

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif*. syakir media press.
- Amalia, N., Nurhayati, P., Fikriyah, A. T., Sari, B. M., Sari, F., Firdaus, U. R., Nurfitriana, D., Mala, L. S., Fuadah, A., Sakila, S. R., & Tumbularani. (2024). *Pengembangan Kreativitas dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. CV. Alinea Edumedia.
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan pembatas interaksi sebagai penunjang kegiatan bertransaksi di kasir pada masa new normal. *Wacana Cipta Ruang*, 7(1). <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>
- Aprianto, E., Syarif, E. B., Nurul, D., & Bahri, F. (2024). *PERANCANGAN TRACING BOARD UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA SUNDA UNTUK ANAK 4-6 TAHUN* (Vol. 11, Issue 1).
- 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).
- 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. (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.
- 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).

- Badan Standarisasi Nasional. (2014). Sosialisasi SNI Mainan Anak oleh Pusat Pendidikan dan Masyarakat Standardisasi, Badan Standarisasi Nasional, Jakarta.
- Baiti Noor. (2023). *Media Pembelajaran dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Dase Admadi Balloara & Natalia Sumiati Putri, Eds.). Ruang Karya.
- 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).
- Cahyadi, D., & Soeprapto, E. F. (2021). *Aplikasi data Antropometri pada Perancangan Produk Furnitur*. Literasi Nusantara.
- 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., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). MAIN MAINAN PERMAINAN TEORI DAN PRAKTIK (Andrianto, Ed.). Tel-U Press.
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk. *Dalam Proceedings of Art & Design*.
- 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., & Mukti, K. (2024). Perancangan rak buku modular sekolah dasar dengan metode user-centered design (UCD). *Dalam Proceedings of Art & Design*.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Vol. sixth*. SAGE Publications.

- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pem-belajaran Mengenai Ke-disiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*.
- Data Antropometri Indonesia*. (n.d.). Retrieved December 3, 2024, from https://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri
- Febriani, F. (2024). Pengaruh Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Pemanfaatan Kosa Kata Bahasa Indonesia. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org>
- Hadini, I. (2019). *Keragaman Bahasa Daerah di Indonesia*. Buana Cipta Pustaka.
- Haryati, P. (2012). *Ngamumule Basa Sunda*. BINTANG INDONESIA.
- Hasan, M., Milawati, Darajat, Harahap, T. K., Tahrim, T. A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. 31
- Hasbi Muhammad. (2021). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*. PAUDPEDIA
- Ismail, M. I., & Ilyas, N. I. (2023). Metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif. Buku Cetak (Edisi 1). PT. Rajagrafindo Persada
- Jannah, M. (2022). *Desain Grafis itu Ada Ilmunya*. ANAK HEBAT INDONESIA.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. (n.d.). Retrieved October 28, 2024, from <https://kbbi.web.id/bahasa>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. (n.d.). Retrieved November 5, 2024, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/07/badan-bahasa-petakan-652-bahasa-daerah-di-indonesia>
- Mahyuddin, N. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Mansur, I. (2015). *Bisnis & Budidaya 18 Kayu Komersial*. Penebar Swadaya.
- Meiliani, A. P., Lyesmaya, D., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG SUKURAGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SEKOLAH DASAR*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

- Mustaqimah, S. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN SCRABBLE PADA PELAJARAN BAHASA JAWA TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA AKSARA JAWA DI KELAS V MI FUTUHIYYAH KECAMATAN MRANGGEN KABUPATEN DEMAK SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2023/2024*.
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- 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>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013. (2014). Kemendikbud. <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-79-tahun-2014> 32
- Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 29 Tahun 2018 Tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 24/m-ind/per/4/2013 Tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (sni) Mainan Secara Wajib. (2018). Website Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-Undangan.
- 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>

- 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*.
- 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.
- Rep Pun. (n.d.). UNESCO: Setiap Dua Minggu, Satu Bahasa Daerah Punah di Dunia. PORTAL JABARPROVGOID. Retrieved October 28, 2024, from <https://jabarprov.go.id/berita/unesco-setiap-dua-minggu-satu-bahasa-daerah-punah-di-dunia-12944>
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Anita Maharani, Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF* (A. Yanto, Ed.). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Rochyat, I. G. (2015). Pembuatan_Perahu_Model_Katamaran_Berbaha. Inosains, 10.
- Ropiah, O., Rakhman, F., & Alam, F. S. N. S. N. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Sunda Dimensi Linguistik dan Nonlinguistik. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 124. <https://doi.org/10.26499/rnh.v12i1.5197>
- Rudiyanto, C. S. O., & Kurniawati, L. (2018). KECEPATAN MENAMBAH KOSAKATA BAHASA SUNDA ANAK MELALUI KEGIATAN NGAWIH PUPUH SUNDA. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sari, R. P., Ariefayuni, A., Arum, S., & Kamy, A. A. (2023). Perancangan Permainan Garbage Stacko Untuk Media Ajar Pemilahan Jenis Sampah. *Journal Of Social Science Research*, 3.
- Safurudin, 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*.

- 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>
- 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. *eProceedings of Art & Design*, 11(1), 1–10. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22404>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami, Ed.; Vol. 1). Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Studi Kasus* (R. Fadliah, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Penerbit Alfabeta.
- Sumarlina, E. S. N., & Permana, R. S. M. (2024). *PROBLEMATIKA TINGKATAN BAHASA DAN STRATIFIKASI SOSIAL DALAM PENGGUNAAN UNDAK USUK BAHASA SUNDA*.
- Suminarsih. (2021). *Dasar Desain Grafis*. Indocamp. 33
- Usman, M. (2019). *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*. Deepublish.
- 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>
- 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).
- Wibawanto, W. (2024). *BOARD GAME EDUKASI* (R. Nugrahani, Ed.). idebuku.

- Yuliani, N., Gustina, D., & Sakti, E.M. (2024). Pemanfaatan Metode Scamper dalam Pengembangan Produk Kuliner untuk UMKM: Studi Kasus Produk Rendang Kacang. Jurnal Perspektif
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. Bandung. Universitas Telkom