

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Bastaman, W. N. U. (2020). Perancangan Motif Untuk Diaplikasikan Pada Aksesoris Fashion Sebagai Merchandise Untuk Yayasan Mataharikecil. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12954>
- Amalia, S. N., & Rosandini, M. (2018). Perancangan Motif Yang Terinspirasi Dari Mainan Tradisional Sunda Yang Terdapat Di Komunitas Hong Untuk Produk Merchandise. *eProceedings of Art & Design*, 5(3). Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7939>
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Gantina, D., Boediman, S. F., Nurbaeti, N., & Gunawijaya, J. (2021). Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Sebagai Daya Tarik Wisata Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pariwisata Trisakti*, 26(3), 233-242. <https://doi.org/10.30647/jip.v26i3.1583>
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424>
- Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design: Design, Print & Sell Your Own Fabric; Traditional & Digital Techniques*. C&T Publishing Inc.
- Mendayun, A, I. (2020). E-Book Profile Museum Prabu Geusan Ulun
- Oetari, J., Ciptandi, F., & Rosandini, M. (2023). Analisis Visual Artefak Budaya Makuta Binokasih Sang Hyang Pake. *Jurnal Rupa*, 8(1), 6-7. <https://doi.org/10.25124/rupa.v8i1.5592>