

## Bibliography

1. Peranan Desain Komunikasi visual Dalam Perancangan Buku Ilustrasi ... (n.d.).  
[http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/00000000000000082886/T\\_A\\_DKV\\_09110154\\_halaman-judul.pdf](http://repository.trisakti.ac.id/usaktiana/digital/00000000000000082886/T_A_DKV_09110154_halaman-judul.pdf)
2. Fandy. (2022, December 4). *Menilik Sejarah Lawang Sewu yang Wajib Kamu Ketahui*. Gramedia Literasi.  
<https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-lawang-sewu/>
3. Teori, K., Landasan Teori, A., & Sejarah, P. (n.d.). *BAB II*. Retrieved November 8, 2023, from  
[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/17435/2/T1\\_152014022\\_BAB%20II.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/17435/2/T1_152014022_BAB%20II.pdf)
4. Hananto, B., Timothy, E., Krisananda, R., Stefanus, T., Kunci, K., Desain, Lingkungan, G., Grafis, D., Huruf, G., & Sakit Umeda, R. (2019). KAJIAN DESAIN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN UMEDA HOSPITAL. *KAJIAN DESAIN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN UMEDA HOSPITAL*, 1(2), 177–190. (“Identifikasi Permasalahan Signage dan Wayfinding pada BSD Xtreme Park ...”) <https://media.neliti.com/media/publications/301549-kajian-desain-environmental-graphic-desi-b33f609a.pdf>
5. *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN WISATA BAHARI TLOCOR SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PARIWISATA KABUPATEN SIDOARJO TUGAS AKHIR Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual*. (“PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN WISATA BAHARI TLOCOR SEBAGAI ...”) (2019). <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3668/1/15420100059-2019-STIKOMSURABAYA.pdf>
6. Perpustakaan, U., & Yogyakarta, I. (n.d.). *PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH DAN PERKEMBANGAN PERKERETAAPIAN DI INDONESIA PENCIPTAAN PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA 2015*.

- (“PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEJARAH DAN ... tentang sejarah ...”) Retrieved November 8, 2023, from <http://digilib.isi.ac.id/560/1/bab%20I%20-%20Pendahuluan.pdf>
7. *BAB II LANDASAN TEORI 2.1 Signage.* (n.d.). <http://repository.unpas.ac.id/41029/4/4.%20Bab%20II.doc.pdf>
  8. *BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang.* (n.d.). Retrieved November 8, 2023, from [http://eprints.dinus.ac.id/18796/9/bab1\\_17806.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/18796/9/bab1_17806.pdf)
  9. Hanifunisa, A., & Swasty, W. (2020). SIGNAGE YANG INFORMATIF DAN INTERAKTIF PADA THE HERITAGE PALACE KOTA SURAKARTA JAWA TENGAH. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(2), 95–103. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i2.452>
  10. *Tinjauan Pustaka Wayfinding and Orientation System.* (2012, March 24). Green Impact Indonesia. <https://greenimpactindo.wordpress.com/2012/03/24/tinjauan-pustaka-wayfinding-and-orientation-system/>
  11. Lestari, I. S., & Razi, A. A. (2021). "Penerapan Metode the Signage Pyramid (TSP) Model Pada Angkot Stop Signage DI Kota Bandung." "TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar." *Demandia*, 8(2), 137–144. <https://doi.org/10.26858/tanra.v8i2.22598>
  12. Millania, D. K., Hidayat, S., & Desintha, S. (2022). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DI PASAR KAULINAN MENES*, 8(5), 3044–3064. [https://doi.org/22.04.3308\\_jurnal\\_eproc.pdf](https://doi.org/22.04.3308_jurnal_eproc.pdf)
  13. Wibawa, A. A., & Wahab, T. (2020). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK BATU KUDA SEBAGAI DESTINASI WISATA ALAM VISUAL IDENTITY DESIGN FOR BATU KUDA AS NATURAL TOURIST DESTINATION*, 7(2), 1709–1718. <https://doi.org/12624-Article%20Text-24438-1-10-20201107.pdf>
  14. Huang, C. (2019, August 12). *MERRIWEATHER — Bringing old school to digital.* Medium. <https://medium.com/@chanelhuangcx/merriweather-bringing-old-school-to-digital-42020bd67c08>

15. Jateng, B. (2020, August 6). *Gaya Arsitektur Transisi pada Gedung Lawang Sewu*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Tengah.  
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbjateng/gaya-arsitektur-transisi-pada-gedung-lawang-sewu/>
16. *Museum Gedung Sate - Sistem Registrasi Nasional Museum*. (n.d.). Sistem Registrasi Nasional Museum Kemdikbud. Retrieved May 26, 2024, from <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/Museum%20Gedung%20Sate>
17. *Borobudur : Tur Virtual & VR - Direktorat Jenderal Bimas Buddha*. (n.d.). Bimasbuddha.kemenag.go.id. Retrieved May 21, 2024, from <https://bimasbuddha.kemenag.go.id/borobudur/360/>
18. developer, mediaindonesia com. (2024). *Pengertian Warna, Makna, Jenis, dan Skemanya dalam Desain Grafis*. Mediaindonesia.com.  
<https://mediaindonesia.com/teknologi/524171/pengertian-warna-makna-jenis-dan-skemanya-dalam-desain-grafis>
19. Maman Nento. (2020, January 13). *Typography/-Tipografi - Maman Nento* - *Medium*. Medium; Medium.  
<https://medium.com/@mamanNento/typography-tipografi-fbe8f0f1993c>
20. Audia A., I. (2021, May 27). *Signage & Wayfinding: Mengapa penting dalam suatu ruang publik?* Interior Design.  
<https://binus.ac.id/malang/interior/2021/05/27/signage-wayfinding-mengapa-penting-dalam-suatu-ruang-publik/>

21. *Kemegahan Arsitektur modern Berpadu Dengan Konsep tradisional Indonesia.* Kemenparekraf/Baparekraf RI. (n.d.).  
<https://www.kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/kemegahan-arsitektur-modern-berpadu-dengan-konsep-tradisional-indonesia>
22. Ardtech. (2023, March 4). *Arsitektur Modern: Pengenalan Konsep dan Karakteristiknya - Interior Arsitektur Universitas Ciputra Surabaya.* Interior Arsitektur Universitas Ciputra Surabaya.  
<https://www.ciputra.ac.id/ina/arsitektur-modern-pengenalan-konsep-dan-karakteristiknya/>
23. Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design.* John Wiley & Sons.