

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI

KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG

MEDIA INFORMASI WISATA



PERANCANGAN

Gia Meidina Refa Zanela

NIM 1610218124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KOTA LAMA SEMARANG SEBAGAI PENUNJANG MEDIA INFORMASI WISATA

Oleh : Gia Meidina Refa Zanela

NIM : 1610218124

Kota Lama Semarang memiliki peran sangat penting selain sebagai warisan budaya namun juga saksi bisu sejarah masa kolonial lebih dari 2 abad. Peran aktif pemerintah serta beberapa komunitas masyarakat membuat kawasan ini hidup kembali setelah sempat kurang terawat. Kini menjelma menjadi tujuan wisata sejarah yang luar biasa indah. Seluruh bangunan bergaya eropa kuno baik dari eksterior, ornamen, hingga interiornya menambah nilai estetika tersendiri. Tidak heran jika kawasan ini mendapat julukan sebagai “*Little Netherland*”. Namun ternyata tidak sedikit masyarakat belum mengenal kawasan ini dengan baik. Selama ini informasi yang beredar mengenai Kota Lama Semarang melalui media cetak maupun elektronik hanya sebatas pengetahuan sekilas saja. Hal ini dinilai kurang maksimal, terlebih generasi muda sekarang kurang begitu menyadari pentingnya melestarikan cagar budaya khususnya Kota Lama Semarang.

Permasalahan tersebut melatarbelakangi perancangan buku ilustrasi Kota Lama Semarang sebagai media penunjang informasi wisata. Dikemas dengan teknik *digital drawing* yang menampilkan bangunan serta suasana di sekitar Kota Lama Semarang. Divisualkan secara ringan namun dapat membangun ruang imajinasi pembaca. Sehingga diharapkan akan menjadi media yang mampu menambah minat wisatawan dalam dan luar Kota Semarang untuk mengunjungi kawasan tersebut. Serta menambah wawasan masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya.

Kata kunci : Buku ilustrasi, Ilustrasi, Kota Lama Semarang, Wisata Sejarah, Media Informasi.

ABSTRACT

THE DESIGN OF SEMARANG OLD CITY ILLUSTRATION BOOK AS A TOURISM INFORMATION SUPPORTING MEDIA

By : Gia Meidina Refa Zanela

NIM : 1610218124

Semarang Old City has a very important role in addition to being a cultural heritage but also a silent witness to the history of colonial times more than 2 centuries. The active role of the government and some community communities made this area come back to life after it was poorly maintained. Now it is transformed into an extraordinary historical tourist destination. All ancient European-style buildings from exterior, ornaments, to interior add their own aesthetic value. No wonder this area got the nickname as "Little Netherland". But it turns out that not a few people do not know this area well. So far, the information circulating about The Old City of Semarang through print and electronic media is only limited to fleeting knowledge. This is considered less than maximum, especially the younger generation is now less aware of the importance of preserving cultural heritage, especially the Old City of Semarang.

The problem is behind the design of Semarang old city illustrated book as a supporting media for tourism information. Packed with digital drawing techniques that display the buildings and atmosphere around The Old City of Semarang. Lightly visualized but able to build the reader's imagination space. So it is expected to be a medium that can increase the interest of tourists in and outside the city of Semarang to visit the area. As well as adding insights to the community, especially the younger generation to better know and preserve cultural heritage.

Keyword: Illustration Book, Illustration , Semarang Old City, Heritage Tourism, Information Media.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah Negara berkembang, beriklim tropis dengan jumlah penduduk terbesar ke-4 setelah China, India dan Amerika Serikat. Terlepas dari itu, Indonesia nyatanya memiliki banyak pesona dan keunikan tersendiri. Terdapat ribuan pulau dari Sabang hingga Merauke serta beraneka ragam kekayaan alam, budaya, agama, ras, suku, bahasa, hingga sejarah. Tidak heran jika Negara ini menjadi salah satu destinasi wisata yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan, baik lokal hingga internasional. Karena hal itulah kepariwisataan Indonesia menjadi salah satu sektor ekonomi yang paling diunggulkan. Setiap Provinsi atau Kota masing-masing memiliki pesona dan cirri khas wisatanya sendiri seperti, Bali, Yogyakarta, Bandung, Jakarta dan tak terkecuali Semarang.

Semarang adalah Ibu kota Provinsi Jawa Tengah, sebuah kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Medan, dan Bandung. Selain sebagai kota industri dan bisnis, nyatanya kota ini menyimpan begitu banyak keunggulan dan keunikan pada sektor pariwisatanya. Bahkan pada tahun 2008, Kota Semarang pernah menduduki peringkat ke-4 kategori kota pariwisata terbaik di Indonesia dalam *Event "Yokatta Wonderful Indonesia Tourism Award"*. Hal tersebut memicu pemerintah Kota Semarang untuk terus berbenah dan memberikan fasilitas terbaik dalam hal penataan kota. Ada puluhan tempat wisata yang hingga kini menjadi andalan wisatawan untuk dikunjungi. Beberapa diantaranya adalah Sampokong, Pantai Marina, Lawang Sewu, Goa Kreo, dan Waduk Jatibarang. Namun ada tempat yang tak kalah unik yakni Kawasan Kota Lama Semarang.

Kawasan Kota Lama Semarang memiliki peran sangat penting selain sebagai warisan budaya namun juga saksi bisu sejarah masa kolonial lebih dari 2 abad. Kawasan seluas 31 hektar ini sudah ada semenjak kurang lebih abad ke 17 sebagai pusat perdagangan. Peran aktif pemerintah serta beberapa komunitas masyarakat membuat kawasan ini hidup kembali setelah sempat kurang terawat. Kini menjelma menjadi tujuan wisata

sejarah yang luar biasa indah terlebih saat sore menjelang malam hari. Hampir sebagian bangunan gedung di sana aktif digunakan, seperti Marabunta, Gereja Blenduk, Jembatan Berok, Pabrik Rokok “Praoe Layar”, hingga Gedung Asuransi Jiwasraya. *Seluruh bangunan bergaya eropa kuno* baik dari eksterior, ornamen, hingga interiornya menambah nilai estetika tersendiri. Tidak heran jika kawasan ini mendapat julukan sebagai “*Little Netherland*” atau miniatur Belanda. Beragam aktivitas bisa dilakukan wisatawan mulai dari jalan-jalan santai, belajar sejarah, belanja barang antik, hingga mencicipi kuliner. Sejauh ini wisatawan hanya dikenakan tarif parkir kendaraan saja jika berkunjung. Selain itu juga, akses menuju lokasi sangat mudah untuk dijangkau.

Namun ternyata tidak sedikit wisatawan baik dari dalam maupun luar Kota Semarang yang belum begitu mengenal kawasan ini dengan baik. Selama ini informasi yang beredar mengenai profil Kota Lama Semarang melalui media cetak maupun elektronik hanya sebatas pengetahuan sekilas saja. Bahkan dalam *website* profil kota milik pemerintah Kota Semarang sendiri dinilai kurang maksimal karena tidak menyangkut kepariwisataan Kota Lama Semarang secara utuh. Terlebih saat ini, generasi muda kurang begitu menyadari pentingnya melestarikan budaya dan mengenal sejarah khususnya Kota Lama Semarang.

Maka dari itu perancang baranggapan perlu adanya sebuah media penunjang informasi wisata berupa buku ilustrasi tentang Kota Lama Semarang. Sebuah terobosan baru dan belum pernah dibuat sebelumnya menyangkut ide kreatif yang unik dan menarik. Target *audience* akan lebih tertarik dengan buku berkarakter gambar dibandingkan dengan hanya berbentuk redaksional (teks) saja. Buku dinilai memiliki kelebihan tersendiri yaitu mudah dibawa kemana-mana, mudah didapatkan, dan jauh lebih akurat. Dikemas dengan teknik ilustrasi digital yang menampilkan bangunan serta suasana di sekitar Kota Lama Semarang. Divisualkan secara ringan namun dapat membangun ruang imajinasi pembaca. Sehingga diharapkan akan menjadi media yang mampu menambah minat wisatawan dalam dan luar Kota Semarang untuk mengunjungi kawasan

tersebut. Serta menambah wawasan masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih mengenal dan melestarikan warisan budaya.

2. Rumusan Masalah dan Tujuan

a. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu :

Bagaimana merancang buku ilustrasi Kota Lama Semarang sebagai media informasi wisata yang menarik dan komunikatif ?

b. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan perancangan ini adalah untuk :

- 1) Memberikan informasi tentang Kota Lama Semarang dengan cara yang menarik. Menampilkan gedung-gedung kuno menggunakan teknik ilustrasi *digital drawing* dengan harapan pembaca akan merasa terhibur dan menyukai visualisasi yang ditampilkan dari halaman ke halaman.
- 2) Memberikan visualisasi ilustrasi dengan cara yang komunikatif. Meskipun buku ini berkonten ilustrasi namun pembaca diharapkan dapat memahami dan mengerti akan pesan yang disampaikan, serta akan mengikuti dan melaksanakan segala anjuran berwisata di lokasi tersebut.

B. PEMBAHASAN

1. Teori Yang Digunakan

a. Kota Lama Semarang

Berdasarkan sejarah yang beredar di masyarakat, kawasan Kota Lama Semarang didirikan pada sekitar abad 18 dan menjadi pusat perdagangan. Kawasan ini disebut juga *Outstadt*. Luas kawasan ini sekitar 31 Hektar. Dilihat dari segi tata letak geografisnya, tampak bahwa kawasan Kota Lama Semarang ini terpisah dengan daerah sekitarnya sehingga terkesan membentuk kawasan atau kota sendiri, hal ini mendapat julukan sebagai "*Little Netherland*" (Belanda Mini).

Kawasan ini dipercaya memiliki sekitar 200 bangunan, bahkan 50 bangunan diantaranya masih berdiri dengan megah dan kokoh. (Purwanto, 2005: 31-32)

b. Perancangan

Perancangan secara garis besar merupakan suatu kegiatan dalam membuat kerangka desain teknis berdasarkan ide dan konsep. Menurut Kotler (2001) definisi rancangan merupakan totalitas dalam fitur yang akan mempengaruhi baik segi penampilan dan fungsi produk tertentu menurut isyarat pelanggan. Dalam memasarkan suatu barang dan jasa, rancangan sangat penting untuk dibuat. Perancang dituntut memikirkan seberapa besar ide dan konsep yang perlu dituangkan dalam desain/ gaya, keandalan, daya tahan hingga nantinya kemudahan dalam perbaikan.

c. Media Informasi

Media informasi merupakan alat atau perantara komunikasi guna menyampaikan sebuah pesan berdasarkan data dan fakta yang ada sehingga memiliki manfaat kepada para penerimanya.

d. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi, secara umum diartikan sebagai sebuah buku yang menampilkan hasil pemikiran, ide serta tulisan yang divisualisasikan atau ditampilkan dalam wujud gambar. Buku dengan konten ilustrasi ini memiliki banyak variasi teknik, mulai dari tampilan fotografi, drawing, lukisan hingga tata rupa seni lainnya yang dimaksudkan untuk memperjelas suatu informasi atau cerita.

e. Teori Desain Komunikasi Visual

- 1) Ilustrasi
- 2) Warna
- 3) Layout
- 4) Tipografi

2. Metode Analisis Data

a. Analisis SWOT

Metode analisis data dalam perancangan ini menggunakan analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Metode ini digunakan untuk membantu mengukur kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari perancangan buku ilustrasi.

1) Kelebihan (*Strength*)

- a) Menampilkan ilustrasi yang menarik.
- b) Memunculkan imajinasi pembaca.
- c) Memuat edukasi sejarah namun tidak terlalu berat dan mudah dipahami semua usia.
- d) Relatif tidak mahal untuk ukuran karya original.
- e) Dapat digunakan untuk berbagai tingkat pengajaran dan bidang studi.
- f) Mudah dibawa kemana-mana dan dapat dijadikan sebagai cinderamata.
- g) Mata pembaca tidak cepat lelah di banding saat membaca buku elektronik.
- h) Tidak membosankan jika dibaca berulang kali.
- i) Isi buku dapat dipertanggung jawabkan (memiliki sumber acuan) di banding media informasi internet yang sensitif akan isu HOAX.
- j) Tidak memerlukan sumber daya khusus seperti halnya media digital.

2) Kelemahan (*weakness*)

- a) Tidak dapat menunjukkan gerak dan suara.
- b) Butuh perawatan agar buku bisa bertahan lama.

3) Peluang (*Opportunity*)

Dari kelebihan dan juga kelemahan dari buku ilustrasi, terdapat beberapa peluang :

- a) Belum banyak buku ilustrasi yang memuat konten Kota Lama Semarang apalagi dalam hal media penunjang informasi wisata.

b) Peluang buku ilustrasi Kota Lama Semarang untuk disukai target *audience* lebih besar karena konten yang disajikan berupa ilustrasi digital *drawing* dan fakta-fakta sejarah secara ringan.

4) Ancaman (*threats*)

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mempengaruhi industri buku berbasis cetak terutama buku ilustrasi Kota Lama Semarang, yang mana *E-book* saat ini bisa di unduh secara gratis baik *legal* maupun *illegal*.

b. Analisis Profil Pembaca

Dalam perancangan buku ilustrasi ini perancang melakukan wawancara tidak resmi dengan mengambil *sample* beberapa target *audience* secara acak dan online diperuntukkan untuk khalayak umum. Wawancara meliputi seputar Kota Lama Semarang dan sejauh mana pemahaman narasumber mengenai kawasan tersebut juga media informasi yang di inginkan kedepannya.

C. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Media

a. Tujuan Media

- 1) Memberikan informasi wisata sejarah Kota Lama Semarang dengan cara yang unik, menarik, informatif dan tentunya menyenangkan.
- 2) Memberikan wawasan tentang pentingnya melestarikan warisan budaya, khususnya generasi muda.
- 3) Memberikan sumbangsih tentang ide desain buku ilustrasi sebagai media informasi wisata khususnya Kota Lama Semarang.
- 4) Dapat digunakan sebagai sumber referensi lembaga dan bidang studi.

b. Strategi Media

1) Media Utama

Buku ilustrasi dengan ukuran menengah dengan teknik *digital drawing* dengan menampilkan latar belakang bangunan eropa

kuno peninggalan kolonial Belanda yang indah. Memaparkan tentang informasi wisata, fakta unik dan sejarah bangunan Kota Lama Semarang dengan singkat, jelas namun dapat dengan mudah untuk dipahami. Disajikan dalam bentuk non formal dan bisa di nikmati semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa.

2) Media Pendukung

Media pendukung dijadikan sebagai merchandise, *support system*, penunjuk dan juga pengingat akan media utama itu sendiri. Juga diperuntukkan untuk keperluan acara bedah buku/ peluncuran buku. Mengusung tema dan visual yang sama serta tetap berhubungan erat dengan objek utama perancangan. Namun divisualisasikan sedikit lebih ringan dibanding media utama agar tidak terjadi tumpang tindih, diantaranya adalah poster publikasi, pembatas buku, postcard, stiker, totebag, brosur, dan banner sejenisnya.

2. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dalam hal Perancangan Buku Ilustrasi melalui Desain Komunikasi Visual tidak hanya bertujuan menyampaikan pesan atau informasi melalui tulisan semata, namun perancang akan menggunakan gambar dan warna sebagai alat komunikasi pada buku ini ,sehingga diharapkan buku ini terlihat menarik dan memiliki daya persuasi. sehingga tujuan media dari perancangan buku ini dapat tersampaikan tepat pada sarannya. Dalam penyusunan sebuah perancangan, agar memperoleh hasil yang baik, seorang perancang membutuhkan dukungan referensi sebagai pijakan. Dengan adanya referensi diharapkan perancangan ini akan berkualitas dan layak untuk diterbitkan.

b. Strategi Kreatif

1) Target *Audience*

a) Geografis

Masyarakat umum seluruh Indonesia, khususnya yang berada jauh dengan Kawasan Kota Lama Semarang.

2) Demografis

- a) Umum (10-50 tahun ke atas)
- b) Jenis Kelamin: Laki – laki dan perempuan
- c) Sosial Ekonomi : umum / semua kalangan

3) Psikografis

Masyarakat yang memiliki kepedulian terhadap sejarah / cagar budaya, memiliki ketertarikan akan bangunan kuno serta ketertarikan terhadap karya seni.

4) Behaviorisme

Masyarakat yang senang berkumpul dan berwisata, cepat bereaksi terhadap suatu yang baru sehingga setiap ada hal unik, mereka akan sangat antusias.

5) Target *Marketing*

Sasaran pasar yang dituju dalam perancangan buku ilustrasi ini tidak jauh berbeda dengan strategi target *audience*, yaitu diperuntukan untuk umum (semua kalangan).

c. Program Kreatif dan Konsep Visual

1) Tema/ Aspek Visual

Penyajian buku didominasi ilustrasi *digital drawing* dengan tampilan klasik yang menarik dan juga komunikatif. Teknik *digital drawing* adalah solusi perancang dalam perancangan buku ini dimana dengan teknik tersebut ilustrasi yang dihasilkan diharapkan akan tampak lebih artistik melalui segi resolusi, warna, pengambilan angle atau perspektif bangunan yang digunakan. Juga dapat membangkitkan daya imajinasi, pembaca diajak untuk berexplorasi melalui pikiran mereka untuk membayangkan wujud asli bangunan Kota Lama Semarang melalui ilustrasi yang ditampilkan dalam buku. Sehingga pembaca memiliki keinginan untuk menyaksikan secara langsung, sebagai upaya mengkonfirmasi imajinasinya tersebut.

2) Format Ukuran dan Judul Buku

Buku berukuran 20x20 cm (persegi) dengan judul “Little Netherland, Kenangan Kota Lama Semarang”.

3) Tone Warna

warna yang digunakan dominan warna coklat yang memberikan kesan warna bangunan, hitam adalah symbol kekuatan, ketegasan sedang warna orange dan merah membangkitkan semangat keingin tahuan.

4) Pendekatan Ilustrasi

Teknik *digital drawing* Menggunakan objek utama yaitu gedung-gedung Kota Lama, dengan menampilkan gambaran sedikit detail, juga penegasan outline berwarna gelap (hitam).

5) Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini mempertimbangkan tema dan isi buku itu sendiri. Namun tidak hanya memperhatikan segi menariknya saja tapi juga jelas dan mudah untuk dibaca (*legibility* dan *readability*). Agar pesan atau informasi dalam buku ilustrasi ini bisa tersampaikan dengan baik. Beberapa huruf yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi yaitu jenis huruf *script* yang memiliki karakter seperti tulisan tangan dan juga jenis huruf sans serif.

6) Layout

Tata letak ilustrasi lebih dominan atau lebih kuat dibanding dengan text. Dengan memperbanyak *white space* agar mata tidak terkesan jenuh. Mengusung gaya modern dengan menampilkan satu kolom text berjarak lebar dan gaya klasik dengan penempatan ilustrasi berada di tengah halaman.

7) Teknik Cetak dan Finishing

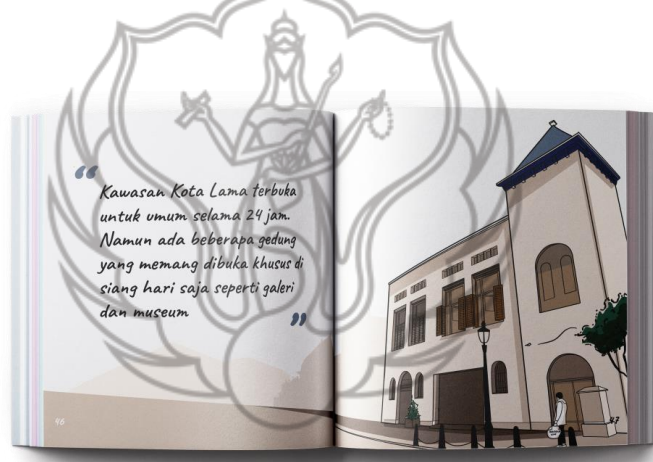
Menggunakan cetak offset untuk produksi buku dalam jumlah yang banyak. Buku dijilid hardcover agar memiliki tingkat ketahanan dalam angka waktu yang panjang.

D. HASIL AKHIR

1. Karya Utama (Buku Ilustrasi)



Gambar 1. Mockup Buku Ilustrasi
(Sumber : Dokumenasi Gia Medina, 2020)

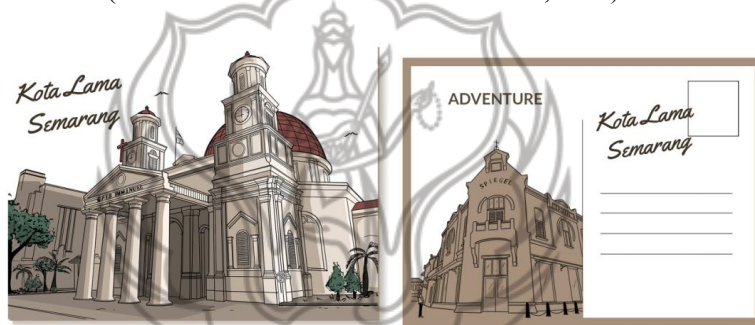


Gambar 2. Mockup Isi Buku Ilustrasi
(Sumber : Dokumenasi Gia Medina, 2020)

2. Media Pendukung



Gambar 3. Pembatas Buku
(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)



Gambar 4. Media Pendukung, Postcard
(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)



Gambar 5. Media Pendukung, Stiker
(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)



Gambar 6. Media Pendukung, Poster Buku
(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)

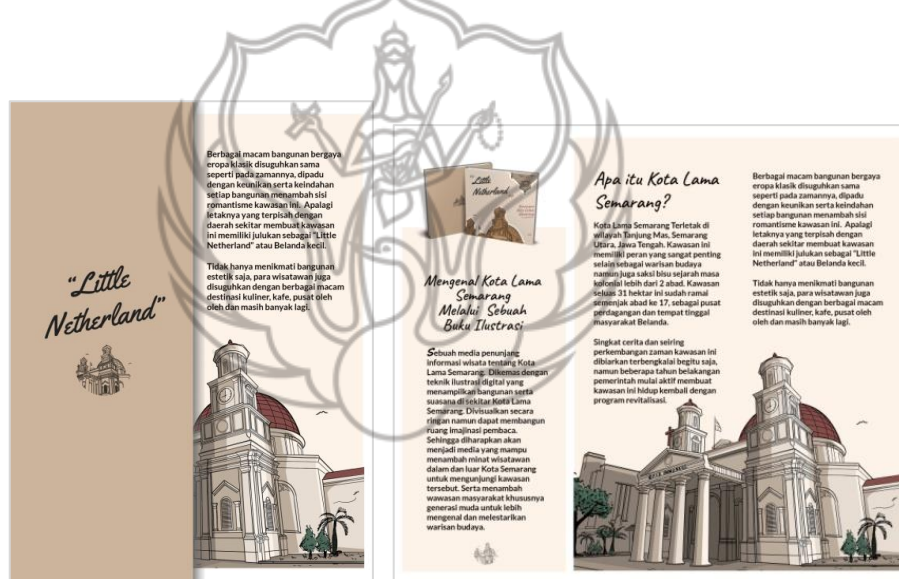


Gambar 7. Media Pendukung, Roll Banner Indoor peluncuran buku

(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)



Gambar 8. Media Pendukung, Totebag
(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)



Gambar 9. Media Pendukung, Brosur Lipat
(Sumber : dokumentasi Gia Meidina R.Z, 2020)

E. KESIMPULAN

Seorang desainer komunikasi visual akan reaktif terhadap kenyataan yang ada pada lingkungan sehingga tertarik untuk diekspresikan dengan cara menempatkannya ke dalam bahasa karya visual, dengan tujuan akan terjadi komunikasi. Apa yang disampaikan oleh seorang desainer kepada target sasarannya. Hal seperti itu dapat terlaksana karena desain dapat difungsikan sebagai media di dalam menyampaikan pesan kepada orang lain, dalam

perspektif wisata kota lama ini, Perancang beranggapan bahwa perwujudan buku ilustrasi adalah sesuatu proses komunikasi yang sangat berguna bagi masyarakat, dimana buku tersebut akan membantu dalam menceritakan sejarah keberadaan kota lama, dan perancang beranggapan prestasi besar bagi seorang desainer adalah ketika dia mampu mengimplementasikan seluruh ilmu akademisnya baik praktik ataupun teoritis menjadi sebuah karya yang dapat digunakan sebagai media penyampaian di tengah masyarakat.

Hasil yang diperoleh dari perancangan desain buku ilustrasi ini, dapat diketahui bahwa melalui teknik *digital drawing* gambar bangunan yang ditampilkan dalam buku ilustrasi ini tampak lebih artistik dan imajinatif. Perancang berpendapat bahwa sebuah obyek dihadirkan melalui sebuah karya fotografi adalah hal yang biasa, tetapi saat sebuah obyek divisualkan melalui “aksi”ilustrasi maka akan nampak nilai keindahannya sehingga menimbulkan imajinasi pembacanya akan keindahan kawasan tersebut, dan selanjutnya secara tidak langsung mengajak dirinya untuk menyaksikan apa yang dilihatnya dalam buku tersebut sebagai upaya untuk membuktikan imajinasinya dengan obyek buku ilustrasi yang dilihatnya.

Konsep gagasan yang telah divisualisasikan ke dalam karya secara keseluruhan dapat membentuk citra pada kawasan itu, serta mampu membangkitkan rasa keingintahuan, sehingga keberadaanya pun mampu mengilhami perancang untuk mewujudkan ke dalam sebuah karya desain komunikasi visual berbentuk buku ilustrasi. Harapan perancang dengan adanya perancangan buku ilustrasi ini diharapkan memberi nilai yang lebih bermakna, disamping akan mampu mengangkat citra kota Semarang umumnya dan kawasan kota lama khususnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Kusrianto, Adi. (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Kotler, Philip. (2001). *Manajemen Pemasaran: Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Kontrol*. Jakarta : PT. Prehallindo.

Sutarip, Sukawi. (2008), *Selayang Pandang Kota Semarang “Glance of Semarang City”*. Semarang: Kantor Informasi dan Telekomunikasi Kota Semarang.

Jurnal, Skripsi, Thesis

Purwanto, L.M.F. (2005). *KOTA KOLONIAL LAMA SEMARANG (Tinjauan Umum Sejarah Perkembangan Arsitektur Kota)*. Jurnal Ilmiah Volume 33. Universitas Katolik Sugiyopranoto Semarang.

Website

Admin. (2018). *Kota Semarang Menjadi Destinasi Wisata Paling Dicari di Google*, URL : <https://www.duplichecker.com/show-compare-results> (diakses pada 12 Desember 2019)

