

PERANCANGAN KURSI UNTUK DI KEDAI KOPI

Rahmania Putri Aulia Nursyahbani¹, Hardy Adiluhung², Yanuar Herlambang³
Product Design, School of Creative Industry, Telkom University, Bandung – Indonesia

rputrian@student.telkomuniversity.ac.id, hardydil@telkomuniversity.ac.id,
yanuarh@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan bahwa di era globalisasi ini, budaya untuk minum kopi di luar atau nongkrong sudah menjadi bagian gaya hidup untuk masyarakat di berbagai wilayah Indonesia. Gaya hidup minum kopi di luar atau nongkrong ini sudah menggapai masyarakat yang ada 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 untuk di kedai kopi Masagi agar dapat dengan mudah penyimpanannya dan kenyamanan para pelanggan lebih baik lagi. berlokasi di jalan Jl. Gunung Kareumbi No.1-B, Ciumbuleuit, Kec. Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat 40141. Perancangan kursi untuk di kedai kopi ini dilakukan dengan berdasarkan metode pengumpulan data dan observasi, yaitu pada metode ini hasil dari perancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses dari sebelumnya. Solusi dari perancangan ini akan di proses berdasarkan konsep *rustic* dan industrial, agar rancangan ini mampu menyajikan sesuatu yang baru serta sesuai dengan tema di kedai kopi Masagi.

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

1.1 Latar Belakang

Kegiatan nongkrong selalu identik dengan mengobrol dan berkumpul bersama dengan teman-teman. Kedai kopi adalah salah satu alternatif yang sangat ideal untuk kita kunjungi. Selain karena tempat yang nyaman dengan kursi dan meja, tersedianya jaringan nirkabel, atau desain layout tempat yang menarik, kopi yang nikmat, dan dengan iringan musik klasik ataupun jazz, hal itu tak heran banyak orang untuk menghabiskan waktu di Kedai kopi. Kedai kopi kini juga sudah menjadi lahan bisnis yang berkembang pesat, dapat dengan mudahnya kita untuk menemui Kedai kopi di Bandung dengan berbagai tema yang berbeda dan rasa yang bersaing. Kedai kopi diperuntukkan untuk para pekerja maupun kalangan muda-mudi yang suka dan terbiasa berkegiatan di luar kanto, sekolah, maupun kampus. Selain itu, Kedai kopi juga banyak melakukan kolaborasi antar komunitas atau suatu kelompok untuk mengadakan suatu acara, sehingga bisnis dan awareness telah sama-sama berdampak pada kedua belah pihak. Tak hanya itu, salah satu yang penting adalah dengan desain Kursi, peletakan desain pemanis pada desain interior maupun eksterior pun menjadi hal yang penting di era digital ini, banyak orang akan datang ke Kedai kopi yang bagus

untuk hanya sekedar foto yang selanjutnya akan di upload ke Instagram.

Desain kursi coffee shop pada umumnya di desain biasa saja dan hanya mementingkan estetika daripada kenyamanannya. Selain itu, bentuk yang kurang nyaman dan menggunakan material yang kurang baik serta menarik untuk digunakan sebuah coffee shop.

Pada pembahasan untuk tugas Studio Desain Produk kali ini, kelompok penulis akan merancang pembuatan kursi untuk Kedai Kopi. kursi yang dapat dipakai di dalam ruangan maupun luar ruangan, perancangan kursi ini bertujuan untuk memudahkan pelaku pengusaha Kedai Kopi dengan sistem yang mudah dalam pemakaian kenyamanan pengguna. Dirancang dengan sebaik mungkin untuk 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

- Kurangnya pilihan kursi yang sesuai dengan tema.
- Kurangnya pemilihan material yang digunakan untuk pembuatan Kursi.
- Kurangnya kenyamanan yang jika Pengguna berlama-lama duduk.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana perancangan yang sesuai tema untuk kursi di Kedai kopi ?
- Material seperti apa yang cocok untuk perancangan kursi dan meja yang akan dibuat penulis?
- Bagaimana membuat kursi yang nyaman untuk para pelanggan di Kedai kopi?

1.4 Batasan Masalah

- Perancangan yang dibuat adalah Kursi untuk di kedai kopi Masagi.
- Produk yang di rancang dengan material kayu kruing atau mahoni dan besi behel 12mm-14mm atau besi holo.

2.1 Landasan Teoritik

2.1.1 Pengertian Kedai kopi

Kedai kopi (dalam Bahasa Indonesia) atau Coffee shop merupakan suatu tempat atau kedai yang menyajikan kudapan dalam jumlah kecil atau olahan kopi ataupun kue. Seiring berkembangnya zaman, kedai kopi menyajikan juga makanan berat. (sumber inti dari kamus besar Bahasa Inonesia yang telah di rangkum untuk penulis).

2.1.2 Sejarah Kedai kopi/Coffee Shop atau Caf 

Istilah dari kata “caf ” adalah berasal dari Bahasa Perancis yang mempunyai arti kopi, Orang di Perancis menyebutnya dengan caf . Negara Perancis juga menjadi salah satu negara yang mempunyai julukan “Negri Caff ” karena pesat, perkembangan kedai disana dan dari Perancis lah Caf  mulai menyebar luas ke dunia. ‘Caf ’/Kedai kopi atau yang dikenal dengan Kedai kopi bermula dari Turki(Istanbul). Kedai kopi pertama kali berdiri atau dibangun di Constatinopel Turki di tahun 1475. Awalnya Kedai kopi hanya menjual kopi. Kedai kopi pertama yang berada di Eropa dibangun di tahun 1529. Olahan minuman kopi ini menjadi begitu digemari di benua Eropa karena ide dari penyaringan kopi dan membuat kopi menjadi sejuta rasa olahan kopi dicampur susu dan gula. Kedai kopi yang ada di Eropa tidak hanya menjual kopi namun ada kue manis dan makanan lain sehingga semakin populer. Kedai kopi pyang paling pertama ada di Britania di tahun 1652. Lalu Kedai kopi ini yang memulai memberi “tips” untuk kali pertama. Tips diberikan untuk

menjamin servis cepat, dan tipsnya biasanya di letakan di meja kasir lalu orang memasukan koin-koin tips ke dalam toplesnya.

2.1.3 Industrial

Salah satu sejarah dari munculnya konsep Industrial dalam desain hadir pada saat Arsitektur Industrial muncul sebagai bentuk zaman *Anti*-bangunan pabrik pada masa itu yang berakhir pada pergantian abad ke-20. Pada awal masa 1900-an bangunan pabrik cenderung terbuat dari batu maupun kayu yang memiliki jendela cukup kecil serta ruang yang membatasi cahaya matahari dan ventilasi udara. Tempat bekerja seperti ini kerap mejadi tempat yang gelap, berdebu dan sempit sehingga cukup berbahaya untuk bekerja. pada masa ini, tempat seperti itu bukan merupakan lingkungan kerja yang baik dan memadai karena dapat menimbulkan masalah kesehatan. Albert Kahn memiliki inovasi menemukan solusi desain baru yang merevolusi arsitektur pabrik menjadi lebih efisien dan fungsional. Beberapa inovasinya seperti struktur baja, ventilasi alami, pencahayaan langit alami,

hingga naja pracetak yang disebut beton bertulang. Pemilihan warna Industrial menggunakan warna monokromatik. Material yang digunakan oada umumnya yaitu besi, beton, batu bata hingga rangka baja.

Dalam penerapan perancangan arsitektur Industrial dapat direpresentasikan sebagai sebuah desain dan pemanfaatan material yang menojolkan sifat *raw* material dasar tersebut seperti bata, besi, semen hingga baja dan juga memperhatikan kontruksi rancangan yang memiliki fungsi utama sebagai sebagai tempat dan kebutuhan proses industri. Estetika dari Industrial dapat bertujuan sebagai sesuatu yang disengaja dari bagian elemen yang struktural maupun mekanikal. (Amini 2019)

2.1.4 Rustic

Rustic bisa dikaitkan dengan natural tau organik, pada masa dahulu dimana benda benda maupun bangunan dari material kayu hingga batu baluk yang dipotong dan dikreasikan tanpa diampelas maupun di *finishing* secara halus sehingga masih sangat menimbulkan kesan natural atau aslinya yang cenderung kasar.

di era yang baru sekarang

mungkin tidak semua murni merepresentasikan konsep rustic seperti pada awal mulanya, namun setidaknya konsep desain yang dibuat dikondisikan agar tidak terlalu mengkilap, menghindari warna warna yang berkilau dan masih menonjolkan kesan materialnya yang natural dengan kesan yang membumi. (Lisa Frederick 2012)

2.1.5 Pengertian Furnitur

Furnitur adalah perlengkapan rumah yang mencakup semuanya seperti kursi,meja, dan juga lemari. Sementara itu mebel dari kata movable atau yang artinya bergerak.di zaman dahulu kala meja,kursi, atau pun lemari mudah digerakkan oleh bebatuan besar, tembok buatan, atau atap. Furnitur adalah kata dari Bahasa perancis, yaitu berarti perabotan untuk rumah tangga. Furnitur memiliki kata awal yaitu furnir yang berarti furnish atau bisa juga perabot rumah atau untuk suatu ruangan. Meski mebel dan furniture adalah dua kata yang sangat berbeda, namun untuk penunjukannya sama seperti meja, kursi, lemari, dan sebagainya. Dengan kata yang lain, mebel atau pun furniture adalah benda-benda

yang ada di dalam rumah dan bisa digunakan oleh penghuni di dalamnya untuk sesuai fungsi seperti duduk, tidur, baring, atau menyimpan benda-benda kecil seperti piring atau cangkir. (sumber dari haryanto 2004 yang telah dijabarkan penulis).

2.1.6 Pengertian Meja

Meja yaitu perabotan atau pun mebel yang mempunyai permukaan yang datar, mempunyai kaki-kaki sebagai penyangga, dan bentuk mau pun fungsinya berbagai macam. Biasa digunakan untuk menyimpan barang atau makanan juga. Biasa dipasangkan dengan kursi atau disebut juga bangku.

2.1.6.1 Jenis

s

Mej

a

Berikut beberapa jenis meja berdasarkan fungsinya:

- Meja Makan : Biasa digunakan untuk menyimpan makanan yang akan dimakan dan letaknya bisa di dapur atau di ruang makan di rumah.
- Meja Tidur : Bentuknya kecil terdapat di kamar digunakan untuk

menyimpan lampu, jam atau pun gelas.

- Meja Kopi : Berbentuk kecil biasa berada di ruang keluarga seperti di dekat sofa untuk menyimpan minuman atau cemilan.
- Meja Gambar : Biasa di rancang untuk menggambar yang dilengkapi tempat menyimpan penggaris atau pun alat tulis dan bisa berubah miring.
- Meja Piknik : Biasa dipakai ketika piknik dan letaknya diluar ruangan. Bentuknya tersambung dengan bangku atau kursi atau juga diapit oleh dua kursi atau bangku.

2.1.6.2 Pengertian Kursi

Kursi adalah perabotan di dalam rumah yang di pergunakan untuk kita duduki. Umumnya kursi memiliki kaki untuk menjadi penopang berat tubuh manusia yang berjumlah 4 buah kaki. Namun ada juga kursi yang hanya memiliki 1 kaki saja contohnya adalah barstool dan letak kakinya di tengah dan terkadang di bawahnya ada

sandaran kaki.

Salah satu jenis kursi yang sudah terkenal yaitu kursi lipat, mengapa dinamakan dengan kursi lipat karena ketika sudah di pakai atau ketika akan dipakai kursinya bisa kita lipat dan ketika disimpan akan jauh lebih praktiskursi lipat ada dua macam jika kita lihat dari strukturnya, seperti kursi lipat yang sudah lengkap dengan meja atau kursi yang tanpa mejadari jenis dan strukturnya kursi lipat tersebut memiliki manfaat dan cara penggunaannya berbeda-beda.

Dalam kursi yang memiliki 4 kaki dibawahnya, saat ini memiliki struktur yang sempurna dan mampu untuk menyangga beban bahkan bisa lebih dari 500kg.

Untuk penggunaanya, kursi dipakai untuk dapat duduk pada anggota badan dan bisa juga untuk menopang bagian tubuh yang lain. Kursi juga sangat banyak dipakai, selain untuk kebutuhan manusia sehari-harinya namun dari pemerintah dan segi Pendidikan, ekonomi, social atau bidang yang lain juga membutuhkan kursi, jadi kursi

memiliki peranan yang cukup penting untuk kehidupan manusia.

2.2 Kajian Sistem

Desain adalah rumusan bentuk yang berasal dari proses yang dipikirkan, dan menurut kamus umum Bahasa Indonesia konsep yaitu ide atau pengertian yang abstrak dari suatu pemikiran yang konkrit. Namun menurut kamus Oxford pada tahun 1987 konsep adalah sesuatu yang merupakan suatu garis besar akan hal atau suatu yang kita pikirkan. Jadi dapat disimpulkan dari arti dua sumber diatas konsep adalah suatu ide dari pemikiran manusia, suatu ide dasar namun belum jelas sehingga masih abstrak sehingga tidak ada dalam wujud fisik namun bisa kita rasakan adanya suatu konsep.

3.1 Tujuan Perancangan

3.1.1 Tujuan Umum

- Dapat membuat para konsumen kedai kopi merasa nyaman untuk berkegiatan.
- Dapat membuat kursi menjadi lebih sesuai dengan tema yang ada di Masagi.
- Dapat mengedukasi desain kepada masyarakat yang berkunjung.

3.1.2 Tujuan Khusus

Merancang produk yang dapat dipakai oleh pemilik kedai kopi dan

pelanggannya. Serta dapat membuat para pelanggan yang sering berkunjung nyaman untuk duduk dan berlama-lama disana.. Kursi yang dirancang dapat dilipat dan bisa disimpan dibawah meja. Dibuat sesuai dengan tempat yang sudah di observasi, kursi yang cocok untuk *outdoor* dengan lahan yang berbatu dan diatas tanah.

3.2 Manfaat perancangan

Berikut penjelasan dari berbagai manfaat yang telah penulis buat.

3.2.1 Keilmuan:

Dengan berkembangnya zaman , berkembang pula teknologi dan ilmu pengetahuan. Khususnya studi tentang seni dan desain. Para Desainer di tuntut untuk membuat sebuah ide, inovasi, gagasan dan terobosan dalam membuat sebuah produk yang bermanfaat dan dapat membantu memecahkan masalah dalam kehidupan. Hal ini membuka kacamata saya sebagai problem solver untuk menjadi pribadi yang memikirkan bagaimana membuat kursi dan meja yang fleksibel sehingga memudahkan pemilik kedai kopi dan memberi desain baru kepada para pengunjung, selain itu dapat memudahkan penyimpanan kursi dan meja serta mudah untuk dipindahkan. Dengan produk ini kami berharap bisa membantu menyelesaikan masalah yang ada di kedai kopi.

3.2.2 Pihak Terkait:

Pihak yang kami tuju untuk dijadikan penelitian dan target pembuatan produk yang akan kami buat yaitu, kedai kopi Masagi yang berlokasi di Ciumbuleuit. Kami mendesain kursi berharap agar memberikan warna baru kepada para pengunjung, selain itu memudahkan untuk perihal penyimpanan serta lebih nyaman ketika digunakan.

3.2.3 Masyarakat Umum:

Kami berharap rancangan yang kami buat dapat mengedukasi bahwa ada desain baru di kedai kopi tersebut. Serta memudahkan mereka untuk mengerjakan banyak hal karena perancangan dilengkapi dengan colokan dan desain yang tidak ada sebelumnya di kedai kopi Masagi. Selain itu para pengunjung akan merasakan kenyamanan yang tidak ada sebelumnya di Masagi.

4.1 Metode Penelitian

4.1.1 Pendekatan Penelitian

Pada pengambilan data target produk yang akan dibuat, kami melakukan pendekatan kepada Masagi kopi dengan cara kualitatif. Metode kualitatif yaitu suatu metode riset bersifat deskriptif dengan analisis, berpacu kepada data dan memanfaatkan teori-teori yang ada untuk penyelidikan serta pendukung suatu capaian teori. Dan menurut sugiyono di tahun 2009, metode ini untuk menjelaskan

atau menggambarkan lebih lanjut dan dapat diukur. Ada beberapa tahapan dalam penelitian, contohnya:

1. Dapat mengangkat masalah
2. Dapat menimbulkan pertanyaan ketika riset
3. Dapat mengumpulkan data relevan
4. Dapat menganalisis data
5. Mendapatkan jawaban dari riset yang dilakukan

Rangkuman dari Rahmat Kiyantono bahwa jika semakin teliti dan mendalami riset maka akan memperoleh data yang kuat sehingga ketika pelaksanaannya dapat lebih focus pada data bukan pada kuantitas datanya

4.1.2 Teknik Pengumpulan data

4.1.2.1 Observasi

Jika merangkum dari Arikunto di tahun 2006, observasi adalah pengumpulan data dan keterangan untuk menjalani dengan melakukan usaha dan mengamati langsung ke tempat yang akan kita selidiki langsung. Lalu menurut kamus ilmiah yang populer pada tahun 2010, observasi berarti pengamatan yang dilakukan secara sistematis dan teliti juga dilakukan dengan pengulangan. Sementara itu metode yang di rangkum dari nurkencana pada tahun 2010 yaitu

suatu metode mengumpulkan data secara pengamatan yang dilakukan langsung ke tempat yang dituju.

Menurut Purnomo dan Nur Laili pada tahun 2011, langkah dalam penggunaan metode secara umum seperti:

1. Persiapan dan perencanaan:
 - Harus ada tujuan (TKP) khusus
 - Membidik objek ketika diobservasi
 - Memikirkan apa saja alat untuk memperoleh data ketika akan melakukan observasi
2. Dalam Pelaksanaanya
 - Dalam pengamatan, mahasiswa langsung mengamati objeknya ketika akan melakukan observasi.
 - Mengumpulkan data observasi.
 - Mengevaluasi serta analisis data yang telah diperoleh seperti kejadian maupun gejala yang terjadi.
 - Berdiskusi pengamatan tim dan menarik kesimpulan.

4.1.2.1 Wawancara

Wawancara yang dirangkum dari Joko pada 2011 yaitu:

“kegiatan untuk

suatu informasi langsung dengan bertanya kepada para responden dengan pertanyaan yang kita ajukan dan telah disiapkan sebelumnya”.

Rangkuman

wawancara menurut Estebert jika diterjemahkan pada tahun 2009 yaitu

Bertemuanya

manusia untuk bertukar info maupun ide dengan cara tanya jawab sehingga dapat konklusi untuk suatu topik.

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 dengan pendukung yang berkaitan dengan topik yang diangkat berdasarkan sumber literatur yang konkrit.

4.2.2 Teknik Analisis Data

Analisis yang berteknik 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. Lalu dari setiap aspek desain tersebut dibuat komparasi dengan membandingkan beberapa objek dan meninjau kelebihan dan kekurangan sehingga mendapatkan beberapa poin yang menjadi parameter dari setiap aspek. Adapun beberapa aspek desain yang dikomparasi adalah sebagai berikut.

a. Aspek Visual

Aspek visual adalah aspek utama dan yang paling penting dalam perancangan ini. Adapun tujuan dari perbandingan aspek ini adalah untuk mendapatkan visual sesuai dan selaras dengan tematik kedai kopi masagi.

b. Aspek material

Melakukan komparasi pada aspek material bertujuan untuk mendapatkan parameter terkait material

yang akan digunakan. Beberapa parameter dari aspek material adalah material yang kuat, tidak terlalu berat, dan tahan terhadap cuaca.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penulisan ini adalah, penulis mencoba memberi jalan keluar atas masalah furniture kursi yang digunakan oleh masagi koffee. Penulis mencoba membuat perancangan yang dapat mengatasi masalah mereka yaitu, pembuatan kursi yang bisa dilipat dengan memberikan fitur-fitur tambahan. Dengan meminimalisir kerusakan jangka Panjang, serta penulis mengharapkan kursi dan meja Masagi lebih terjaga dan bisa diimpan dengan baik.

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 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/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 Aksesoris)*. 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.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988
Kotler, Philip & Gerry Armstrong, (2014): *Principle Of Marketing*, 15th edition. New Jersey.

Buku All about coffee by William H.Ukers:Adams Media, 2012

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departement Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka, 1988

Amini. (2019). Penerapan Prinsip arsitektur Industrial Dalam Produktivitas Ruang Pada Solo Creative Center. *E-Jurnal ITS*