

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Palgunadi, Bram. (2008). *Desain Produk 3: Aspek-Aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Sunyoto, Danang. (2013). *Perilaku Konsumen (Panduan Riset Sederhana untuk Mengenali Konsumen)*. Yogyakarta: CAPS

Abdurrahman, Nana Herdianan. (2015). *Manajemen Strategi Pemasaran*. Bandung: Pustaka Setia

Sutisna. (2001). *Perilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Supendi, Pepen, Nurhidayat. (2008). *Fun Game: 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta: Penebar Swadaya

Muhammad, As'adi. (2009). *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*. Yogyakarta: Power Books

Website:

Zamri, Iqah. Pengertian Permainan Menurut Beberapa Ahli. (Online). (<https://www.scribd.com/doc/172744204/Pengertian-Permainan-Menurut-Beberapa-Ahli>, diakses 7 Mei 2018)

Pendidikan, M. Pengertian Bermain Menurut Para Ahli (Online). (https://www.academia.edu/11001992/Pengertian_Bermain_Menurut_Para_Ahli, diakses 7 Mei 2018)

Pertiwi, Indah. (2016). *[Update] Daftar Co-Working Space di Bandung yang Bisa Jadi Referensimu*. (Online). (<https://id.techinasia.com/daftar-coworking-space-di-bandung-indonesia>, diakses 18 Mei 2018)

Fazriyati, Wardah. (2013). *Manfaat Bermain di Kantor*. (Online). (<https://lifestyle.kompas.com/read/2013/07/15/1732405/Manfaat.Bermain.di.Kantor>, diakses 9 Juni 2018)

Buku Panduan untuk Fasilitator Permainan (Guide Book for Game Facilitator). (Online). (<https://www.slideshare.net/arrieeve/buku-panduanpermainan>, diakses 9 Juni 2018)

CO&CO SPACE. (Online). (<https://conco.id/space/detail/22>, diakses 22 Juni 2018)

Skripsi:

Prayanti, Cynthia Indah. (2016). *Co-Working Space di Kota Denpasar*. Skripsi Universitas Udayana: tidak diterbitkan

Hanrianto, Surya. (2015). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang*. Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: tidak diterbitkan

Jurnal:

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. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." Bandung *Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).

Buyung Syarif, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34

D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung *Creative Movement (BCM) Journal*.

Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.

Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. (2015). *Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(2), 26-34.

Herlambang, Y. (2015). *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.

Herlambang, Y. (2018). *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).

M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). *Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.

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).

Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds. *Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker*. Proceeding of the 4th BCM. 2017,

Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.

Pambudi, Terbit Setya. 2013. *Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota*. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung

Sadika, Fajar. 2017. *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings

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).

Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A, 2015. *Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia*. Proceeding Bandung Creative Movement

Yani, A. B. R., Buyung Syarif, Edwin & Herlambang, Y. (2017). *Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang*. eProceedings of Art & Design, 4(3).

Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School*. *Advanced Science Letters*, 23 (8), 7254-7257.