

DAFTAR PUSTAKA

Ani, C., & Rukiyah. (t.t.). Perilaku Informasi Generasi Milenial Kota Semarang di Media Sosial Saat Menghadapi Era Post-Truth.

APBD 2024 Kota Semarang ditetapkan sebesar Rp5,46 triliun. (2023, November 17). <https://jateng.bpk.go.id/apbd-2024-kota-semarang-ditetapkan-sebesar-rp546-triliun/?utm>

Ashari, N., & Naryoso, A. (t.t.). PEMBUATAN DAN AKTIVASI WEB PAGE DATABASE DALAM MENYEDIAKAN RUANG KOMUNIKASI ANTAR STAKEHOLDER DEWAN KESENIAN SEMARANG SEBAGAI PROJECT MANAGER, PIC EVENT, ACCOUNT EXECUTIVE. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/52436/34027?utm>

Azzahra, F., & Gewati, M. (t.t.). Berhasil Lakukan Pelestarian Berkelanjutan Cagar Budaya, Pemkot Semarang Dapat Dana Pembangunan Rp 5 Miliar dari Kementerian PUPR. https://regional.kompas.com/read/2023/10/31/175557278/berhasil-lakukan-pelestarian-berkelanjutan-cagar-budaya-pemkot-semarang?utm_source=Various&utm_medium=Referral&utm_campaign=Top_Desktop

Budiarto, G. (2020). Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah. *Pamator Journal*, 13(2), 183–193. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8259>

Cahyono, C. (2018). WARAK NGENDOG DALAM TRADISI DUGDERAN SEBAGAI REPRESENTASI IDENTITAS MUSLIM URBAN DI KOTA SEMARANG. *Jurnal Theologia*, 29(2), 339–362.

<https://doi.org/10.21580/teo.2018.29.2.2937>

Dwinh, & Sari, A. P. (2025, Mei 13). Walkot Agustina: Pelestarian Budaya Harus Menjadi Bagian dari Pembangunan Kota.

https://regional.kompas.com/read/2025/05/13/101005878/walkot-agustina-pelestarian-budaya-harus-menjadi-bagian-dari-pembangunan?utm_source=Various&utm_medium=Referral&utm_campaign=Top_Desktop

Ekonomi Kabupaten Semarang Tahun 2022 Tumbuh 5,31 persen. (2023). [Dataset]. <https://semarangkab.bps.go.id/id/pressrelease/2023/02/28/208/ekonomi-kabupaten-semarang-tahun-2022-tumbuh-5-31-persen.html>

Faculty of Communication Sciences, Universitas Pancasila, Jakarta, Indonesia, Estaswara, H., Said, M., & Faculty of Communication Sciences, Universitas Pancasila, Jakarta, Indonesia. (2024). Literature Review: Definition of Integrated Marketing Communication (IMC) in Indonesian Journals (2019-2022). *INTERNATIONAL JOURNAL OF MULTIDISCIPLINARY RESEARCH AND ANALYSIS*, 07(10). <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i10-33>

Fauziah, T., & Belarminus, R. (t.t.). Wayang Wong Ngesti Pandowo dan 15 Budaya asal Jateng Resmi Diakui sebagai WBtb Nasional. https://regional.kompas.com/read/2022/10/05/195035178/wayang-wong-ngesti-pandowo-dan-15-budaya-asal-jateng-resmi-diakui-sebagai?utm_source=Various&utm_medium=Referral&utm_campaign=Top_Desktop

Haryanto, A. (2024, Januari 31). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

Haryanto, A. (2025, April 4). Daftar Jumlah Pengguna Media Sosial Indonesia Terbaru, Siapa yang Paling Banyak? <https://inet.detik.com/cyberlife/d->

[7854501/daftar-jumlah-pengguna-media-sosial-indonesia-terbaru-siapa-yang-paling-banyak](https://data.semarangkota.go.id/data/list/4?kelompok%5B%5D=35&opd%5B%5D=24&urusan%5B%5D=255&utm)

Junaedi. (2019, Oktober 18). Kontribusi Pariwisata Kabupaten Semarang Capai 19%.

Kategori Data Pariwisata & Budaya. (t.t.). [Dataset].
<https://data.semarangkota.go.id/data/list/4?kelompok%5B%5D=35&opd%5B%5D=24&urusan%5B%5D=255&utm>

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing management (15 [edition]). Pearson.

Laeis, Z. (t.t.). PEMKOT SEMARANG - ANTARA JATENG PERKUAT LITERASI KEARIFAN LOKAL KE GEN Z.
<https://korporat.antaranews.com/baca/2024/05/27/2296-pemkot-semarang-antara-jateng-perkuat-literasi-kearifan-lokal-ke-gen-z?utm>

Lestari, D. (2022, Maret 23). Promosi Pariwisata Kebudayaan Kota Semarang Melalui Instagram.
<https://www.kompasiana.com/diahayupujilestari9992/623a321dd69ab320cb0ccfa2/promosi-pariwisata-kebudayaan-kota-semarang-melalui-instagram?utm>

Mihart, C. (2012). Impact of Integrated Marketing Communication on Consumer Behaviour: Effects on Consumer Decision – Making Process. International Journal of Marketing Studies, 4(2), p121.
<https://doi.org/10.5539/ijms.v4n2p121>

Mulcahy, K. (2006). Cultural Policy: Definitions and Theoretical Approaches. The Journal of Arts Management, Law, and Society, 35(4), 319–330.
<https://doi.org/10.3200/JAML.35.4.319-330>

Nahak, H. M. I. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. Jurnal Sosiologi Nusantara, 5(1), 65–76.
<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>

Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. Gema Keadilan, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>

Owo. (2024, Maret 18). 2023, Kontribusi Parekraf Terhadap PDB Mencapai 3,9 Persen. <https://www.neraca.co.id/article/195958/2023-kontribusi-parekraf-terhadap-pdb-mencapai-39-persen?utm>

Pembangunan sektor Kebudayaan Nasional Harus Konsisten Ditingkatkan. (2024, November 5). <https://mpr.go.id/berita/Pembangunan-sektor-Kebudayaan-Nasional-Harus-Konsisten-Ditingkatkan?utm>

PERATURAN DAERAH KABUPATEN SEMARANG NOMOR 9 TAHUN 2019 TENTANG PELESTARIAN DAN PENGELOLAAN CAGAR BUDAYA. (2019). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/149348/perda-kab-semarang-no-9-tahun-2019>

PERATURAN WALI KOTA SEMARANG NOMOR 74 TAHUN 2023 TENTANG PETUNJUK PELAKSANAAN ATAS PERATURAN DAERAH KOTA SEMARANG NOMOR 12 TAHUN 2021 TENTANG PELINDUNGAN DAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF. (2023). [Dataset]. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/299680/perwali-kota-semarang-no-74-tahun-2023>

Puguh, D. R. (2017). Melestarikan dan Mengembangkan Warisan Budaya: Kebijakan Budaya Semarang Dalam Perspektif Sejarah. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.14710/jscl.v2i1.14606>

Putriany, Y. (2024, Maret 19). Kearifan Lokal Dugderan: Antara Tradisi dan Modernisasi. https://kumparan.com/yetyana-ayu-putriany/22NFGMvTpdu?utm_source=Desktop&utm_medium=copy-to-clipboard&shareID=1z2s5n6yp9JL

Redlich, O. (t.t.). The Concept of Birthday: A Theoretical, Historical, and Social Overview, in Judaism and Other Cultures. https://www.researchgate.net/profile/Orly-Redlich-2/publication/344327597_The_Concept_of_Birthday-_A_Theoretical_Historical_and_Social_Overview-_in_Judaism_and_Other_Cultures/links/5f686ff5299bf1b53ee76fa2/The-Concept-of-Birthday-A-Theoretical-Historical-and-Social-Overview-in-Judaism-and-Other-Cultures.pdf

Rekotomo, R. (t.t.). Geliat Festival Wayang Orang Nasional di Kota Atlas. <https://www.antarafoto.com/id/foto-cerita/view/2148/geliat-festival-wayang-orang-nasional-di-kota-atlas?utm>

S, I. J. (t.t.). Lewat Parade Semarak 476, Wali Kota Semarang: Mari Dukung UMKM, Maksimalkan Kearifan Lokal, Datangkan Wisatawan.

Safitri, E. (t.t.). Kajian Literatur Peran Integrated Marketing Communication (IMC) dalam Mempertahankan Loyalitas Konsumen.

Shoham, H. (2021). It is about time: Birthdays as modern rites of temporality. *Time & Society*, 30(1), 78–99. <https://doi.org/10.1177/0961463X20955094>

Sinambela, N. (2025, April 25). Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDB RI Meningkat 119%. <https://www.fortuneidn.com/news/kontribusi-ekonomi-kreatif-terhadap-pdb-ri-meningkat-119-00-5mjpg-9js5qz?utm>

Statistik Pemuda Kabupaten Semarang 2023. (2024). [Dataset]. <https://semarangkab.bps.go.id/id/publication/2024/07/30/4360663e7bca78d74569d7bb/statistik-pemuda-kabupaten-semarang-2023.html>

Sugangga, M., Paramitasari, A., Martokusumo, W., & Wibowo, A. S. (2021). Revitalization of Kota Lama Semarang and Early Signs of Digital Place Making Through Instagram: ARTEPOLIS 8 - the 8th Biannual International Conference (ARTEPOLIS 2020), Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211126.020>

Suparto, Mr. (2013). TEMBANG MACAPAT SEBAGAI SUMBER IDE GENDING-GENDING KARYA KI NARTOSABDO. *SELONDING*, 1(1). <https://doi.org/10.24821/selonding.v1i1.66>

Titis. (t.t.). Head of History Department of Faculty of Humanities UNDIP: Ki Nartosabdho, Legend of Traditional Arts. <https://undip.ac.id/language/en/post/18262/head-of-history-department-of-faculty-of-humanities-undip-ki-nartosabdho-legend-of-traditional-arts.html>

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2017 TENTANG PEMAJUAN KEBUDAYAAN. (t.t.). [Dataset].
<https://www.kemhan.go.id/itjen/wp-content/uploads/2017/08/uu5-2017pj.pdf>

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5 TAHUN 2017 TENTANG PEMAJUAN KEBUDAYAAN. (2017). [Dataset].
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/37642/uu-no-5-tahun-2017>

Universitas Semarang. (2019).
<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/B11A/2019/B.131.19.0459/B.131.19.0459-04-BAB-I-20230808113748.pdf>

Untari, P. (2025). Data APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 229,43 Juta Orang pada 2025.
<https://teknologi.bisnis.com/read/20250806/101/1899997/data-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-22943-juta-orang-pada-2025>

Wilhelmina, N., & Mistriani, N. (t.t.). TRANSFORMASI DIGITAL PARIWISATA: EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL STRATEGI PROMOSI MENARIK GENERASI MILENIAL KE GRAND MAERAKACA SEMARANG.
https://www.google.com/url?q=https://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/download/718/332?utm&sa=D&source=docs&ust=1759392855239804&usg=AOvVaw2urk7etDkIZInFgy5JN_JG

https://www.google.com/url?q=https://ppid.semarangkota.go.id/events/festival-teater-kota-semarang/?utm_source%3Dchatgpt.com&sa=D&source=docs&ust=1769011235698549&usg=AOvVaw3ZhM_4bfaINhe_1ZgbGWcs

<https://jateng.antarane.ws.com/berita/517263/dewan-kesenian-sambang-seni-semarang-perlu-dilanjutkan>

<https://dekase.id/dekase-gelar-pameran-476-foto-karya-pelajar-di-gedung-oudetrap-kota-lama-semarang/>

mubarok, f. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna, 11(2), 152-174. doi:<https://dx.doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>

Sepriyadi, E., Viatra, A. W., & Iswandi, H. (2022). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE KESADARAN MANFAAT JAMU DI KOTA PALEMBANG. *PARAVISUAL: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 2(2), 1-18. <http://dx.doi.org/10.30591/paravisual.v1i1>

Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi konten visual dan audiovisual media sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, 5(1), 39-55.

Gentes, A., Valentin, F., & Brulé, E. (2015, November). Mood boards as a tool for the “in-discipline” of design. In *IASDR*.

Handoyo, I. S., & Nugroho, J. A. (2025). Membantu Efisiensi Workflow Desain Grafis dan Motion Graphic dengan Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 7(6), 4415-4426. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i6.1779>

Aryanto, H., & Abidin, M. R. (2018). Pelatihan Pembuatan Backdrop Kegiatan Kerohanian Islam Karang Taruna Garuda Muda Wonokromo Surabaya. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 111-124.

Zuhri, A., & Sinaga, N. (2024). Analisis Manajemen Bengkel Smk Di Kota Medan Berbasis 5S. *JEVTE Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 3(2), 156.

Sulek, K. (2024). LOGISTICS INFRASTRUCTURE MANAGEMENT OF MASS ART AND ENTERTAINMENT EVENTS. *Scientific Papers of Silesian University of Technology. Organization & Management/Zeszyty Naukowe Politechniki Slaskiej. Seria Organizacji i Zarzadzanie*, (212).