

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, N. B., Masfufah, N. a. F., Sari, N. I. P., Rahayu, N. L., Hakim, N. L., Prastio, N. M., Yonata, N. O., & Sari, N. S. F. (2024). Menangani Tantangan Sosial dan Ekonomi di Era Gen Z. *Harmoni Pendidikan.*, 1(4), 279–287. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.829>
- Adem, S. (2023). Culture and modernization. In *Springer eBooks* (pp. 51–74). https://doi.org/10.1007/978-3-031-23654-9_5
- Alwi, Hasan. (2002), “Ilustrasi”, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Jakarta
- Antar, Venus. 2004. Manajemen Kampanye: Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekaatam Media.
- Ball-Rokeach, S.J., & DeFleur, M.L. 1976. A dependency model or mass-media effects. *Communication Research*, 3.
- Barnard, Malcolm. 1996. Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender. Bandung: Jalasutra.
- Beda, S. D. P. (2022). Pengaruh Kualitas Pesan Kampanye #BerkainGembira terhadap Sikap Generasi Z Pada Penggunaan Kain Tradisional. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 197–220. <https://doi.org/10.32528/mdk.v5i2.7262>
- Cangara, Hafied. 2006. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dam, R. F. (2024, March 1). The 5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dukut, E. M. (2023). Exploring Batik Semarang as a medium to develop intercultural communication awareness and global competence. *Bahasa Dan Seni Jurnal Bahasa Sastra Seni Dan Pengajarannya*, 51(1). <https://doi.org/10.17977/um015v51i12023p73>
- Handajani, S. & Universitas Gadjah Mada. (2023). Kebaya dan Wacana Pelestarian [Article]. *Lembaran Antropologi*, 2(2), 136–152. <https://doi.org/10.22146/la.12421>
- Hanifa, P. (2024). Tren busana anak muda dipengaruhi perilaku imitasi. *Antara News*. <https://www.antaranews.com/berita/4333035/tren-busana-anak-muda-dipengaruhi-perilaku-imitasi>
- Hobsbawm, Eric. 1992 *The Invention of Tradition*. United Kingdom: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107295636>
- Kotler, Keller. (2009). Manajemen Pemasaran. Penerbit Erlangga. Jakarta

Kotler, Philip dan Eduardo L. Roberto. 1989. Social Marketing: Strategies for Changing Public Behavior. New York : The Free Press

Landa, Robin. 2011. Graphic Design Solutions, Fourth Edition. Boston: Wadworth.

Locker, Pam. (2011). Basic Interior Design Exhibition Design. Ava Publishing

Mutiah, D. (2022). Pesta Wastra, Saat Kain Makin Membumi di Kalangan Pemuda Indonesia. *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4984744/pesta-wastra-saat-kain-makin-membumi-di-kalangan-pemuda-indonesia?page=2>

Narwastu, L. A., & Purnomo, A. D. (2023). Padu padan Wastra Indonesia pada kreativitas Gen Z. *CandraRupa Journal of Art Design and Media*, 2(1), 45–49. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.324>

Pratomo, A. W. A. & Universitas Negeri Semarang, Indonesia. (2013). GAYA HIDUP KOMUNITAS PENCINTA BUDAYA JEPANG DI KALANGAN MAHASISWA UNNES (STUDI KASUS PADA KOMUNITAS JAICO) [Lifestyle]. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 2(1), 10. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/solidarity> (Original work published 2013)

Puspitoningrum, A. (2023). Inspirasi Wastra Nusantara Busana Harian di Semarang Fashion. *IDN Times Jateng*. <https://jateng.idntimes.com/news/jateng/anggun-puspitoningrum-1/inspirasi-wastra-nusantara-busana-harian-di-semarang-fashion-trend>

Rayhan Ferdiyanto, R., & Budi Lestari, S. (2021). Fashion Sebagai Identitas Pada Komunitas Punk di Semarang. *Interaksi Online*, 9(2), 75-86. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/30212>

Rogers, E. M., dan Storey J. D. 1987. Communication Campaign. New Burry Park; Sage.

Rustan, Surianto. (2009). Layout. Jakarta: Gramedia.

Santiyuda., Purnawan., Gelgel. (2023). Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain. In *Jurnal Communio : Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Issue 1, pp. 1–12). <https://doi.org/10.35508/jikom.v12i1.7365>

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. Yogyakarta: Dimensi Press.

Sarkowi, S. (2020). The Role of Millennial Generation in the Utilization and Preservation of Museums Lubuklinggau City. In *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* (Vol. 9, Issue 2, pp. 127–129).

Saputra, A. O. (2012). MEMAHAMI POLA KOMUNIKASI KELOMPOK ANTAR ANGGOTA KOMUNITAS PUNK DI KOTA SEMARANG. In *THE MESSENGER: Vol. Volume IV* (Issue Nomor 1, pp. 43–45). <https://doi.org/10.26623/themessenger.v4i1.276>

Sugiyama, Kotaro, & Andree. (2011). *The Dentsu Way*. United States: Dentsu Inc.

Swann, Alan. (2001). *How to understand and use design and layout*. Ohio: Quarto Publishing.

The design of promotional media for “Pesta Wastra Indonesia” Komunitas Remaja Nusantara (KRN) in Jakarta. (2023). In *IMAGINARY: Jurnal Seni, Desain Dan Multimedia* (Vol. 2, Issue 1, pp. 7–13) [Journal-article]. <https://doi.org/10.51353/jim.v2i1.751>

Thompson, Don. 1992. *Anatomy of An Exhibit*.

UNESCO.1952. *The Race Question in Modern Science. The Race Concept. Results of an Inquiry*. Paris: The Unesco Press.

Visit Jawa Tengah. (2025). *Kota Semarang : Semarang The Beauty of Fashion* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NqJvhWVUu-4>

Wastra Indonesia. (n.d.). Sarinah. <https://sarinah.co.id/wastra-indonesia>

Widagdo. 1993. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Penerbit ITB

Widoyo, H. (2021). Melestarikan budaya batik pada generasi muda. <https://binus.ac.id/character-building/2021/02/melestarikan-budaya-batik-pada-generasi-muda/>

Widyastuti, Sri. (2017). *Manajemen Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: FEB-UP Press

Yusuf, K., & Jaelani, A. Q. (2022). GERAKAN RASA WASTRA INDONESIA. In Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Falsafah dan Peradaban, Universitas Paramadina, *Jurnal Konvergensi* (Vol. 3, Issue 2, pp. 333–347). <https://doi.org/10.51353/kvg.v3i2>