

DAFTAR PUSTAKA

- Bagas, S., Budiardjo, H., & Adrianto, Y. R. (2019). Pengembangan Desain Furnitur Tempat Tidur untuk Mempertahankan Luas Ruang Gerak pada Ruang.
- Bridger, R. S. (2003). *Introduction to Ergonomics (2nd ed)*. New York: Taylor & Francis Inc.
- Crouch, C., & Pearce, J. (2013). *Doing Research in Design*. Bloomsbury.
- Fazrul, I. (2021). Fungsi Ruang Keluarga Di Dalam Sebuah Rumah.
- Griffin, A. (2015). *The Tiny House Movement*.
- Hindarto, P. (2009). Pembagian ruang-ruang dalam rumah dan zona ruangnya.
- Kristianto, W. (2010). *Tentang Rumah Sehat*.
- Kusyanto, M., & Kusuma, H. (2015). *Ruang Keluarga yang Ideal*.
- Leony, T. (2017). Aplikasi Green Wall pada Gedung Pemerintahan dalam Menciptakan Kenyamanan di Kota Semarang : Sebuah Studi Awal.
- Marlina, R. (2018). *Pembagian Zona Dalam Sebuah Ruangan*.
- Melisa. (2019). *Memaksimalkan Fungsi Area Foyer di Rumah*.
- Natsir, N. (2015). *Studi Ergonomi pada Desain Dapur Rumah Sederhana Terhadap Kenyamanan Pengguna*.
- Ningrum, D. P., & Haqi, D. N. (2020). Ergonomics Aspects of the Architectural Design of the Staircase. 212.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Perseus Books Group.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: A source book of design reference standards*.
- Pheasant, S., & Haslegrave, C. M. (2006). *Bodyspace*. New York: Taylor & Francis Inc.
- Rekap Data Antropometri Indonesia*. (n.d.). Retrieved from Antropometri Indonesia:
https://www.antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri#
- Rohman, F. (2019). *Ruang Makan Bisa Digunakan Aktivitas Lain*.

Roy, R. (2019). *Tiny House, A Big Movement*.

Sholahuddin, M. (2018). *Desain Interior Melalui Pendekatan Kebutuhan Pemakai pada Hunian Terbatas*.

Sudiarta, I. N. (2016). *Penghawaan Alami*.

Widyahantaro, R., Alfata, N. F., & Hermawan, Y. (2013). *Simulasi Ruang Gerak dalam Hunian Sederhana Berdasarkan Antropometri Manusia Indonesia*.

Widyakusuma, A. (2020). *Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang*.

