

BIBLIOGRAPHY

- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy, Eds.). PNJ Press.
<https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/8/>
- Anggarini, A., & Dwi Pramesti, R. (2025). *PENGEMBANGAN METODE KREATIF: INTEGRASI MIND MAP DAN MOOD BOARD DALAM PEMECAHAN MASALAH DESAIN GRAFIS*.
- Anjani, R., Supriyanto, C., Sudijandoko, A., & Mar'atus, A. (2025). Motivasi dan Perkembangan Denyut Nadi Remaja dalam Aktivitas Pendaki Gunung Lorokan pada Ranah Sport Recreation. *Mutiara Pendidikan Dan Olahraga*, 2(4), 01–11.
<https://doi.org/10.61132/mupeno.v2i4.341>
- Ashari, F. (2018). *Perancangan Guide Book Tari Reog Cemandi Dengan Teknik Ilustrasi Vektor Sebagai Upaya Memperkenalkan Salah Satu Budaya Sidoarjo*.
- Awaludina, H. L. (2020). *Pengaruh Lokasi Dan Produk Terhadap Keputusan Berkunjung Pada Wisata Buatan (Studi Pada Umbul Square Madiun)* [IAIN Kediri].
<https://etheses.iainkediri.ac.id/2874/1/931316715%20prabab.pdf>
- Eich, D. (2012, November 26). *Create Your Visual Journey Story*.
[https://darineich.com/Create-Your-Visual-Journey-Story/#:~:Text=Think%20of%20it%20like%20a,Yourself%20understand%2C%20but%20also%20others.
<https://darineich.com/create-your-visual-journey-story/#:~:text=Think%20of%20it%20like%20a,yourself%20understand%2C%20but%20also%20others.>](https://darineich.com/Create-Your-Visual-Journey-Story/#:~:Text=Think%20of%20it%20like%20a,Yourself%20understand%2C%20but%20also%20others.https://darineich.com/create-your-visual-journey-story/#:~:text=Think%20of%20it%20like%20a,yourself%20understand%2C%20but%20also%20others.)
- Farhan, F. A., & Arifin, M. (2024). Design Thinking dalam Meningkatkan User Experience pada Website Edukasi Gizi Anak. *Bit-Tech*, 7(2), 387–395.
<https://doi.org/10.32877/bt.v7i2.1824>
- Fauziah, N. (2023). Inisiasi virtual tour video 360° sebagai media pengenalan destinasi wisata Pantai Sembilan di Facebook. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(3), 2023.
- Hannah, J. (2023, May 11). *What Is Typography, and Why Is It Important? A Beginner's Guide*.
<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/>
- Ikhsani, F. L. (2020). *Hubungan Antara Kepribadian 'Big Five' Dengan Keputusan Pada Emerging Adult*.

- machung.ac.id. (2022, May 25). *10 Makna Warna Berdasarkan Psikologi dalam Desain*.
<https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/makna-10-warna-berdasarkan-pskologi-dalam-desain/>
- Mardiyyah, M. S. (2021). *Perancangan Buku Visual “Terang Ing Galih” Sejarah Berdirinya Kabupaten Trenggalek*. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.
- Marsa, A., Daniar, A., & Setiawan, B. (2024). DESAIN KARAKTER DALAM BUKU ILUSTRASI PEDULI KUCING KAMPUNG UNTUK PEMBACA USIA 18-25 TAHUN. *Jurnal Suluh*.
- Muaziz, I., & Isnaini, K. N. (2024). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Marketplace Petshop. *JUSTINDO (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Indonesia)*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.32528/justindo.v9i1.782>
- Muhammad, I. (2023). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG PANDUAN PEMBENIHAN IKAN KOI SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAGI PEMULA USIA 20-24 TAHUN*. UPN VETERAN JAWA TIMUR.
- Nauval, A., Nurhayati, A., Suryana, A. A. H., Prihadi, D. J., & Pamungkas, W. (2025). PERANCANGAN E-TRAVEL GUIDEBOOK WISATA BAHARI, KABUPATEN PANGANDARAN, JAWA BARAT. *Jurnal Pariwisata PaRMA*, 1–8. <https://doi.org/10.36417/jpp.v6i1.750>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MAKANAN TRADISIONAL KHAS KOTA SURABAYA UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain* (M. Bendatu, Ed.; I). Penerbit ANDI. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=axKCCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=warna&ots=goFRzWmiOI&sig=FNsbRY3sf11v61d9BxT1zs3WJ4s&redir_esc=y#v=onepage&q=warna&f=false
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. *Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Raihan, M. (2022). *Perancangan Visual Mini Album Kool N Kalm dari Darmajie Combo*.
- Ramadhani, A. F., Rosita, & Marhanah, S. (2025). Analisis Klaster Emerging Adulthood Mengenai Pengaruh Perjalanan Wisata Terhadap Kualitas Hidup. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>

- Ramadiputra, E. (2023). *Perancangan Interior Perpustakaan Umum Interaktif Dengan Pendekatan Silih Asah, Asih, Asuh*. Universitas Komputer Indonesia.
- Rustan, S. (2011). *Font dan Tipografi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sa'diyah, K., Sutejo, A., & Daniar, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Pada Buku Interaktif Satelit Bulan Untuk Anak Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Sari, D., Kusumah, & Marhanah, S. (2018). ANALISIS FAKTOR MOTIVASI WISATAWAN MUDA DALAM MENGUNJUNGI DESTINASI WISATA MINAT KHUSUS. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*.
- Soedarso, N. (2014). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MAHAPATIHA GAJAH MADA*.
- Takariawan, C. (2020, May 18). *Membedah Anatomi Buku*. <https://ruangmenulis.id/membedah-anatomi-buku/>
- Tangian, D. (2020). *Pengantar Pariwisata*.
- Thahir, A. (2022). *Psikologi Perkembangan*.
- Wax, A. (2025). *Warna Retro; Mengapa Kami Sangat Menyukainya!* <https://amywax.com/retro-colors-why-we-love-them-so/>
- Witabora, J. (2012). *PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI*.