

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalia, R., & Bastaman, W. N. U. (2020). Perancangan Motif Untuk Diaplikasikan Pada Aksesoris Fashion Sebagai Merchandise Untuk Yayasan Matahari Kecil. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- [2] Amalia, S. N., & Rosandini, M. (2018). Perancangan Motif Yang Terinspirasi Dari Mainan Tradisional Sunda Yang Terdapat Di Komunitas Hong Untuk Produk Merchandise. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- [3] Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- [4] Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- [5] Gantina, D., Boediman, S. F., Nurbaeti, N., & Gunawijaya, J. (2021). Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Sebagai Daya Tarik Wisata Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pariwisata Trisakti*, 26(3), 233-242. <https://doi.org/10.30647/jip.v26i3.1583>
- [6] Kight, K. (2011). *A Field Guide to Fabric Design*. China: Stash Books.
- [7] Mendayun, A. I. (2020). *E-Book Profile Museum Prabu Geusan Ulun*
- [8] Oetari, J., Ciptandi, F., & Rosandini, M. (2023). Analisis Visual Artefak Budaya Makuta Binokasih Sang Hyang Pake. *Jurnal Rupa*, 8(1), 6-7. <https://doi.org/10.25124/rupa.v8i1.5592>