

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, Y. (2017). *360 permainan anak di Jabar, yang dimainkan hanya 40%*. Pikiran-Rakyat.Com. <https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-01273828/360-permainan-anak-di-jabar-yang-dimainkan-hanya-40-392856>
- Alif, M. Z. (2022). *Data Permainan Rakyat Indonesia*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Anwar, H., & Nugraha, H. A. (2013). *Rumah Etnik Sunda*. Griya Kreasi.
- Bitner, M. (1992). The Impact Of Physical Surroundings On Customer And Employess. *Journal of Marketing*.
- Cahyuni, W. E. (2023). Analisis Pengaruh Servicescape terhadap Revisit Intention di La Riviera Pantai Indah Kapuk 2. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, 2(3), 125–146.
- Caroline, I. F., & Hartono, S. (2020). Museum Permainan Tradisional Nusantara di Surabaya. *JURNAL EDIMENSI ARSITEKTUR*, 8(1), 89–96.
- Darubekti, N., & Hanum, H. (2022). Perintisan Dan Pengembangan Desa Surau Sebagai Desa Wisata Untuk Peningkatan Kapasitas Daya Saing Lokal Dalam Aktivitas Perekonomian. *Konferensi Nasional Sosiologi IX APSSI*, 155–160.
- Davies, R., & Heseltine, P. (2016). *All you need to know about Playground Equipment & Under-surfacing Safety*.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI. (1998). *Arsitektur Tradisional Jawa Barat*.
- Dermawan, W., Purnama, C., & Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” sebagai permainan tradisional. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1–15.
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Faisal, G., & Wihardyanto, D. (2013). Selembayung Sebagai Identitas Kota Pekan Baru: Kajian Langgam Arsitektur Melayu . *Indonesian Journal of Conservation*, 2(1), 51–59.
- Fajari, I. M. (2021). *Perancangan Sekolah Tinggi Arsitektur Dan Desain Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular Sunda* [Doctoral Dissertation]. Institut Teknologi Nasional.
- Gao, Z., Zhang, P., & Podlog, L. W. (2014). Examining Elementary School Children’s Level Of Enjoyment Of Traditional Tag Games Vs. Interactive Dance Games. *Psychology, Health & Medicine*, 19(5), 605–613.
- Hurlock, E. B. (1977). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Kafai, Y. B. (2006). Playing and Making Games for Learning: Instructionist and Constructionist Perspectives for Game Studies. *Games and Culture*, 1(1), 36–40.

- Maak, C. S., Muga, M. P. L., & Kiak, N. T. (2022). Strategi Pengembangan Ekowisata Terhadap Ekonomi Lokal Pada Desa Wisata Fatumnasi. *OECONOMICUS Journal of Economics*, 6(2), 102–115.
- Mills, E. D. (1985). *The Architectural Handbook*. Bufler and Tanner Ltd.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nababan, S., Azizah, A. N., & Purnamasari, H. (2021). Kinerja Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung Dalam Collaborative Governance. *Kinerja : Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 18(3), 409–415.
- Nugraha, R. N., & Virgiawan, F. (2022). Pengembangan Daya Tarik Wisata Di Objek Wisata Telaga Arwana Cibubur. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(6), 6445–6454.
- Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U. (2019). Desain Arsitektur Ramah Anak pada Bangunan PAUD untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. *Senthong*, 2(1), 121–132.
- Priono, Y. (2012). Pengembangan Kawasan Ekowisata Bukit Tangkiling Berbasis Masyarakat. *Jurnal Perspektif Arsitektur*, 7(1), 51–67.
- Rachmawati, R., Hanom, I., & Salayanti, S. (2020). The Influence Of Children's Playroom Interior Aspect In Regard To Parental Safety Perception. Case Study: Children's Playroom At 23 Paskal Bandung, Indonesia. *Malaysian Journal of Public Health Medicine*, 1(20), 51–59.
- Rahayu, N. N. S., & Swari, L. G. N. (2020). Kajian Perkembangan Sistem Petanda Pada Arsitektur Dan Interior Ruang Publik Di Denpasar Menuju Denpasar Kota Kreatif. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3).
- Rahmansah, R., & Rauf, B. (2014). Arsitektur Tradisional Bugis Makassar (Survei Pada Atap Bangunan Kantor Di Kota Makassar). *Jurnal Forum Bangunan*, 12(2), 56–63.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara.
- Ruki, U. A. (2011). Pengenalan Teori Servicescape dan Penerapannya dalam Desain Interior. *Humaniora*, 2(2), 1225–1235.
- Sary, R. K., Angrini, S. N., & Jaya, M. A. (2022). Evaluasi Taman Kelengkeng di Kota Palembang Berdasarkan Delapan Prinsip Ruang Bermain Ramah Anak. *Arsir*, 6(1), 69–77.
- Sipayung, A. (2024). *Konsep Hubungan Arsitektur Lingkungan Dan Perilaku Sebagai Preferensi Konsumen Terhadap Keputusan Memilih Coffee Shop Untuk Aktivitas Bekerja Atau Belajar*. Telkom University.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. (2008). Learning Through Play, Encyclopedia on Early Childhood Development. *Centre of Excellence for Early Childhood Development*.
- SNI 03-1746-2000, Tata Cara Perencanaan dan Pemasangan Sarana Jalan Keluar untuk Penyelamatan terhadap Bahaya Kebakaran pada Bangunan Gedung.

- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Suherlan, D. (2019). *Tak Ada Referensi, 40 % Permainan Rakyat Tradisional Punah*. Jabar News. <https://jabarnews.com/read/69584/tak-ada-referensi-40-permainan-rakyat-tradisional-punah>
- Tarunajaya, W. B., Sukmadi, Darmawan, H., Goeltom, A. D., & Simatupang, V. (2023). Analisis Kualitas Daya Tarik Wisata Desa Alamendah Analisis Kualitas Daya Tarik Wisata Desa Wisata Alamendah. *Media Bina Ilmiah*, 18(2), 259–266.
- US Consumer Product Safety Commission. (2015). *Public Playground Safety Handbook*. DIANE Publishing.
- Yuardani, A. M., Heriyanto, Qadri, U., Rinaldi, H., Wana, D., Tandra, R., Sulaiman, S., & Prestoroika, E. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Pendampingan untuk Pengembangan Pariwisata pada Desa Sungai Kupah. *Jurnal Abdidias*, 2(2), 176–185.
- Zeithaml, V. A., & Bitner, M. J. (2003). *Services Marketing Integrating Customer Focus Across The Firm*. McGraw-Hill.
- Zeithaml, V. A., Parasuraman, A., & Berry, L. L. (1990). *Delivering Quality Service: Balancing Customer Perceptions And Expectations*. The Free Press.