

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. ITB.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/8559/warna-teori-dan-kreativitas-penggunaannya-2-e.html>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit ANDI.
- Liliweri, A. (2002). *Makna Budaya dalam Komunikasi antar Budaya*. LKiS.
<https://books.google.co.id/books?id=cQx2DwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Penerbit ANDI.
- Soewardikoen, didit widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Dinamika Komunikasi.
- Soewardikoen, didit widiatmoko. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957*. Calpulis.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/105302/slug/visualisasi-iklan-indonesia-era-1950-1957-edisi-2.html>
- Supriyono, rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Penerbit ANDI.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/10311/desain-komunikasi-visual-teori-dan-aplikasi.html>

Jurnal

- Akbar, G., Hidayat, S., & Wahab, T. (2016). *Perancangan Buku Aktivitas Anak Tentang Pahlawan Kemerdekaan Nasional Bandung*. 3(3), 754–762.
- Azzahra, A. P., Soedewi, S., & ... (2020). *Perancangan Buku Interaktif Pull Tab Untuk Edukasi Seksual Pada Anak Di Kota Bandung*. *E-Proceeding of Art & Design of Art & Design*, 7(2), 1330–1337.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12555>
- Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). *Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital*. *Journal of Visual Art and Design*, 11(1), 35–44.
<https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.1.3>
- Prasetya, D. D. (2015). *Digital Book-Based Learning Readiness*. *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan*, 24(2), 60–64.
- Putro, A. D. (2018). *PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK ANAK USIA 7 –12 TAHUN*. *E-Proceeding of Art & Design of Art & Design*, 5, 84.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/6040/6019>
- Rachmi, D., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). *Perancangan Identitas Visual Dan*

Media Promosi Untuk Museum Situs Kotta Cinna. *EProceedings of Art & Design*, 7(2), 1614–1620.

Ramadhani, A., Desintha, S., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Grafis, D. (2019). *DESIGN OF INTERACTIVE BOOK ON GRAPHIC DESIGN PROCESSES Pendahuluan Dasar Teori*. 6(3), 3580–3592.

Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750/2550>

Sasmita, G. G. (2015). Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum di Terminal Purwokerto Berbasis Android. *Repository UMP*. <http://repository.ump.ac.id/5837/>

Zis, S. F., Dewi, R. S., & Efendi, Z. (2021). Model Perilaku Komunikasi Generasi Muda Dalam Pemanfaatan Media Digital Memasuki Era 4.0 Dan 5.0 di Kecamatan Kuranji. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(1), 66–87. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i1.3624>

Internet

LiputanEnam, 2020. Wisata Sulawesi Tengah Masih Kurang 3 *Something*
<https://www.liputan6.com> (19 Oktober 2021, pukul 08.30)

KompasTV Palu, 2022. Mengenal Sejarah Dan Budaya Sulawesi Tengah Melalui Museum.
Diakses pada <https://www.kompas.tv/> (29 Maret 2022, 17.05)

Damaledo, Yandri Daniel. 2018. Pemerintah Dorong Minat Generasi Milenial untuk Kunjungi Museum. Diakses pada <https://tirto.id/c52D> (27 Maret 2022, 10.50)

Fikri, Dimas Andhika. 2019. Milenial Belum Tertarik ke Museum Bersejarah, Inikah Penyebabnya? Diakses pada <https://travel.okezone.com> (29 Maret 2022, 17.03)