

DAFTAR PUSTAKA

- Aichi Now. (n.d.). *Museum Meiji Mura*. Retrieved June 16, 2026, from <https://www.aichi-now.jp>
- Alfina, A. P., dkk. (2025). *Implementasi pengembangan promosi wisata sejarah melalui video digital pada Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya*. *Jurnal Pengabdian Manajemen*.
- Ariyanto, K. M., Sugiarta, R., & Yoga, R. M. (2021). *Media video informasi pariwisata Dinas Budaya Pemuda dan Olahraga Kabupaten Purwakarta*. *Multimedia Audio Visual and Broadcasting (MAVIB) Journal*, 2(2), 187–201.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Arya, A. (2025). *Producing a Promotional Video: Branding Strategy of Pasar Sawahan* [Tugas akhir, Universitas Diponegoro].
- Beasley, W. G. (1972). *The Meiji restoration*. Stanford University Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Davis, P. (1999). *Ecomuseums: A sense of place*. Leicester University Press.
- Gordon, A. (2003). *A modern history of Japan: From Tokugawa times to the present* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. Routledge.
- Inuyama City. (n.d.). *Tourism information*. Retrieved June 16, 2026, from <https://www.city.inuyama.aichi.jp>
- Jansen, M. B. (2000). *The making of modern Japan*. Harvard University Press.
- Junaid, I., dkk. (2022). *Model pengembangan interpretasi pariwisata edukasi di Museum Kota Makassar*. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*.

- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of marketing* (17th ed.). Pearson.
- Kotler, P., Bowen, J. T., & Makens, J. C. (2016). *Marketing for hospitality and tourism* (7th ed.). Pearson.
- Lambert, J. (2020). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (5th ed.). Routledge.
- Loppies, M., & Aqil, M. (2025). *Pemanfaatan museum loka budaya sebagai sumber belajar kontekstual. Jurnal Pendidikan IPS.*
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). SAGE Publications.
- Mishima, K. (2021). Modern Japan and multiple modernities: A case study. *Historická Sociologie*, 13(2), 67–81.
- Morton, W. S., & Olenik, J. K. (2005). *Japan: Its history and culture* (4th ed.). McGraw-Hill.
- Museum Meiji Mura. (n.d.). *About Meiji Mura*. Retrieved June 16, 2026, from <https://www.meijimura.com>
- Pitaya, & Makasi, G. Y. M. (2022). *Penguatan storytelling dalam format digital untuk wisata sejarah di Museum Pusat TNI-AU Dirgantara Mandala*. *Journal of Tourism and Economic*, 5(1), 1–17.
- Pramudiaz, A. S., & Putri, I. P. (2025). *Konten digital sebagai jembatan edukasi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung melalui video kreatif di Museum Sri Baduga*. *eProceedings of Management, Telkom University*.
- Sano, A. N., dkk. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pariwisata budaya dengan metode multimedia development life cycle*. *JUPITER*, 16(2), 369–38.
- Sucipto, E., & Aklani, S. A. (2022). *Media pembelajaran: Dasar kejuruan unit pelayanan pariwisata*. *National Conference of Community Service Project*.
- Surokim, & Rozi. (2025). *Action research eksplorasi video dokumenter kreatif melalui setting cerita rakyat sebagai penguatan storytelling untuk ekspansi promosi destinasi pariwisata Madura*. *Borobudur Communication Review*.

Timothy, D. J. (2011). *Cultural heritage and tourism: An introduction*. Channel View Publications.

Wahyu, A. Y. M., Berto, A. R., & Murwani, E. (2022). Storytelling, citra destinasi, dan pengalaman merek pada video promosi kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif. *Jurnal Studi Komunikasi*, 6(2), 679–698.

Zulham. (2024). *Beyond the Waves: Video Dokumenter Diaspora Jepang di Semarang* [Tugas akhir, Universitas Diponegoro].