

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K. B. (2013). *Perancangan Video Mapping Sebagai Media Promosi PT. Tulus Estetika Solo* [Skripsi, STMIK Amikom Yogyakarta]. <http://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/12830>
- Alfanando, L. (2022). Kajian Atraksi Wisata Dalam Perspektif Identitas Kawasan Kota Lama Semarang Sebagai Kawasan Heritage [Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung]. In *Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung*. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/25360>
- Anas, A., Husain, Muh. S., & Wijaya, I. B. (2018). Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng [Skripsi]. In *(Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar)*. Universitas Negeri Makassar.
- Ardian, A., & Munadi, S. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial Terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 455–466. <https://pdfs.semanticscholar.org/7f8e/0602f215063742aff866f2932e55d2fde977.pdf>
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang. (2024a, February 28). *Kota Semarang Dalam Angka 2024*. Badan Pusat Statistik Kota Semarang. <https://semarangkota.bps.go.id/id/publication/2024/02/28/a1c4e17788918ee0a85fe480/kota-semarang-dalam-angka-2024.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang. (2024b, September 2). *Perkembangan Statistik Pariwisata Kota Semarang Juli 2024*. Badan Pusat Statistik Kota Semarang. <https://semarangkota.bps.go.id/id/pressrelease/2024/09/02/199/perkembangan-statistik-pariwisata-kota-semarang-juli-2024.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Semarang. (2024c, October 7). *Jumlah Kunjungan Wisatawan Menurut Jenis Wisatawan di Kota Semarang (Jiwa), 2019-2023*. Badan Pusat Statistik Kota Semarang. <https://semarangkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/MjU4IzI=/jumlah-kunjungan-wisatawan-menurut-jenis-wisatawan-di-kota-semarang.html>
- Betancourt, M. (2020). *The History of Motion Graphics* (1st ed.). Wildside Press. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=B\\_DeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=History+of+Motion+Graphics&ots=TZTUUmYA1hM&sig=umMK8RccEVcEsjXCqCLWCfqU4NE](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=B_DeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=History+of+Motion+Graphics&ots=TZTUUmYA1hM&sig=umMK8RccEVcEsjXCqCLWCfqU4NE)
- Brahmanto, E. (2022). Gastronomi Lawang Sewu dan Lumpia Sebagai Icon Kota Semarang Jawa Tengah. *Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 13(1), 74–80. <https://doi.org/10.31294/khi.v13i1.12427>
- Card, S. K., Mackinlay, J. D., & Shneiderman, B. (1999). *Readings in Information Visualization, Using vision to think* (Diane D. Cerra, Ed.). Morgan Kaufmann.
- Ekim, B. (2011). A Video Projection Mapping Conceptual Design and Application: Yekpare. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 1(1), 10–19. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/138282>
- Ermawati, K. C. (2021). Upaya Pengembangan Candi Gedongsongo Sebagai Daya Tarik Wisata Di Desa Candi Kecamatan Bandungan. *Jurnal Pariwisata*

- Indonesia*, 17(1), 21–28.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.53691/jpi.v17i1.138>
- Fikri, D. A. (2020, June 12). Story Telling Bikin Pengalaman Berwisata Jadi Luar Biasa. *Okezone Travel*.  
<https://travel.okezone.com/read/2020/06/12/406/2228820/story-telling-bikin-pengalaman-berwisata-jadi-luar-biasa>
- Firdausyah, A. G., & Dewi, S. P. (2021). Pengaruh Revitalisasi Terhadap Pola Ruang Kota Lama Semarang. *Jurnal Riptek*, 15(1), 17–27.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.35475/ripte.v15i1.104>
- Hadi, I., Fahmi, A., & Delano, B. I. (2023). Implementation of Sound Effects and Voice Over Techniques in Creating Motion Graphic “Budidaya Ayam Kampung Unggul Balitbangtan.” *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 5(1), 51–60. <https://doi.org/10.17509/edsence.v5i1.52731>
- Haryanto, M. R. N. A., & Haan, C. De. (2022). Penerapan Visual Efek 2D Dalam Produksi Film Animasi 3D “Neos Desert Ambush.” *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 1(2), 29–42.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v1i2.499>
- Henry. (2024, June 2). *Mengenalkan 5 Destinasi Super Prioritas Lewat Video Mapping di Stasiun MRT Bundaran HI Jakarta*. Liputan 6.  
<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5610043/mengenalkan-5-destinasi-super-prioritas-lewat-video-mapping-di-stasiun-mrt-bundaran-hi-jakarta?page=3>
- Hermanto, Y. A. L. (2018). Identifikasi ilustrasi-tipografi graphic vernacular sebagai sistem tanda & identitas warung tenda di Kota Malang. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, 3(2), 74–83.  
<https://core.ac.uk/download/pdf/287320942.pdf>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian | 183 MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 3, 183–188.  
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>
- Isnan, I. D. M., & Lokaprasidha, P. (2020). Perubahan Motif Wisata Pada Era Industri 4.0 (Studi Kasus: Sam Poo Kong Temple, Semarang). *Journal of Tourism and Creativity*, 4(1), 21–30.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jtc.v4i1.14559>
- Juwita, L. R., Minawati, R., & Karyadi, Y. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai Dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak Dalam Meningkatkan Suspense. *Film and Television Journal*, 1(1), 1–8.  
<https://www.academia.edu/download/100336258/848.pdf>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing Management. In *Edisi 13, Jilid 2. Erlangga, Jakarta*. Pearson Education.
- Kowel, A. J., Sompie, Sherwin R.U.A., & Sengkey, R. (2023). Implementasi Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Pariwisata [Skripsi, Universitas Sam Ratulangi Manado]. In *Jurnal Teknik Informatika*.  
[http://repo.unsrat.ac.id/4417/1/Andre%20Kowel\\_Jurnal.pdf](http://repo.unsrat.ac.id/4417/1/Andre%20Kowel_Jurnal.pdf)

- Krisnando, D. S. G. (2018). *Pengembangan Simpang Lima Semarang Sebagai Icon Provinsi Jawa Tengah* [Skripsi, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo (STIPRAM)].  
[http://repository.stipram.ac.id/37/1/141185\\_PENGEMBANGAN%20SIMPANG%20LIMA%20SEMARANG%20SEBAGAI%20ICON%20PROVINSI%20JAWA%20TENGAH.pdf](http://repository.stipram.ac.id/37/1/141185_PENGEMBANGAN%20SIMPANG%20LIMA%20SEMARANG%20SEBAGAI%20ICON%20PROVINSI%20JAWA%20TENGAH.pdf)
- Kristianto, B. R. D., & Goenawan, A. O. (2021). Analisis Struktur Naratif Tiga Babak Film Story of Kale. *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 5(2), 89–108.  
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/KOMUNIKOLOGI/article/view/9610/4911>
- Lestari, S. (2019). *Bangunan dan Ornamenasi Klenteng Sam Poo Kong Pada Batik Kain Panjang* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta].  
<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/7052>
- Lzyvisual. (2023, June 19). *Panduan Memilih Spesifikasi PC atau Laptop untuk Video Mapping*. Lzyvisual. <https://www.lzy.co.id/post/panduan-memilih-spesifikasi-pc-atau-laptop-untuk-video-mapping>
- Lzyvisual. (2024, March 15). *Nawa Fantasia, Immersive Exhibition Pertama di Surabaya!* Lzyvisual. <https://www.lzy.co.id/post/opening-nawa-fantasia>
- Manafe, J. D., Setyorini, T., & Alang, Y. A. (2016). Pemasaran Pariwisata Melalui Strategi Promosi Objek Wisata Alam, Seni dan Budaya (Studi Kasus di Pulau Rote NTT). *Jurnal Bisnis Dan Manajemen Islam*, 4(1), 102–123.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/bisnis.v4i1.1687>
- Marcella, B. S. (2012). Feng Shui Pada Tata Letak Massa Bangunan Di Kelenteng Sam Poo Kong. *Jurnal Arsitektur Komposisi*, 10(2), 77–86.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jars.v10i2.1039>
- Ramadhan, R. (2023, September 20). *Keuntungan Gaya Desain Minimalis dalam Desain Grafis*. Metamorphosys2. <https://metamorphosys.co.id/keuntungan-gaya-desain-minimalis-dalam-desain-grafis/>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, CV.
- Nugroho, A. D. (2016). Pemanfaatan Aset dan Pengembangan Destinasi Candi Gedong Songo, Kabupaten Semarang dalam Rangka Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan [Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana]. In *Universitas Kristen Satya Wacana Institutional Repository*.  
<http://repository.uksw.edu/handle/123456789/14045>
- Nuria, H., & Limpas, Z. W. (2024). Storytelling untuk Pengembangan Pariwisata di Pulau Sulabesi Kabupaten Kepulauan Sula. *Tekstual*, 22(2), 114–122.  
<https://doi.org/10.33387/tekstual.v22i2.8949>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Imaji*, 2(1), 90–97.  
<https://doi.org/10.52290>
- Pasaribu, A. W., Ginting, J. A., & Andriani, N. N. (2022). Tourism Storytelling, Dampaknya Terhadap Niat Perilaku Wisata di Kawasan Danau Toba Kabupaten Samosir, Sumatera Utara. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 16(1), 77–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.47608/jki.v16i12022.77-85>

- Pemerintah Kota Semarang. (2018, March 18). *Profil Kota*. Pemerintah Kota Semarang. [https://semarangkota.go.id/p/33/profil\\_kota](https://semarangkota.go.id/p/33/profil_kota)
- Pradika, M. D. A., Swandi, W. I., & Mudra, W. I. (2020). Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi Dark Chocolate Bali. *Prabangkara Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(2), 59–63. <https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/1215/560>
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film* (2nd ed.). Montase Press.
- Priliantini, A., Rahmanto, A. N., Yuliarti, M. S., Naini, A. M. I. N., Hendriyani, C. T., & Anshori, M. (2023). Konstruksi Storytelling pada Objek Wisata di Kawasan Solo Raya. *Jurnal Panrita Abdi*, 7(2), 408–418. <https://doi.org/https://doi.org/10.20956/pa.v7i2.21225>
- Pujiyanto. (2013). Estetika Ideologi Media Above The Line Produk Suplemen Merek “Madurasa” PT. Air Mancur. *Bahasa Dan Seni*, 41(2), 203–220. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/download/110/83>
- Purwanto, L. M. F. (2005). Kota Kolonial Lama Semarang (Tinjauan Umum Sejarah Perkembangan Arsitektur Kota). *Dimensi Teknik Arsitektur*, 33(1), 27–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/dimensi.33.1.%25p>
- Raditya, B. (2017). Alih Fungsi Bangunan Tua Untuk Medukung Pariwisata Sejarah (Studi Kasus: Kota Lama Semarang). *Cakra Wisata Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 18(2), 48–54. <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34378>
- Ramadhan, M. (2021). *Metodologi Penulisan* (Aidil Amin Effendy, Ed.). Cipta Media Nusantara. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Ntw\\_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=METODOLOGI+PENULISAN+Ramadhan&ots=f3pL7KOv5w&sig=lkc0ukd9A0a7Hl4Ez6uXH5J0EFA](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=Ntw_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=METODOLOGI+PENULISAN+Ramadhan&ots=f3pL7KOv5w&sig=lkc0ukd9A0a7Hl4Ez6uXH5J0EFA)
- Ratu, B. F., Mamahit, D. J., & Sambul, A. M. (2018). Penerapan Teknik Video Mapping Multi Proyektor Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(4), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.v13i4.28105>
- Roberts, R. (2018, April 11). Everything You Need to Know About The Motion Design Production Process. *Medium*. [https://medium.com/@ricardo\\_41694/everything-you-need-to-know-about-the-motion-design-production-process-77a72678e31a](https://medium.com/@ricardo_41694/everything-you-need-to-know-about-the-motion-design-production-process-77a72678e31a)
- Rohman, A. F. (2020). *Makna Visual Video Mapping Sebagai Pendukung Pertunjukan pada SIPA 2015 dengan Pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce* [Skripsi, Universitas Sahid Surakarta]. <http://repository.usahidsolo.ac.id/id/eprint/74>
- Rompas, J. H., Sompie, S. R., & Paturusi, S. D. E. (2019). Penerapan Video Mapping Multi Proyektor Untuk Mempromosikan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), 493–504. <https://doi.org/https://doi.org/10.35793/jti.v14i4.29010>
- Ronfard, R., Gandhi, V., Boiron, L., & Murukutla, V. A. (2022). The Prose Storyboard Language: A Tool for Annotating and Directing Movies (Version 2.0, Revised and Illustrated Edition). In R. Ronfard & H.-Y. Wu (Eds.),

- Eurographics Workshop on Intelligent Cinematography and Editing* (2nd ed., Vol. 4). The Eurographics Association. <https://doi.org/10.2312/wiced.20221048>
- Sanjaya, S. (2015). Pengaruh Promosi Dan Merek Terhadap Keputusan Pembelian Pada PT. Sinar Sosro Medan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 16(2), 108–122. <https://doi.org/10.30596/jimb.v16i2.961>
- Sari, N. N., Muali, C., Rozi, F., Ernawati, Y., & Shofiyatul, M. (2022). To Improve of The Children's Natural Intelligence with Nature Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4566–4573. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2518>
- Setiawan, M. B., & Vanel, Z. (2023). Strategi Promosi Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang untuk Meningkatkan Wisatawan Candi Gedong Songo. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 6(2), 266–277. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v6i2.2669>
- Ciannas, A. A. (2016, October 19). *Epson Mempersembahkan Video Mapping Candi Prambanan & Panggung Sendratari Ramayana*. Siaran Pers. <https://www.mynewsdesk.com/id/epson-indonesia/pressreleases/epson-mempersembahkan-video-mapping-candi-prambanan-and-panggung-sendratari-ramayana-1611685>
- Sigalingging, T. W., Nurcahyanto, H., & Marom, A. (2024). Strategi Pengembangan Pariwisata Candi Gedongsongo Kabupaten Semarang. *Journal of Public Policy and Management Review*, 13(2), 1–18. <https://doi.org/10.14710/jppmr.v13i2.43286>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sonaesti, C., & Purwanto, E. (2022). Revitalisasi Kawasan Kota Lama Semarang: Antara Harapan Dan Kenyataan. *Jurnal Arsitektur Arcade*, 6(1), 21–29. <https://doi.org/10.31848/arcade.v6i1.813>
- Surya, T. N. A., & Adi, E. A. (2018). Penyutradaraan Projection Mapping Sebagai Dukungan Visual Dalam Pementasan Musik Dhira Bongs. *EProceedings of Art & Design*, 5(3), 1218–1224. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7342/7222>
- Sya'Roni, A. K., & Pramonojati, T. A. (2014). *Video Mapping Bandung Lautan Api Sebagai Media Edukasi Sejarah* [Skripsi, Universitas Telkom]. <https://core.ac.uk/download/pdf/299877751.pdf>
- Thabroni, G. (2020, July 14). *Gambar Ilustrasi – Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh*. Serupa.Id. <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (8th ed.). Mc-Graw Hill. <https://books.google.fm/books?id=4IsDVgR4idsC&printsec=copyright>
- Wibawa, B. A. (2015). Perubahan Fungsi Bangunan Lawang Sewu Dan Image Kota Semarang Tahun 1904 - 2009 [Skripsi, Universitas Negeri Semarang]. In *Universitas Negeri Semarang* (Issue PERUBAHAN FUNGSI

- BANGUNAN LAWANG SEWU DAN IMAGE KOTA SEMARANG TAHUN 1904-2009). <http://lib.unnes.ac.id/22619/>
- Widiantoro, B., Hardjana, A. C., & Bayusena, B. (2025). Analisis Tipografi dalam Konten Instagram@ disbudparkotasemarang sebagai Penguatan City Branding Semarang “Simpul Ekonomi Jawa.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 25(1), 12–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/nirmana.25.1.12-19>
- Widiantoro, S., & Wijayati, P. A. (2024). Kontestasi Perebutan Ruang Kota Semarang: Studi Kasus Kawasan Simpang Lima tahun 1975-2000. *Journal of Indonesian History*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jih.v12i1.8486>
- Yonathan, A. Z. (2024, September 1). *Simak Kota Pilihan Orang Indonesia untuk Wisata*. GoodsStats. <https://data.goodstats.id/statistic/simak-kota-pilihan-orang-indonesia-untuk-wisata-UiiqX?>