

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Soewardikoen, Didit Widiatmoko (2011). *Metode Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.

Supriyono, Rakhmat (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.

Rustan, Suriyanto (2008). *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, E. Drs. Sadjiman (2005). *Dasar Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Kusrianto, Adi. (2006). *Mendesain Publikasi Cetak*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.

Adrienne, A. Ananda dan Dwirahmi, Anastasia. (2013). *Pecinan Semarang*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Jurnal

Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).

Wulandari, Callista Chairani, and Arumsari, R.Y. (2017). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMBANG DOLANAN JAWA TENGAH UNTUK ANAK

USIA 5-6 TAHUN. ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).

PERTIWI, Gagat Ekasakti; DWIJA P, I Dewa Alit; SOEWARDIKOEN, Didit Widiatmoko. KOMIK EDUKASI JAJANAN SEHAT. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia), [S.l.], sep. 2016. ISSN 2502-2431. Available at: <://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/196>. Date accessed: 19 june 2020. doi: <https://doi.org/10.25124/demandia.v1i01.196>.

Harza, A. Rahmatavia (2020). Perancangan Media Edukasi Mengenai Pengenalan Ragam dan Manfaat Teh di Indonesia. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.

Prasetyo, A. Putra (2019). Perancangan Komik Digital Tentang Mitigasi Bencana Untuk Usia Remaja. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.

Setiawan, Leonard (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM.

Permatasari, Indah dan Widowati, Nina (2013). Analisis Kinerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang. Jurusan Administrasi Publik, Universitas Diponegoro.

Internet

Mustika Sari, Yenny. 2020. Ada Sejak Abad 19, Lumpia Semarang Tetap Digemari dan Jadi Oleh-oleh Wajib. Diakses pada <https://food.detik.com/> (3 Maret 2021, 06:16)

Pribadi, Bowo. 2015. Ganjar: Klaim Lumpia Milik Malaysia Harus Dilawan. Diakses pada <https://republika.co.id/> (3 Maret 2021, 06:16)

Windratie. 2015. Lumpia Semarang, 'Perkawinan Rasa' Tiongkok dan Indonesia. Diakses pada www.cnnindonesia.com/ (3 Maret 2021, 06:16)

Rasyani, Sita. 2019. Sejarah Lumpia, Makanan Khas Semarang yang Tercipta Dari Hubungan Cinta Dua Sejoli. Diakses pada <https://halosemarang.id/> (5 April 2021, 13:31)

Agmasari, Silvita. 2020. Kampung Pembuat Kulit Lumpia di Semarang, Bagaimana Asal Usulnya. Diakses pada www.kompas.com (21 April 2021, 07:29)

Kirana, A. Febi. 2019. Begini Filosofi Lumpia sebagai Makanan Khas Imlek. Diakses pada www.fimela.com (21 April 2021, 07:09)

Adel, (2020). Lumpia Gang Lombok, Kuliner Legendaris Berusia 100 Tahunan. Diakses pada <https://jejakpiknik.com/> (23 April 2021, 10:15)

Afina, (2018). Rekomendasi 6 Toko Lumpia Terkenal di Semarang. Diakses pada www.idntimes.com (23 April 2021, 10:16)