

DAFTAR PUSTAKA

- Adib Burhan, M. B., Pujiyanto, P., & Hermanto, Y. A. L. (2022). Perancangan komik berjudul *Painting Picture Inside My Head* sebagai media pengembangan diri bagi kalangan emerging adulthood. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(1), 91–112. <https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p91-112>
- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). *User Centred Design for EASYREACH. User Study & Architectural*.
- Ambarsarie, R., Yunita, E., & Sariyanti, M. (2021). Buku saku coping stres pada mahasiswa generasi Z. Bengkulu: UPP FKIP UNIB. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/353945593>
- Amborowati, A. (2012). Membangun Situs Pameran Online menggunakan Metode UCD. *Ranc. Sist. Pameran Online menggunakan Metod. UCD*.
- Amesa, E. S. (2023). Perancangan *board game* sebagai media alternatif pereda stres pada karyawan kantoran [Laporan Tugas Akhir, Universitas Kristen Duta Wacana]. Universitas Kristen Duta Wacana.
- Amesa, E. S., Aditya, M., & Satwikasanti, W. T. (2023). *Board game: Keseimbangan emosional dan mengurangi stres pada karyawan kantor. Prosiding Serenade*, 2, 327–334.
- Andrianto., Chalik, C., & Sufyan, A., 2021. Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Students in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School Bandung District. Proceedings of The 8th International Conference Bandung Creative Movement (BCM) 2021.

- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Wacana Cipta Ruang*, 7(1). DOI:10.34010/wcr.v7i1.4734
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuwarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(1).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Citra.
- Arlianda, R. R., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). PERANCANGAN TAS MRE BRAND ELEVEN OUTDOOR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN GUNUNG. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Astianto, A., dkk. (2014). Pengaruh Stres Kerja dan Beban Kerja terhadap Kinerja Karyawan PDAM Surabaya. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 3(7), 1-17.
- 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). Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. Personality For Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya. Deepublish.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk. Tel-U Press.
- 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 (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. ViRAL Journal, 2(1), 17-33.

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., & Haswanto, N. (2020, November). The Impact Analysis of Alphabet and Basic Numeric Learning Tool Based on Indonesian Sign Language in Language Development of Deaf Children Aged 3-5 Years Old. In Proceeding Conference (p. 375).

Babbie, E. (1986). *Observing ourselves: Essays in social research*. USA: Waveland Press.

Bell, K., Twiggs, J., Olin, B. R., & Date, I. R. (2015). Hypertension: *The silent killer: Updated JNC-8 guideline recommendations*. Alabama Pharmacy Association, 334, 4222.

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., & Setiawan, A. F. (2021). Rhinoceros Software as a Digital Modeling Development of 3D Products: Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. BALONG: Jurnal Desain Produk, 3(1). DOI:10.25134/balong.v3i1.5474

- 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.
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fusion Rise. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- 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., & Mukti, K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2022). Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Students in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School, Bandung District. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Eksperimen Desain: Strategi Inovatif dalam Penelitian dan Pengembangan Produk. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., Atamtajani, A., & Andrianto. (2024). *Main Mainan Permainan: Teori dan Praktik* (ed. cetak). Tel-U Press. ISBN 978-623-6484-93-7
- Chen, C. (2020). *Playing mobile games for stress recovery purpose: A survey of Chinese adolescents. Telematics and Informatics*, 56, 8.
- Cox. (2006). *Panduan Untuk Belajar Percaya Diri*. Jakarta: Gramedia.

- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Edi, F. R. S. (2016). Teori wawancara Psikodignostik. Penerbit LeutikaPrio.
- Edison, E., Anwar, Y., & Komariah, I. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta.
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2012). Color-in-context theory. In P. Devine & A. Plant (Eds.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 45, pp. 61–125). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-394286-9.00002-0>
- Fatima, M., & Risnawaty, W. (2023). Gambaran strategi *coping stress* karyawan sistem kerja *remote*. *Phronesis: Ilmiah Psikologi Terapan*, 12(2), 78–87. <https://doi.org/10.22435/mpk.v3i1i.3521>
- Harsono. (2005). *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Kencana.
- Hayati, I. K. (2013). Analisis penerapan *quality of work life* (QWL) terhadap kepuasan kerja dan komitmen karyawan manajemen industri Akademi Telekomunikasi Bogor. Semnas Fekon: Optimisme Ekonomi Indonesia.
- Hery. (2019). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: PT Grasindo.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *The development of Indonesia online game addiction questionnaire*. PLOS ONE, 8(4), 4. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0062221>
- Kasmir. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Kurniawati, C. E. (2018). Pengaruh *Quality Of Work Life Terhadap Work Engagement Dan Organizational Citizenship Behaviour* Pada Perusahaan Elektronik Di Surabaya. *Agora*, 6(2), 1–

6. <http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/7714>

Kurt, S., & Osueke, K. K. (2014). The effects of color on the moods of college students. *SAGE Open*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.1177/2158244014525423>

Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer Publishing Company.

Mangkunegara. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Maslich, I. Y. (2016). Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. *E-Jurnal Produk Teknologi Pendidikan*, 5(6), 1-170.

Moleong, L. J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mufida, A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(3), 44–59.

Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.

Nakao, M. (2019). Special series on "effects of board games on health education and promotion": Board games as a promising tool for health promotion: A review of recent literature. *BioPsychoSocial Medicine*, 13, 1–10. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0161-x>

Nazir, M., & Sikumbang, R. (2013). *Metode Penelitian* (R. Sikumbang). Ghalia Indonesia.

- Nasution, A. F. (2023). Metode penelitian kualitatif (M. Albina, Ed.; 1st ed.). CV. Harfa Creative.
- Oktavia, E. A., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). Perancangan Beauty Case Carmella untuk MUA yang Bekerja di Luar Studio. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- 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>
- Pertiwi, R. D., & Lestari, A. A. (2020). Pengembangan media permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 145–153.
- Pertiwi, N. I., Harding, D., & Yanuarti, N. (2021). Pengaruh *Quality of Work Life* Terhadap *Work Engagement* Pada Pegawai Negeri Sipil (PNS) Yang Belum Menikah. *Psikovidya*, 25(1), 52–62. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v25i1.174>
- Prajanandita, N. S. (2020). Game sebagai *coping stress*: Studi pada laki-laki yang sudah menikah sebagai pecandu *game online* [Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta]. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- 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. Dalam *Proceedings of Art & Design*.

- Putra, Putu Raka Setya, and Chris Chalik. "Analisis Identitas Visual Kembara Angkasa Sebagai Livery Spesial Ulang Tahun ke 74 Maskapai Garuda Indonesia." MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual 6.02 (2024): 89-99.
- 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>
- Purba, R. A., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Perancangan Kemasan Madu Trigona Pokdarwis O2 Berbahan Dasar Bambu di Desa Wisata Sijambur, Kabupaten Samosir. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & HELDANITA, H. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini.
- Purnamasari, T. A., dkk. (2015). Pengaruh Faktor Stres Kerja terhadap Kinerja Karyawan. Jurnal Administrasi Bisnis, 1(1).
- 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.
- Refiza. (2016). Pengaruh *quality of work life* terhadap semangat kerja. *Industrial Engineering Journal*, 5(2).
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2013). *Organizational Behavior Edition 15*. New Jersey: Pearson Education.
- Sarafino, E. P. (2006). *Health psychology: Biopsychosocial interactions* (5th ed.). USA: John Wiley & Sons.

- Safruddin, J. M., Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2024). Perancangan Mechanical Keyboard Modular Berdasarkan Kebutuhan Pengguna dengan Metode User-Centered Design. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Sarwono, J. (2017). *Metode riset online*. Retrieved December 12, 2023, from <http://www.jonathansarwono.info/artikel/online.pptx>
- Sarah, Y., & Ayu, A. (2021). Model *creative art* dalam konseling untuk meningkatkan *quality of work life* dan *coping stress* pada karyawan di Politeknik LP3I Kampus Medan Baru. *AL-IRSYAD: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 83–100.
- Setiowati, I. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Alat Transportasi Untuk Pengenalan Angka Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Genjahan II Ponjong Gunungkidul. *Yogyakarta: UNY* (Tugas Akhir Skripsi), 174 hlm.
- 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>
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER technique. In *Knowledge solutions* (pp. 311–314). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0983-9_33
- Siagian, S. P. (2014). *Manajemen sumber daya manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sinambela, L. P. (2016). *Manajemen sumber daya manusia: Membangun tim kerja yang solid untuk meningkatkan kinerja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soetjipto, N. (2017). *Quality Work of Life: Teori dan Implementasinya*. K-Media.

- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi dalam Serial Netflix, Love, Death and Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan Recite: The Board Game sebagai Produk Pengaktifan Merek untuk Video Game Recite. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiarti. (2000). Sumber-Sumber Stres, Strategi *Coping* Dan Dukungan Sosial Pada Wanita Yang Mengalami Infertilitas. Universitas Indonesia.
- 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>
- Suyanto, M. (2005). Multimedia interaktif dasar. Yogyakarta: Andi.
- Syahril, R. R., & Nurbiyati, T. (2016). Pengaruh *reward ekstrinsik & intrinsik* terhadap kinerja dengan kepuasan kerja sebagai variabel intervening. Jurnal Riset Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Wiwaha Program Magister Manajemen.
- Taylor, S. E., & Stanton, A. L. (2007). *Coping resources, coping processes, and mental health. Annual Review of Clinical Psychology*, 3, 377–401. <https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.3.022806.091520>
- Tjahyanti, Setia. (2013). Pengaruh *Quality of Work Life* terhadap Produktivitas Karyawan. STIE Trisakti.

- Wardhani, A. K., Pujiyanto, & Pahlevi, A. S. (2024). *Board game* sebagai media menurunkan stres pada remaja akhir (18–22 tahun). *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(7), 651–659. <https://doi.org/10.17977/um064v4i72024p651-659>
- Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Pengembangan Konsep PR Package Bakpia Kukus Khas Yogyakarta. Dalam SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi).
- Wenda, C. O. (2015). Pengaruh *quality of work life* terhadap komitmen organisasional karyawan di CV Sinar Plasindo. *AGORA*, 3(2).
- Wicaksono, W. A., Salimi, M., & Suyanto, I. (2016, August). Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif Dalam Model Berpikir Induktif. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Wu, W. Y., Chen, K. Y., & Nguyen, B. (2016). The role of product image in consumer behavior. *Journal of Promotion Management*, 22(2), 175–202. <https://doi.org/10.1080/10496491.2016.1154921>