

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawan, Rangga (2011). *Mahir Fotografi untuk Hobi dan Bisnis*. Bekasi: Laskar Aksara.
- Alizamar dan Nasbahry Couto, (2016). *Psikologi Persepsi & Desain Informasi; Sebuah Kajian Psikologi Persepsi dan Prinsip Kognitif untuk Kependidikan dan Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Media Akademi
- Boone, Louis E. Kurtz, David L. (2008). *Pengantar Bisnis Kontemporer*. Jakarta: Salemba Empat.
- Efendy, A. S., & Desintha, S. (2016). The Study of Potrait Photography in Political Advertising Campaign. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 3(1).
- Evizal, Rusdi, (2014). *Dasar-dasar Produksi Perkebunan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- KBBI, (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi 3). Jakarta: Balai Pustaka.
- Kertamukti, Rama. (2015). *Strategi Kreatif dalam Periklanan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Kusmiati R, Artini, dkk, (1999). *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusrianto, Adi, (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Edisi 1). Yogyakarta: Andi.
- Kusumo, Pratameng, (2008). *Menimba Ilmu dari Museum*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nugroho, Sarwo, (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Nursantara, Yayat, (2007). *Seni Budaya untuk SMA Kelas XII* (Jilid 3). Jakarta: Erlangga.
- Safanayong, Yongky, (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Salam, Sofyan, (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Santrock, John W, (2009). *Psikologi Pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Salemba Humanika.

- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: Dinamika Komunikasi.
- Sugiarto, Atok. (2014). *Memotret dengan Kamera Digital untuk Pemula*. Depok: Puspa Swara.
- Sugiyanto, dkk, (2015). *Seni Budaya untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sulianta, Feri, (2015). *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Supriyono, Rakhmat, (2010). *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Suteja, Jaja dan Ruwanti Wulandari, (2013). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahbana, Boy, dkk. (2014). *Branding Tempat : Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas*. Jakarta: Makna Informasi.
- Yusuf LN., H. Syamsu (2010). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumber Lain

- Direktorat Museum, (2007). *Pengelolaan Koleksi Museum*.
Diakses pada www.kemenpar.go.id (28 Maret 2018, 08.41).
- Jusuf, Heni, (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. TICOM.
Diakses pada www.media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf (13 Juli 2018, 10.32).
- Kemdikbud, (2016). *PP No 66 Tahun 2015 Tentang Museum*.
Diakses pada www.kebudayaan.kemdikbud.go.id (18 April 2018, 11.06).
- Musthofa, dkk, (2016). *Implementasi QR Code pada Aplikasi Validasi Dokumen*.
Diakses pada www.unisbablitar.ejournal.web.id/index.php/antivirus/article/download/87/83 (13 Juli 2018, 11.30).
- Rochimawati, Musperin, (2016). *Tempat Sejarah Perkebunan dari Zaman Kolonial*.
Diakses pada www.viva.co.id (27 Februari 2018, 20.15).