

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin dan Hariss, Paul. 2010. *Design Thinking*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Anggraini SL dan Kirana, N. 2018. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Collins, Wayne. 2015. *Graphic Design and Print Production Fundamentals*. Canada: Ken Jeffery.
- Creswell, Jhon W. 2014. *Research Design Qualitative Quantitative and Mixed Methods Approaches*, California: SAGE Publications. Inc.
- Darmawanto, Eko. 2019. *Tipografi Dasar-dasar Karakter Huruf*. Jawa Tengah: UNISNU PRESS
- Kartono, Gamal. 2015. *Tipografi*. Medan: Unimed Press.
- Migotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis Kemarin, Kini dan nanti*. Pati: Alenia Media Dipantara.
- Rustan, Surianto. 2017. *Layout dan Penerapannya Edisi 2017*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sakti, Fajar. 2019. *"Seni Dalam Media Komunikasi di Era Kontemporer Reinversi Nilai-Nilai Etis dan Estetis Untuk Pengembangan Paradigma Baru Pendidikan Seni Rupa Dan Desain Berbasis Budaya Visual Nusantara"*. Universitas Negeri Surabaya (19 September 2019).
- Savitri, Astrid. 2019. *Menggali Pundi-Pundi Lewat Tren Sosial Media*. Yogyakarta: Charisa Publisher.
- Sembiring, Darmawan. 2014. *Wawasan Seni*. Medan: Unimed Press.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media.
- Stewart, Mary. 2012. *Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Basic Design*. Boston MA: McGraw Hill.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Triastuti, Endah. dkk. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta:Puskakom.

Widiyasari, Karina. dkk. 2018. *Memaksimalkan Penggunaan Media Sosial dalam Lembaga Pemerintah*. Jakarta:Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Yulianto. 2018. *Buku Sakti Kuasai Desain Grafis*. Yogyakarta:Start UP.

Yusuf, Muri. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta:Kencana.

Sumber Jurnal

Awwali, Muhammad dan Sulartopo. 2015. "Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif". *Jurnal Pixel Komputer Grafis*. 8 (1), 18-31.

Fajrianisa, Siti dan Yuliana. 2019. "Penilaian Kualitas Tampilan Visual Feeds Instagram Hotel Berbintang Empat Di Kota Padang Sebagai Media Promosi Online". *Jurnal of Residu*. 3, 109-121.

Priyadi, Bambang. 2005. "Struktur Karya Seni Rupa dan Analisis Bentuk". *Jurnal Imaji*. 3 (2), 169-178.

Syahrul, Yasemi. 2019. "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru STMIK PALCOMTECH dan POLITEKNIK PALCOMTECH". *Jurnal Bahasarupa*. 2 (2), 109-117.

Widyaswari, Widiari dan Widnyana. 2018. "Sosial Media Sebagai Sarana Kreasi dan Ekspresi Karya Seni Rupa dan Desain". *Jurnal Prasi*. 13 (2), 104-111.

Sumber Internet

Astritonapa. (2019). *Pengertian Analisis Karya Seni Rupa*. (Online). Tersedia:<https://brainly.co.id/tugas/22327437>. [25 Januari 2020].

Instagram. (2020). *Help Centre: How Instagram Feed Works*. (Online). Tersedia:<https://help.instagram.com/1986234648360433>. [20 Januari 2020].

Kurniawan, Aris. (2020). *Analisis – Pengertian, Contoh, Tahap, Tujuan, Para Ahli*. (Online). Tersedia: <https://www.gurupendidikan.co.id/analisis/>. [15 Agustus 2020].

- Pryana, Irvan. (2018). *12 Jenis Software Desain Grafis Terbaik Untuk Desainer*. (Online). Tersedia:<https://solusiprinting.com/12-jenis-software-desain-grafis-terbaik-untuk-desainer/>. [12 Maret 2020].
- Thabroni, Gamal. (2019). *Pengertian Desain (Lengkap) Berdasarkan Pendapat Para Ahli*. (Online). Tersedia:<https://serupa.id/pengertian-desain/>. [08 Februari 2020].
- Vrontal Media. (2020). *Software Desain Bitmap dan Vektor*. (Online). Tersedia:<https://www.vrontalmedia.com/software-desain-grafis-bitmap-vektor/>. [12 Maret 2020].

