

DAFTAR PUSTAKA TA

- Abdullah, A. F., Herlina, H., & Baihaqi, M. I. F. (2021). Harga diri, dukungan sosial, dan penerimaan diri pada orang tua yang memiliki anak tunanetra. *Jurnal Psikologi*, 14(1), 102–112. <https://doi.org/10.35760/psi.2021.v14i1.3672>
- Andriyani, J. (2019). Strategi coping stres dalam mengatasi problema psikologis. *At-Taujih: Bimbingan dan Konseling Islam*, 2(2), 37–55.
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan pembatas interaksi sebagai penunjang kegiatan bertransaksi di kasir pada masa new normal. *Wacana Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 7(1), 46–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>
- Asita Al, F. (2024). *Perancangan board game Hello Fellow: Kevin sebagai edukasi beretika kepada tunanetra* (Skripsi Sarjana, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia).
- Atika, D., Arsely, M., Caniago, R., Julisti, W., & Asvio, N. (2023). Sosialisasi anak berkebutuhan khusus (anak tunanetra) di lingkungan masyarakat Dusun Bakal Dalam Kecamatan Talo Kecil. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 4(1), 79–83.
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis warna pada interior internet cafe Fusion Rise. *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. *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk. *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan board game Knowledge Dash sebagai media pendukung program literasi dan numerasi sekolah dasar. *MA-VIS: 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). *Proceedings of Art & Design*.
- 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). <https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Dewi, S. R., & Yusri, F. (2023). Kecerdasan emosi pada remaja. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 65–71.

Duffy, O. (Ed.). (2019). *The board game book: Volume 1*. Clyde & Cart Press.
Hastuti, R. Y., & Baiti, E. N. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan tingkat stres pada remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 8(2), 84–93.

Hawari, D. (2001). *Manajemen stres, cemas dan depresi*. Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.

Julviansyah, K. A. (2024). Modifikasi desain board game Tic Tac Toe sebagai media edukasi bagi siswa SD Negeri 1 Cokro. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2(2024).

Kurniawan, M. R. (2023). *Perancangan board game menyusun kata pengenalan nama buah dengan menggunakan Braille sebagai media edukasi anak tunanetra* (EngD thesis, Universitas Dinamika).

Larissa, N., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2016). Perancangan board game sensasi visual untuk tunanetra low vision usia 12–15 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 5(2), 1–10.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4365>

Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
Mambela, S. (2018). Tinjauan umum masalah psikologis dan masalah sosial individu penyandang tunanetra. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 14(25), 65–73.

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), 5.

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. *Proceedings of Art & Design*.

Pusat Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (edisi daring).
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Putri, A. R., Bastaman, W. N. U., & Ramadhan, M. S. (2024). Perancangan busana ready-to-wear ibu dan anak dengan aplikasi teknik digital printing dan teknik bordir sebagai pengembangan produk local brand Crazy Little Party Club.

MODA: *The Fashion Journal*, 6(1), 13–25.
<https://doi.org/10.37715/moda.v6i1.4398>

Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. (2020). Studi literatur tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran the power of two di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 605–610.

Purba, R. A., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Perancangan kemasan madu Trigonapokdarwis O2 berbahan dasar bambu di Desa Wisata Sijambur, Kabupaten Samosir. *Proceedings of Art & Design*.

Purwanti, R., & Ramadhani, A. D. (2018). Build social interaction and local value in children through board game interface design. *Ideology Journal*, 3(3), 102–113.

Rashadri, B. M. (2022). Literature review: Stress and stress coping strategies during online learning. *PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(3).

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
Saádi, A. (2025). Pengumpulan data yang efisien pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(2), 90–108. <https://doi.org/10.53398/alaman.v2i2.377>

Sahir, S. H. (2022). *Metodologi penelitian*. KBM Indonesia.

Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip animasi dalam serial Netflix, *Love, Death and Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill*. *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. *Proceedings of Art & Design*.

Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Pengembangan konsep PR package Bakpia Kukus khas Yogyakarta. *SE-NADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*.

Wardhani, A. K., Pujiyanto, P., & 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.

Yee, L. R., Kamaludin, H., Mohd Safar, N. Z., Wahid, N., Abdullah, N., & Joiv, D. M. (2021). Intelligence eye for blinds and visually impaired by using region-based convolutional neural network (R-CNN). *JOIV: International Journal of Information Visualization*, 5(4), 409–414.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1).
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

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.v7i1.4734Open Journal+4](https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734Open+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.

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.

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).

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., & Andrianto. (2024). *Main Mainan Permainan: Teori dan Praktik* (ed. cetak). Tel-U Press. ISBN 978-623-6484-93-7

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>

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

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>

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.

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).

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)