# DAFTAR PUSTAKA

Adiguna. (2018). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *journals.upi-yai.ac.id*, 2.

Arntson, A. E. (2007). Graphic design basics. *USA: Thomson*.

Bassano, M. (2015). *Terapi Musik dan Warna: cara dahsyat hidup lebih sehat dan bahagia.* Yogyakarta: Arask.

Hafidzudin, M. F. (2023). PENERAPAN KARYA ILUSTRASI PADA BRAND RUTS DENGAN GAYA URBAN. *http://library.itb-ad.ac.id/*, 7.

Iswanto, R. (2023). Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana. *nirmana.petra.ac.id*, 123.

Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi.* Jakarta: Rineka Cipta.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual.* Yogyakarta: Andi.

Maharsi, I. (2016). *ilustrasi.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Nugraha, A. d. (2005). *Dasar-dasar Matematika dan Sains.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Ritzer, G. (2007). *Teori sosiologi modern.* Jakarta : Kencana.

Sendjaja. (1994). Teori Komunikasi. *Jakarta , Universitas Terbuka*, 286.

Susanto, M. (2011). Diksi Rupa Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa. *Yogyakarta: DictiArt Lab,Yogyakarta & Jagad Art Space,*, 190.

Suwandi. (2022). PENGARUH BRAND KNOWLEDGE DAN BRAND ENGAGEMENT. *ejournal.unesa.ac.id*, 22.

Wicaksono, H. C. (2023). DESAIN KAOS SEBAGAI MEDIA PROMOSI TEMPAT WISATA DI KABUPATEN NGAWI . *jurnal.usahidsolo.ac.id*, 124.

Yulman. (2016). DESAIN PROMOSI DAN PUBLIKASI MULTIMEDIA PADA CLOTHING SETAL. *repository.atmaluhur.ac.id*, 1.