

## DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2009. Analisis Teks Media “Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana Semiotika, dan Analisis Framing”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Armayadi, D. (2011). Pengembangan hutan desa di Ensaid Panjang Sintang Kalimantan Barat. Pontianak: Yayasan PRCF. Diakses dari <http://prcfindonesia.org/prcf-fasilitas-hutan-desa-di-ensaid-panjang-2/>
- Djki. (n.d.). *Tenun Sintang*. kikomunal. <http://kikomunal-beta.dgip.go.id/jenis/1/ekspresi-budaya-tradisional/253/tenun-sintang>
- Gumilar, Gugum (2012) *Perancangan ulang signage system Museum Konperensi Asia-Afrika*. Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia. Diakses dari <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-gugumgumil-28533>
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface ( UI ). Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya, 5(2), 134–144. Diakses dari <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/pantun/article/view/1424>
- Hendratman, Hendi. (2008). *Tips & Trik Graphic Desain*. Bandung: Informatika
- Leorensi, T. (2010). Peran Pameran Dalam Pelaksanaan Fungsi Public Relations Di Telkom Flexi. UNS-FISIP Jur. Komunikasi Terapan. Diakses dari <https://core.ac.uk/display/12350538>
- LPM Al Mumtaz IAIN Palangka Raya. (n.d.-a). *Makna Warna Dalam Kepercayaan Suku Dayak*. MUMTAZ. Diakses dari <http://al-mumtaz.ukm.iain-palangkaraya.ac.id/2021/01/makna-warna-dalam-kepercayaan-suku-dayak.html#:~:text=Babilem%20atau%20hitam.,sebagai%20penangkis%20bahaya%20atau%20celaka>.
- Nurhayati, 2013. Badusah, dkk , 2000. Pengertian Media Komunikasi. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi/>

*Pameran Karya Seni Rupa*. GURU BERBAGI. (n.d.). diakses dari <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pameran-karya-seni-rupa-1/>

Prabhawati, A. (2018). Upaya Indonesia dalam Meningkatkan Kualitas Pariwisata Budaya Melalui Diplomasi Kebudayaan. *Journal of Tourism and Creativity*, 22 (158-177). Diakses melalui <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/tourismjournal/article/view/13847>

Pradipta, Ezra dan Sriwarno, Andar Bagus. 2012. “*Peta Taktil Interaktif untuk Kegiatan Wayfinding Tunanetra*” . *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*, No. 1:1.

Rulita. 2017. Jenis-jenis Pameran: Unsur dan Tujuan Pameran. Diakses dari <https://ilmuseni.com/seni-rupa/jenis-jenis-pameran> , 12 Agustus 2017.

Rustan, S. (2011). *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanius. Di akses dari [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=0DR23wYAAAAJ&citation\\_for\\_view=0DR23wYAAAAJ:f2IySw72cVMC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=0DR23wYAAAAJ&citation_for_view=0DR23wYAAAAJ:f2IySw72cVMC)

Suherlan, Yayan. 2012. *Repro Grafika*. Surakarta: UNS Press.