings.
- [12] 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.
- [13] 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.
- [14] 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.
- [15] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).
- [16] 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).
- [17] 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).
- [18] 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).

- [19] Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [20] 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.
- [21] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [22] Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- [23] Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- [24] M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2*.
- [25] Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- [26] Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia 2.2 (2017): 178-192*.
- [27] 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.
- [28] 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).
- [29] Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adiluhung, H. (2018). Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [30] Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. (2016). The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [31] Yunidar, D., & Majid, A. Z. A. (2018). What Drives The Riders Do Personalizing Activity Toward Their Motorbike? *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018) Journal*.
- [32] Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). RC Modification as a Form of Personalizing Activity and Self-achievement, *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 197, 117–121.