

## DAFTAR PUSTAKA

- Bitread, Bitread *Publish Your Book!*  
<https://bitread.id/>
- Dhimas, K. (2017). *Jurnal Komunikasi Indonesia "Etika Media di Era "Post-Truth"*.  
Jakarta
- Heizer, J., Render, B., & Munson, C. (2017). *Operations management: sustainability and supply chain management, 12/e*. Harlow: Pearson Education.
- Jones, C.S. (2015), "*Anything But Neutral: Using Color to Create Emotional Images*".  
[photography.tutplus.com](http://photography.tutplus.com)
- Kominfo RI, (2017), *Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*.  
[https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media)
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.  
Yogyakarta: Penerbit ANDI  
Dikutip dalam jurnal milik:  
Fadlila, A. (2016). *Ilustrasi Visual Art Produk Black Maiden*
- Permana, R. A. (2017). *Analisis Semiotika Logo Baru XL Axiata*
- Rustan, S. (2013). *Layout Dasar dan Penerapannya*.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*  
<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2019/08/tipografi.html>
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*.  
Yogyakarta: Penerbit ANDI.  
Dikutip dalam jurnal milik:  
Fadlila, A. (2016). *Ilustrasi Visual Art Produk Black Maiden*

Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Gerakan Seni Rupa*.  
Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House  
Dikutip dalam jurnal milik:  
Fadlila, A. (2016). *Ilustrasi Visual Art Produk Black Maiden*

Triadi, D. (2014). *Color Vision*.  
<https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>