

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, N. R., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Buku Pada Kain Tapis Lampung Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Lampung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 182-199.
- Harsana, M., & Triwidayati, M. (2020). Potensi makanan tradisional sebagai daya tarik wisata kuliner di DI Yogyakarta. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1).
- Hasibuan, S., Hidayat, S., & Kadarisman, A. (2017). Perancangan Media Informasi Pahlawan Kemerdekaan Sisingamangaraja XII Bagi Siswa Smp Provinsi Sumatera Utara. *eProceedings of Art & Design*, 4(1).
- Hidayat, A. D., & Hidayat, D. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik. *eProceedings of Art & Design*, 6(1).
- Jonathan Sarwono., & Harry Lubis. (2007). Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher Rustan, S. (2013). *Layout*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nisa, M. F., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Media Informasi Kesenian Rucat Berbasis Augmented Reality Untuk Remaja Di Tasikmalaya. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Nuzulfa, S., & Soedewi, S. (2021). Perancangan Prototype Aplikasi Game Sebagai Media Informasi Protokol 3m Untuk Usia 6-12 Di Bogor. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Sandi Justitia Putra, I. R. (2021). PERANCANGAN BUKU VISUAL KULINER NEGERI LOMBOK. *Visualita Vol 9 No 2*.

- Saprilla, R. B., & Hidayat, S. (2019). Perancangan Identitas Visual dan Media Informasi Kampung Batik Laweyan. *eProceedings of Art & Design*, 6(1).
- Sari, N. (2018). Pengembangan ekonomi kreatif bidang kuliner khas Daerah Jambi. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 2(1), 51-60
- Wibawati, D., & Prabhawati, A. (2021). Upaya indonesia untuk mempromosikan wisata kuliner sebagai warisan budaya dunia. *Journal of Tourism and Creativity*, 5(1), 36-44.)
- UNTUK ANAK USIA 4- 6 TAHUN. *Jurnal Rupa Matra*, 1-18.
- Febriani, I. N., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- W.Putra, R. (2020). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Yogyakarta: Penerbit ANDI