

DAFTAR PUSTAKA

- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ>
- Budi Haswati, S. M., Safari, E. A., & Harwinanto, A. P. (2021). Participatory Design Dalam Kajian Perancangan Standardisasi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2739>
- Damaledo, Y. D. (n.d.). *Pemerintah Dorong Minat Generasi Milenial untuk Kunjungi Museum - Tirto.ID*. Retrieved January 6, 2021, from <https://tirto.id/pemerintah-dorong-minat-generasi-milenial-untuk-kunjungi-museum-c52D>
- Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M. S. (n.d.). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=-uQWEAAAQBAJ>
- Ilhamsyah. (2021). *Pengantar Strategi Kreatif ADVERTISING ERA DIGITAL*. Penerbit ANDI. <https://books.google.co.id/books?id=1wwVEAAAQBAJ>
- Kertamukti, R. (2015). *Strategi Kreatif dalam Periklanan*. Raja Grafindo Persada.
- MFA, D. S. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama. <https://books.google.co.id/books?id=QxhIDwAAQBAJ>
- Moriarty, S., Mitchell, N., & Wells, W. (2008). *Advertising Ed.8*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=IhZNDwAAQBAJ>
- Morrisan, M. A. (2015). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=U9xDDwAAQBAJ>
- Nurbani, S., Ayu, N., & Dewi, R. (2019). *Designing Verbal Message And Visual Media Of Quick Chicken*. 2019, 2–6.
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT2020*. CV. Nulisbuku Jendela Dunia.

- S. Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Setyaningrum, P. M. (n.d.). *Kunjungan Museum Rendah, Ini Salah Satu Solusinya*. Retrieved January 5, 2021, from <https://www.wartaekonomi.co.id/read317582/kunjungan-museum-rendah-ini-salah-satu-solusinya>
- Sofiah, S. (2018). *Statistik Kebudayaan dan Bahasa 2018*. Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2010). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. McGraw-Hill Education. <https://books.google.co.id/books?id=QPmnvBCDsRkC>
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teroi dan Aplikasi*. Penerbit ANDI.
- Team, U. I. (n.d.). *Kenapa Museum di Indonesia Sepi Pengunjung?* Retrieved January 5, 2021, from <https://www.urbanicon.co.id/magazine/kenapa-museum-di-indonesia-sepi-pengunjung/>
- Tjiptono, F. (2015). *Strategi pemasaran*. ANDI OFFSET. <https://books.google.co.id/books?id=yKfNjwEACAAJ>
- Yulianto, K. (2016). *Di balik pilar-pilar museum*. Wedatama Widya Sastra. <https://books.google.co.id/books?id=QPJRAQAACAAJ>
- Website. (2019). *Mugaba Banuraja*. Diakses pada <http://mugaba-banuraja.com/about/> (5 Januari 2021, 13:41).
- Website. (2015). *Museum Geologi*. Diakses pada <http://museum.geology.esdm.go.id/> (7 Januari 2021, 16:45)