DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Aarra, R. (2012). *Kinetic Typography*. Diakses pada 03Agustus 2017. http://www.rudyarra.com/2012/kinetic-typography.html?m=1

Ahmad, S. (2014). *Mei, Bulan Reformasi dan Puisi*. Diakses pada 26April 2017. https://kyaimatdon.wordpress.com/2014/05/20/mei-bulan-reformasi-dan-puisi/.

Amrulloh, MH. (2010). *Aku Ingin Jadi Peluru Wiji Thukul (1999)*. Diakses pada 26 April 2017. http://www.radiobuku.com/2010/08/aku-ingin-jadi-peluru-wiji-thukul-1999/).

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d). *Apa yang dimaksud dengan.aktivis?*. Diakses.pada.29.Maret.2017...http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/petunjuk_praktis/182

Bitebrands, (2017). *Pengertian dan definisi Tipografi Kinetis*. Diakses pada 17July 2017. http://www.bitebrands.co/2011/10/kinetic-typographyberkomunikasi.html?m=1).

Daryanto, (2011). *Sari Kuliah Manajemen Pemasaran*, Bandung: PT Sarana

Darmaprawira, D, A, S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung : ITB.

Endarmoko, E. (2006). *Tesaurus Bahasa Indonesia*, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Gumelar, M.S. (2017). Jurnal Studi Kultural: Volume II. Jurnal resmi dari studi Kultural. ISSN: 2477-3492.

Hita. (2017). *Mengenal lebih dekat Vektor Art, WPAP, dan Line Art*. Diakses pada 1Juni 2017. http://www.kelasdesain.com/*mengenal-lebih-dekat-vektor-art-wpap-dan-line-art*/).

Hutahaean, J. (2014). *Konsep sisitem informasi*, Yogyakarta : Deepublish.

Indarwita, M. (2017). *Customer Journey Significance in Digital Marketing*. Diakses pada 26may 2017. http://www.pejuangdigital.id/2017/03/03/customer-journey-significance/

Kasali, R. (2007). Segmentasi, Targeting, dan Positioning. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Koumi, J. (2008). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. England : Open and Flexible Learning Series.

Kusmiati, Artini R dkk. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan.

Lilik, HS. (2016). *Wiji Thukul dan Kata-kata Yang Tak Pernah Binasa*. Diakses pada 26 April 2016. http://www.dw.com/id/wiji-thukul-dan-kata-kata-yang-tak-pernah-binasa/a-19479642).

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

Maualana, E. (2009). *Consumer insight Via Etnograpphy*. Yogyakarta:Erlangga.

Mulyana, D (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Rosda Karya.

Nugroho, R. (2004). *Komunikasi Pemerintahan. Jakarta :* Elex Media Komputindo.

Nn. (2015). *Jenis-jenis garis dalam desain grafis*. Diakses pada 3Agustus 2017. http://www.majalahdesain.com/*jenis-jenis-garis-dalam-desain-grafis*/.

Oetomo, B. S. D. (2006). *Perencanaan dan Pembanguan Sistem Informasi.*Yogyakarta : ANDI.

Pertiwi, J. T. (2012). *Profil Kondisi Fisik Atlet Anggar di Kabupaten Purworejo Jawa Tengah*. Skripsi. Universitas Negri Yogyakarta..

Pradopo, O. (2002). *Pengkajian Puisi: Analisis satra norma dan analisis struktural.* Jakarta : GMUP (Gadjah Mada University Press).

Prastowo, A. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif.* Yogyakarta : Diva Press.

Pratsanawati, R. (2012). P*ulangkan Mereka! Merangkai Ingatan Penghilangan Pak*s*a di Indonesia.* Jakarta : Elsam.

Rahmat, L. (2016). *Perancangan profil pahlawan sunda*. Skripsi. Institut Teknologi Nasional.

Ricklefs, M. (2011). *Sejarah Indonesia Modern: Orde Baru.* Jakarta : GMUP (Gadjah Mada University Press).

Ricoeur, P. (2014). *Teori Interpretasi.* Yogyakarta : IRCiSoD.

Riswandi. (2009). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Royan, F, M.. (2005). *Marketing Selebritis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Rustan, S (2011). *Layout, dasar & penerapanya.* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2011). *Huruf Font Tipografi.* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2011). *Mendesain Logo.* Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Sadiman, A. dkk. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

Setiawan, P. (2015). *Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit.* Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain.

Soedjadi. (2000). Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Stewart, J. (2017). *Art History: What is Line Art?*. Diakses pada 1Juni 2017. http://www.mymodernmet.com/line-art-history/

Sugihastuti, W. (2007). *Teori Apresiasi Sastra.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Sutopo, H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash.* Yogyakarta : Graha Ilmu.

Susilo, W. (2016). *Senjata Wiji Thukul*. Diakses pada 26April 2016. http://www.dw.com/id/rubrik/s-11546).

Teguh, D. (2016). *Perancangan Brand Image Gerabah Desa Kasongan.* Skripsi. Universitas Komputer Indonesia

Thukul, W. (2000). *Aku Ingin Jadi Peluru.* Magelang : IndonesiaTera.

Wani, N, W. (2009). *Selepas Bapaku Hilang*. Yogyakarta : Pusat Sejarah dan Etika Politik Universitas Sanata Dharma.

Wicaksosno, A. (2014). *Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model Pembelajaranya*. Yogyakarta : Gharudawaca.

Wilianto, W. (2016). *Perancangan komunikasi visual kampanye singkat meningkatkan brand awareness minute maid nutriboost.* Skripsi. Bina Nusantara.

Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Grasindo.

Zulkifli, A & Joko, S (2013). *Wiji Thukul Teka-teki Orang Hilang.* Jakarta : PT Gramedia.