

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023, April). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. In *MDP Student Conference* (Vol. 2, No. 1, pp. 68-75).
- GoodStats. (2022). *Usaha kuliner di Indonesia dalam bingkai statistik*. Diakses pada 27 April 2025, dari <https://goodstats.id/article/lebih-dari-10000-usaha-kuliner-ada-di-indonesia-bagaimana-statistiknya-OTIU5>
- Imam Basrurrohman, M., Pradana, Y., Pd, M., & Artikel, S. (2021). Pengenalan budaya kuliner Daerah Istimewa Yogyakarta dengan memanfaatkan website dinamis. *Jurnal Multimedia Dan IT*, 5(02), 24–36.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129.
- MARYANTO, F. A. (2023). *PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MEDIA PENGENALAN JENANG SAREN SEBAGAI MAKANAN KHAS KOTA SOLO* (Skripsi, Universitas Katholik Soegijapranata Semarang).
- Meilani, M. (2013). Teori warna: Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326–338.
- Museum Dinas Kebudayaan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2023, 31 Juli). *Kue kipo (iki opo?) cemilan manis khas Kotagede*. Diakses pada 27 April 2025, dari <https://budaya.jogjaprov.go.id/berita/detail/1593-kue-kipo-iki-opo-cemilan-manis-khas-kotagede>
- Nadya, A., & Sulistianto, N. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Promosi Kuliner Khas Sumatera Selatan. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 111-121.
- Pertiwi, T. D. M. (2020). *Perancangan Kemasan Kue Kipo Di UMKM Bu Djito Menggunakan Metode Kreatif* [PhD Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta]. <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/22587>
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Kompas Gramedia. Diakses pada 27 April 2025, dari <https://www.scribd.com/document/396189066/Dasar-Penerapannya#>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah pengantar Dendi Sudiana. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 2(2), 325–335.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The Dentsu way: Secrets of cross switch marketing from the world's most innovative advertising agency*. Dentsu Inc.

Tillman, B. (2019). *Creative character design 2e*. Crc Press.

Tyas, A. S. P. (2017). Identifikasi kuliner lokal Indonesia dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(1), 38-51.

Wahyuni, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.

Warta Jogja. (2025, April 3). *Tahun 2025 banyak event wisata menarik, libatkan komunitas dan pecinta hobi*. Pemerintah Kota Yogyakarta.

<https://warta.jogjakota.go.id/detail/index/37236>

