

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anggraini, S.L. & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa.

Apriyanto, D. (2017). *Passion For Millenial People*. Yogyakarta: Psikologi Corner.

Mappiare, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.

Ratri, C. (2019). *Hobi Jadi Bisnis*. Yogyakarta: Stiletto Book.

Sihombing, D. (2017). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Suhardono, R. & Team Impact Factory. (2015). *#Passion2Performance - Passion Without Creation Is Nothing*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.

Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Wahid, U. (2016). *Komunikasi Politik – Teori, Konsep, Dan Aplikasi Pada Era Media Baru*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Jurnal

Amin, Dani. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna Dengan Metode Menggambar. *Jurnal Ilmiah Umum (JIUM) Vol. 1, Nomor 1*. Diambil dari: <http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/> (04 Mei 2021).

Mahendra, Yoda Aji. (2015). Perancangan Maskot “Planktoon Fingerboard” Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Loyalty. *Vol. 2, No. 1, Art Nouveau, 2015*. Diambil dari: <https://jurnal.dinamika.ac.id/index.php/ArtNouveau> (30 Oktober 2020).

Munandar, Dadang. (n.d). Analisis Penentuan Segmen, Target, Dan Posisi Pasar Home Care Di Rumah Sakit Al-Islam Bandung. *Vol. 6, No. 2, Majalah Ilmiah UNIKOM*. Diambil dari: <https://jurnal.unikom.ac.id> (25 April 2021).

Nurpramadya, Anggraito. (2012). Perancangan Buku Visual Skateboard Untuk Remaja Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 1, No. 1, September 2012*. Diambil dari: <https://media.neliti.com> (09 Desember 2020).

Poentari, Emmy. (2013). Penerapan Strategi Komunikasi Pada “Plik Nanggulan 2”. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media Vol. 17 No. 2 (Juli - Desember 2013)*. Diambil dari: <https://jurnal.kominfo.go.id> (25 Desember 2020).

Wantoro. (2017). Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung. Semarang: *Jurnal Andharupa DKV Udinus Vol. 03, No. 01, Februari 2017*. (27 April 2021).

Wantoro. (2012). Seri Poster Iklan “Petits Gâteaux” (Analisa Relasi Antar Tanda: Metafora-Metonimi). Bandung: *Jurnal Visualita DKV Unikom Vol. 4 (1) Februari 2012* (02 Mei 2021).

Witabora, Joneta. 2012. Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora Vol.3 No.2 Oktober 2012: 659-667*. Diambil dari: <https://www.neliti.com> (04 Mei 2021).

Skripsi

Kusumastuti, Ambar. (2014). *Peran Komunitas Dalam Interaksi Sosial Remaja Di Komunitas Angklung Yogyakarta*. Diambil dari: https://eprints.uny.ac.id/12758/1/Skripsi_PDF.pdf (25 Desember 2020).

Maulana, Lorenzo Gavier. (2019). *Komunitas Vespa Modifikasi Ekstrem*. Diambil dari: <http://scholar.unand.ac.id/47979/> (25 Desember 2020).

Samsusilowati, Pungky. (2016). *Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Di Smk Ypkk 2 Sleman*. Diambil dari: http://eprints.uny.ac.id/46202/1/SKRIPSI_PUNGKY%20SAMSUSILOWATI_12803244066.pdf (02 Mei 2021).

Artikel Internet

Bahan Perekat 2017 (22 Februari). *Mengenal Fingerboard: Pengertian, Sejarah, Hingga Komunitasnya*. Diambil dari: <https://bahanperekat.com/mengenal-fingerboard-pengertian-sejarah-hingga-komunitasnya/> (25 April 2021).

Belajardm 2020 (10 Agustus). *Consumer Insight, Konsep Jitu Mendongkrak Penjualan Dan Memenangkan Persaingan*. Diambil dari: <https://belajardm.com/consumer-insight/> (25 Desember 2020).

Farhad. 2020 (12 Mei). *Berawal dari Bukan Mainan, Inilah Awal Popularitas dari Fingerboard*. Diambil dari: <https://ggwp.id/media/geek/hobi/fingerboard-awal-popularitas> (09 Desember 2020).

Guru Pendidikan 2021 (24 Februari). *Pengertian Wawancara*. Diambil dari: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-wawancara/> (12 April 2021).

Hygmatic Printing (n.d). *Pengertian CMYK Dan RGB*. Diambil dari: <https://www.hygmatic.com/article/571/pengertian-cmyk-dan-rgb> (04 Mei 2021).

Kelas Desain (n.d). *Pengertian Layout*. Diambil dari: <https://kelasdesain.com/pengertian-layout/%20> (03 Mei 2021)

Kompas 2020 (24 Juni). *Pengertian Teks Deskripsi*. Diambil dari: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/24/170000369/pengertian-teks-deskripsi> (20 Agustus 2021).

Majalah Pendidikan 2021 (03 Februari). *Majas Asonansi*. Diambil dari: <https://majalahpendidikan.com/majas-asonansi/> (20 Agustus 2021).

Medcom 2021 (17 Juli). *Pentingnya Kenali 3 Fase Remaja*. Diambil dari: <https://m.medcom.id/video/kepo> (20 Agustus 2021).

Pindexain 2014 (n.d). *Apa Itu Flat Design*. Diambil dari: <https://www.pindexain.com/apa-itu-flat-design/> (30 Agustus 2021).

Ruang Guru 2017 (13 November). *Pengertian Observasi Menurut Para Ahli*. Diambil dari: <https://www.ruangguru.com/blog/10-pengertian-observasi-menurut-para-ahli> (12 April 2021).

Super Adventure 2020 (3 Juni). *Fingerboard Olahraga Jari Miniatur Skateboard*. Diambil dari: <https://www.superadventure.co.id/news/21702/fingerboard-olahraga-jari-miniatur-skateboard/> (12 April 2021).

Ukulele 2021 (17 Januari). *Kuesioner Adalah*. Diambil dari: <https://www.ukulele.co.nz/kuesioner-adalah> (12 April 2021).

WikiHow (n.d). *Cara Bermain UNO*. Diambil dari: <https://id.wikihow.com/Bermain-UNO> (02 Mei 2021).

Internet

Infected Fingerskate 2020 (29 Maret). *Sejarah Fingerboard Dan Awal Mula Munculnya Tech Deck*. Tersedia di: <https://youtu.be/DTGYLBIZLn4> (09 Desember 2020).

Papan Jari Official 2020 (04 Desember). *Akun Official Papan Jari*. Tersedia di: <https://www.instagram.com/papanjariofficial/> (09 Desember 2020).

Powell Peralta 2019 (22 Mei). *Future Primitive Ch. 4 How They Train*. Tersedia di:
<https://m.youtube.com/watch?v=Twa4B3W54vE> (25 Desember 2020).

Wikipedia 2020 (13 Desember). *Fingerboard (Skatebord)*. Tersedia di:
[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Fingerboard_\(skateboard\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Fingerboard_(skateboard)) (29 Desember 2020).

Wikipedia 2020 (13 Desember). *Lance Mountain*. Tersedia di:
https://en.wikipedia.org/wiki/Lance_Mountain (12 April 2021).

Wikipedia 2021 (1 April). *UNO (Permainan)*. Tersedia di:
[https://id.wikipedia.org/wiki/UNO_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/UNO_(permainan)) (02 Mei 2021).