

## DAFTAR PUSTAKA

Akmal, I. (2009). *Panduan Lengkap Menata Rumah*. PT Gramedia Pustaka Utama.

Anwar, S., & Budiwiyanto, J. (2018). PERANCANGAN INTERIOR GRIYA GERABAH MELIKAN BAYAT DI KLATEN. *Pendhapa*, 9(2).

Baker, Julie, Levy, Michael, Grewal, Dhruv. 1992. An Experimental Approach to Making Retail Store Environmental Decisions. *Journal of Retailing* 68 Winter: 445-460.

Danardono, W., 1997, Kompetensi Interpersonal Mahasiswa Ditinjau dari status keikutsertaan pada Kegiatan Pecinta Alam, Skripsi (tidak diterbitkan) Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.

Donovan, Robert J. and John R. Rossiter. 1982. Store Atmosphere: An Environmental Psychology Approach. *Journal of Retailing*, 58 (Spring), 34-57.

Erone. (2010). Materi Pengetahuan Pecinta Alam (PAPAS). Cimahi: Pecinta Alam Pasundan Cimahi.

Ewald, C. R., & Hall, A. (2017). *Rustic Modern*. Gibbs Smith.

Hidayat, M. R., & Masykur, A. M. PENGALAMAN MENJALANI EKSPEDISI INTERNASIONAL (Studi Fenomenologi pada Mahasiswa Pecinta Alam).

Himalaya, dkk. 2015. Pendidikan Dasar Pecinta Alam. Solo: Himalaya Adventure.

Indrani, H. C. (2004). Perancangan suasana hangat pada interior hunian modern. *Dimensi Interior*, 2(2), 147-165.

Jayanti, E. D., & Honggowidjaja, S. P. (2014). Aplikasi Finishing Rustic Style untuk Galeri , Kafe dan Retail. *Jurnal INTRA*, 2(2), 630–633.

Kusumohartono, B.,1985, Hakekat Pecinta Alam, Makalah pada Gladi Mula Mapagama, (tidak diterbitkan) Mapagama: Yogyakarta.

Levy, Michael and Barton Weitz. 1998. *Retail Management*. McGraw-Hill. USA

Mar'at, D. 1993. *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Bandung: Universitas Padjadjaran.

Narwanti, Sri. (2011). *Pendidikan Karakter Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia

Nurlitasari, D., & Rohmatun, R. (2018). Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Rasa Empati Pada Mahasiswi Pendaki Gunung Di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 12(1), 57-66.

Ongko, C. (2017). Perancangan Interior One Stop Fitness di Surabaya. *Intra*, 5(2), 790-797.

Pullat B.M. 1992. *Fundamentals of Industrial Ergonomics*. United States of America Prentice Hall Inc.

Rauf, S. (2018). *Pusat Pelatihan Kegiatan Pecinta Alam di Gorontalo dengan Tema Arsitektur Hijau*. *Skripsi*, 1(551410016).

Rosdiana, P., & Alif, M. G. (2018). LOYALITAS MEREK KOMUNITAS PENDAKI GUNUNG: Pengaruh Relasi Merek dan Identifikasi Komunitas dengan Mediasi Keterikatan dan Tekanan Normatif. *Journal Communication Spectrum: Capturing New Perspectives in Communication*, 8(2), 208-231.

Sadewa, A. R. (2013). *Kematangan emosi pada pendaki gunung ditinjau dari jenis kelamin* (Doctoral dissertation, Widya Mandala Catholic University Surabaya).

Stowe, D. (2009). *Rustic Furniture Basics* (D. Stowe (ed.)). Tauton Press.

Tanara, C., Thamrin, D., & Suryanata, L. (2019). Implementasi Konsep Regeneration dalam Perancangan Interior Floral Community and Eco Tourism Centre. *Intra*, 7(2), 907-915.

Wickens, C. D, Lee, J., Liu, Y., and Becker, S. G 2004. *An Introduction to Human Factors Engineering*. New Jersey: Pearson Educational Internasional.

Wiguna, W. (2021). Aplikasi Adventure Game Berbasis Mobile Pada Komunitas Pendaki Gunung bandung. *Jurnal Infortech*, 3(2), 100-109.

Wijaya, I. D., Wibowo, D. W., & Ramadhan, N. M. (2017). Pengembangan Game Petualangan 3D Jelajah Puncak Mahameru Dengan Penentuan Jalur Pendakian Terbaik Menggunakan Algoritma a. Seminar InformatikaAplikatif Polinema.

Wijayanto, K. (2015). *Interaksi Sosial Komunitas Pendaki Gunung:(Studi tentang Tindakan Altruisme pada Komunitas Pendaki Gunung)* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

Wuaten, L. V., Siregar, F. O., & Takumansang, E. D. (2014). GRAHA PECINTA ALAM (GRAPALA)‘SIMBIOSIS DALAM ARSITEKTUR, KISHO KUROKAWA’. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 3(2), 88-96.

<https://slideplayer.info/slide/11854715/> Diakses pada 18 Juli 2022