

PERANCANGAN FASILITAS LOKER PENYIMPANAN DI LAPANGAN GASIBU

DESIGN STORAGE LOCKER FACILITIES AT GASIBU FIELD

Ruben Galang Prakarsa Marpaung¹, Edwin Buyung Syarif², Asep Sufyan Muhakik Atamtajani³

S1 Desain Produk, Universitas Telkom Bandung, Indonesia

¹rubenmarpaung@student.telkomuniversity.ac.id ²edwinbuyung@telkomuniveristy.ac.id

³krackers@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Belakangan ini para pengunjung lapangan gasibu mulai di datangi oleh berbagai pengunjung seperti orang yang hobi fotografi, ataupun orang-orang yang ingin sekedar bersantai. Namun untuk saat ini fasilitas yang di dapatkan sangatlah kurang beberapa contohnya adalah kurangnya tempat duduk untuk mereka beristirahat atau bahkan tidak memiliki tempat untuk menyimpan barang bawaan mereka. Atas alasan ini, di ambil keputusan untuk membantu mereka agar bisa menyimpan barang-barang yang dimiliki mereka dengan aman. Untuk hal ini didesainlah sebuah loker untuk membantu mereka dalam mencari tempat aman dalam menyimpan barang mereka. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan nantinya jumlah para pengunjung akan lebih meningkat lagi.

Kata kunci : Pengunjung, Barang, Fasilitas

Abstract

Recently, Gasibu Field visitors start to come from different hobby and activities, for the example are, people whose do photography, even people who just wants to chill. But for now the facilities are lacking, the example of this are less place to seat, and a place to save their belongings. For this reason we are trying to design a locker to help them keep their belonging in the safe place. With these facilities the amount of visitors who comes to visit expand, and growing.

Keywords: Visitors, Facilities, Activities

1. Pendahuluan

Para olahragawan atau orang-orang yang sering melakukan olahraga biasanya melakukan aktifitas mereka di tempat umum dengan ruang terbuka, biasanya aktifitas mereka di tempat fasilitas umum biasanya adalah jogging, badminton ataupun sepakbola. Lapangan Gasibu adalah salah satu tempat mereka melakukan semua kegiatan olahraga, namun tidak hanya itu, para pengunjung Lapangan Gasibu tidak hanya orang-orang yang melakukan olahraga tapi juga para khalayak umum yang hanya ingin sekedar berkunjung melepas penat mereka dari keseharian.

Dari pengunjung yang bermacam-macam dan banyak, Lapangan Gasibu memiliki beberapa permasalahan seperti permasalahan keberadaan tempat penyimpanan. Bagi para pengunjung hal ini sangat diperlukan, karena akan sangat berfungsi, terutama bagi orang-orang yang membawa barang bawaan yang cukup banyak. Tempat penyimpanan ini harus dapat menyimpan perlengkapan para pengunjung ataupun bagi para orang-orang yang melakukan olahraga disana.

Loker penyimpanan haruslah berbentuk menarik dan juga memiliki desain yang efisien dan tidak menyulitkan penggunaannya, desain yang menarik dapat menarik minat para pengunjung untuk menaruh barangnya disini dan menonjolkan rasa percaya bahwa tempat penyimpanan ini aman, serta dengan desain yang tidak menyulitkan sehingga para pengunjung akan sering menggunakan fasilitas ini.

Metode penguncian dengan sistem scan *QR Code* digunakan pada loker ini. Loker ini memiliki kapasitas yang besar dan sub-kompartemen untuk menyimpan dengan rapih, memiliki material besi yang akan sulit ditembus oleh oknum tidak bertanggung jawab dan menggunakan barcode untuk membuka kuncinya sehingga orang cukup membawa telepon genggam mereka untuk membuka kuncinya, sehingga tidak akan kerepotan akibat hilangnya kunci.

2. Dasar Teori

2.1 Pengertian Loker

Loker adalah salah satu tempat penyimpanan dengan kapasitas dan fitur masing – masing. Loker juga sering disebut sebagai lemari loker dikarenakan ukuran dan bentuk yang hampir sama dengan lemari. Loker adalah jenis tempat penyimpanan barang pribadi yang sering digunakan. Sistem keamanan yang sederhana diterapkan pada loker, yaitu dengan menggunakan sistem kunci biasa yang hanya dipegang oleh si pemilik loker tersebut.

2.2 Aspek Visual

Visual memiliki arti yang sederhana yaitu sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (KBBI Online), dalam pengertian ini, mata adalah sebagai media penyampaian visual. Media visual juga memiliki arti yaitu, semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata (Daryanto, 1993: 27). Pengertian yang telah diketahui menurut Daryanto, dapat ditarik beberapa kesimpulan seperti visual itu sendiri memiliki beberapa unsur penyusun, dikarenakan mata yang menjadi media visual melihat sebuah objek.

Bentuk

Bentuk secara dimensional terdiri dari bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, sebagaimana pernyataan berikut;

“... kemampuan perencana untuk bisa menyatakan suatu bentuk tertentu, secara dua dimensi (*two dimensional shape*) atau tiga dimensi (*three dimensional shape*).” (Bram Palgunadi, 2008: 104). Dalam keilmuan desain produk dikenal dua jenis rupa, yaitu:

1. Desain bio, yaitu desain yang terinspirasi dari bentuk biologis di alam
2. Desain geo, yaitu pengolahan rupa yang didasari bentuk bentuk geometrik (*geometrical based shape forming*), yakni berbagai bentuk yang pada dasarnya tidak ada di alam dan hanya ada di alam pikiran kita.



Gambar 1. Desain Produk Bio dan Desain Produk Geo

Tekstur

Tekstur bisa dijadikan sebagai tanda perbedaan dari sebuah material. Tekstur itu sendiri adalah ukuran dan susunan (jaringan) bagian suatu benda; jalinan atau penyatuan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk suatu benda (seperti susunan serat dalam kain, susunan sel-sel dalam tubuh); (KBBI Online).



Gambar 2. Tekstur Besi & Tekstur Kayu

Warna

Warna adalah sebuah identitas dari sebuah produk yang juga dapat mempengaruhi arti dari sebuah produk.

2.3 Aspek Fitur dan Fungsi

Fungsi merupakan kegunaan suatu hal, daya guna serta pekerjaan yang dilakukan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Fungsi menurut Sutarto dalam Nining Haslinda Zainal (2008: 22), fungsi adalah rincian tugas yang sejenis atau erat hubungannya satu sama lain untuk dilakukan oleh seorang pegawai tertentu yang masing – masing berdasarkan sekelompok aktivitas sejenis menurut sifat atau pelaksanaannya. Beda dengan fungsi, fitur merupakan karakteristik produk yang menjadi pelengkap fungsi dasar produk (Kotler & Keller, 2012: 8).

2.4 Aspek Material

Material adalah bahan baku yang diolah perusahaan industri, dapat diperoleh dari pembelian lokal, impor atau pengolahan yang dilakukan sendiri (Mulyadi, 2000). Dengan adanya teori ini, material bisa dijabarkan menjadi beberapa jenis dan beberapa sifat. Hal ini terjadi dikarenakan material yang diolah oleh individu tidak akan bisa menyamai pengolahan material yang dilakukan oleh industri.



Gambar 3. Logam Besi & Keramik.

3. Pembahasan



3.1 Parameter Aspek Pengguna

Parameter aspek pengguna digunakan untuk mengumpulkan data yang berisi hal – hal yang diperlukan untuk menyesuaikan dengan tujuan dari perancangan produk yang telah dimaksud. Analisis data akan berfokus kepada kebutuhan pengguna, yaitu para pengunjung Lapangan Gasibu. Para pengunjung ini membutuhkan tempat untuk menyimpan barang kebutuhan mereka, terutama untuk aksesoris/ perlengkapan aktifitas atau olahraga mereka. Hal ini yang membuat alasan kuat agar mereka tetap ingin melakukan kegiatan tersebut, sehingga diperlukan adanya fasilitas untuk menunjang hal tersebut. Adanya fasilitas yang dapat menunjang kegiatan mereka, maka akan membuat mereka menjadi betah untuk beraktifitas di Lapangan Gasibu ini. Dalam Perancangan, bentuk dan struktur akan sangat penting maka loker harus memenuhi beberapa parameter, seperti:


1. Sederhana: bentuk dari loker harus sederhana dan cukup menarik, arti dari menarik disini adalah, warnanya yang cukup mencolok agar para pengguna nantinya menyadari keberadaan loker tersebut.
2. Ukuran: loker yang sesuai dengan ukuran pada umumnya, namun untuk kali ini akan dibatasi dengan ukuran panjang 30 - 40cm dan lebar dengan ukuran yang sama yaitu 30 - 40cm.

3.2 Komparasi Aspek

Tabel 1. Komparasi Visual

| Jenis – Jenis Loker | Kekurangan | Kelebihan |
|---|---|---|
|  Loker Pintu Ke Bawah | <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki bentuk yang terlalu menerapkan desain geo sehingga terkesan memiliki bentuk yang membosankan - Tekstur yang kasar | <ul style="list-style-type: none"> - Desain yang menerapkan desain geo mengartikan bentuk yang menyatu dengan pikiran manusia - Warna biru pada loker ini jika ditempatkan pada outdoor maka akan terkesan mencolok • Memiliki ruang yang lebar di bagian dalam, sehingga memiliki ruang lebih untuk menempatkan lebih banyak barang |
|  Loker Pintu Ke Samping (1 set) | <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk yang sama yaitu desain bentuk geo yang sudah terlalu membosankan untuk kategori Locker • Desain yang menerapkan desain pintu ke samping seperti ini memiliki kekurangan user, dikarenakan penggunaan yang personal dengan kapasitas ruangan yang berlebih | |
| <p>Keputusan desain: setelah melihat setiap perbandingan maka dapat dilihat bahwa menggunakan bentuk dengan desain geo yang berlebihan dapat menimbulkan rasa yang monoton sehingga diperlukan campuran sedikit bentuk bio agar memberikan kesan yang sedikit berbeda, dan untuk warna sudah cukup mencolok sehingga bisa menarik perhatian para pengguna nanti.</p> | | |

Tabel 2. Komparasi Fitur dan Fungsi

| Jenis – Jenis Loker | Kekurangan | Kelebihan |
|--|--|---|
|  Loker Pintu Ke Bawah | <ul style="list-style-type: none"> - Tempat untuk menyimpan seperti pakaian tidak terdapat pada loker ini karena tidak terdapat tempat untuk menggantungkan pakaian tersebut - Tidak ada tempat untuk menambah fitur | <ul style="list-style-type: none"> - Dengan ukuran yang cukup pas, membuat semua tempat terpakai sehingga membuat tidak banyak menempti <i>space</i> ruangan saat diletakkan |
|  Loker Pintu Ke Samping (1 Set) | <ul style="list-style-type: none"> • Dengan adanya ruang yang lebar akan membuat beberapa ruangan/ kompartmen bagian dalam loker menjadi sempit | <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki ruang yang lebar di bagian dalam sehingga bisa ada tempat untuk menambahkan fitur baru |
| <p>Keputusan desain: akan menggunakan bentuk yang tidak 1 set dan memiliki ruang yang lebar agar ada tempat untuk penempatan fitur tambahan yang nantinya akan menambah nilai baru pada loker nantinya.</p> | | |

Tabel 3. Komparasi Material

| Jenis – Jenis Material | Kekurangan | Kelebihan |
|--|---|--|
|  <p>Material Kayu</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mudah terpengaruh oleh iklim - Terdapat cacat bawaan seperti bagian dalam kayu yang kopong atau berongga - Mudah terserang jamur ataupun serangga | <ul style="list-style-type: none"> - Mudah diolah dan dibentuk - Mudah didapat - Kekuatan kayu cukup kuat dan juga ringan |
|  <p>Material Logam</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mudah mengalami proses korosi | <ul style="list-style-type: none"> - Mudah ditemukan dan murah - Mudah diolah |
|  <p>Material Plastik</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Mudah mengantar panas - Mudah rusak atau patah setelah diolah | <ul style="list-style-type: none"> - Mudah dibentuk atau diolah - Mudah ditemukan dan murah |
| <p>Keputusan: Setelah melihat dari segi dan kekurangan dari setiap material maka kemungkinan material yang akan digunakan adalah material logam karena memiliki kelebihan yang cukup banyak jika nantinya diaplikasikan untuk outdoor, tidak hanya itu, kemungkinan juga akan dibuat mix material dengan plastik.</p> | | |

3.3 T.O.R (*Terms Of Reference*)

TOR atau singkatan dari *terms of reference* adalah salah satu cara menganalisis proses perancangan dengan tujuan agar dapat menghasilkan produk yang sesuai, tepat dan dapat berfungsi dengan baik.

1. Kebutuhan Desain (*Design Requirement*)

- Material yang dipilih nantinya harus mudah dibentuk dan tahan terhadap air dan udara;
- Memiliki kapasitas yang cukup besar.

2. Pertimbangan Desain (*Design Consideration*)

- Pemilihan bentuk harus menarik;
- Membutuhkan material yang kuat di segala kondisi cuaca.

3. Batasan Desain (*Design Constrain*)

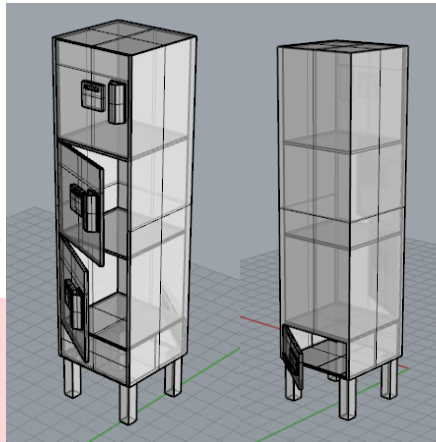
- Diperuntukkan kepada para pengunjung lapangan;
- Produk di khususkan sebagai tempat penyimpanan barang.

4. Deskripsi Produk (*Product Description*)

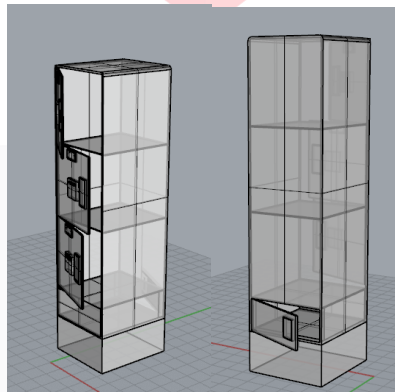
- Dapat menampung semua perlengkapan yang disimpan nantinya;
- Melindungi barang yang ada di dalam agar tetap aman;

3.4 Proses Perancangan

Sketsa Alternatif

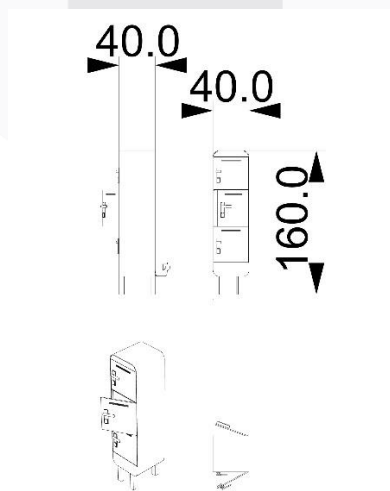


Gambar 4. Sketsa Alternatif 1



Gambar 5. Sketsa Alternatif 2

Gambar Kerja

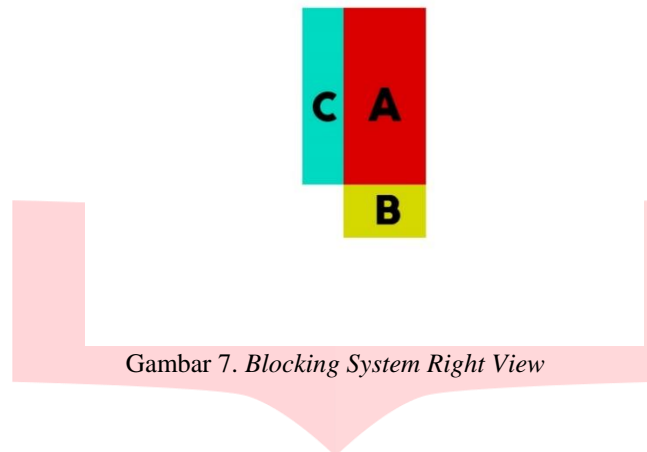


Gambar 6. Gambar Kerja

Blocking System

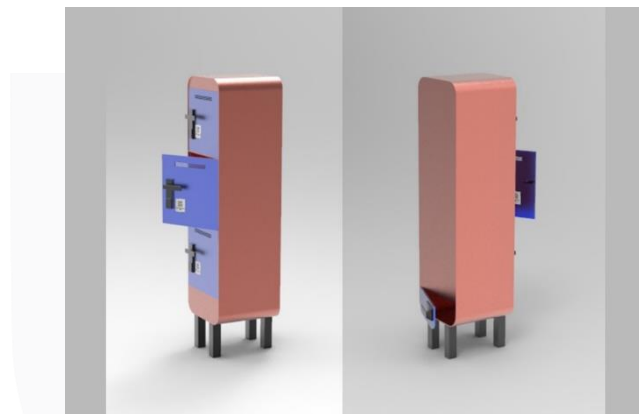
Keterangan:

A: BODY
B: KAKI
C: PINTU



Gambar 7. Blocking System Right View

Visualisasi Karya



Gambar 8. Sketsa Final

4. Kesimpulan

4.1 Kesimpulan

Loker penyimpanan ini dirancang berdasarkan permasalahan atau data yang telah didapat dari pengguna yaitu para pengunjung di Lapangan Gasibu Bandung. Salah satu yang mendasari dari perancangan loker ini adalah dikarenakan para pengunjung tidak memiliki tempat untuk menyimpan aksesoris / peralatan yang mereka gunakan, dan juga loker ini menekankan aspek visual dan juga aspek fitur dan fungsi agar bisa menarik minat para penggunanya nanti agar lebih merasa nyaman.

4.2 Saran

Proses penelitian dan perancangan masih memiliki banyak kekurangan dan juga memiliki beberapa kendala. Jika produk ini nantinya akan diterapkan pada Lapangan Gasibu, maka perancangan ini bisa menjadi salah satu alternatif baru untuk pengelola Lapangan Gasibu. Perancangan ini juga masih memerlukan pengembangan lebih lanjut karena masih banyak hal yang perlu dipertimbangkan dan dikaji secara mendalam. Maka dari itu penulisan ini akan sangat didukung jika ada yang mengembangkan penelitian dan perancangan dari loker ini.

Daftar Pustaka:

- [1] Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- [2] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).
- [3] 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).
- [4] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro(Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori)*. Bandung : ISBI Bandung.
- [5] Beta. 2008
- [6] Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- [7] Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34*
- [8] Daryanto, 1993. *Media Visual Untuk Pengajaran Teknik*. Bandung: Tarsito.
- [9] D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- [10] Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).
- [11] Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [12] 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.
- [13] Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- [14] Hendriyana, H. (2018). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya*. Bandung: Penerbit Sunan Ambu Press. Isbn: 978-979-8967-77-1
- [15] 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.
- [16] Hendriyana, H. (2020). Industri Kreatif Unggulan Produk Kriya Pandan Mendukung Kawasan Ekowisata Pangandaran, Jawa Barat, *Jurnal Panggung. Vol.30. NO.2*
- [17] Kotler & Keller, 2012. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- [18] Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
- [19] 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,
- [20] 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).

- [21] Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
- [22] Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).
- [23] Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- [24] Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- [25] 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).
- [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] 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).
- [28] 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).
- [29] 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).
- [30] 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).
- [31] 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).
- [32] 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).
- [33] Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). BCM 2017 Proceedings
- [34] 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
- [35] Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
- [36] Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
- [37] 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.
- [38] Zainal N, 2008. *Tugas Dan Fungsi Pegawai*. Jakarta: PT. Rajawali.

- [39] Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).
- [40] M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
- [41] Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- [42] 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)
- [43] 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.
- [44] 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).
- [45] 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.

