

BIBLIOGRAPHY

- Adams, T., & Lukitasari, E. H. (2023). Desain Ilustrasi Untuk Buku Ensiklopedia Catatan Perjalanan Raja Majapahit Di Kota Bakulapura. *Jurnal Kemadha*, 13(2), 266–329. <https://doi.org/10.47942/ke.v13i2.1504>
- Almujahidin, M. S., Bachtiar, A., & Wijaya, R. S. (2023). Membangun Nilai Heroisme Untuk Ketahanan Ekonomi Masyarakat Surabaya Melalui Studi Kasus Wisata Baru Alun-Alun Kota Surabaya. *Equilibrium : Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 12(2), 283. <https://doi.org/10.35906/equili.v12i2.1607>
- Armanda, A. F., & Rizqi, M. (2020). Game 3d Perjuangan Rakyat Surabaya Dalam Pertempuran 10 November 1945 Dengan Belanda Menggunakan Unreal Engine. *Journal of Animation and Games Studies*, 6(2), 87–96. <https://doi.org/10.24821/jags.v6i2.4072>
- Efendi, M. H., & Kristiana, N. (2024). ANALISIS PERAN TIPOGRAFI PADA TAMAN KOTA DI SURABAYA. *Jurnal Barik*, 6(1), 40–49. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/61788/47339>
- Firmasnyah, I. Z., & Agustin, S. A. (2021). Perancangan Suvenir Museum Sepuluh Nopember dengan Tema Memori Perjuangan Pahlawan Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 10(1), 84–90. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i1.61087>
- Hahury, R. M. S. (2022). Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), 3–4. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>
- Husein, M. A., & Satiawan, P. R. (2021). Konfigurasi Spasial Ruang Publik Tugu Pahlawan Kota Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.65237>
- Ling, M. (2021). The Influence of historical scripts on contemporary calligraphy and type design. *Open Information Science*, 5(1), 215–232. <https://doi.org/10.1515/opis-2020-0119>
- Menguak Makna dan Simbol Tugu Pahlawan. (2022). Retrieved from <https://begandring.com/menguak-makna-dan-simbol-tugu-pahlawan/>
- Nicklaus, J., Wahyudi, A. T., & Yulianto, Y. H. (2021). Perancangan Buku Fotografi Udara Tempat Bersejarah Kota Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 9. Retrieved from

<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11166>

Sinaga, A. C. N., & Kusumandyoko, T. C. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI ENERGI ALTERNATIF BIOENERGI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. *Barik*, 5(1), 118–132. Retrieved from <http://journal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Wardhana, A. K. (2022). PERANCANGAN BUKU ESAI FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA PROMOSI KAMPUNG LAWAS MASPATI SEBAGAI UPAYA MEMPERKENALKAN CAGAR BUDAYA KOTA SURABAYA, (8.5.2017), 2003–2005. Retrieved from <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6230>

Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan E-Booklet Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk Siswa SD. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(1), 71–78. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6423>

Wulandari, S., Rizqi, A. A., & Ayuswantana, A. C. (2024). Grafis Lingkungan: Inovasi Desain Tempat Pembuangan Sampah Sebagai Identitas Visual Taman Kunang-Kunang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(01), 69.

<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i01.971>

Yosela, S., & Putra, J. S. (2022). Analisis Seri Animasi “The Backyardigans” Menggunakan Teori Warna. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 3, 343–352.

Yunianto, I. (2021). *TEKNIK FOTOGRAFI, Belajar Dari Basic Hingga Professional*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik. Semarang. Retrieved from <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/download/213/239>