

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, A. (2024). Perancangan Board Game sebagai Media Kampanye Anti-Bullying kepada Anak Usia 9-12 Tahun - Dalam bentuk buku karya ilmiah, 34-35.
- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). User Centred Design for EASYREACH. User Study & Architectural.
- Amborowati, A. (2012). Membangun Situs Pameran Online menggunakan Metode UCD. Ranc. Sist. Pameran Online menggunakan Metod. UCD
- Amini, N. M. S. (2021). Perancangan Ulang Backpack Dengan Konsep Modular Sebagai Sarana Pendukung Bike to Work, 14.
- Amalia, D. R. (2022). Pengaruh Kuat Terhadap Perubahan Gaya Hidup Masyarakat / Kaum Urban, 3.
- Amanullah, R. (2024). Perancangan Tas Ransel Modular Two in One Berdasarkan Aspek Visual dan Fungsi.
- Ameliah, D. P. (2022). Perubahan Sosial Masyarakat Urban, 1-2.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/2wxpn>
- Aulia, N. D. (2024). Perancangan Tas Punggung Sekolah Dasar SDIT Nur Hikmah Bekasi, 17-19.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang bangun sistem informasi survey pemasaran dan penjualan berbasis web. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Dewi, A. R. K. (2022). Pengaruh Gaya Hidup, Promosi, dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pakaian Bekas di Thrift Shop Not Bad Secondhand, 11(2), 2.
- Dewi, R. N. (2023). Perancangan Travel Backpack dengan Fitur Modular (Studi Kasus Torch Dengan Target Market Pemudik), 39.
- Falah, M. H. (2020). Perancangan Tas Ransel Untuk Pekerja Lepas Desainer, 31.
- Fildzah, A. S. (2019). Perpustakaan Digital Alun-Alun Ujungberung Melalui Pendekatan Aspek Material, 6(2), 24.

- Firdaus, Y. (2020). 5 Hal yang Harus Diperhatikan Jika Ingin Olahraga Sepulang Kerja. *Hellosehat*.
- Hartono, L. B., & Supatra, S. (2022). "Manggarai Transit Hub" Terintegrasi dengan Hunian Vertikal, 4(2), 2.
- Ilham, F. (2023). Perancangan Tas Ransel Dengan Pendekatan Fungsional dan Estetika Untuk Mematuhi Protokol Kesehatan Bagi Pelajar Sekolah Dasar, 12.
- Kencana, D. D. A. (2019). Perancangan Tas Backpack Untuk Kebutuhan Pengguna Sepeda Bike to Work, 6(1), 10, 14.
- Maulana, A., Soelasmono, K., Herdiana, W., & Jaya, B. K. (2021). Perancangan Tas Multifungsi Untuk Keperluan Touring dan Membawa Barang Bagi Pengendara Motor Sport Di Surabaya "Backpack Tank", 1(1), 244. <https://doi.org/10.21460/serenade.v1i1.38>
- Mahendra, A. T., Program, M., Desain, S., Desain, J., Adhi, T., Surabaya, T., Anam, C., Pengajar, S., Studi, P., & Produk, D. (2020). KONSEP DESAIN TAS MODULAR FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI.
- Maysizar, A. P. (2019). Trend Gaya Hidup Sehat di Fitness Center (Studi Tentang Gaya Hidup Sehat Gym di Fitness Center Empire Kota Bandar Lampung), 3.
- Monica, & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan, 2(2), 1085. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Monzera, M. A., et al. (2022). Hubungan Perilaku Gaya Hidup Sehat Terhadap Kebugaran Jasmani Usia Dewasa di Fasilitas Olahraga Summit Gym Kota Semarang, 2(2), 14.
- Mubarok, M. Y. (2024). Perancangan Tas Travel Untuk Pemudik yang Menggunakan Transportasi Bus (Studi Kasus Terminal Leuwipanjang, Bandung), 44.
- Mulyati, M. I. (2022). Metodologi Ergonomi pada Redesain Sepatu Voli dengan Pendekatan Ergonomi Total Meningkatkan Kenyamanan dan Performa Atlet, 1(2), 1.
- Nada, A. S., et al. (2023). Dinamika Gaya Hidup Masyarakat Urban Dalam Novel *Divortiare* Karya Ika Natassa, 1(2), 23, 25.

- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual, 12(2), 91.
<https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, P., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2). <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Purnomo, A. D. A., & Septanti, D. Perancangan Mixed-Use Building dalam Kawasan Central Business District, 9(2), 1.
- Putri, A. P. (2024). Perancangan Tas Ransel untuk Aktivitas Berolahraga (Studi Kasus Karyawan Pengguna Transportasi Umum), 1, 10.
- Razali, G., & Puspita, R. (2023). Gaya Hidup Urban dalam Perspektif Postmodern: Studi Etnografi Komunitas Gym terhadap Komunikasi dan Identitas, 3(1), 1-2.
<https://doi.org/10.36441/mahardikaadiwidi.v3i1.2003>
- Rismawati, K. (2022). Gaya Hidup Kaum Urban Semakin Kekinian, 2.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/v6wgn>
- Riyanto, Y. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Surabaya: SIC
- Rizaldi, R. Y. (2018). Makna Olahraga *Calisthenics* Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Urban Muda, 2.
- Sabariah, N. (2021). Perancangan Kemasan Pendistribusian Telur Ayam Negeri di Kabupaten Bandung, 17.
- Said, F. A., Adiluhung, H., & Pujiraharjo, Y. (2022). Perancangan sepeda motor listrik untuk masyarakat urban di perkotaan (Designing electric motors for urban communities in engineering). *e-Proceeding of Art & Design*, 9(1), 491.
- Savira, A. B. (2024). Perancangan Tas untuk Penumpang Transportasi Kereta Api Jarak Jauh.
- Sudaryono. (2019). Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sukmadja, A. (2023). Berolahraga Setelah Kerja: Amankah Bagi Tubuh?. EMC Healthcare.
- Sugiyono.(2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV

- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta CV
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Tokan, J. P. G. (2023). Perancangan Backpack Cantigi Kid Adventure sebagai Sarana Pendukung Aktivitas Camping Kepramukaan Sekolah Dasar (Studi Kasus: Sekolah Dasar Pandu Bandung), 10.
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wicaksono, W. A., Salimi, M., & Suyanto, I. (2016). Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif Dalam Model Berpikir Induktif. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
- Zein, M. C. A., & Permanasari, M. D. (2021). Perancangan Sarana Bawa Untuk Kegiatan Gym dengan Gaya Activewear.
- Zharandont, P. Pengaruh Warna bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia, 3-4.