

## BAGIAN AKHIR

### A. Daftar Pustaka

2019. *Mengenal Komponen dan Anatomi Jam Tangan*. INTime. Dalam [www.intime.co.id/mengenal-anatomi-jam-tangan/](http://www.intime.co.id/mengenal-anatomi-jam-tangan/), diakses 10 Oktober 2020
- Adrianto, dkk. 2019. *Eksperimen Dengan Media Tulang Sapi Sebagai Media Alternatif Produk Interior*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Andrianto, & Chalik. (2021). *Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal*. Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior. Vol 7 (1). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wacaciptaruang/article/download/4734/2393> , diakses pada 05 Juli 2021
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. (2016). "Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1
- Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpet/Sajadah Masjid." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).
- 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.
- 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.
- 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. Departemen Kesehatan Republik Indonesia. 2009. *Undang - Undang Kesehatan Republik Indonesia Nomor 36 tentang Kesehatan*. Jakarta.
- Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." eProceedings of Art & Design 3.3 (2016).
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1989. *Arti perlambang dan fungsi tata rias pengantin dalam menanamkan nilai-nilai budaya daerah Bengkulu*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. Dalam [repository.kemdikbud.go.id](http://repository.kemdikbud.go.id) , diakses pada 5 Juli 2021.
- Handayani, A., Bali, S., & Itnawita. (2015). Potensi Arang Aktif Dari Tulang Kerbau Sebagai Adsorben Ion Besi, Timbal, Sulfat Dan Klorida Dalam Larutan. JOM FMIPA , 2 (1), 47-55. Hal 48. Dalam
- Hidayah, Z. (2015). *Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." eProceedings of Art & Design 2.2 (2015).
- 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).

- Perwitasari, D.S. 2008. *Hidrolisis Tulang Sapi Menggunakan HCl Untuk Pembuatan Gelatin*. Makalah Seminar Nasional Soebrdjo Brotohardjono. Surabaya.
- Purba, Jen Alessander, 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, 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).
- 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).
- 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).

- Sufyan, Asep. (2018). "*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
- Soebono Yulianti, Monica. 2019. *Pengembangan Perhiasan Kalung dari Hasil Limbah Tulang Sapi*. Bandung: Telkom University
- Soeparno, Indratiningsih, T., Subaryono dan Rihastuti. 1994. *Ilmu dan Teknologi Daging*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Statistik Lingkungan Hidup Indonesia. 2018. *Pengelolaan Sampah di Indonesia*. Badan Pusat Statistik Indonesia. Dalam <https://www.bps.go.id/publication/2018/12/07/statistik-lingkungan-hidup-indonesia-2018.html> , diakses 9 Oktober 2020
- 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).
- Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).

## **B. Daftar Narasumber**

1. Nama : Marwan Eka, S.E., M.B.A  
 Umur : 27 tahun  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Pekerjaan : CEO GROOT INDONESIA  
 Alamat : Jl. Sri Endah I No. 3, Bandung
2. Nama : Muhammad Dale Nugraha  
 Umur : 26 tahun  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Pekerjaan : *Creative Director* Groot Indonesia

- Alamat : Lengkong  
 3. Nama : Dhimas Panji Kemukus  
 Umur : 26 tahun  
 Jenis Kelamin : Laki-laki  
 Pekerjaan : *Head Production* Groot Indonesia  
 Alamat : Jl. Terjun Payung Arcamanik, Bandung

### C. Glosarium

No	Istilah	Penjelasan
1	<i>Blocking sistem</i>	Penetapan posisi dalam sebuah rancangan sistem
2	<i>Finishing</i>	Serangkaian proses untuk melapisi permukaan suatu benda.
3	Filosofi	Kajian pengetahuan terhadap seluruh pengalaman yang telah dilewati manusia yang disajikan sebagai landasan keyakinan
4	Futuristik	Bersifat atau berhubungan dengan masa depan
5	<i>Lifestyle</i>	Gaya hidup, bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang dapat berubah bergantung zaman atau keinginan yang dikategorikan sebagai gambaran tingkah laku, pola dan cara hidup yang ditunjukkan dari aktivitas seseorang, minat dan ketertarikan serta apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri. Sehingga membedakan statusnya dari orang lain dan lingkungan yang mereka miliki.
6	<i>Mix Material</i>	Penggabungan dua atau lebih material dalam sebuah rancangan produk/karya
7	Produk Eksisting	Produk yang sudah ada saat ini di pasaran (sudah tercipta, sudah dipasarkan, sudah dikenal masyarakat)
8	<i>Range</i>	Jarak, selisih, perbedaan antara kedua objek berjangka (tertinggi-terendah)
9	<i>Rendering</i>	Proses dari merancang gambar dari sebuah model (secara kolektif) melalui program komputer.
10	<i>Value</i>	Sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pasar untuk memenuhi suatu kebutuhan yang dimiliki, digunakan, dikonsumsi, ataupun dinikmati.
11	<i>Wire design</i>	Tampilan <i>outline</i> rancangan desain yang memperlihatkan bentuk rancangan secara jelas (seperti kawat)