

Daftar Pustaka

- Alfian, M. (2023, november 02). *Asal-usul Soto sebagai Makanan Khas Indonesia*. Retrieved from Kompas.com: <https://buku.kompas.com/read/4665/asal-usul-soto-sebagai-makanan-khas-indonesia>
- Bagja, B. (2022). ILUSTRASI DESAIN DALAM MEDIA INTERAKTIF CERITA RAKYAT SUKABUMI BERBASIS APLIKASI UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI SD ISLAM ATTARBIYAH. *JURNAL Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 4(1), 16-28. Retrieved from <https://dasarupa.nusaputra.ac.id/article/view/79>
- Dyahpawestri, M. K. (2021). DESAIN EKSIBISI SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KOPI SLUKATAN WONOSOBO UNTUK USIA 21-26 TAHUN. Retrieved from <https://repository.unika.ac.id/26945/>
- Fame, M. A. (2023). PERANCANGAN MEDIA EKSIBISI SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BIOTA LAUT YANG DILINDUNGI DI TIMOR-LESTE. Retrieved from <https://repository.unika.ac.id/33172/>
- Fauzi, M. (2019). Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, Vol 4 no 1, 43-46. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/infotekjar/article/view/1375>
- Gao, Y. (2024). Color Palette Generation From Digital Images: A Review. *Color research & Application*. Retrieved from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/col.22975?af=R>
- Hafid, R. (2024). PERAN KOMUNIKASI VISUAL DAN SEMIOTIKA DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS IKLAN PRODUK INDOMILK. *Karimah Tauhid*, Volume 3 Nomor 11 (2024), 3(1), 12475 - 12492. doi:<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15949>
- Hamka, O. (2021). *Merancang Yang akan Di buang*. Bandung: PT.limasa Esa Inspirasi. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Merancang_yang_akan_dibuang/9hBvEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=jenis+jenis+display+produk&pg=PA36&printsec=frontcover
- Irawan, D. P. (2025). The Implementation of Copilot-Based Artificial Intelligence (AI) Through Collage Techniques in Illustration Design. *Smart Techno (Smart Technology, Informatics and Technopreneurship)*, 7(1), 18-28. Retrieved from <https://lppm.primakara.ac.id/jurnal/index.php/smart-techno/article/view/147>

- Kobar, Diskominfo. (2023, September 04). *Coto Manggala*. Retrieved from mmc.kotawaringinbaratkab.go.id: <https://mmc.kotawaringinbaratkab.go.id/berita/coto-menggala>
- Korah, H. J. (2023). PERANCANGAN DESAIN EKSIBISI GUNA MELESTARIKAN TENUN IKAT DAYAK SINTANG KEPADA GENERASI MUDA. Retrieved from <https://repository.unika.ac.id/33243/>
- Latif, H. A. (2024, Agustus 4). *Coto Manggala, Kuliner Peninggalan Raja di Kalteng! Simak, Resep dan Cara Membuatnya yang Siap Menggugah Selera Makan*. Retrieved from kaltengpos.info: <https://www.kaltengpos.info/wisata-kuliner/2434938646/coto-manggala-kuliner-peninggalan-raja-di-kalteng-simak-resep-dan-cara-membuatnya-yang-siap-menggugah-selera-makan>
- LPPM Unika Soegijapranata. (2020). *"di Rumah Unika" Diskusi Rutin Bersama Hadapi Covid-19 oleh Unika*. (D. H. Hartono, Ed.) Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata. Retrieved from https://play.google.com/store/books/details/Dr_Heny_Hartono_di_Rumah_Unika?id=Dcf_rDwAAQBAJ&hl=id
- Mela, E., Wardhani, A. P., Mustaufik, & Budiarti, L. (2023). Strategi pengembangan coto manggala sebagai pangan khas Kalimantan Tengah. *Agrointek: Jurnal Teknologi Industri Pertanian*, 17, 821-831. Retrieved from <https://journal.trunojoyo.ac.id/agrointek/article/view/16973>
- Nurachman, I., & Hidayat, A. (2021). Penerapan Konsep Arsitektur Metafora Pada Gedung Convention & Exhibition Center. *E-prosseding: Institut Teknologi Nasional*, 1(1). Retrieved from <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/772>
- SAID, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makasar: UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR. Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id/4229/1/unsur-unsur%20desain.pdf>
- Sakinah, Sembiring, G. S., & Suhairi. (2021). Effective Design and Visual Aids. *Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 125-136. Retrieved from <http://journal.laaroiba.ac.id/index.php/mk/article/view/434>
- Setiawan, B. (2023). ANALISIS PERKEMBANGAN DAN PENGARUH TIPOGRAFI PADA SAMPUL MAJALAH BOBO TERHADAP KETERTARIKAN ANAK. *Wimba: Jurnal*

Komunikasi Visual, 15(1). Retrieved from
<https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/18664>

Stanford, Hasso Plattner institute of Design. (n.d.). *An introduction to Design Thinking Process guide*. Retrieved from Stanford University:
<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Wardani, N. (2022). PEMBINGKAIAN RUANG VISUAL DALAM DESAIN VIDEO MUSIK ANIMASI SABDA ALAM SEBAGAI SENI MENYAMPAIKAN PESAN KAMPANYE. *Gorga Jurnal Seni Rupa*, 403-408. Retrieved from
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/39919>

