

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. S., & Marsudi. (2024). Perancangan E-artbook Ande Ande Lumut sebagai Ide Dasar Visual Pengembangan Animasi. *Jurnal Barik*, 5(1), 27–41. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Alvian, I. (1987). *Perang Di Jalan Allah [Perang Aceh 1873-1912]*. Pustaka Sinar Harapan.
- Alvionita, M., Bedjo Tanudjaja, B., & Malkisedek, M. H. (2023). Perancangan Art Book Desain Karakter untuk Melestarikan Pakaian dan Kesenian Tradisional Jawa. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 169–182.
- Anisah, H. U., Ningsih, S. R., Faradhiga, A. A. F., Sari, S. P., Magh'firoh, R. H., Kania, G., Klau, A. B. S., Emriadi, H., Hekopung, Y. M. V. M., Putro, H. P., Surahman, S. S., Poetra, Y. A., & Rully. (2025). Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik). In P. I. Delianti (Ed.), *Amandus Benediktus Seran Klau*. CV. LITERAKSI PRESS.
- Aulia, F. T., Gumilar, S. I., & Kurniawan, A. (2023). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X* (Kodim Muhammad, Ed.; Edisi Revisi, 2023). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Balai Bahasa Maluku Utara. (2023, September 7). Generasi muda dan revolusi literasi sastra. <https://balaibahasamalut.kemendikdasmen.go.id/index.php/2023/09/07/generasi-muda-dan-revolusi-literasi-sastra/>
- Bilibin, I. (2025). Selected works on Russian fairy tales and Slavic folklore [Artwork collection].
- Blizzard Entertainment. (2015). *The Art of World of Warcraft*. Chronicle Books.
- Cianci, L. (2023). *Colour Theory: Understanding and Working with Colour*. RMIT Open Press. <https://rmit.pressbooks.pub/colourtheory1>
- Denysenko, Y., Tkhir, N., & Omelchenko, A. (2022). Typological features of the artbook as a special type of book. *Visnyk of Lviv National Academy of Arts*, 48, 125–131.
- Firdausi, J., Khusna, Z., Wasil, Moch., & Zakariyah, I. (2024). KAJIAN HISTORIOGRAFI ISLAM INDONESIA KONTEMPORER (TELAHAH BUKU “ISLAM NUSANTARA: JARINGAN GLOBAL DAN LOKAL” KARYA AZYUMARDI AZRA. *Jambura History and Culture Journal*, 6(2), 101–117. <https://doi.org/10.37905/jhcj.v6i2.23112>

- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Grima, M. C. (2017). Challenges and opportunities for digital marketing within contemporary art book publishing. *Interscript Journal*, 1-(1).
<https://doi.org/10.14324/111.2398-4732.001>
- Han, Y. (2025). kleinerhai.art [Instagram profile]. Instagram.
<https://www.instagram.com/kleinerhai.art/>
- Harun, R. (1982). *Hikayat Perang Aceh*. Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Huda, K. (2025). Digitalisasi sastra Arab: Kajian terhadap website Al-Diwan.net sebagai sumber belajar di Program Studi Bahasa dan Sastra Arab. Dalam Proceedings of the ADIA Annual International Conference 2025.
- Kosasih, E. (2008). *Apresiasi Sastra Indonesia* (P. R. Y. & Nurhasanah, Eds.). Nobel Edumedia.
- Lantana, D. A., & Fauziah. (2025). Design Thinking dan Inovasi: Strategi Kreatif dalam Pemecahan Masalah. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional.
- Levytska, M. K., Diadukh, N. Y., & Stempitska, Yu. S. (2024). Creation of an Art Book: Theoretical and Practical Aspects in Studying Graphic Designer. *International Scientific Conference*, 140–143. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-402-3-34>
- Nuning, M. M. (2015). METODE PENCIPTAAN BIDANG SENI RUPA: Praktek Berbasis Penelitian (practice based risearch), Karya Seni Sebagai Produksi Pengetahuan dan Wacana. *CORAK Jurnal Seni Kriya*, 4 No.1.
- Nuranjani, D., & Miladiyati, R. (2026). Relevansi Karya Sastra Klasik Indonesia dalam Konteks Pembelajaran Kesusastraan Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 522–539.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3868>
- Pew Research Center. (17 Januari 2019). Where millennials end and Generation Z begins. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Purnomo, A. D., & Masdiono, T. (2020). Buku Seni (Artist's Book) Sebagai Media Diplomasi Budaya Indonesia-Jerman. *Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 1–6.

- Rachmawati, D. P. (2022). Membangkitkan Semangat Nasionalisme Generasi Muda Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah Kongres Pemuda (1926–1928). *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(2), 100–111.
- Ramadhana, N. (2019). *Kesadaran Sejarah Masyarakat Aceh Besar Melalui Hikayat (Studi Etnografi: Pewarisan Nilai Sejarah Melalui Tradisi Lisan Berhikayat Pada Masyarakat Aceh Besar)* [Universitas Pendidikan Indonesia]. repository.upi.edu
- Susanto, Y. M., Adib, A., & Wahyudi, A. T. (2025). Perancangan Buku Concept Art Adaptasi dari Novel Ancient Realm Karya Michael Chandra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1. <http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/02/lets->
- Sylaieva, A., & Kravets, O. (2025). *Concept and Features of Artbook Development*.
- Unit Pelaksana Teknis Daerah Museum Negeri Aceh. (2025). Laporan data kunjungan wisatawan Museum Negeri Aceh tahun 2025. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh.
- Wibawa, I. G. A. K. S., & Wijaya, G. (2023). Identitas, inovasi dan intergenerasi: Strategi pelestarian budaya takbenda di era digital. Universitas Airlangga.
- Widyaningrum, R. A., Akhmar, A. M., & Nurhayati. (2025). Alih wahana naskah Kutika menjadi komik: Inovasi sastra klasik di era digital. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(1), 143–164. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i1.1324>
- Yoga, P. G. S. K. D. (2024). Visualisasi Modern sebagai Strategi dalam Pengenalan Budaya di Era Globalisasi kepada Gen Z. *SEGARA WIDYA Jurnal Penelitian Seni*, 12, 135–141.
- Yusuf, F., Damayanti, D., Ar-Raniry Banda Aceh, N., Penuh, S., & Kerinci, I. (2023). Pendekatan Dakwah Wasathiyyah Ulama Pada Perang Aceh (1873-1914). *Adab Dan Dakwah IAIN Kerinci*, 1(1), 2023.