

References

- A Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Agustrijanto. (2002). *Copywriting Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan*. Bandung: Rosdakarya.
- Aji, Yuda Tri (2022). Pemanfaatan Whatsapp Group Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kalangan Pelajar (Studi Kasus di Smp Negeri 2 Pulau Rimau). Undergraduate Thesis thesis, Uin Raden Fatah Palembang.
- Asosiasi Museum Indonesia. (2022). Retrieved from <https://asosiasimuseumindonesia.org/anggota.html>
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. London: Laurence King Publishing Ltd
- Daddi, H. (2014). The Use of Bilingual Magazine as Media to Develop the Students' Vocabulary. *Exposure*, 4(2), 201-221.
- Destiana, Adelheid Kartika. (2016) Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Museum Film Indonesia di Yogyakarta. S1 thesis, UAJY.
- Disbudpar Semsrang . Retrieved from : <https://pariwisata.semarangkota.go.id/>
- Dwisiwi, S., & Agustin, S. A. (2020). Perancangan Buku Visual Bangunan Cagar Budaya Kota Semarang sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), 489241.
- Eta, E. (2023). Arahana Pengembangan Desa Wisata Konservasi Edelweis Berbasis Sustainable Tourism di Desa Wonokitri Kecamatan Tosari Kabupaten Pasuruan. Skripsi thesis, ITN malang.

- Fauzan R, M. (2020). TA: Penerapan Konsep Kontemporer Sunda pada Bangunan Museum Wayang Nusantara (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Nasional).
- Fitriani, A. N., Erwin, T. H., & Widiyanti, R. (2022, August). Perancangan Buku Profil Wisata sebagai Media Promosi di Desa Wisata Lebakmuncang. In *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar* (Vol. 13, No. 01, pp. 1338-1343).
- Hartono, A. (2021). Pengembangan Buku Panduan Pembuatan Template Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Haslam, A (2006). *Book Design*. UK: Laurence King Publishing
- Hermawan, D. (2019). Makna atau Tanda pada Buku Senja, Hujan, dan Cerita yang Telah Usai Karya Boycandra (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions 5th Edition*. Massachusetts: Wadsworth
- LatifatuZZahra, Aura & Justin, Muhammad Redintan. (2024). Perancangan E-Magazine Kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Melalui Media Website. Skripsi thesis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- Lukman, L. (2010). Museum sejarah dan budaya di Blitar: Tema geometri Candi Penataran (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Imawan, R. F., & Laela, I. M. (2024). Eksplorasi Peran Museum Kota Lama Semarang: Tinjauan Arsitektural dan Estetika Seni. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 1(6), 137-147. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i6.399>

Nugraha, H., Goh, Y., Alvin, A., Endry, E., Handyca, H., & Setiawan, M. (2021, October). Pembuatan Buku Profil Untuk Mengenal Pantai Bahagia. In *National Conference for Community Service Project (NaCosPro)* (Vol. 3, No. 1, pp. 1015-1021).

Nurjannah, Fatta (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Stacko Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Siswa SDN Wiyoro. Other thesis, STKIP PGRI PACITAN.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum. Retrieved from : https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/05/PP_NO_66_2015_2.pdf

Rahmadhani, A.E., Slamet, S & Rochmat, A.P. (2021). Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan, Jumlah Umkm, Dan Atraksi Wisata Terhadap Pendapatan Pelaku Usaha Di Sekitar Obyek Wisata (Studi Pada Perayaan Larung Sesaji Telaga Sarangan Kabupaten Magetan). (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).

Santoso, T. B. (2024). Perancangan Motion Comic Sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Lama Semarang [Jurnal] (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain VISI Indonesia).

Setya, M. V. (2017). Strategi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Semarang Dalam Upaya Mengembangkan Pariwisata Kota Semarang. *Journal of Politic and Government Studies*, 6(04), 401-410. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jpgs/article/view/17822>

Sugiyono. (2022). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunarya, P. A., & Anisah, L. (2018). Desain Komunikasi Visual sebagai Media Informasi pada Ditjen Aptika Kementrian Komunikasi dan Informatika

Jakarta. *Journal Cerita: Creative Education of Research in Information Technology and Artificial Informatics*, 4(1), 76-85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33050/cerita.v4i1.630>

Susanto, D., & Lucius, C. R. (2024). Teknik Kamera untuk Video Dokumenter Tentang Adaptive Reuse pada Kota Lama Semarang. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2(12), 96–105. Retrieved from <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/3069>

Undang-Undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan. (2009) Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 No. 10.

Yohanes, S.M. (2021) Perancangan Ensiklopedia untuk Memahami Perbedaan Antara Rasa Takut Biasa dengan Fobia pada Remaja dan Dewasa. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.

Wati, Asmara Puja. (2025) Creating Audio-Visual Content to Support Staff Interaction and Services Guidebook for the Airport Operation Landside & Terminal Division. Bachelor Thesis thesis, Universitas Diponegoro.

Widhianto, A. (2021). Analisis Penggunaan Media “Google Form” terhadap Efektivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Kelas III SDN 3 Gondang (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).

Zanela, G. M. R. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Kota Lama Semarang Sebagai Penunjang Media Informasi Wisata (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).