

DAFTAR PUSTAKA

- Amborowati. (2012). *Membangun Situs Pameran Online menggunakan Metode UCD*.
- Andrianto, C. C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Wacana Cipta Ruang. Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*.
- Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Citra.
- Arlianda, R. R., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). PERANCANGAN TAS MRE BRAND ELEVEN OUTDOOR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN GUNUNG. *eProceedings of Art & Design*.
- Atamtajani, A. S., & Chalik, C. (2024). *Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk*. Tel-U Press.
- Atamtajani, A. S., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Deepublish Digital.
- Atamtajani, A. S., & Chalik, C. (2024). *Personality For Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya*. Deepublish.
- Atamtajani, A. S., & Chalik, C. (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*.
- Atamtajani, A. S., & Chalik, C. (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1), 17-33.
- Atamtajani, A. S., Chalik, C., & Afrianto, A. (2025). Strategi desain dalam revitalisasi kebun binatang bandung: optimalisasi ruang dan fasilitas publik. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1740-1755.
- Azzard, J. M., 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).
- Bahri, N. F., Ramawisari, I., & Putri, S. A. (2023). Design concept analysis of educational toys to stimulate early childhood fine motor development. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*.
- 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., & Andrianto. (2022). Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fusion Rise. *Proceedings of Art & Design*.

- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis warna pada interior Internet Café Fusion Rise . *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1), 1–10. doi:<https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6545>
- Chalik, C., & Atamtajani, A. (2022). Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Students in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School, Bandung District. *Proceedings of Art & Design*.
- 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. doi:<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*.
- 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. doi:<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). *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 10(2), 129–138. doi:<https://doi.org/10.34010/wcr.v10i2.14073>
- Chalik, C., Atamtajani, A., & Andrianto. (2024). *MAIN MAINAN PERMAINAN TEORI DAN PRAKTIK*. Tel-U Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Daryanto. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*. PENERBIT GAVA MEDIA.
- Erlangga, A. R. (2016). *DESAIN ACTION FIGURE 1/6 DENGAN SISTEM JOINT LEPAS PASANG YANG MENGANGKAT KISAH KEN AROK DAN KEN DEDES*.
- Jaisy Muzaffar Safruddin, T. S. (2024). Perancangan Mechanical Keyboard Modular Berdasarkan Kebutuhan Pengguna dengan Metode User-Centered Design. *Proceedings of Art & Design*.
- Laksono, A., & Aryanto, H. (2020). PERANCANGAN URBAN TOYS DARI ADAPTASI KARAKTER KOMIK KARYA. *Jurnal Barik*.
- Moleong, L. J. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.

- Oktavia, E. A., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). Perancangan Beauty Case Carmella untuk MUA yang Bekerja di Luar Studio. *Proceedings of Art & Design*.
- Oktaviani, R. C., & Ichwan, F. N. (2018). Urban Toys as a New Alternative Media to Promote. *Malaysian Journal of Communication*.
- Prabandari, I. G., & Kurniawan, I. G. (2023). PENTINGNYA KESADARAN MENJAGA KESENIAN KHUSUSNYA KESENIAN DAERAH BALI PADA ANAK SEKOLAH DASAR DESA MENGESTA. *Imajinasi: Jurnal Seni*.
- Pratama, F. (2022). PERANCANGAN MAINAN ACTION FIGURE DENGAN REVOLTECH SYSTEM PADA KARAKTER POKEMON REGISTEEL. *e-Proceeding of Art & Design*.
- 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, E. S. (2010). *Perancangan Media Action Figure untuk Representasi Budaya Studi Kasus: Artefak Vernakular Sunda*. Itenas Library.
- Putra, P. R., & Chalik, C. (2024). Analisis Identitas Visual Kembara Angkasa Sebagai Livery Spesial Ulang Tahun ke 74 Maskapai Garuda Indonesia. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6.02 (2024): 89-99.
- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Chalik, C. (2023). Analisis Pengaruh Poster Ergonomi Kerja Terhadap Manajemen Kinerja Pegawai Londri Cuci Kiloan. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(2), 592-605.
- Serrat, O. (2017). *Knowledge Solutions*. Springer.
- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2021). RHINOCEROS SOFTWARE AS A DIGITAL MODELING DEVELOPMENT OF 3D PRODUCTS Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. *BALONG*.
- Sinaga, A. T. (2019). PERANCANGAN KARAKTER PADA GAME YANG MENGANGKATTENTANG MITOLOGI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design*.
- Soewardikoen. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sudaryat, Y. &. (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.
doi:<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38599>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi dalam Serial Netflix, Love, Death and Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill. *Proceedings of Art & Design*.
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. (2024). Perancangan RECITE: The Board Game sebagai produk pengaktifan merek untuk video game

- RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1), 1–10. Hämtat från <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22404>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, A. (2018). *Seni Kebudayaan Ulin Barong Sekeloa. Tugas akhir mata kuliah Seni, Desain, dan Lingkungan*. Institut Teknologi Bandung.
- Swandhani, A. R., Azis, A. C., & Chalik, C. (2024). Analisis desain citra pada produk kemasan Indomie menggunakan metode semiotika. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 74–80.
doi:<https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1314>
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM COLOR GRADING UNTUK MENYAMPAIKAN TUJUAN DIBALIK FOTO. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Varamesthi, R. F. (2021). *FUNGSI KESENIAN BARONGAN DALAM UPACARA RUWATAN ANAK SUKERTA PADA MASYARAKAT KABUPATEN KUDUS*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
- Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). PENGEMBANGAN KONSEP PR PACKAGE BAKPIA KUKUS KHAS YOGYAKARTA: Bahasa Indonesia. *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, Vol. 7, pp. 241-247.
- Widigo, D. H., & Sayatman. (2019). Perancangan Media Collectible Figure Karakter. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*.
- Wijaya, E. (2024). *Dunia Material: Filosofi Materialitas dalam Kerajinan*. CV.Garuda Mas Sejahtera.
- Yunita, N. P., & Prof. Indrajit, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Penerbit ANDI.