

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, N., & Setyawan, W. (2019). Ekoturisme: Arsitektur Dalam Konservasi Satwa. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 116–120.
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.33007>
- Afriza, L., Riyanti, A., & Indrianty, S. (2017). Pengembangan Pariwisata Kawasan Gede Bage Berbasis Ekowisata. *THE Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 7(2), 53.
<https://doi.org/10.17509/thej.v7i2.9012>
- Aisyah, L. S. N., Saidi, A. I., & Utama, K. (2018). Representasi Identitas Budaya Sunda pada Perkakas Memasak Dan Perangkat Makan Tradisional Berbahan Bambu (Studi Kasus Desa Linggajaya Di Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 153–180. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v1i1.3886>
- Akrom, A., & Haryadi, T. (2021). Desain *Signage System* Sebagai Media Informasi Kawasan Simpang Lima Semarang Berbasis Komputer Grafis. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 79–91. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4309>
- Amalina, S., Wahid, F., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan *Design Thinking*. *SNATi: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 50–55.
- Argubi, A. H., Ramadhono, R. I., Tauhid, T., & Taufiq, M. (2020). Model pengembangan Desa Wisata Berbasis Ekowisata Di Desa Sambori Kabupaten Bima. *Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata*, 3(1), 41–51.
<https://doi.org/10.32528/sw.v3i1.3372>
- Arief, T., Noviana, E., & Isnaini, W. (2023). Perancangan Video Dokumenter Kampung Rancabayawak Bandung Sebagai Pertahanan Terakhir Habitat Burung Blekok dan Kuntul. *Prosiding Fakultas Arsitektur dan Desain. 2023: Desain Komunikasi Visual.*, 1–13.
- Arifrahara, G. (2021). Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 92–104.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3804>
- Aurelia, M., Kosmaryandi, N., & Amanah, S. (2019). Potensi Ekowisata Berbasis Masyarakat Kampung Urug, Sukajaya, Bogor. *Media Konservasi*, 25(1), 1–9.
<https://doi.org/10.29244/medkon.25.1.1-9>
- Azis, F. A., Dewiyanti, D., & Imaniar, L. N. (2021). Studi Penerapan *Wayfinding* Pada Arsitektur. *Desa - Design and Architecture Journal*, 2(2), 69–77.
<https://doi.org/10.34010/desa.v2i2.10234>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design : A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. John Wiley & Sons, Inc.

- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press. <https://doi.org/10.5860/choice.46-5997>
- Hadiyati, E. (2011). Kreativitas dan Inovasi Berpengaruh Terhadap Kewirausahaan Usaha Kecil. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 13(1). <https://doi.org/10.9744/jmk.13.1.8-16>
- Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). Kajian Desain Environmental Graphic Desain Umeda Hospital. *GESTALT*, 1(2), 177–190. [10.33005/gestalt.v1i2.37](https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.37)
- Hasan Basori, M., Noor Hidayat, M., & Artikel, G. (2022). Efektivitas *Sign System* Dan Intensitas Informasi Petunjuk Arah Sebagai Media Komunikasi Visual Kota Lama Semarang The Effectiveness of the *Sign System* and the Intensity of Directional Information as Visual Communication Media in the Kota Lama Semarang. *Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*, 04(1), 13–20. <https://doi.org/10.30812/sasak.v4i1.1840>
- Hutasoit, R. D. M., & Putra, I. D. A. D. (2015). Re-Designing *Sign System* in Kiaracandong Railway Station Bandung. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 6(1), 11–26. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2014.6.1.2>
- Junaid, I., Dewi, W. O., Said, A., & Hanafi, H. (2022). Pengembangan Desa Wisata Berkelanjutan: Studi Kasus di Desa Paccekke, Kabupaten Barru, Indonesia. *Journal of Regional and Rural Development Planning*, 6(3), 287–301. <https://doi.org/10.29244/jp2wd.2022.6.3.287-301>
- Minggra, R. (2020). Kajian Penanda Identitas Sebagai Grafis Pada Ruang Luar Dan Bagian Dari *Wayfinding System* Kawasan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i1.19588>
- Mulgan, G., & Albury, D. (2003). Innovation in the Public Sector. *Strategy Unit, Cabinet Office, London*.
- Mulyanto, D., Iskandar, J., Madani, A., Gunawan, R., & Partasasmita, R. (2020). Folk name and lore of birds from the sundanese of west java, indonesia: An ethno-ornithological survey. *Biodiversitas*, 21(9), 4384–4395. <https://doi.org/10.13057/biodiv/d210958>
- Prabawati, M. N. (2016). Etnomatematika Masyarakat Pengrajin Anyaman Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya. *Infinity Journal*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.22460/infinity.v5i1.p25-31>
- Prawirahasan, R., W. (2018). Potensi ekowisata berbasis keanekaragaman fauna yang didukung kearifan lokal masyarakat di Kepulauan Ugar, Kabupaten Fakfak, Papua Barat. Disertasi. Universitas Brawijaya
- Prisgunanto, I. (2018). Pemaknaan Arti Informasi Di Era Digital. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 17(2), 143. <https://doi.org/10.32509/wacana.v17i2.619>
- R, N. A. M., & Syaodih, E. (2021). Studi Pengembangan Ruang Publik Kreatif Kampung Blekok Rancabayawak. *SPeSIA: Seminar Penelitian Sivitas*

- Akademika Unisba. Prosiding Perencanaan Wilayah dan Kota*, 7(1), 113–121.
- Raafi, S., & Penmardianto. (2023). *Hambatan Komunikasi Antarbudaya Masyarakat Sunda Dengan Masyarakat Minang Di Bukittinggi*. 1(5), 239–251.
- Rachmawanti, R. (2022). Digital Kultur: Music and Cultural Festivals Platform of Performing Arts in Digital Era. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 5(2), 166–177. <https://doi.org/10.37368/tonika.v5i2.448>
- Rahman, Y. (2023). Analisis Konten Visual pada Akun Instagram Desa Ciburial sebagai Sarana Promosi Wisata. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 13–25. <https://doi.org/10.34010/visualita.v12i1.10736>
- Rezaldi, M. Y., Suwardikun, D. W., & Achmad, D. (2015). Diseminasi Ancaman Tsunami Melalui *Sign System* Disseminating the Tsunami Threat Through *Sign System* For Carita Beach Area. *Iptek-Kom*, 17(1), 51–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.17933/iptekkom.17.1.2015.51-70>
- Setiawati, R., & Aji, P. (2020). Implementasi Sapta Pesona Sebagai Upaya Dalam Memberikan Pelayanan Prima Pada Wisatawan Di Desa Wisata Pentingsari. *Jurnal Administrasi Bisnis Terapan*, 2(2). <https://doi.org/10.7454/jabt.v2i2.98>
- Soedewi, S. (2019). Identitas Visual pada *Signage System* di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall. *Waca Cipta Ruang*, 5(2), 379–387. <https://doi.org/10.34010/wcr.v5i2.2265>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Soedewi, S., Wulandari, R., Gunawan, P. H., Adrin, A. F., Murdowo, D., Aditsania, A., Prabasworo, B., & Yuniati, A. P. (2020). *Signage Design of the Gasmin Field Bandung*. *Visualita: Journal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 169–180. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3335>
- Soewardikoen, D., W. (2019). Metodologi penelitian desain komunikasi visual. Yogyakarta: Kanisius.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Susilo, M. E., -, P., & Erawati, H. (2016). Pendekatan Stakeholders Engagement dalam Pengembangan Desa Wisata. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(2), 122. <https://doi.org/10.31315/jik.v14i2.2126>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 514–521.
<https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>

- Wardana, M., A. (2023). *Kreativitas Desain Inovasi*, Bali : Penerbit Intelektual Manifes Media
- Widowati, S., & Nadra, N. M. (2013). Evaluasi penerapan prinsip-prinsip dan kriteria ekowisata di kawasan taman wisata alam Kawah Ijen Banyuwangi. *Soshum: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 3(3), 312 – 321.
<https://ojs.pnb.ac.id/index.php/SOSHUM/article/view/485>
- Wirdayanti, A., dkk. (2021). *Pedoman Desa Wisata*. Kementerian Koordinasi Bidang Kemaritiman dan Investasi
- Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2), 19–25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>
- Yacob, S., Qomariyah, N., Marzal, J., & Mulyana, A. (2021). *Strategi Pemasaran Desa Wisata*. Wida Publishing.
- Yayici, Emrah. (2016) *Design Thinking Methodology Book*. Maslak, Turkey: ArtbizTech.

Akses Internet

www.jakartamangrove.id. (2018). Taman Wisata Alam (TWA) Angke Kapuk. Diakses pada 18 April 2024, dari <https://www.jakartamangrove.id/>

www.lindungihutan.com. (2023, 4 April). Ekowisata: Pengertian, Prinsip dan Contohnya. Diakses pada 3 Januari 2024, dari <https://lindungihutan.com/blog/ekowisata-pengertian-prinsip-dan-contohnya/>

www.medium.com. (2024, 17 Februari). Understanding the Nuances: Design Thinking vs. Double Diamond Approach. Diakses pada 13 Maret 2024, dari <https://bangwin.medium.com/understanding-the-nuances-design-thinking-vs-double-diamond-approach-c27b44ee9fcc>