

DAFTAR PUSTAKA

- Acim, A. & Fadli, M. R., (2022) Utilization of the Lampung Museum as a Learning Resource of Historical Learning at Senior High School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 99-111. 10.21070/pedagogia.v11i2.780
- Adelia, S., & Prawoto, A. (2018). Learning Activities of Students using Developed Innovative Pop-up Book. *Analitika*, 10(2), 111. <https://doi.org/10.31289/analitika.v10i2.2125>
- Afriani, et al. (2024) Relevansi Study Tour dalam Dunia Pendidikan. *Educational Studies and Research Journal*, 1(2), 99-105. <https://journal.midpublisher.com/index.php/esrj/article/view/38>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The Fundamentals of Creative Design: Second Edition*. Fairchild Books AVA
- Brown, T. 2020. HBR's 10 Must Reads. On Design Thinking. Harvard Business Review Press. Boston, Massachusetts.
- Brown, T. 2009. *Change by Design*. HarperCollins e-book.
- Bonn, Richard, T., et al. (2008). If You Teach-You Teach Reading. *International Journal of Special Education*. 2(1). 23
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies)*. 9(1). 12-15 <http://dx.doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>
- Creswell, J.W. *Research Design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. UK: SAGE Publication Inc.
- Cullen, K. (2012). *Design Elements Typography Fundamentals*. Beverly: Rockport Publisher.
- Dewi, S.K. & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan Reliabilitas Kuisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Program Studi Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 73–9. <http://hdl.handle.net/11617/11916>
- Fadli, M. R., & Acim, A. (2022). Utilization of the Lampung Museum as a Learning Resource of Historical Learning at Senior High School. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 99-111. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i2.780>

- Febrianti, A.N., & Suryati, W. (2020). Pemanfaatan Museum Lampung Sebagai SUMber Belajar dan Tempat Destinasi Wisata di Lampung. *Jurnal Istoria*, 4(1), 107-115. <http://istoria.unbari.ac.id/index.php/OJSISTORIA/article/view/132/111>
- Ghozalli, E. (2020). Panduan mengilustrasikan dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian pendidikan dan Kebudayaan
- Ginting, S., F. Syahputra, J., A. Zulfran, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Data Ingat Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Conference Communication and Social Sciences (ICCOMSOS)*. 1(1). 42-46. doi: <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ICCOMSOS/article/view/8285>
- Gumelar, M. (2011). *Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Profesional untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 44–58. <https://doi.org/10.21093/twt.v10i1.5424>
- Harding, J., & Carrington, B. (2014). *Beyond the Book: Transforming Children's Literature* (1st ed.). Cambridge Scholars Publishing.
- Harsanto, P. W. (2019). *Fotografi Desain*. Penerbit PT Kanisius.
- Haslam, A. (2006, November). *Book Design*. Laurence King Publishing.
- Kasri, M. A., Novan, Y., Ramdhani, I, A. (2021). Penerapan Model Design Thinking Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*. 2(2), 60-71. <https://pdfs.semanticscholar.org/5035/>
- Kristabel, K. (2023). Perancangan Buku Informasi Berilustrasi Mengenai Edukasi Penyakit Gingivitis pada Ibu Hamil. *Bachelor Thesis Universitas Multimedia Nusantara*. <https://kc.umn.ac.id/25690/1/>
- Kurniawan, S. D. & Mochtar, M. (2019). Perancangan Buku Cerita Ilustrasi “Orang Kayo Hitam” *Skripsi (S1) thesis Desain Komunikasi Visual*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/40727>
- Laili, V. N., Santoso, J., Tjahja, D. (2024). Museum Sebagai Wisata dan Media Pendidikan Non-Formal dalam Perspektif Pariwisata dan Pendidikan.

ETNIK: Jurnal Ekonomi dan Teknik. 3(1), 30-33.
<https://doi.org/10.54543/etnik.v3i1.291>

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics: Second Edition, Revised and Expanded*. Princeton Architectural Press.

Moran, K. (2024, January 30). The four dimensions of tone of voice. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/tone-of-voice-dimensions/>

Natsir, M., Purba, A. S., Ellyana, E., Saragih, A. T., & Amal, B. K. (2022). English teaching in an Indonesian vocational high school majoring industrial machinery engineering. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1743-1754.

Nugroho, S. A., Rudjiono, D., Rahmadhika, F. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS PERUSAHAAN DALAM BENTUK STATIONERY DESIGN DI EUMAH KREASI GRAFIKA. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48-57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2015 tentang Museum

Puspita, A. T. (2023). Perancangan Buku Aktivitas Museum BRI untuk Siswa Sekolah Dasar. *Bachelor Thesis Universitas Multimedia Nusantara*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25655>

Putro, A. D., & Hidayat, S. (2019). Perancangan Buku Aktivitas Museum Layang-Layang Indonesia untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *E-proceeding of Art & Design*, 5(1), 84-107. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id>

Rachmedita, V., Arif, S., Lestari, N. I., (2024) Identifikasi Museum-Museum Lokal Lampung Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 111-115. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.31801>

Realdy, V. (2022, Agustus 29). Data Profil Konsumen Indonesia 2022 Terbaru dan Lengkap. Diambil dari Dipstrategy: <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/> Diakses pada 10 September 2024.

Saryanto, U. A. (2021). Kajian Karakterisasi Jenis Huruf Avenir dan Kaitannya dengan Tingkat Keterbacaan. *Dimensi*, 18(1), 75-92. <https://doi.org/10.25105/dim.v18i1.10603>

Sihombing, D. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia.

- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk memperkenalkan ragam Profesi Sebagai sarana pengembangan Minat Pelajar usia dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 828–834. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v3i0.881>
- Solekhan, M. (2023). Pelestarian Benda Cagar Budaya Dilihat Dari Aspek Hukum (Studi Kasus Museum Jawa Tengah Ranggawarsita). *Magistra Law Review*, 4(1), 4-5. Doi: <http://jurnal.untagsmg.ac.id/index.php/malrev>
- Subia, G. & Salangsang, L. (2020). Mathematical Thinking on Problem Solving and Self-Regulation Strategies of Filipino Primary Grade Pupils. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9, 4000-4004.
- Suciadi, A., & Pinasthika, L. T. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Edukasi 3 Kata Ajaib: Maaf, Terima Kasih dan Tolong Untuk Siswa TK Negeri di Jabodetabek. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 3(1), 44. <https://doi.org/10.37312/imatype.v3i1.8079>
- Suraya, S. Sholeh, M. & Prabowo, E. T. (2014). E-Museum Sebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya di Kalangan Masyarakat, Laporan Hasil Penelitian Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta, 1-2.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trimansyah, B. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta, Indonesia
- Undang-undang No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya
- Utami, A. S. P. R., Nasution. T. S. R., Cahyadi, S., Soemartinah, H. R., Setijanti, P., Septiani, D., Setyawan, W. (2021). Media Pembelajaran Rumah Sehat Anak Melalui Kegiatan Kreatif dan Buku Aktivitas. *Jurnal Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5(1), 80-85. <https://journal.its.ac.id/index.php/sewagati/article/view/392>
- Wahyuningtyas, I. A., & Arianto, F. (2020). Pengembangan Buku Interaktif Operasi Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner Kelas 3 di SDN Ketintang 2 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(19).
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*. 3(2), 659-667. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>