

PERANCANGAN LAMPU LANTAI BAMBU “NESTOMA” MENGUNAKAN TREND SVARGA DAN LEGENDA KEONG

Muhammad Ardiansyah Putra¹, Putri Anggraeni Widyastuti²

¹Universitas Esa Unggul, Jakarta

²Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

Abstrak

Perkembangan dunia desain melahirkan berbagai kemungkinan inovasi dalam perancangan produk. Tren desain adalah salah satu upaya untuk memberikan pandangan baru dalam memahami perkembangan tersebut. Svarga sebagai iterasi tren desain menawarkan pengalaman memanfaatkan nilai-nilai budaya sebagai bahan perancangan. Seperti pada perancangan lampu ini, yang menggunakan metafora dengan metode abstraksi dan stilasi pada cerita rakyat Keong Mas. Dengan memadukan teknik laser grafir pada permukaan bambu hitam dan pengolahan abstraksi terinspirasi dari bentuk cangkang keong mas menjadikan perancangan lampu ini sesuai untuk waktu keluarga bersantai di rumah. Sehingga cerita Keong Mas yang mendasari perancangan ini dapat diserap sepenuhnya baik dalam visual maupun perseptual. Unsur-unsur formalistik yang terdapat pada produk ini juga ditampilkan untuk mendukung nilai-nilai yang dikandung dan dibawa oleh perancangan dan penelitian ini.

Kata Kunci : Bambu, Lampu Lantai, Legenda Keong Mas, Perancangan, Trend Svarga

Abstract

The development of the design world gave birth to various possibilities of innovation in product design. The design trend is one of the efforts to provide new insights in understanding these developments. Svarga as an iteration of design trends offers experience in utilizing cultural values as design material. As in the design of this lamp, which uses a metaphor with the method of abstraction and stilation of the Keong Mas folklore. By combining laser engraving techniques on the surface of black bamboo and processing abstraction inspired by the shape of the golden snail shell making this lamp design suitable for family time relaxing at home. So that the story of the Keong Mas that underlies this design can be fully absorbed both visually and perceptually. The formalistic elements contained in this product are also displayed to support the values contained and carried by this design and research.

Keyword : Bamboo, Floor Lamp, Legend of Keong Mas, Design, Svarga

Pendahuluan

Bambu telah digunakan sebagai material dalam pembuatan produk furnitur sejak berabad-abad lalu. Produk bambu yang paling awal ditemukan, sebagian besar item rumah tangga dan senjata, milik Cina 7.000 tahun yang lalu. Sebelum kertas diciptakan, bangsa Cina menulis di secarik bambu, menjadikannya komponen kunci dalam penyebaran budaya dan bahasa Cina. Bambu juga digunakan untuk Sepatu, ubin, dan mantel, dan tetap menjadi bahan utama dalam masakan Asia. Dalam konteks seni pertukangan bambu di Jepang berkembang pada Muromachi period (1392-1573). Produk-produk dalam perkembangannya meliputi keranjang arang, berbagai kontainer bunga, yang banyak dipengaruhi oleh praktik upacara minum teh Sencha (Sencha tea ceremony). Sedangkan di dunia barat melakukan pendekatan lebih kreatif, telepon pertama Alexander Graham Bell terbuat dari bambu, dan Thomas Edison menggunakan filamen bambu untuk membuat bola lampu pertama di dunia. Tikar bambu, mangkuk, tirai, dan ornamen juga menjadi populer. Saat ini, penggunaan bambu

telah menyebar ke seni (patung, alat musik), konstruksi (pintu, lantai, rumah).

Penggunaan bambu dalam konteks industri *modern* meskipun sudah banyak melalui adaptasi dan pemutakhiran namun masih sangat terpengaruh pada konsep tradisional dalam pengembangannya. Bambu kerap diidentifikasi sebagai material alam dan tradisional. Penggunaan bambu dalam produk furnitur seperti kursi, meja, lampu, lemari dan lain-lain, selalu menggunakan pendekatan tradisional dan alami dalam menentukan konsep-konsep pengembangan perancangannya.

Svarga, sebuah konsep spiritual yang muncul dari keadaan dimana manusia mulai melupakan ide-ide teologis tentang konsep ketuhanan. Svarga memiliki artian ‘surga’ dalam bahasa sanskerta, hal ini diciptakan untuk menggambarkan hubungan antar manusia secara spiritual. Menyatakan bahwa manusia pada hakikatnya berkembang untuk saling bergantung satu sama lain dalam bidang politik dan ekonomi.

Tren desain Svarga memiliki semangat yang diperoleh dari klenik maupun kepercayaan terhadap budaya dan alam. Tren desain ini berusaha

menciptakan reliq dan artifak dalam konsep moderen menggunakan bahan inovatif yang terdapat di alam. Bahan-bahan alami yang memerlukan inovasi dalam pembuatan, pengolahan dan pemolesan. Sehingga dapat menciptakan ‘surga’ budaya menggunakan motif-motif dan simbol-simbol yang diyakini memiliki ceritanya tersendiri.

Kesemuanya itu jika dipetakan secara seksama, membuka peluang pada material-material alam belum terekspos menjadi material yang dapat dimanfaatkan keberadaannya dalam konteks perancangan produk peka tren dan sesuai dengan realita saat ini. Dengan hubungan keterkaitan Svarga dengan preservasi budaya, juga sebagai semangat pelestarian budaya daerah yang berhubungan dengan aspek legenda dan *folklore* yang berkembang di masyarakat agar dapat terus diceritakan melalui media produk, sehingga menjadi *living story* yang terkandung pada produk tersebut, dan sebagai cerita yang kembali diceritakan secara filosofis.

Tinjauan Pustaka

Berikut ini adalah pustaka yang digunakan dalam mendukung penelitian ini:

Upskill Craft Sebagai Lan-Dasan Awal Perancangan

Dalam konsep trend desain Svarga, memiliki empat sub-tema yang saling melengkapi definisi satu sama lain. Dibuka dengan sub-tema Adi-Bohemia, yang menjunjung keanggunan gaya bohemia, elemen-elemen antar kultural dipresentasikan dalam bentuk yang mewah dan eksklusif untuk membuat dampak penghargaan bagi pengrajin tradisional dengan keahlian tinggi sebagai para penjaga preservasi budaya. Desain yang dibawa harus menarik dan elegan, praktis dan cerdas, dengan hanya menggunakan material kualitas tinggi. Kemudian, sub-tema berkonsep Supranatural juga dihadirkan dengan menggunakan simbol-simbol dan tanda-tanda yang mencerminkan mitos, cerita rakyat, legenda dan dongeng-dongeng gaib yang tumbuh bersama dengan koneksi mistik dan spiritual antara manusia dan alamnya, mengalami kebangkitan kembali (reincarnation), menunjukkan kompleksitas keberadaan manusia. Produk harus mewakili kisah-kisah mitos yang di luar jangkauan akal sehat, namun sangat berpengaruh dalam banyak budaya. Sub-tema ini sangat kuat dipengaruhi oleh tradisi vernakular. Untuk menunjang kedua sub-tema diatas, maka sub-tema selanjutnya bertajuk *Upskill Craft* atau Kriya Berkelas. Subtema ini mendefisikan kemewahan yang dibuat dari material natural ataupun inovatif oleh desainer dan pengrajin dengan

intelejensi tinggi dan penerahuan material yang luas untuk menciptakan produk yang berkelas. Subtema ini merupakan sebuah transformasi dari hasil kerajinan tradisional menjadi produk kontemporer bernilai tinggi. Untuk melengkapi definisi yang ingin dicapai dalam tren desain Svarga ini, maka ditutup dengan sub-tema Festive Relics yang berarti Warisan Kegembiraan. Pendekatan kontemporer motif-motif dan bentuk-bentuk tradisional yang tampil ceria, dinamis dan ilustratif mengingatkan pada acara keriaan tradisional dalam interpretasi modern. Dengan kombinasi struktur dan bingkai geometris, sub-tema ini merupakan sebuah perayaan identitas budaya dalam bentuk prints, keramik, tapestry, mebel dan objek-objek keseharian.



Gambar 1 Visual pada *Upskill Craft*
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Upskill Craft saat menjadi landasan perancangan memiliki unsur pembangun nilai identitas yang memperkuat *value* pada produk yang menggunakan identitas tersebut.

- Natural Material*, menjadikan produk-produk yang diciptakan memiliki citarasa tinggi sebagai sebuah karya. Kita seringkali memuja pemakaian material sintetik karena kemudahannya memperolehnya dan murah harganya yang dibutuhkan dalam membuat sebuah produk. Namun sering melupakan bahwa material sintetik juga tidak berefek baik bagi kehidupan;
- Handcrafted*, para pengrajin akan berlomba-lomba untuk menyempurnakan kemampuannya dalam kerajinan tangan. Detail-detail yang tidak bisa ditemukan pada produk hasil mesin serta perasaan dan dedikasi dari pengrajin menjadikan sebuah produk handcraft memiliki nilai tinggi;

- c) *Community Empowerment*, dalam produksi produk melibatkan komunitas sekitar sebagai sumber ide dan tenaga. Hal ini dapat menjadikan komunitas sekitar berdaya dan memiliki kegiatan yang bermanfaat. Dapat meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar sekaligus meningkatkan skill dan kemampuan dari masyarakat tersebut. Hal ini dimaksudkan agar para perancang melibatkan industri-industri kecil menengah yang memiliki perajin-perajin handal agar dapat membuat produk-produk berkualitas tinggi; d) *Glocalization*, lokalisasi global disini adalah menyebarkan konten lokal agar seluruh dunia memakai konten lokal ini.

Keong Mas Sebagai Pembentuk Value Dalam Perancangan

Cerita Keong Mas berasal dari legenda yang berkembang dari Jawa Tengah hingga Jawa Timur. Keong Mas adalah legenda masyarakat yang berkisah tentang seorang putri (Candra Kirana) yang disihir menjadi seekor keong emas karena perasaan dengki yang dimiliki oleh adiknya (Dewi Galuh) karena Sang putri dijodohkan dengan pangeran Raden Inu Kertapati. Dalam kaitannya dalam nilai-nilai yang terdapat pada cerita tersebut, didapati bahwa folklore Keong Mas memiliki nilai spiritualitas dan pesan moral tentang usaha yang tak kenal menyerah, cinta sejati, polaritas antara baik-jahat, dan yang menarik perhatian penulis, yakni nilai supranatural transformatis pada Candra Kirana menjadi Keong Mas. Selain itu dari perbendanaan cerita tersebut dapat diambil bentuk-bentuk alam yang terfokus pada bentuk keong emas sebagai perwujudan dan simbolisme cerita Keong Mas. Keong emas jika dilihat dari karakteristik dan bentuknya dapat direpresentasikan sebagai rumah, ruang, tempat berteduh. Sedangkan warna Keong Mas yang pada dahulu dipercaya berpendar selayaknya emas dapat melambangkan kehangatan, kekayaan, kemewahan. Sehingga cerita, nilai, dan simbolisme dalam cerita ini dapat mendukung penguatan konsep Svarga sebagai landasan perancangan.

Objek perancangan yang dipilih adalah lampu lantai yang digunakan pada ruang keluarga. Dimana penggunaannya sebagai pendamping waktu keluarga (*family time*) dalam interpretasi cerita yang diturunkan turun-temurun pada anak-anak.

Unsur Formalistik Pembentuk Produk

Unsur Formalistik adalah unsur-unsur yang ada untuk membangun suatu produk. Unsur-unsur ini terdiri dari unsur yang dapat dilihat, diraba, didengar, maupun dicium yang disebut sebagai

unsur visual dan unsur yang memerlukan tanggapan atau anggapan untuk dapat dirasakan atau dipersepsikan yang disebut sebagai unsur perseptual. Unsur visual dalam perancangan produk: a) titik; b) garis berjenis lurus dan lengkung dengan cara mengatur teratur; c) bidang organis berulang dengan komposisi analog; d) tekstur halus dan alami dengan komposisi melalui motif; e) warna dengan jenis *hue* dengan karakteristik alami

Unsur perseptual yang tercipta akibat keberadaan unsur perseptual secara langsung: a) keseimbangan yang simetri; b) kesatuan berkelanjutan; c) keselarasan mengikuti garis *golden rati*; d) arah dinamis dan gerak repetisi.

Penggunaan Menggunakan Metafora Stilasi Dan Abstraksi

Pengertian paling sederhana mengenai semiotika dapat diuraikan sebagai studi mengenai tanda dan bagaimana tanda-tanda itu bekerja. Tanda adalah konstruksi manusia, sesuatu yang bersifat fisis, dapat dipersepsi oleh indera dan mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri, sehingga sesuatu dapat saja dianggap sebagai tanda. (Masry Andri, 2010).

Berbeda dengan semiotika denotatif yang lebih menekankan pada sampainya dengan jelas sebuah informasi melalui unsur formalistik yang ada pada sebuah produk, pada semiotika konotatif penekanan adalah pada makna yang diharapkan hadir di benak pengguna. Pembangunan makna pada produk umumnya digunakan sebagai strategi desainer agar produknya diminati konsumen. Salah satu upaya umum yang dilakukan pada bidang desain adalah melalui proses metafora. Metafora adalah meminjam satu entitas pada entitas yang lain, meminjam satu objek atau menggabungkan satu objek yang berbeda pada objek lain dengan tujuan memindahkan makna yang ada pada objek yang dipinjam dengan harapan makna tersebut akan terbangun pada objek yang meminjam. (Masry Andri, 2010).

- 1) Mimesis. Peniruan seutuhnya dari objek yang dipinjam. Mimesis adalah cara yang paling efektif dalam menyampaikan makna yang jelas, akan tetapi nilai desain yang ditampilkan memiliki kualitas visual yang mungkin akan sangat rendah. Karena kemiripan yang dicapai cenderung menjadi kegiatan yang seolah-olah murah.
- 2) Stilasi. atau pengayaan (*Styling*). Yaitu proses peniruan dari suatu objek dengan cara melebih-lebihkan satu bagian, dan mengurangi satu bagian yang lain. Faktor kemiripan yang terjadi pada stilasi masih dapat tertangkap oleh persepsi, akan tetapi kualitas visual yang tinggi masih dapat dimungkinkan dicapai, sebab kompromisitas

masih sangat dimungkinkan. Pada perancangan ini stilasi digunakan untuk menyederhanakan bentuk keong dengan membuang binatang keong dan menyisakan cangkangnya, yang kemudian distilasi sehingga menyisakan guratan yang berbentuk spiral untuk menandakan keberadaan keong mas. Stilasi juga digunakan dalam menggambar motif Keong Mas yang terinspirasi dari motif Keong Mas dari Batik Gumelem yang berasal dari Jawa Tengah.

- 3) Abstraksi, adalah suatu proses peniruan terhadap suatu entitas, hanya saja peniruan tersebut lebih bersifat mendasar, esensial, sehingga terjadi perbedaan signifikan antara objek yang diolah dengan objek yang menjadi inspirasi. Abstraksi menggambarkan filosofi transendensi dari Keong Mas secara Keseluruhan menggunakan konsep penyesuaian tinggi dari lampu. Juga ditandai dari spiral yang naik keatas sebagai perwujudan dari perjalanan Keong Mas.

Konsep Perancangan

Konsep perancangan lampu lantai ini menggunakan konsep *adjustable*. Dimana gagang lampu dapat disesuaikan tingginya sesuai keinginan. Lampu ini menggunakan menggunakan *trend forecast 19/20* yang dirilis oleh Indonesia Trend Forecasting dengan tema SVARGA sebagai dasar acuan perancangan. Menggunakan pendekatan semiotika konotatif kedalam nilai-nilai budaya sekitar yaitu cerita rakyat Keong Mas yang dijadikan dasar cerita dan konsep perancangan. Lampu lantai yang akan dirancang memiliki perwujudan filosofis dari cerita rakyat Keong Mas menggunakan pendekatan stilasi dan abstraksi. Ditambahkan pula motif yang terinspirasi dari batik Gumelem yang bercerita tentang Keong Mas, sehingga lampu lantai yang dirancang memiliki identitas cerita Keong Mas yang dapat diidentifikasi. Penggunaan bambu hitam, tali agel, dan tali ijuk sebagai upaya eksplorasi material lokal yang belum terekspos juga salah satu nilai yang terkandung dalam sub-tema *Upskill Craft* pada tema Svarga



Gambar 2 Image Board
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Material yang digunakan dalam perancangan produk lampu lantai untuk keluarga ini menggunakan bambu hitam. Bambu hitam yang digunakan adalah jenis *pring wulung*. Kendati memiliki nama bambu hitam, namun bambu jenis ini tidak sepenuhnya hitam. Bambu ini memiliki jangkauan warna mulai dari coklat kehitaman sampai hitam pekat. Sedangkan sebagai material tambahan juga digunakan tali agel, tali ijuk, tali rotan dan bambu apus.

Hasil Perancangan

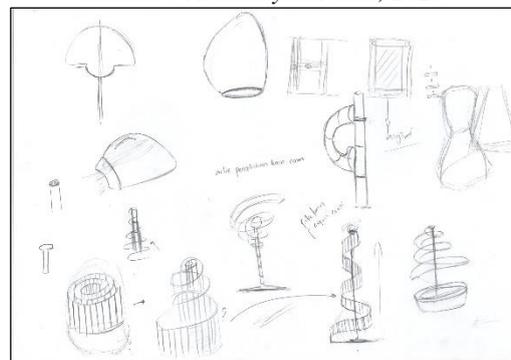
Berikut ini adalah proses perancangan dalam penelitian ini:

Sketsa Desain

Sketsa awal lampu dilakukan dengan mencari bentuk dasar yang sesuai dengan konsep dan data yang didapatkan. Untuk itu saat melakukan *brainstorming*, penulis membuat *moodboard* daftar bentuk-bentuk keong yang lazim digunakan pada desain produk maupun desain grafis, untuk mendapatkan bentuk yang merepresentasikan bentuk Keong Mas secara tepat.



Gambar 3 Moodboard Keong Mas
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020



Gambar 4 Moodboard Keong Mas
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Setelah mendapatkan bentuk awal yang diperkirakan bisa mewakili filosofi yang ingin dibawa pada produk, selanjutnya dilakukan sketsa lanjutan atau *developing sketch*, menggunakan skema warna sementara sementara membayangkan penggunaan material dan penempatannya, sehingga menghasilkan sketsa seperti di bawah ini.



*Gambar 5 Visualisasi Perancangan
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020*

Sketsa Motif

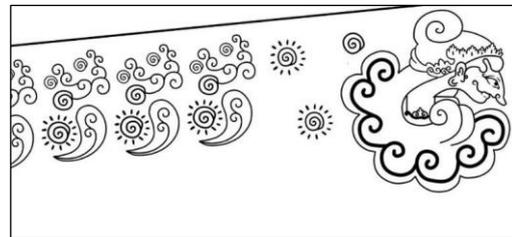
Perancangan motif pada produk yang terinspirasi dari cerita Keong Mas menggunakan stilasi dari batik Gumelem dengan usaha membuat motif lebih sederhana dan mudah dimengerti. Motif ini terdiri dari tiga bagian. Bagian keong mas, yang digambarkan dengan simbol keong dengan garis yang mengisyaratkan sinaran emas sebagai representasi dari Keong Mas, lalu bagian surai, yang menjadi kisah perjalanan Keong Mas dalam cerita rakyat Keong Mas.



*Gambar 6 Moodboard Motif
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020*

Perancangan motif ini dilakukan untuk mendapatkan cerita yang diletakkan pada produk agar dapat diceritakan. Perancangan motif ini menggunakan pendekatan semiotika konotatif dengan metode stilasi, yaitu proses peniruan dari satu objek dengan cara melebih-lebihkan satu bagian, dan mengurangi satu bagian yang lain. Bagian terakhir adalah bagian motif wayang yang menjadi puncak dari cerita Keong Mas. Dimana wayang tersebut sebagai representasi dari Candra

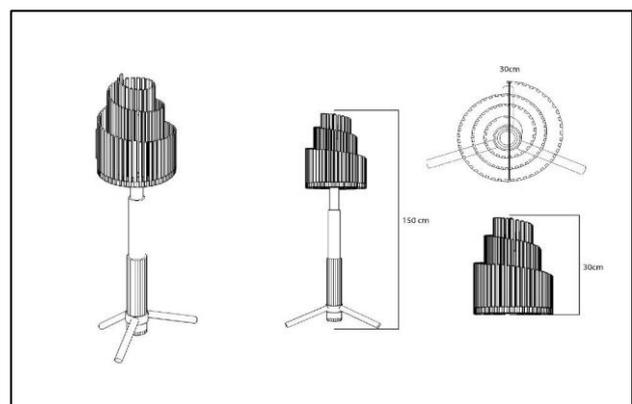
Kirana, proses kembalinya Keong Mas menjadi Candra Kirana setelah menemukan cinta sejatinya. Yang ditandai dengan peletakan motif ini pada bagian puncak dari lampu.



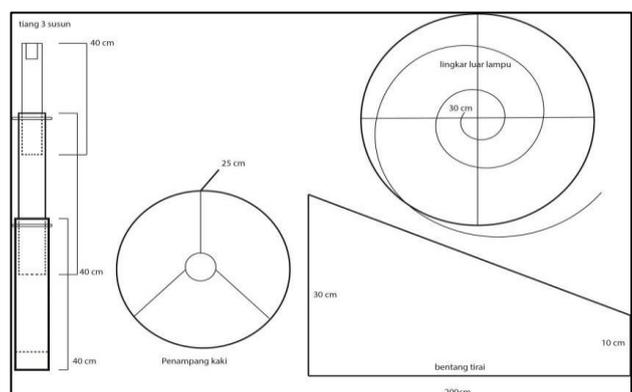
*Gambar 7 Sketsa Motif
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020*

Gambar Kerja

Gambar kerja diperlukan sebagai acuan ukuran rinci dimensi dari lampu lantai yang akan dirancang. Dengan adanya gambar kerja, pengerjaan perancangan lampu lantai dapat dilakukan dengan ukuran yang presisi dan sesuai seperti yang diinginkan.



*Gambar 8 Gambar Kerja Ukuran dan Dimensi
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020*



*Gambar 9 Explode View per Part
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020*

3D Visual

Tahap berikutnya adalah pembuatan visualisasi 3D secara digital menggunakan salah satu software 3D, yaitu Google Sketchup. Dibuatnya 3D

Visual ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran sisi keseluruhan dari lampu lantai.



Gambar 10 Simulasi 3d Produk
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Pembuatan Model

Dalam proses pembuatan model perlu dilakukan pengawasan di workshop agar dalam proses pembuatannya tidak melenceng dan tetap terarah sesuai konsep, gambar sketsa, serta gambar kerja yang telah dibuat. Berikut merupakan beberapa foto dokumentasi selama proses pembuatan model di workshop.



Gambar 11 Prototype
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Selanjutnya adalah melakukan *laser engraving* pada permukaan bambu untuk menciptakan motif yang sudah dirancang sebelumnya.



Gambar 12 Hasil Motif yang digrafiir
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Proses terakhir adalah melakukan *assembly* produk dan *finishing*.



Gambar 13 Produk akhir
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Identitas Produk

Nama produk adalah sesuatu yang pertama kali dapat merepresentasikan sebuah produk selain visual produk itu sendiri. Nama produk dapat mewakili seluruh identitas produk, maupun hanya sebagai identitas penamaan saja. Dalam produk lampu lantai ini, penulis tertarik mengeksplorasi nama yang cocok untuk produk yang dirancang. Penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan nama “nestoma” pada produk lampu lantai ini. Berikut adalah logotype yang digunakan pada produk.



Gambar 14 Logo Produk
Sumber : Ardiansyah Putra, 2020

Kesimpulan

Sesuai filosofi dan cerita yang dibawa oleh produk ini, lampu nestoma diharapkan dapat menjadi pendamping pada saat waktu keluarga. Keluarga dapat bercerita tentang cerita-cerita masa lalu pada anak-anaknya, mengajarkan baikburuk, perjuangan cinta, dan cerita-cerita yang mengingatkan tentang arti rumah serta keluarga. Atau malah menjadikan lampu ini sebagai media *story time* tentang Keong Mas yang sarat akan makna.

Masalah eksplorasi material alam juga menjadi ide pokok pada tren desain Svarga khususnya pada sub-tema Upskill Craft. Perancangan ini berpusat pada penggunaan bambu hitam pada pembuatan lampu. Selain itu digunakan juga tali yang terbuat dari tanaman agel dan ijuk untuk melengkapi perancangan. Sesuai filosofi dan cerita yang dibawa oleh produk ini, lampu nestoma diharapkan dapat menjadi pendamping pada saat waktu keluarga. Keluarga dapat bercerita

tentang cerita-cerita masa lalu pada anak-anaknya, mengajarkan baik buruk, perjuangan cinta, dan cerita-cerita yang mengingatkan tentang arti rumah serta keluarga. Atau malah menjadikan lampu ini sebagai media *story time* tentang Keong Mas yang sarat akan makna.

Daftar Pustaka

- Ave, Joop, “*Grand Batik Interiors*”, *BAB Publishing Indonesia, 2007*
- Damayantie, I., & Judianto, O. (2020). Kajian Fungsi “Easy Side Table” Pada Ruang Belajar Dengan Lahan Terbatas. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 20(2), 153-158.
- Histori.id, “*Legenda Keong Mas*”.
<https://histori.id/legenda-keong-mas/>
- Indonesia Trendforecasting. . “*Indonesia Trendforecasting, Svarga : Impulse Book*”. *BEKRAF 2018*
- Indonesia Trenforecasting. “*Indonesia Trendforecasting, Svarga : Product Design Book*”. *BEKRAF, 2018*
- Infobatik, “*Batik Gumelem Motif Keong Mas*”,
<https://infobatik.id/batik-gumelem-klasik-motif-keong-mas/>
- Lorenza Bozzoli Milano, “*Couture Pouf de la Catalogue*”. *Lorenza Bozzoli, 2018*
- Marpaung, J. V., Fauzi, M., & Prastyani, D. (2021). Redesign Woodeco Stool. *Journal Of Applied Science (Japps)*, 3(2), 037-047.
- Masri, Andri, “*Strategi Visual*”. *Jalasutra, 2010*
- Maulana, S. (2020). Perancangan Stool Dengan Sistem Knockdown Bagi Pengunjung Café Jco. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 157-166.
- Okada, Koichiro, “*Master Of Bamboo : Japanese Baskets and Sculpture from The Cotsen Collection*”, *Imago, 2007*
- Rochyat, I. G. (2016). Kajian Penerapan Gaya Desain Klasik Pada Kapal Pesiar Buatan Grandbanks Yachts, Sdn. Bhd. *Jurnal Inosains*, 11(2), 69-79.
- Surya, G.G. (2017). Penyuluhan Aplikasi 3 Dimensi Berbasis Modeling Dan Rendering Untuk Pendidikan Yang Kreatif Pada Sekolah Dasar Islam Al-Chasanah. *Jurnal Abdimas*, 4(1), 102-111.
- Widyastuti, P. A. (2020). Relevansi Mata Kuliah Sejarah Desain Industri Terhadap Proses Kreatif Dunia Industri Produk. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 167-180.