

## DAFTAR PUSTAKA

- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, dan 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*
- Brooks, J.B. and D.M. Elliot. (1971). *Human Development*.
- D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging. Bandung Creative Movement (BCM) Journal*.
- Herlambang, Y. (2018). *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia. Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(2).
- Herlambang, Y. (2014). *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)*, 2(1), 61-71.
- 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., 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.

- Ismail, Andang. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kroemer, K.H.E dan Grandjean, E. (2009). *Fitting The Task to The Human*. Edisi Kelima. London: Taylor & Francis.
- Kwiatkowski, A., & Buczynski, B. (2011). *Coworking : Building Community as a Space Catalyst*.
- 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).
- Mayke S. Tedja Saputra, (2001), *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta, PT Grasindo.
- Merkel, J, (2015), *Coworking in the city. Ephemera*, 15(2), pp.121-139.
- Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds. *Utilizing of Nylon Material as Personal Luggage Protector for Biker. Proceeding of the 4th BCM*. 2017,
- Muhammad, As'adi. (2009). *Metode Permainan dalam Pembelajaran*. (<http://belajarpsikologi.com>).
- Muttaqien Teuku Zulkarnain. (2015). Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya. ISBI.
- Nurmianto, Eko. (2003). *Ergonomi Konsep Dasar Dan Aplikasinya*. Surabaya: Guna Widya.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 1: Aspek-aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 2: Aspek-aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 3: Aspek-aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Desain Produk 4: Aspek-aspek Desain*. Bandung: Penerbit ITB.
- 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
- Pulat, B. Mustafa. (1992). *Fundamentals of Industrial Ergonomic*. AT & T Network System. Oklahoma.
- Sadika, Fajar. 2017 *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings
- Sadiman, Arif. S. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- 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).
- Santrock, J. W. (2006). *Human Adjustment*. University Of Texas at Dallas. Mc. Graw Hill Companies.
- Tarwaka, dkk. (2004). *Ergonomi Untuk Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Produktivitas*. UNIBA PRESS. Cetakan Pertama. Surakarta. Hal. 35; 97-101;
- Tedjasaputra, Meyke. 200. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- 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*

- Utami, Valentina Kris, (2017), *Coworking-space* di Yogyakarta. Fakultas Teknik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Ulrich, Karl T. & Steven D. Eppinger (2001). *Perancangan & Pengembangan Produk*. Salemba Teknika, Jakarta.
- Uzzaman, Anis. (2015). *Panduan Membangun Star-Up Ala Silicon Valley*. Star-up Pedia. Bentang. Yogyakarta
- Veal, A. J. (2004). *Leisure and Tourism Policy and Planning*. Taipei, Creative and More Inc., Translation into Chinese, ISBN 9578248660.
- Von Neumann, John, Oskar Morgenstern. (1953). *Theory of Games And Economic Behavior*. Princeton University Press.
- Wignjosoebroto, Sritomo, (2003), *Ergonomi Studi Gerak dan Waktu*, Cetakan Ketiga, Guna Widya, Jakarta.
- Yani, A. B. R., Buyung Syarif, Edwin & Herlambang, Y. (2017). Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang. *E-Proceedings 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.
- Coworking-space*. (2017, 13 Juni). Apa itu *Coworking-space*. Diperoleh 27 Januari 2018, dari [kolaborato.com/2017/06/13/apa-itu-coworking-apa-keuntungan-coworking](http://kolaborato.com/2017/06/13/apa-itu-coworking-apa-keuntungan-coworking)
- Coworking-space*. (2017, 29 Mei). Mengenal Lebih Dalam : Apa Itu *Coworking-space*. Diperoleh 27 Januari 2018, dari [evhive.co/blogs/mengenal-lebih-dalam-apa-itu-coworking-space-ev-hive](http://evhive.co/blogs/mengenal-lebih-dalam-apa-itu-coworking-space-ev-hive)
- Coworking-space*. (2018). Peluang *Coworking-space* di Indonesia pada 2018 Masih Terbuka Lebar. Diperoleh 2 Februari 2018, dari [techinasia.com/peluang-coworking-space-lokal-2018](http://techinasia.com/peluang-coworking-space-lokal-2018)

*Coworking-space*. (2017). Perkembangan *Coworking-space* di Indonesia. Diperoleh 2 Februari 2018, dari [dewaweb.com/blog/coworking-space-indonesia](http://dewaweb.com/blog/coworking-space-indonesia)

*Coworking-space*. (2017). Tempat Ideal Bekerja Bagi Para *Entrepreneur*. Diperoleh 1 Februari 2018, dari [juhariblog.com/2017/08/coworking-space-tempat-ideal-bekerja](http://juhariblog.com/2017/08/coworking-space-tempat-ideal-bekerja)

*Coworking-space*. (2017). Tren Kerja Kantoran Jaman *Now*. Diperoleh 1 Februari 2018, dari [gadgetdiva.id/life/609-coworking-space](http://gadgetdiva.id/life/609-coworking-space)

Manfaat Bermain. (2016, 20 Januari). Manfaat Bermain Menurut Para Ahli. Diperoleh 27 Januari 2018, dari [raehniken.bolgspot.co.id/2016/12/manfaat-bermain](http://raehniken.bolgspot.co.id/2016/12/manfaat-bermain)