

DAFTAR PUSTAKA

- Amany, A. M., Nurhidayat, M., & Setiawan, A. F. (2022). Perancangan Meja Nakas Bergaya Kontemporer Berdasarkan Aspek Rupa Dan Material Pada Studi Kasus Modico Studio. *eProceedings of Art & Design*, 9(1).
- Daniati, N. T. (2021). Perancangan Artefak Digital Stiker Whatsapp Bertema Kearifan Lokal Dengan Pendekatan Atumics. *DeKaVe*, 14(1), 10-19.
- Edward, B. R. W., Savitri, M. A., & Gabriella, I. (2022). Pengaplikasian modul 'ATUMICS' pada bidang desain industri furnitur rotan. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 5(1), 25-36.
- Febriansyah, F., Nining, R., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336-344.
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2014). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2).
- Giffari, R. A., Pambudi, T. S., & Sadika, F. (2020). Perancangan Semi-casual Sneakers Untuk Pekerja Lepas. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Nurin, N. A., Sudjana, A., & Ramli, Z. (2019). SIMBOL VISUAL PADA GUNUNGAN SUNDA SAWAWA DALAM MENCIPTAKAN IDENTITAS KASUNDAAN. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 7(1).

Paqih, R. M., & Hanifah, T. (2022). Tinjauan Desain Gapura Jalan di Kota Bandung Menggunakan Metode ATUMICS. *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 2(1), 127-132.

Syarif, E. B., & Sumardjo, J. (2021). *Pengantar Studi Seni Rupa*. Deepublish. Didapat dari <http://books.google.com/books>.

Turang, W. C., & Turang, D. A. O. (2021). Pengembangan desain tas wanita berbahan rumput Purun menggunakan metode ATUMICS. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 4(1), 33-42.