

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *METODE PENELITIAN*. Syakir Media Press.
- Adiba, T. R., Supriyadi, S., & Katmawanti, S. (2020). Efektivitas permainan ular tangga sebagai media penyuluhan terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesian Journal of Public Health*, 5(1), 1-7.
- Aiialawiyah. (2023, 30 November). *Pengertian Warna*. Dari <https://medium.com/@aiialawiyah623/pengertian-warna-04f6284f179e>
- 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
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Waca Cipta Ruang*, 7(1), 46-50.
- Anggriani, G., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Board Game “FuitVege Missions” dengan Mekanik Pattern Movement sebagai Media Edukasi Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10-11 Tahun. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 132-144.
- Antropometriindonesia. org. (2023). *Data Antropometri Indonesia*. Diakses pada 12 Desember 2024, dari http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri
- 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. *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.

- Aulina, C. N. (2018). Penerapan metode whole brain teaching dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1.
- Ayosehat. kemkes.go.id. (2024, 28 Juli). *Isi Piringku, Panduan Kebutuhan Gizi Seimbang Harian*. Diakses pada 6 Desember 2024, dari <https://ayosehat.kemkes.go.id/isi-piringku-kebutuhan-gizi-harian-seimbang>
- Azizzah, S., Kurniawan, A., Paramita, F., & Katmawanti, S. (2024). Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Di Kota Mataram. *Jurnal Medika Nusantara*, 2(1), 264-282.
- Azzard, J. M. D., Azhar, H., & Chalik, C. (2023). PERANCANGAN KEMASAN SAYURAN SUSTAINAIBLE UNTUK MENINGKATKAN NILAI JUAL BELI PRODUK PERTANIAN Studi Kasus Desa Candikuning, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).
- 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., & 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>
- 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., & 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., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). *MAIN MAINAN PERMAINAN TEORI DAN PRAKTIK* (Andrianto, Ed.). Tel-U Press.
- 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(02), 149-161.
- Chalik, C., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). *Main mainan permainan: Teori dan praktik*. Bandung: Tel-U Press.

- 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, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.34010/wcr.v10i2.14073>
- Fitriyanti, R., Sriprahastuti, B., & Cicih, L. H. M. (2021). Intervensi permainan monopoli dan diskusi gizi seimbang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College*, 10(3), 197-206.
- Hastuti, E. P., Setiasari, R., & Oktariani, L. (2021). Meningkatkan Pengetahuan Gizi Seimbang untuk Anak 1-6 Tahun Melalui Penyuluhan pada Orang Tua. *Syntax Idea*, 3(3), 505-512.
- Irnaning, H., & Sinaga, T. (2017). Pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan, praktik gizi seimbang dan status gizi pada anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*, 6(1), 58-64.
- Jusriani, R., & Zulfitriwati. (2024). EDUKASI GIZI SEIMBANG PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Locus Penelitian Dan Abdimas*, 1(1).
- Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna Pengenalan Dan Penerapan Warna Dalam Dunia Fashion*. Diambil dari <https://anyflip.com/bpjzq/ahzv>
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kusumawati, E. (2023). *Metodologi Penelitian Langkah-Langkah Metodologi Penelitian yang Sistematis*. PT. ASADEL LIAMSINDO TEKNOLOGI.
- Mujiyanto, A. (2024). *Cara Easy Bikin Inovasi: Ungkap 4 Langkah Wujudkan Inovasi untuk Negeri*. CV. Bintang Semesta Media.
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.
- Nasution, A., & Nasution, A. S. (2020). Puzzle Gizi sebagai Upaya Promosi terhadap Perilaku Gizi Seimbang pada Siswa.
- Nilawati, & Fati, N. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN*. POLITEKNIK PERTANIAN NEGERI PAYAKUMBUH.
- 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, 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.
- 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>

- 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>
- Nugroho, S. (2015). *MANAJEMEN WARNA DAN DESAIN*. Penerbit Andi.
- Ramadoni, F. 2015. *Mahasiswa Jojakarta Buat Mesin “Ding Dong” Berteknologi Canggih*. Diakses pada 13 Januari 2025, dari <https://teknojurnal.com/claw-machine-dengan-intel-realsense/>
- 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.
- 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.
- Riska, N., Rusilanti, Latifah, M., & Istiany, A. (2023). *Gizi Tumbuh Kembang Anak*. Bumi Medika.
- 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>
- 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).
- 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>
- 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>
- 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>
- 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>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Dalam Serial Netflix, Love, Death And Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3).
- 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).
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. ALFABETA.
- Sutisna, I., & Laiya, W. (2020). *METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. UNG Press Gorontalo.
- 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>
- Ulhaq, M. Z., Halim, A. D., & Ulfa, M. (2024). *PENGANTAR ERGONOMI PADA ANAK SEKOLAH*. Yogyakarta: PT Penamuda Media.
- 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).
- Wiradnyani, L. A., Pramesti, I. L., Raiyan, M., Nuraliffah, S., Nurjanatun, Februhartanty, J., . . . Iswarawanti, D. N. (2019). *Gizi dan Kesehatan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: SEAMEO RECFON, Kemendikbud RI.
- Yunidar, D., Zulkarnain, T. M., & Barr, T. J. (2024). *Simplicity Amplified*. PENERBIT PT KANISIUS.
- Yuningsih, R., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Bergambar Dan Permainan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar (Suatu Pendekatan Studi Literature Review). *Hearty*, 10(1), 1-7.
- Zahra, M., Sari, F. P., Sartika, D., & Pristianto, A. (2024). Edukasi Pola Duduk yang Benar pada Anak-anak untuk Mencegah Perubahan Postur pada Tulang Belakang. *Journal of Applied Community Engagement*, 4(2), 62-70.