

DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, M. H., Budiarta, I. D. P. G., & Yugus, A. A. G. (2022). Motif Ornamen Bali Sebagai Sumber Inspirasi Dalam Penciptaan Seni Lukis Wayang Kamasan. *2*(2), 29–38.
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan pembatas interaksi sebagai penunjang kegiatan bertransaksi di kasir pada masa new normal. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, *7*(1), 46–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>
- Arlianda, R. R., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). Perancangan tas MRE brand Eleven Outdoor sebagai penunjang aktivitas pendakian gunung. *eProceedings of Art & Design*, *11*(1).
- Atamtajani, A. (2017). *Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)*.
- Atamtajani, A., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Deepublish Digital.
- Atamtajani, A., & Chalik, C. (2025). *Brand innovation and product design: The “Kamu Hidup Kami Hidup” campaign by Eleven Outdoor*. *ViRAL Journal*, *2*(1), 17–33. <https://doi.org/10.51817/viral.v2i1.38>
- Atamtajani, A., Masunah, J., & Prawiea, N. G. (2023). Exploration of jewelry design based on local wisdom. *AIP Conference Proceedings*, *1*.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk*. Tel-U Press.
- Atamtajani, A. S. M., & Putri, S. A. (2020). Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) basic concept as an effort to build the ventures of vocational school students in product design.
- Atamtajani, A. S. M., & Yudiarti, D. (2020). Micro pave setting for the triple moon goddess jewelry set designs. *Journal of Physics: Conference Series*, *1517*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1517/1/012022>
- Atamtajani, A. S. M., Firdauzi, G. N., & Yudiarti, D. (2021a). Maritime biota waste as eco-jewelry materials, potentials and possibilities. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, *1098*(5), 052030. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/5/052030>
- Atamtajani, A. S. M., Firdauzi, G. N., & Yudiarti, D. (2021b). Maritime biota waste as eco-jewelry materials, potentials and possibilities. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, *1098*(5), 052030. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/5/052030>
- Atamtajani, A. S. M., Chalik, C., & Afrianto, A. (2025). Strategi desain dalam revitalisasi Kebun Binatang Bandung: Optimalisasi ruang dan fasilitas publik. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *9*(3), 1740–1755.
- Aveline, I. (2024). *Anting multi wear dengan sistem modular diajukan guna melengkapi sebagian syarat dalam mencapai gelar Strata Satu (S1)*. <https://lib.mercubuana.ac.id>
- Azzard, J. M. D., Azhar, H., & Chalik, C. (2023). Perancangan kemasan sayuran sustainable untuk meningkatkan nilai jual beli produk pertanian (Studi Kasus

- Desa Candikuning, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali). *eProceedings of Art & Design*, 10(1).
- Baldwin, C. Y., & Clark, K. B. (2000). *Design rules, Vol. 1: The power of modularity* (4th ed.).
- Birrulwalidaini, M., Chalik, C., & Herlambang, Y. (2024). Perancangan tas carrier Eleven Outdoor MOWA dengan fitur solar panel dan rechargeable battery untuk menunjang aktivitas pendakian. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Chalik, C. (n.d.). Perancangan pembatas interaksi sebagai penunjang kegiatan bertransaksi di kasir pada masa new normal. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wacaciptaruang/index>
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis warna pada interior Internet Café Fusion Rise. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1), 13–22. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6545>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Designing the Knowledge Dash board game as a supporting media for elementary school literacy and numeracy programs. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan board game Knowledge Dash sebagai media pendukung program literasi dan numerasi sekolah dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Chalik, C., & Mukti, I. K. (2024). Perancangan rak buku modular sekolah dasar dengan metode user-centered design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.34010/wcr.v10i2.14073>
- Chalik, C., Andrianto, A., & Atamtajani, A. S. M. (2023). Descriptive analysis of graphic layout in interior design catalog. In *Sustainable Development in Creative Industries: Embracing Digital Culture for Humanities* (pp. 164–169). Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781003372486-31>
- Chalik, C., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). *Main mainan permainan: Teori dan praktik*. Bandung: Tel-U Press. ISBN 978-623-6484-93-7
- DIREKTORAT PERMUSEUMAN DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN. (2000). *Perhiasan Tradisional Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dormer, P., & Turner, R. (1994). *The new jewelry: Trends + traditions*.
- Gantini, Y. S., Rosandini, M., & Febriani, R. (2023). Perancangan aksesoris fashion dengan sistem modular untuk UKM LORI yang terinspirasi dari batik Paksi Naga Liman. 10(3).
- Jakaria, R. B., & Sukmono, T. (2021). *Perencanaan dan perancangan produk*.
- John W. Creswell, & J. David Creswell. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches* (6th ed.).
- Mahajaya Pramayasa, I. M. H., Putu, N., & Hendayanti, N. P. N. (2017). Inovasi desain Patra Olanda yang bersumber dari hiasan bangunan tradisional dan modern Bali.
- Martin, C. J. (2016). *How to make modern jewelry*. Read Books Limited.

- Mei, L., & Ahmad, N. B. (2023). A review of current cultural jewellery trend. *Journal of Law and Sustainable Development*, 11(5). <https://doi.org/10.55908/sdgs.v11i5.839>
- Moor, M. de, & Kal, W. H. (1998). *Perhiasan Indonesia: Paduan seni dan teknik tempa logam mulia*.
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan rak buku modular sekolah dasar dengan metode user-centered design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129–138.
- Muniarty, P., Marthiana, W., Sudirjo, F., Fauzan, R., Widhy Wirakusuma, K., Wahyu Octaviani, D., Herno Della, R., Yuli Kurnia, A., Lawi, A., & Kuswandi, S. (2023). *Perancangan dan pengembangan produk*. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Muzaffar Safruddin, J., Setya Pambudi, T., & Chalik, C. (2024). Perancangan mechanical keyboard modular user-centered design. 11(5).
- Nugraha, R. (2017). Kajian desain perhiasan Tulola Jewelry dengan inspirasi budaya Bali. *Jurnal Rupa*, 1(1). <https://doi.org/10.25124/rupa.v1i1.736>
- Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2022). Perancangan tas kertas ramah lingkungan Rumah Makan Pecel Lele Metro Kota Bandung dengan menggunakan kertas benih daur ulang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 291–298. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38380>
- Pambudi, T. S., Yunidar, D., & Atamtajani, A. (2015). Indonesian community understanding on sustainable design concept: Critical analysis regarding sustainable design development in Indonesia.
- Prima, J., Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2024). Perancangan Cantigi backpack kid adventure sebagai sarana pendukung aktivitas camping kepramukaan sekolah dasar (Studi Kasus: SD Pandu Bandung). *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Putra, P. R. S., & Chalik, C. (2024). Analisis identitas visual Kembara Angkasa sebagai livery spesial ulang tahun ke-74 maskapai Garuda Indonesia. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 89–99. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1381>
- Quin, F., Weyns, D., Galster, M., & Silva, C. C. (2024). A/B testing: A systematic literature review. *Journal of Systems and Software*, 211. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2024.112011>
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Chalik, C. (2023). Analisis pengaruh poster ergonomi kerja terhadap manajemen kinerja pegawai londri cuci kiloan. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 592–605.
- Rosandini, M., Aryani, D. I., Djakaria, E., Hura, R. P., Salsabila, N., Oetari, J., Viniani, P., & Wulan, R. R. (2023). Leveraging the modular design approach to enhance variation of SME LORI jewelry. *International Journal of Visual and Performing Arts*, 5(1), 72–83. <https://doi.org/10.31763/viperarts.v5i1.1044>
- Sagita, S. (2008). *Filigri Indonesia / Indonesian Filigree: Perhiasan kontemporer dengan teknik tradisional = Contemporary design with traditional craftsmanship*. Kanisius.

- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). Rhinoceros software as a digital modeling development of 3D products: Case study: Students' digital model design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- Sufyan, A., & Atamtajani, M. (n.d.). Filigree jewelry product differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta).
- Sufyan, A., Atamtajani, M., & Putri, S. A. (2020). Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) basic concept as an effort to build the ventures of vocational school students in product design.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip animasi dalam serial Netflix Love, Death & Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 299–307. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38599>
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan RECITE: The Board Game sebagai produk pengaktifan merek untuk video game RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1), 1–10. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22404>
- Suparta, I. M., Karja, I. W., & Muka, K. (2023). Balinese ornaments. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6(6). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i6-17>
- Swandhani, A. R., Azis, A. C. K., & Chalik, C. (2024). Analisis desain citra pada produk kemasan Indomie menggunakan metode semiotika. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 74–80. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1314>
- Utami, N. P., Kahdar, D. K., Utami, N. P., & Kunci, K. (2022). Adaptasi desain perhiasan tradisional suku Sasak dalam perhiasan mutiara bergaya kontemporer. <http://sosains.greenvest.co.id>
- Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024, April). Pengembangan konsep PR package Bakpia Kukus khas Yogyakarta: Bahasa Indonesia. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 7, pp. 241–247).