

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Adi Sulisty Nugroho. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*.
- Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Amir dan Slamet, Y. (1996). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Bahasa Lisan dan Bahasa Tertulis)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Baksin, Askurifai. (2006). *Jurnalistik Televisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Basrowi dan Sukidin. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Budi, Rayudaswati. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Makassar: Kretakupa Print Makassar.
- Daymon, Christine., dan Immy Holloway. (2008). *Metode-metode Riset Kualitatif: dalam Public Relations dan Marketing Communications*. Yogyakarta: Penerbit Bentang.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dwi Sunar Prasetyono. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Fandy, Tjiptono. (2016). *Service, Quality & satisfaction*. Yogyakarta: Andi
- Farida Rahim. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hodgson, F.M. (1960). *Learning Modern Languages*. London: Routledge & Hegan Paul
- Hurlock, E. (1996). *Psikologi perkembangan*. Alih bahasa: dr. Med. Metasari T. & Dra. Muslichah Z. Jakarta: Erlangga
- Kasilo, Djito. (2008). *Komunikasi Cinta*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Maria Fitriah (2018). *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish

- Monarty, S, Mitchell, N & Wells, W. (2015). *Advertising Edisi Kedelapan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Musman, A, (2019). *Kaizen For Life: Kunci Sukses Continuous Improvement di Era 4.0*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Prasetyo, Dwi Sunar. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think Jogjakarta.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo
- Rahim, Farida. (2005). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rangkuti, Freddy. (2009). *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Septian, D.M & Leksono, B.A. (2018). *Dasar Manajemen Desain*. Malang: UB Press
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. (2006). *Psikologi Pendidikan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tarigan, H.G (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Sumber Jurnal Online:

- Kurniawan, I. (2011). Budaya percepatan dan percepatan budaya. Bandung: *Jurnal Visualita* Vol.3, No.1, DKV Universitas Komputer Indonesia. Dikutip <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/1097/pdf> (diakses: 10 Mei 2020)
- Monica & Luzar, L (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. Jakarta: *Jurnal Humaniora* Vol.2, No.2 DKV Binus. Dikutip <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158/2544> (diakses: 26 April 2021)
- Wantoro. (2017). Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung. Semarang: *Jurnal Andharupa* DKV Udinus. Dikutip melalui <https://docplayer.info/73734519-Perancangan-font-tapych-berbasis-karakter-visual-motif-kain-tapis-lampung.html> (diakses: 01 Mei 2021)
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja. Bandung: *Jurnal Pendidikan Multimedia*. Vol. 1, No. 1, Multimedia Universitas

Pendidikan Indonesia. Dikutip melalui <https://ejournal.upi.edu/index.php/Edsence/article/view/17957/pdf> (diakses: 01 Mei 2021)

Persada, Satria I. P. (2011). Promosi Website Museum Geologi Untuk Anak-Anak. Bandung: *Laporan Pengantar Proyek Tugas Akhir* Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia. Dikutip melalui https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/538/jbptunikompp-gdl-satriaindr-26867-1-unikom_sr.pdf (diakses: 05 Juni 2021)

Persada, Satria I. P. (2020). Analisis Visual Gim Cuphead. Bandung: *Jurnal Visualita* Vol.8 No.2, Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia. Dikutip melalui <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/2666/1821> (diakses: 05 Juni 2021)

Sumber Internet:

Anindito, B. (2014, Februari 28). *Definisi Kampanye*. tersedia pada <https://prezi.com/jigpulc1rbit/definisi-kampanye> (diakses: 26 April 2021)

Adhi, Ginanjar. (2020, Februari 08). *Penelitian Deskriptif Kualitatif*, Tersedia pada <https://www.tripven.com/penelitian-deskriptif-kualitatif/> (diakses: 03 April 2021)

Budiarti, Siswati. (2010, Desember 23). *Kenakalan Remaja Bentuk Penyebab dan Cara Mengatasinya*. Tersedia pada <http://siswatibudiarti.wordpress.com> (diakses: 03 April 2021)

Hermanto, (2011, September 18) *Konsep Minat*. Tersedia pada <http://kasturi82.blogspot.com/2011/12/konsep-minat.html> (diakses: 03 April 2021)

Modi, S. (2017, April 07). *Revolusi Industri IV, Exponential Era [Online]*. Tersedia pada <https://kissparry.wordpress.com/2017/04/07/revolusi-industri-ke-4-exponential-era/> (diakses: 15 April 2021)