

## A. Daftar Pustaka

1. Alexander, David C. *The Practice and Management of Industrial Ergonomics*. New Jersey : Prentice Hall Inc. ,1986.
2. Annis, J.F. & McConville, J.T. 1996. *Anthropometry*. Dalam: Battacharya, A. & McGlothlin, J.D. eds. *Occupational Ergonomic*. Marcel Dekker Inc. USA: 1-46
3. Aprianes, Octa, Sri Martini, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Produk Alat Bantu Menggulung Karpets/Sajadah Masjid." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
4. Atamtajani, A. S. M., and S. A. Putri. "Exploring jewelry design for adult women by developing the pineapple skin." *Understanding Digital Industry: Proceedings of the Conference on Managing Digital Industry, Technology and Entrepreneurship (CoMDITE 2019)*, July 10-11, 2019, Bandung, Indonesia. Routledge, 2020.
5. Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, and Sheila Andita Putri. "Supplying 2C (Critical and Creative Thinking) Basic Concept as an Effort to Build the Ventures of Vocational School Students in Product Design." 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019). Atlantis Press, 2020.
6. 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).
7. Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 4.2 (2018).
8. Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. 2014. *Gaya Perhiasan Trapart Karya Nunun Tjondro( Analisis Personalisasi dan Diferensiasi terhadap Ragam Aksesori)*. Bandung : ISBI Bandung.
9. Award W.L, Deddy. Pengantar Desain Grafis. UDINUS diakses pada 16 Bandung: ITB.
10. Basuki, Achmad. Makna Warna Dalam Desain Politeknik Elektronika Negeri

11. Budiharso, Rahmat, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Sarana Angkut Barang Saat Melalui Tangga." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
12. Buyung, Edwin. 2017 "Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis". *Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung* Vol II No-1:34
13. D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
14. Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna; Teori dan Kreatifitas Penggunaanya. Februari 2020 FSRD ITB
15. Herlambang, Y. (2014). Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
16. Herlambang, Y. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
17. Herlambang, Y. (2018). Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
18. 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.
19. Ibrahim B., Andar Bagus S., Yannes Martinus P., *Konsep Tata Letak Akomodasi Penumpang Pada Interior Kereta Api Ekonomi Jarak Menengah*. ITB
20. Junaidy, Deny W. (2003) Sejarah Kursi Modern. Kuliah Desain Mebel III.
21. Justin, Joshua, Fajar Sadika, and Asep Sufyan. "Eksplorasi Limbah Kaca Studi Kasus Industri Mebel." *eProceedings of Art & Design* 2.2 (2015).
22. M Nurhidayat, Y Herlambang. (2018). Visual Analysis of Ornament Kereta

Paksi Naga Liman Cirebon. Bandung Creative Movement (BCM) Journal  
Vol 4, No 2.

23. 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).
24. Manuaba, A. 1999. Ergonomi Meningkatkan Kinerja Tenaga Kerja dan Perusahaan. Dalam: Proceedings Simposium dan Pameran Ergonomi Indonesia 2000, Tehnology Business Operation Unit IPTN. Bandung: I:1-9
25. 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,
26. Mutakin, Reva Maulana, Fajar Sadika, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Ulang Produk Marker." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
27. Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
28. Najib, Pradita Amarullah, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Vest Bags (tas Untuk Trail Running)." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017).
29. Nurmianto E., 1996. *Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Surabaya. Guna Widya.
30. Pambudi, Terbit Setya, Dandi Yunidar, and Asep Sufyan. "Indonesian Community Understanding On Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Design Development In Indonesia." *Bandung Creative Movement (BCM) Journal* 2.1 (2015).
31. Purba, Jen Alexsander, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Edwin Buyung. "Perancangan Alat Melubangi Plastik Mulsa Sebagai Sarana Pendukung Aktifitas Bertani." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
32. Putri, Novya Chandra, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi

- Yunidar. "Perancangan Alarm Keamanan Orangtua Dan Anak Untuk Mencegah Anak Hilang Di Ruang Publik Menggunakan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
33. Putri, Sheila Andita, Teuku Zulkarnain Muttaqien, and Asep Sofyan Muhakik Atamtajani. "Desain Kemasan untuk Mendukung Pemasaran Produk Olahan Pangan Kelompok Wanita Tani Kreatif Permata." *Charity* 2.1 (2019).
34. Sadika, Fajar. 2017 Analysis of Product Deaign Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan). *BCM2017 Proceedings*
35. Sadiva, Prafca Daniel, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Dandi Yunidar. "Perancangan Produk Penunjang Keyboard Dan Mouse Eksternal." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
36. Salim, H.A Abbas. 1993. *Manajemen Transportasi*. Jakarta : Raja Grafindo
37. Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*.
38. Satyastono, Michael Deandro, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik. "Perancangan Produk Game Table Bertemakan Persib." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).
39. Shamin, Suci Sukmawati, Terbit Setya Pambudi, and Asep Sufyan. "Perancangan Sistem Jointing Pada Pemanfaatan Limbah Cone Thread." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
40. Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri, 2018, Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197; 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)
41. Sufyan, Asep, and Ari Suciati. "PERANCANGAN SARANA PENDUKUNG LESEHAN AKTIVITAS RUMAH TANGGA." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
42. Sufyan, Asep. "The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In

- Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)." *Balung International Journal of Design* 1.1 (2018).
43. Suhardi, B. 2008. *Perancangan Sistem Kerja Dan Ergonomi Industri Jilid I*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
  44. Sulaksono, Hilario Agung, Asep Sufyan, and Sri Martini. "Perancangan Sarana Untuk Membantu Korban Bencana Banjir Di Daerah Pemukiman Padat Penduduk." *eProceedings of Art & Design* 2.3 (2015). Surabaya.
  45. Syahiti, M. Nuh Iqbal, Hardy Adiluhung, and Asep Sufyan Muhakik Atamtajani. "Perancangan Sarana Angkut Barang Kurir Sepeda Motor Lazada (studi Kasus: Pengantaran Barang Kurir Lazada Kabupaten Bandung)." *eProceedings of Art & Design* 5.1 (2018).
  46. 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
  47. Utami, Ni Luh Putu Ayu Ratri, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Terbit Setya Pambudi. "Perancangan "find It (phone Detector)" Alarm Dengan Sistem General Ism Radio Frequency Transceiver Untuk Keamanan Membawa Handphone Di Ruang Publik." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
  48. Wignjosoebroto, Sritomo. 2008. *Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu*. Guna Widya. Jakarta.
  49. Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
  50. Yoandianissa, Tamara, Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, and Muchlis Muchlis. "Pengembangan Perhiasan Cincin Dengan Eksplorasi Aluminium Sulfat." *eProceedings of Art & Design* 4.3 (2017). Yogyakarta : Arti Bumi Intaran

51. 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.
52. <http://eprints.umm.ac.id/35997/4/jiptummpp-gdl-septiantri-47827-3-2.babii.pdf>
53. Gunandi. *Aspek Perancangan Ergonomi Biomekanik dan Antropometri*.
54. Diakses pada 29 Januari 2020. dari [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Gunadi,%20M.Pd./Pert%203\\_Aspek%20Perancangan\(2\)-Ergonomi%20Biomekanik%20&%20Anthropometri.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Gunadi,%20M.Pd./Pert%203_Aspek%20Perancangan(2)-Ergonomi%20Biomekanik%20&%20Anthropometri.pdf)
55. <http://e-journal.uajy.ac.id/3047/3/2TS11458.pdf>
56. <https://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%202%20-%2008111247016.pdf>
57. M.Rizki Ridhatullah. *Futurism dan Neoplastic*. Diakses pada 29 Januari 2020.
58. [https://www.academia.edu/32804282/KELOMPOK\\_4\\_FUTURISM\\_DAN\\_NEOPLASTICS](https://www.academia.edu/32804282/KELOMPOK_4_FUTURISM_DAN_NEOPLASTICS)
59. Sabrina Alfari. *Mengenal Arsitektur Futuristik*. Diakses pada 29 Januari 2020. Dari <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-futuristik>
60. <http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>
61. Diakses pada 29 Januari 2020. Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung
62. PT. Remaja Rosdakarya.
63. [http://eprints.undip.ac.id/24051/3/Skripsi\\_BAB\\_III.pdf](http://eprints.undip.ac.id/24051/3/Skripsi_BAB_III.pdf)
64. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2974/4/BAB%20III.pdf>
65. [http://eprints.dinus.ac.id/18199/9/bab1\\_17816.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/18199/9/bab1_17816.pdf)
66. <http://hubdat.dephub.go.id/keputusan-dirjen/tahun-2003/426-sk-dirjen-no-1131aj/download>
67. <https://www.adrecoplastics.co.uk/abs-plastic-properties-and-application/>  
Diakses pada 18 Maret 2020
68. <https://www.phelpsgaskets.com/blog/fiberglass--types-properties-and-applications-across-industries> Diakses pada 18 Maret 2020