



Pengembangan Desain Fasilitas Duduk *Outdoor Amphitheater* Hotel GAIA Sebagai Upaya *Branding* Identitas Lokal Jawa Barat

Yunita Setyoningrum, Carina Tjandradipura, Yosepin Sri Ningsih, Kezia Clarissa Langi

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. drg. Surya Sumantri, MPH no.65, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
yunita.setyoningrum@art.maranatha.edu

Abstract

Hotel GAIA Bandung is a new resort hotel in North Bandung, opened in 2020 with the concept of 'active rest'. They provide hospitality concept of local-modern creative for their guests. An open-air amphitheater is provided both for guests and public to gather in social creative events, such as Music-Movie, Food-Craft, Sports-Outdoor, Arts-Design-Photography dan Kids Cads play studio. GAIA invited Faculty of Arts and Design Maranatha Christian University to re-design sustainable seating facility for the amphitheater, because the existing facility was not precisely adequate. The collaboration aimed to create seating facility with values of clarity, functionality, and quality as the solution of sustainability. Through a community service activity, Interior Design Dept. and Diploma Program of Arts and Design of Maranatha Christian University collaborated to explore several approaches of combining Sundanese local values and West Java nature characteristics to create the seating facility. The design output were several metaphoric design alternatives developed from West Java local elements, such as symbolic motif 'kawung', traditional children game 'oray-orayan', implemented biophilic characters such as row of mountains, river flows, and the iconic Mt. Tangkuban Perahu, and also reinterpreted weaving pattern from Javanese coastal region iconic pattern with the influence of Chinese-European.

Keywords: amphitheater, leisure, neo-vernacular, seating, sustainability

I. Pendahuluan

Hotel GAIA Bandung merupakan salah satu hotel terkemuka di Bandung Utara. GAIA, yang dalam Bahasa Yunani, memiliki arti dewi bumi. Hotel GAIA resmi dibuka sebagai pengunjung di tengah pandemi COVID-19 pada tahun 2021. Hotel ini mengusung perpaduan *Indonesian hospitality* era kini/modern dan masa mendatang. Karakter suasana yang ingin ditampilkan oleh hotel ini adalah *image* desa modern (*modern village*), seperti kondisi di kota Copenhagen, Denmark.

Sebagai *luxury hotel*, GAIA memiliki daya tarik pada personal brandingnya yakni sebagai hotel yang mengusung konsep *active rest*, dimana hotel memberikan tawaran berbagai aktivitas *leisure* bagi para tamu agar tetap kreatif dan tetap dekat dengan alam selama beristirahat di hotel. Adapun berbagai aktivitas *leisure* yang ditawarkan meliputi *Music-Movie, Food-Craft, Sports-Outdoor, Arts-Design-*

Photography dan *Kids Cads Play Studio*. Mereka juga memiliki *event* rutin yaitu Festival Musik Gaia, yang akan diselenggarakan secara rutin setiap tahun sebagai *event branding* Hotel GAIA

Salah satu kegiatannya adalah aktivitas sosial relaksasi seperti aktivitas seni dan kreativitas di ruang terbuka. Untuk mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut, GAIA memiliki fasilitas amphitheater, yakni area teater terbuka. Fasilitas ini dapat digunakan oleh tamu hotel yang menginap di Hotel GAIA, maupun masyarakat/publik yang tidak menginap.

Lingkup kegiatan PKM ini dibatasi pada *amphitheater* tersebut di atas. Dalam rangka pengembangan *branding* melalui aktivitas *leisure* di *amphitheater* tersebut, Hotel GAIA menawarkan kerjasama kepada FSRD Maranatha untuk mendesain area *amphitheaternya*. Isu dan sasaran fokus PKM ini adalah peningkatan daya saing dalam hal peningkatan kualitas sarana ruang publik/sosial (*amphitheater*) pada hotel GAIA serta memberi nilai tambah dalam hal pencapaian *branding* hotel sebagai hotel *resort* bintang lima di kawasan utara Bandung.

FSRD U.K. Maranatha sebagai institusi pendidikan desain memiliki kekuatan pada kreasi dan inovasi terkait trend dan gaya hidup, yang dipelajari oleh mahasiswa pada pembelajaran mata kuliah perancangan maupun teoritik. Oleh karena itu, FSRD U.K. Maranatha menyambut baik ajakan kerjasama ini karena sinergi antara kedua belah pihak dapat memberi manfaat bagi kegiatan pendidikan juga, dimana mahasiswa dapat belajar merancang proyek nyata dengan permasalahan desain yang riil. Melalui kegiatan PKM ini, team pengabdian dari FSRD U.K. Maranatha menawarkan layanan kepakaran untuk merancang *amphitheater* dengan metode *research and development* yang dilakukan secara bersinergi dengan pembelajaran mata kuliah semester genap 2022/2023 dari mata kuliah Furniture 1 Prodi Desain Interior dan Tinjauan Budaya Indonesia Prodi D3 Seni Rupa dan Desain. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat diharapkan keilmuan yang terdapat di lingkungan universitas dapat diterapkan kepada masyarakat umum. Dalam hal ini adalah implementasi materi perkuliahan Furniture dan Tinjauan Budaya Indonesia bagi pihak Hotel GAIA, serta pembelajaran terkait *trend* dan gaya hidup dari pihak GAIA yang sudah memiliki sasaran konsumennya sendiri. Implementasi pembelajaran diharapkan dapat juga

menciptakan relasi yang baik antara Universitas Kristen Maranatha dengan lebih banyak pihak.

Pada kegiatan pengabdian ini, perancangan area amphitheater hotel Gaia difokuskan pada perancangan dan produksi produk berikut:

- Kawasan *outdoor* berupa lahan berkontur seluas +/- 1.000 m².
- *Weatherproof portable stool (dingklik/jojodok)* sebanyak 250 buah.
- *Weatherproof portable cushion* sebanyak 250 buah.

Postell (2012) menyebutkan furniture menjadi kesatuan dengan arsitektur, yakni bagian yang terintegrasi dari suatu lingkungan binaan (bangunan dan lansekap). Furniture arsitektural adalah bagian dari sebuah arsitektur yang sifatnya *site-dependent* dan *site-responsive* [1]. Globalisasi telah menyebabkan terkikisnya lokalitas dan penurunan apresiasi terhadap elemen dan artefak budaya lokal. Hal ini dapat diantisipasi dengan mengadaptasi desain biofilik dengan salah satu pendekatannya yaitu *place-based relationship*. Atribut desain biofilik dapat membantu terbentuknya tempat dengan kualitas *place-based* dan nilai kelokalan, sehingga menumbuhkan kepekaan manusia terhadap tempat (*sense of place*), keterikatan emosional (*place attachment*), dan mendorong kepedulian manusia untuk menjaga keberlangsungan tempat (*spirit of place*) [2]. Berdasarkan pernyataan tersebut, melalui kelas *Furniture 1* diusulkan usulan konsep desain produk kepada pihak Hotel Gaia, sementara melalui kelas Tinjauan Budaya Indonesia dihasilkan motif perpaduan tradisi dan modern yang dapat diaplikasikan pada desain produk untuk area *amphitheater*. Pihak FSRD Maranatha memberikan solusi kepada pihak GAIA berupa desain *outdoor furniture* sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, antara lain mudah dipindahkan, aman dan memiliki material yang tahan terhadap cuaca dan kelembaban, juga mudah dalam hal penyimpanan.

Sementara itu, untuk menjawab kebutuhan *branding* Hotel GAIA dalam hal unsur lokal, tim pengabdian mengkaji agar budaya dan tradisi berkarakter lokal Sunda dapat diimplentasikan ke dalam desain *leisure* yang modern, mengusung nilai kekinian dan sesuai dengan perkembangan global. Dalam hal ini desain neo-vernakular dapat dieksplorasi karena mengandung identitas kelokalan bagi suatu daerah, namun perlu dimodifikasi ulang agar tidak berkesan kuno. Desain vernakular adalah desain berangkat dari tradisi manusia untuk menyikapi keadaan lingkungan sekitarnya, yang dilakukan secara turun-temurun dan tidak diketahui secara persis siapa penciptanya. Sementara itu, pendekatan neo-vernakular dipopulerkan oleh Charles Jencks pada era post-modern pertengahan 1960-an, yang menggabungkan desain vernakular dengan modern [3]. Neo yang berarti *new*, artinya mengusung nilai kebaruan di dalamnya khususnya terkait kemajuan teknologi. Sementara vernakular berarti praktik tradisi yang sudah dikenal. Dalam wujud desain neo-vernakular dalam bidang arsitektur, perlu memperhatikan beberapa aspek penting antaralain: a) Kesesuaian budaya, b) Efisiensi dan penghematan energi, c) Pengaruh vernakular yang relevan dengan tradisi asal, d)

Koherensi dengan praktik masa kini, e) Keselarasan/harmoni dengan lingkungan sekitarnya [4].

Adhi Nugraha menyatakan konsep ATUMICS dalam menghidupkan kembali unsur lokal dalam suatu desain modern, atau disebutnya dengan *‘to give tradition a new life’*. Melalui konsep ATUMICS, dilakukan penyesuaian, pengkombinasian, pengomposisian, dan pengorganisasian elemen atau unsur dasar dari hal tradisi dan kebaruan. Elemen dasar tersebut antaralain teknis, kegunaan, material dan bahan, bentuk, ikon benda, dan konsep. Pada akhirnya, diharapkan dapat ditemukan strategi untuk menggabungkan kedua isu (tradisi dan kebaruan) [5,6].



Gambar 1. Lokasi Kegiatan PkM Amphitheater Hotel GAIA (Sumber: Penulis, 2023)

II. Metode Pelaksanaan

Sugiyono (2009) menyatakan bahwa *research and development* merupakan metode yang terdiri dari riset dasar dan pengembangan produk. Riset dasar merupakan upaya menggali informasi mengenai suatu produk. Selanjutnya hasil riset tersebut digunakan untuk menghasilkan suatu produk jadi yang kemudian diuji keefektifannya [7]. Kegiatan riset dasar dan pengembangan produk awal akan dilaksanakan melalui aktivitas pembelajaran mata kuliah *Furniture 1* dan tinjauan budaya Indonesia. Sementara itu, tahap pengujian efektivitas produk akan dilakukan bersamaan dengan kegiatan supervisi produk yakni berupa laporan analisis yang juga menjadi luaran PkM.

A. Kegiatan Riset Dasar

Pada kegiatan riset dasar dilakukan tahap proses berikut:

- 1) Melakukan diskusi dan bertukar ide-gagasan (*brainstorming*) dengan Pihak Hotel GAIA.
- 2) Menggali kebutuhan dan kriteria desain dari *stool* dan *cushion* pada *amphitheater*.
- 3) Membentuk tim desain kolaborasi antara tim dosen FSRD dengan mahasiswa MK *Furniture 1* dan Tinjauan Budaya Indonesia.
- 4) Pembuatan acuan perancangan berupa *mood board* yang terdiri dari kolase gambar acuan *lifestyle*, referensi warna, detil estetika, serta kriteria teknis.
- 5) Mengembangkan konsep desain yang berangkat dari kriteria *term of reference* dari Hotel GAIA dan melakukan presentasi berkala kepada pihak Hotel GAIA, untuk melakukan penajaman desain dari beberapa alternatif desain yang diajukan.

- 6) Melakukan finalisasi desain *stool* dan *cushion*.
- 7) Membuat *mock-up* dan estimasi biaya produksi (*estimated engineering*) dari barang jadi.
- 8) Melakukan pengawasan berkala dari produksi barang jadi *stool* dan *cushion*.
- 9) Melakukan pendampingan pengaturan tata letak barang jadi *stool* dan *cushion* di area *amphitheater* hotel GAIA.

B. Kegiatan Riset Pengembangan

Kegiatan riset pengembangan produk dilakukan saat supervisi produksi dan *fit-out* di lokasi. Dalam hal ini, aspek yang ditinjau dari faktor kewirausahaan dan aspek teknis *site amphitheater*. Adapun tahapan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan, memilah, dan menganalisis data fisik, kebutuhan pengguna, proses perancangan (mulai dari *brainstorming*, *mind-mapping*, dan pengembangan konsep desain), hingga perumusan solusi desain sebagai pemecahan masalah untuk hotel GAIA.
2. Menyebarkan kuesioner penilaian dari calon pengguna
3. Menyusun laporan dari hasil analisis data, proses, dan solusi yang diperoleh dalam bentuk luaran makalah dalam topik khusus berikut: a) Implementasi konsep desain pada *furniture* arsitektural sebagai gagasan *problem-solving*, b) analisis bisnis *sustainability*, dan c) Analisis kekuatan material.

Makalah ini hanya akan memaparkan proses, dampak, dan luaran dari riset dasar saja terkait dengan batasan pembahasan pada eksplorasi tradisi-modern dengan pendekatan neo-vernakular, ATUMICS, dan *biophilia*.

III. Diskusi

Pihak FSRD Maranatha memberikan solusi kepada pihak GAIA berupa desain *stool* dan *cushions* sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, antara lain mudah dipindahkan, aman dan memiliki material yang tahan terhadap cuaca dan kelembaban, juga mudah dalam hal penyimpanan.

Pada tahap analisis data fisik, kebutuhan pengguna, proses perancangan, Hotel GAIA mengungkapkan tiga usulan konsep makro yaitu: a) membawa keindahan tradisi Indonesia ke masa depan (*taking Indonesian heritage and beauty to the future*), b) menarasikan cita-cita Bandung dan Indonesia masa depan (*a narrative of the future of Bandung and Indonesia*), c) keberlanjutan (*sustainability*).

Selanjutnya, sebelum masuk dalam pengerjaan desain, pihak FSRD Maranatha yang terdiri dari beberapa program studi melakukan penggalian data untuk proses pengerjaan kreatif. Disini dilakukan survey awal, yaitu melakukan pengamatan untuk menghasilkan rumusan acuan perancangan. Kemudian dibentuklah tim desain kolaborasi antara tim dosen FSRD dengan mahasiswa MK *Furniture 1* dan tinjauan budaya Indonesia. Tim desain ini mengeksplorasi mood board yang terdiri dari kolase gambar acuan *lifestyle*, referensi warna, detil estetika, serta kriteria

teknis. Disini dihasilkan rekomendasi *moodboard* dan arahan detail elemen estetika produk, seperti corak-corak dan warna yang diimplementasikan dalam desain furnitur.

Sementara itu, pada tahap ini juga dieksplorasi kriteria desain *stool* dan *cushion*, khususnya pada eksplorasi material *site-dependent* dan *site-responsive*, yakni material yang tahan terhadap berbagai kondisi cuaca (panas terik, hujan, lembab, pemuaihan, dan lain-lain). Pada tahap ini, tim desain mengembangkan beberapa konsep desain *furniture* yang berangkat dari isu vernakular, antara lain: a) Karakteristik fisik wilayah, seperti pegunungan, lahan berkontur bukit dan sungai yang menjadi ciri area Bandung, b) Mengambil inspirasi dari tradisi masyarakat setempat, seperti harmoni masyarakat dengan alam, permainan tradisional yang terinspirasi dari alam, c) Mengambil inspirasi dari motif akulturasi budaya Jawa-Tionghoa-Eropa sebagai cerminan karakter fleksibel dan dinamis.

Selanjutnya tim desain berupaya memodifikasinya menjadi wujud modern melalui eksplorasi elemen dasar teknis, kegunaan, material dan bahan, bentuk, ikon benda, dan konsep. Hasil eksplorasi desain yang dibuat oleh dosen dan mahasiswa dipresentasikan kepada pihak Hotel GAIA untuk memilih yang konsep desain terbaik. Tim desain Furniture mengajukan tujuh alternatif konsep desain *furniture* yang mengambil inspirasi dari tradisi lokal Sunda dan keadaan alam Jawa Barat (pendekatan *biophilic*), yaitu:

- a) Kawung, mengambil inspirasi dari batik kawung. Konsep ini mengedepankan konsep keteraturan dan keseimbangan (Gambar 2a, b, dan c).
- b) Cheria, mengambil inspirasi karakter alam yang mengayomi (*mother nature*),
- c) Oray-orayan, mengambil inspirasi dari permainan tradisional Sunda (Gambar 3a dan b).
- d) Tangkuban Perahu, mengambil inspirasi dari kenampakan alam gunung Tangkuban Perahu yang merupakan ikon Jawa Barat (Gambar 4a dan b),
- e) Ngahilir ka Gaia (Gambar 5a, b, dan c), yang mengambil konsep bergerak mengalir bagai air. *Ngahilir* artinya bergerak, seperti air yang bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya. Diibaratkan para pengunjung/penonton pada *amphitheater* ini bergerak mengalir dengan penuh sukacita dan rasa gembira yang diimplementasikan pada karakter bentuk dan komposisi yang dinamis.
- f) Kerat, yang mengusung konsep *recycle* dari krat penyimpanan botol.
- g) Salur, mengambil inspirasi lahan berkontur dan jalur perbukitan.

Eksplorasi *furniture* pada tahap ini dikembangkan dari tujuh konsep yang kemudian diaplikasikan pada karakteristik bentuk dan material. Bentuk yang dieksplorasi mengadaptasi karakter keriangannya saat aktivitas sosial sehingga menampilkan bentuk-bentuk dinamis. Selain itu bentuk juga dieksplorasi dengan mengadaptasi unsur alam berdasarkan pendekatan biofilia. Material yang digunakan adalah perpaduan aluminium, rotan sintetik, dan kayu solid, ABS, dan tali pentil, yang diaplikasikan dengan teknik lokal seperti

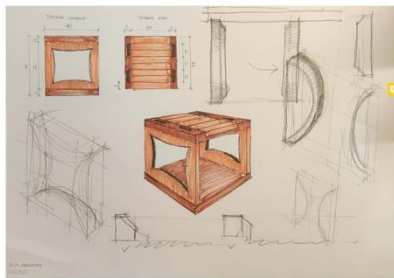
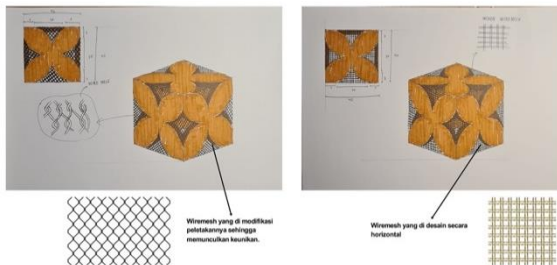
anyaman tradisional. Anyaman merupakan teknik tradisional yang menggunakan material serat panjang yang disusun dengan cara ditumpangtindihkan bahan anyam yang umumnya menggunakan bahan ramah lingkungan [8].

Dalam makalah ini, penulis hanya menampilkan beberapa hasil desain sebagai contoh pengerjaan kegiatan PkM.

Study Image

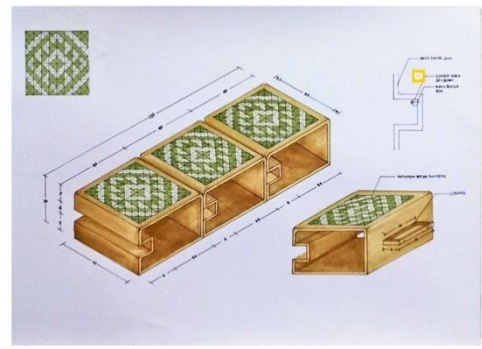
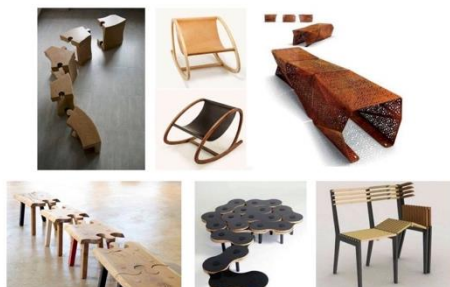


ALTERNATIF 2



Gambar 2. Studi Image dan Beberapa Alternatif Desain yang Berangkat dari Motif Kawung Sebagai Furniture (Sumber: Penulis, 2023)

STUDIMAGE



Gambar 3. Studi Image dan Salah Satu Alternatif Desain yang Berangkat dari Permainan Oray-Orayan pada Furniture (Sumber: Penulis, 2023)

TANGKUBAN PERAHU

Salah satu gunung yang terletak di Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

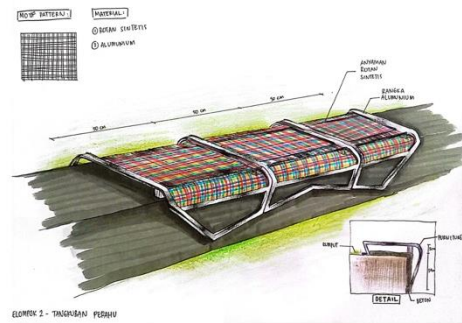
WARNA : magenta, turquoise, mustard

BENTUK : bentuk perahu, stiliasi lengkung dan trapesium

MATERIAL : aluminium, stainless, rotan sintesis

WARNA DAN MATERIAL

TRADITIONAL X MODERN



Gambar 4. Studi Image dan Salah Satu Alternatif Desain yang Berangkat dari Tangkuban Perahu pada Furniture (Sumber: Penulis, 2023)

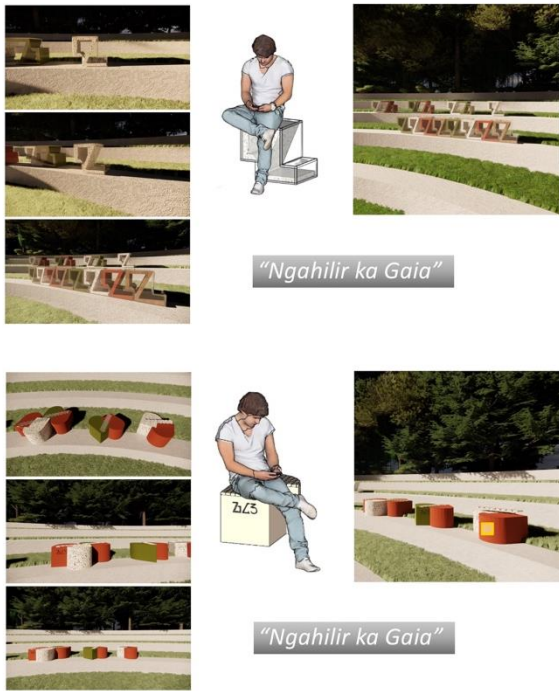


"Nghilir ka Gaia"

Merupakan nama konsep yang diambil untuk stool ini. Nghilir berarti bergerak, seperti air yang bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya, para penonton juga bergerak dari tempatnya dan menuju ke hotel Gaia untuk menyaksikan pertunjukan dengan stool ini sebagai tempat mereka menyaksikan pertunjukan. Mereka bergerak dengan sukacita dan rasa gembira.

Kata kunci : Beleger, Salaras, Carakan, Bagja

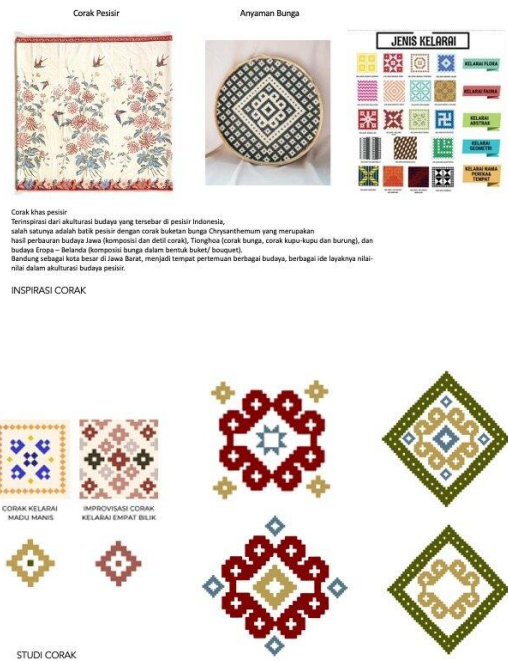
Winston, Caroline, Andhita, Sabina



Gambar 5. Studi Image dan Salah Satu Alternatif Desain yang Berangkat dari Aliran Sungai pada Furniture (Sumber: Penulis, 2023)

Sementara itu, tim desain tinjauan budaya Indonesia mengajukan corak anyaman yang berangkat dari motif tradisional Indonesia. Eksplorasi corak yang dilakukan oleh tim desain mata kuliah tinjauan budaya Indonesia mengeksplorasi motif anyaman. Anyaman merupakan salah satu teknik hasil kebudayaan daerah-daerah di Indonesia yang telah dilakukan sejak zaman prasejarah. Aneka produk anyaman ditemukan dalam berbagai produk sandang dan perlengkapan atau perkakas rumah tangga sehari-hari, serta terus dihasilkan hingga masa kini. Hal ini disebabkan karena tradisi yang sudah mengakar dan bahan baku produk anyaman yang mudah diperoleh dan *sustainable*, yakni memanfaatkan bambu, rotan, pandan, mendong, eceng gondok, dan lain sebagainya [9]. Teknik menganyam sangat memungkinkan diaplikasikan dalam furniture serta eksplorasinya sangat mungkin untuk dikembangkan dengan adanya inovasi aneka material pabrikan sintetis. Sementara itu, motif yang diaplikasikan pada anyaman sendiri seringkali merepresentasikan kode kultural tertentu yang bersifat *intangible*. Lukman (2019) menyatakan bahwa representasi kode kultural pada corak budaya dengan indikasi geografis tertentu perlu diidentifikasi dengan seksama sehingga penerapannya pada produk modern dapat disesuaikan. Dalam hal ini perlu diketahui kode pengetahuan sosial, kultural, dan penilaian modalitas [10]. Dengan mengadaptasi motif-motif tersebut, diharapkan kegiatan PkM ini dapat membantu mengkonservasi nilai-nilai budaya yang sifatnya *intangible* tersebut agar tak lekang oleh waktu di era globalisasi ini.

Gambar 6 berikut menunjukkan hasil eksplorasi corak yang terinspirasi dari anyaman pesisir dan anyaman bunga.



Gambar 6. Eksplorasi Corak Untuk Diaplikasikan pada Anyaman Produk (Sumber: Penulis, 2023)

Setelah kesemua desain diajukan, pihak Hotel GAIA memilih satu desain berdasarkan kriteria *term of reference* yang telah diungkapkan di awal penugasan. Desain terpilih kemudian dibuat mock-upnya seperti tampak pada Gambar 7.



Gambar 7. Eksplorasi Corak Untuk Diaplikasikan pada Anyaman Produk (Sumber: Penulis, 2023)

IV. Kesimpulan

Hasil dari PkM pada tahap riset dasar adalah *stool* dan *cushion* yang bernuansa tradisi Sunda. Tradisi yang diangkat disini berangkat dari elemen-elemen yang telah dikenal oleh masyarakat sebagai ikon Sunda atau Jawa Barat. Perpaduan tradisi dengan modern dilakukan dengan mengidentifikasi elemen visual tradisi yang kemudian diambil esensinya kemudian diimplementasikan ke dalam gubahan furniture baru dengan kriteria teknis fleksibel, modular, ringan, kuat dan tahan air serta perubahan cuaca. Walaupun desain yang ditawarkan hanya pada *amphitheater* saja dan tidak

diimplementasikan ke seluruh bagian hotel, diharapkan studi yang dilakukan ini dapat menjadi contoh dalam pengembangan desain neo-vernakular untuk menghasilkan unsur tradisi dalam wujud kebaruan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM U.K. Maranatha, Fakultas Seni Rupa dan Desain U.K. Maranatha, serta Hotel GAIA atas terlaksananya kegiatan PkM ini. Demikian pula kepada semua dosen dan mahasiswa mata kuliah Furniture 1 dan Tinjauan Budaya Indonesia yang telah menyumbangkan ide dan pemikirannya untuk merealisasikan desain *seating amphitheater* ini.

Daftar Pustaka

- [1] Postell J. Furniture design. John Wiley & Sons; 2012.
- [2] Sallyana V, de Yong. Kajian desain biofilik *place-based relationships* terhadap *built environment*. Jurnal Arsitektur Zonasi. 2022;5(3):557–566.
- [3] Widi C, Prayogi L. Penerapan arsitektur neo-vernakular pada bangunan Buday dan Hiburan. JAZ. 2020;3(3):282–290.
- [4] Rajpu STY. Neo-vernacular architecture: A paradigm shift. J Arch Egyptol. 2020;17(9):7356–7380.
- [5] Edward BRW, Savitri MA, Gabriella I. Pengaplikasian modul ‘ATUMICS’ pada bidang desain industri furnitur rotan. J Pro. 2022;5(1):25–36.
- [6] Khamadi K, Senoprabowo A. Adaptasi permainan tradisional Mul-Mulan ke dalam perancangan *game design document*. ANDHARUPA. 2018;4(01):100–118.
- [7] Sugiyono. Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Cet. 6. Bandung: Alfabeta; 2008.
- [8] Rohandi T, Nagara MR, Zaman FKN. Transformasi teknik dan pola anyam tradisi pada karya 3D sebagai upaya peningkatan kesadaran ramah Lingkungan.
- [9] Surya A, Mutmaniah S. Kerajinan anyam sebagai pelestarian kearifan lokal. DIM. 2016;12(1):1–10.
- [10] Lukman CC, Setyoningrum Y, Rismantojo S. Revealing the intangible values in Lasem batik motif. Journal of Arts and Humanities. 2019;08(09).