

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, D. R. (2017). Mobil Mainan Diecast Skala 1:24 dalam Fotografi Still Life. *SPECTA: Journal of Photography, Arts, and Media*, 1(1), 14-15, 17. <https://doi.org/10.24821/specta.v1i1.1894>
- Ali, M. I., & Hermawan, I. (2023). Eksplorasi penerapan rupa elemen Sunda pada desain interior lobby Padmahotel Bandung. *e-Proceeding Institut Teknologi Nasional*, 2(2), 20. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2105>
- Andina, A. N. (2019). Hedonisme berbalut cinta dalam musik K-pop. *Syntax Idea*, 1(8), 41. <https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/100>
- Andrianto, A. (2022). Perancangan rak sepatu dengan sistem modular untuk menunjang fasilitas penyimpanan di ruang terbatas. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wacaciptaruang/article/view/6487>
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan pembatas interaksi sebagai penunjang kegiatan bertransaksi di kasir pada masa new normal. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 7(1), 46–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>Open Journal+4
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 3. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Chris Chalik, and Agung Afrianto. "Strategi desain dalam revitalisasi kebun binatang bandung: optimalisasi ruang dan fasilitas publik." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 9.3 (2025): 1740-1755.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.51817/viral.v2i1.38>

- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk*. Tel-U Press.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Auliasa, M. D., & Subki, R. M. (2023). Implementasi Konfigurasi Ruang pada Perancangan Pusat Komunitas Diecast di Cimahi. *PROSIDING TEMU ILMIAH Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*, 89. <https://temuilmiah.iplbi.or.id/implementasi-konfigurasi-ruang-pada-perancangan-pusat-komunitas-diecast-di-cimahi/>
- Azzard, J. M. D., Azhar, H., & Chalik, C. (2023). PERANCANGAN KEMASAN SAYURAN SUSTAINABLE UNTUK MENINGKATKAN NILAI JUAL BELI PRODUK PERTANIAN Studi Kasus Desa Candikuning, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).
- Bahri, N. F., Sadika, F., Adiluhung, H., & Nurhidayat, M. (2024). Analisis efektivitas desain rak sepatu ergonomis di Pondok Pesantren Tahfidz Yatim Dhuafa Al-Furqon. *ARS: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 27(2), <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/download/12325/380>
- Birrulwalidaini, M., Chalik, C., & Herlambang, Y. (2024). PERANCANGAN TAS CARRIER ELEVEN OUTDOOR MOWA DENGAN FITUR SOLAR PANEL DAN RECHARGEABLE BATTERY UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis warna pada interior Internet Café Fusion Rise. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6545>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Designing the Knowledge Dash board game as a

- supporting media for elementary school literacy and numeracy programs. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Chalik, C., Andrianto, & Atamtajani, A. S. M. (2023). Descriptive analysis of graphic layout in interior design catalog. In D. A. W. Sintowoko, I. R. Hanif, A. G. Taufiq, & W. Wahab (Eds.), *Sustainable development in creative industries: Embracing digital culture for humanities* (pp. 164–169). Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781003372486-31>
- Chalik, C., Atamtajani, A., & Andrianto. (2024). *Main Mainan Permainan: Teori dan Praktik* (ed. cetak). Tel-U Press. ISBN 978-623-6484-93-7
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan board game Knowledge Dash sebagai media pendukung program literasi dan numerasi sekolah dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Chalik, C., & Mukti, I. K. (2024). *Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD)*. Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.34010/wcr.v10i2.14073>
- Fadilah, J., Andriana, D., & Widarti. (2018). Potret Kelompok Remaja Penggemar Diecast Di Jakarta. *KOMUNIKASI: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 142-143. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>
- Fahrussiam, F., Chaerani, N., Lestari, D., Musdi, M., Shabrina, H., Prasetyo, A. R., & Ningsih, R. V. (2023). Pengaplikasian metode finishing ramah lingkungan Yakisugi pada UMKM pengolahan kayu Desa Perina. *Jurnal SIAR Ilmuwan Tani*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.29303/jsit.v4i1.91>
- Handayani, P. A., Nurjanah, E., & Rengga, W. D. P. (2015). Pemanfaatan limbah sekam padi menjadi silika gel. *Jurnal Bahan Alam Terbarukan*,

4(2), 56. <https://doi.org/10.15294/jbat.v3i2.3698>

Hartono, T., Hartono, M., & Sujatmiko, G. (2019). Perancangan rak buku multifungsi untuk taman bacaan masyarakat di kampung. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 7(2). <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/3320>

Hutauruk, S. U. G. (2016). Pengaruh efek warna netral di ruang baca dewasa terhadap psikologi pengunjung BAPUSIPDA Jawa Barat. *OPEN LIBRARY TELKOM UNIVERSITY, e-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 1-2. https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/121958/jurnal_eproc/perancangan-interior-pusat-kebudayaan-pekanbaru.pdf

Jakaria, R. B., & Sukmono, T. (2021). *Perencanaan dan perancangan produk*. UMSIDA Press.

Kamaria, A. (2021). Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 87. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/775>

Khosiah, Hajrah, Syafril (2017). Persepsi masyarakat terhadap rencana pemerintah membuka area pertambangan emas di Desa Sumi Kecamatan Lambu Kabupaten Bima. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 1(2), 144. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v1i2.219>

Kompasiana. (2023, Januari 11). *Mini-scale: Diecast untuk para Kolektor*. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/tembang69420/63bee9f508a8b537c348aa42/miniscale-diecast-untuk-para-kolektor#goog_rewarded

Koswara, K. I. B. (2024). *Perancangan Meja Bermain untuk Anak-anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SLBN Cileunyi*. Open Library Telkom University, 28-29. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/231143/>

slug/perancangan-meja-bermain-untuk-anak-anak-tunagrahita-kelas-1-di-slbn-cileunyi-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.html

- Liandi, M. K. (2021). Perancangan Pembuatan dan Pengujian Alat Penekuk Akrilik Tebal 2-5mm pada Mesin Pemanas Akrilik Tubular. *Itenas Repository*. <http://eprints.itenas.ac.id/id/eprint/1526>
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.
- Nofanda, T. A., Ichsan, M. R., Fuad, A. N., Rozikin, M. K., Rizkillah, A. A., Rizqi, A. W., Hidayat, & Negoro, Y. P. (2023). Analisis perancangan usaha produk koper rak (KORAK). *JUSTI (Jurnal Sistem dan Teknik Industri)*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.30587/justicb.v4i2.7183>
- Nofriyandi, R. (2023). Perancangan Interior Galeri Musik Underground Di Kota Bandung. *e-Library UNIKOM*. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8606>
- Nugraha, B. (2023). Perancangan sepeda motor elektrik *adventure* sebagai fasilitas menuju tempat wisata (Studi kasus pada *Glamping Lakeside*). *Open Library Telkom University*. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/198358/slug/perancangan-sepeda-motor-elektrik-adventure-sebagai-fasilitas-menusju-tempat-wisata-studi-kasus-pada-glamping-lakeside-.html>
- Nurochim, S., & Rukmana, A. N. (2021). Perancangan Produk Waistbag dengan Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Journal Riset Teknik Industri*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.29313/jrti.v1i1.91>
- Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2022). Perancangan tas kertas ramah lingkungan Rumah Makan Pecel Lele Metro Kota Bandung dengan menggunakan kertas benih daur ulang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri*

- Makassar, 9(3), 291–298.
<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38380SciSpace+2>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2022). Studi literatur: Kemampuan komunikasi matematis mahasiswa pada materi integral. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 95.
<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/2170>
- Pebriana, M. A., Iswara, A. A. G. T. H., & Pranajaya, I. Kd. (2019). Transformasi konsep garage scene dalam perancangan diecast store di Kota Denpasar. *Jurnal Patra*, 1(2),
<https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/patra>
- Prima, J., Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2024). PERANCANGAN CANTIGI BACKPACK KID ADVENTURE SEBAGAI SARANA PENDUKUNG AKTIVITAS CAMPING KEPRAMUKAAN SEKOLAH DASAR Studi Kasus: SD Pandu Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Putra, A. (2023). Pemenuhan Hak atas Informasi Konsumen dalam Perjanjian Jual Beli Diecast Bekas Melalui Facebook Commerce. *Universitas Islam Indonesia*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/44990>
- Putra, P. R. S., & Chalik, C. (2024). Analisis identitas visual *Kembara Angkasa* sebagai livery spesial ulang tahun ke-74 maskapai Garuda Indonesia. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 89–99.
<https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1381>
- Ramadhan, D. G., & Wahmuda, F. (2022). Pengembangan Desain Rak Display Pakaian Distribution Store. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 10(2), 65.
<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v10i2.216>
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Chalik, C. (2023). Analisis Pengaruh Poster Ergonomi Kerja Terhadap Manajemen Kinerja Pegawai Londri Cuci Kiloan. *Journal of Scientech Research and Development*,

5(2), 592-605.

- Rizki, F., & Suryadi, A. (2021). Perancangan Produk Meja Belajar Tulis untuk Siswa Usia Sekolah Dasar (6-12 Tahun) dengan Penerapan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Juminten: Jurnal Manajemen Industri dan Teknologi*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.33005/juminten.v2i1.204>
- Sany, Y. K., & Isfiaty, T. (2018). Peran warna dalam interior yang bertema futuristik (Studi Kasus: Interior MAXXI Museum Karya Zaha Hadid). *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 4(1), 276-277. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/wacaciptaruang/article/view/2041/1376>
- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). Rhinoceros software as a digital modeling development of 3D products: Case study: Students' digital model design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- Siswanto, R. P., & Waskito, M. A. (2024). Perancangan Sarana Bawa dan Display Pamer untuk Penggemar Hot Wheels Red Line Club. *JDPN Jurnal Desain Produk Nasional*, 1(2), 80. <https://jdpn.itenas.ac.id/index.php/home/article/view/32>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip animasi dalam serial Netflix *Love, Death & Robots* volume 3 episode 5: *Kill Team Kill*. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 299–307. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38599>
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan RECITE: The Board Game sebagai produk pengaktifan merek untuk video game RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1), 1–10.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22404>

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2020). Strategi public relations PT Honda Megatama Kapuk dalam customer relations. *E-Journal BSI*, 11(2), 102.

<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/viewFile/8250/pdf>

Sutarno, L. A., Prasetyanto, D. A., Azkiya, O., Komariah, A., & Prasetyo, R. (2020). Perancangan Rak Penyimpanan Minimalis Dengan Metode Quality Function Deployment. *Seminar Nasional & Call for Paper Hubisintek*.

<https://www.ojs.udb.ac.id/index.php/HUBISINTEK/article/view/3522>

Swandhani, A. R., Azis, A. C. K., & Chalik, C. (2024). Analisis desain citra pada produk kemasan Indomie menggunakan metode semiotika. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 74–80. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1314>

Sya'diyah, K., Seftianingsih, D. K., & Hasana, H. T. H. (2024). Penggunaan material multiplek pada meja konsol. *Jurnal Asosiatif*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.47942/asosiatif.v3i2.1421>

Syahputri, M. A., Andrianto, & Ramawisari, I. (2024). Perancangan pembatas ruang (territory) multifungsi untuk menunjang kenyamanan pengguna di area tunggu ruang publik. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(3), 1974. <https://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/viewFile/5600/2237>

Sylvia, N., & Pradipta, D. M. (2020). Tinjauan material kayu untuk *drawer* (meja nakas). *Jurnal Narada*, 7(1), 51. <https://www.academia.edu/download/82612064/3322.pdf>

- Ultavia, A. B., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). Kualitatif: Memahami karakteristik penelitian sebagai metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 347. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024, April). PENGEMBANGAN KONSEP PR PACKAGE BAKPIA KUKUS KHAS YOGYAKARTA: Bahasa Indonesia. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 7, pp. 241-247).
- Yuliani, N., Gustina, D., & Sakti, E. M. S. (2024). Pemanfaatan metode SCAMPER dalam pengembangan produk kuliner untuk UMKM: Studi kasus produk rendang kacang. *Perspektif: Jurnal Ekonomi & Manajemen Universitas Bina Sarana Informatika*, 22(1), 62. <https://doi.org/10.31294/jp.v22i1.21360>