

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, T. S. (2019, August 13). *PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF MENELADANI SIFAT ABU HURAIRAH TERHADAP HEWAN DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI*. Triani Suhesti Agustini: 156010025. Repository.unpas.ac.id. <http://repository.unpas.ac.id/42569/>
- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697–709. <https://doi.org/10.14710/alj.v2i4.697-709>
- Akhabaeva, A. (Alina). (2020, February 1). *What is the role of an art director in creating a visually appealing animation, featuring the siege of Grolle?* Hbo-Kennisbank.nl. <https://hbo-kennisbank.nl/details/saxionhogeschool:85A15071-1563-4C09-86396A29479D9FCC?c=2>
- Amalia Untarni, F., & Rahman, Y. (2016). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK MELALUI BAPUSIPDA DI KOTA BANDUNG. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 1(2), 134. <https://doi.org/10.25124/demandia.v1i02.277>
- Angel, G. (2022). SWARA GEMBIRA: LESTARIKAN BUDAYA BERKAIN LEWAT PESTA WASTRA. Froyonion. <https://www.froyonion.com/news/pop/swara-gembira-lestarikan-budaya-berkain-lewat-pesta-wastra>
- Annisa, Rizqiya Nor. (2016). STRATEGI KOMUNIKASI KAMPANYE SOSIAL DI MEDIA SOSIAL (Studi Pada Komunitas di Akun Instagram @ogeSkatoK dan Twitter @berbaginasiMLG di Malang) - UMM Institutional Repository. *Umm.ac.id*. <https://eprints.umm.ac.id/46171/1/jiptummpg-gdl-rizqianor-46550-1-pendahul-n.pdf>
- Bagaskara, M. R. (2022). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL LUMBUNG STROBERI KOTA WISATA BATU SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG BRAND AWARENESS - UMM Institutional Repository. *Umm.ac.id*. <https://eprints.umm.ac.id/92025/1/PENDAHULUAN.pdf>
- Bimo, A. (2010). Pengertian Art Direction dan Peranan Seorang Art Director dalam

Periklanan. *Humaniora*, 1(2), 388.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2881>

- Bringhurst, R. (2004). *The Elements of Typographic Style*. Hartley & Marks.
- Butler, N. (2020, April 4). *How to Create a Powerful Brand Identity (A Step-by-Step Guide)*. Column Five. <https://www.columnfivemedia.com/how-to-create-a-brand-identity/>
- Celhay, F., Magnier, L., & Schoormans, J. (2020). Hip and Authentic. Defining Neo-Retro Style in Package Design. *International Journal of Design*, 14(1).
- Choose Earth. (2023, June). <https://www.instagram.com/chooseearth/>
- Choose Earth. (2023, June). Is this the world you really want? [Reels]. https://www.instagram.com/p/Crz_Z-aot2W/
- Dibébérké 🧑🏻🌟. (2023, June). <https://www.instagram.com/dibeberke/>
- Dibébérké 🧑🏻🌟. (2023, June). *Motion graphic dengan promosi workshop dan tour* [Reels]. <https://www.instagram.com/reel/CrnlUiP3tZ/>
- Duku, S. (2011). MENGENAL KAMPANYE KOMUNIKASI. *Wardah*, 12(2), 185–197. <https://doi.org/10.19109/wardah.v12i2.238>
- Elisabeth, M., & Lexi Pranata. (2020). PENGARUH KOMUNIKASI DAN KONTEN VISUAL DALAM MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN JASA FOTOGRAFI DI SWEETESCAPE JAKARTA. *Jurnal Hospitality Dan Pariwisata*, 6(2). <https://doi.org/10.30813/.v6i2.2415>
- Framelens ID. (2020, April 25). Free Backsound Jawa - Lockdown [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FSaTlqXa42Y>
- Hadinoto, D. R., & Wahyudi, A. T. (2022). ANALISIS DESAIN KONTEN BRAND MEDIA SOSIAL DI BEBE STUDIO BERDASARKAN HIERARKI KEBUTUHAN DESAIN. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12272>
- Haloho, R. A. T. (2021, July 8). *Pengaruh Digital Activism Terhadap Perilaku Cyberbullying (Studi Kasus #UnfollowDayana pada Remaja RW. 006 Desa Bambe Gresik)*. Repository.untag-Sby.ac.id. <http://repository.untag-sby.ac.id/id/eprint/10104>
- Hembree, R. (2008). *The complete graphic designer: a guide to understanding graphics and visual communication: design for communication, the design process, page layout and design, common design jobs, corporate identity, branding*. Rockport.

- Hidayah, L. R., Rahmadiva, A. S., Shannen, S., & Pratista, T. A. (2022). Peran Maskot Untuk Memperkuat Identitas Visual Brand. *Jurnal VICIDI*, 12(1), 26–36. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v12i1.2934>
- Kim, C. M. (2016). *Social Media Campaigns*. Routledge.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal principles of design : 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design*. Rockport.
- Mahoney, J. (2017). *Strategic communication campaign planning*. Melbourne Oxford University Press.
- Mustika, R. (2019). PERGESERAN PERAN BUZZER KE DUNIA POLITIK DI MEDIA SOSIAL. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 2(2), 144–151. <https://doi.org/10.17933/diakom.v2i2.60>
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial; Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Nik Mahon. (2010). *Art direction*. Ava Academia ; La Vergne, Tn.
- Pangestu, R. (2019). Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(4). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.796>
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Janitra, P. A. (2020). Strategi aktivisme digital di Indonesia: aksesibilitas, visibilitas, popularitas dan ekosistem aktivisme. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 4(2), 123. <https://doi.org/10.24198/jmk.v4i2.26522>
- Ratnasari, E., Sumartias, S., & Romli, R. (2021). Social Media, Digital Activism, and Online Gender-Based Violence in Indonesia. *Nyimak: Journal of Communication*, 5(1), 97–116. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/nyimak/article/view/3218/2410>
- Redafs Music. (2018, July 17). Wonderful Indonesia Modern Gamelan (Royalty Free Background Music) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-9PdLi_JhjU
- Rohimadani, U. F. (2021). *DISEMINASI KEBUDAYAAN MELAYU RIAU MELALUI BUJANG DARA PADA DINAS PARIWISATA PROVINSI RIAU* [Thesis (Skripsi)]. <http://repository.uin-suska.ac.id/52088/>

- Samara, T. (2020). *Design Elements, Third Edition : Understanding the Rules and Knowing When to Break Them - a Visual Communication Manual*. Quarto Publishing Group USA.
- Santiyuda, P. C., Purnawan, N. L. R., & Gelgel, N. M. R. A. (2023). Kampanye #Berkaingembira Dalam Membangun Kesadaran Generasi Z Akan Budaya Berkain. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.35508/jikom.v12i1.7365>
- Saputri, Nindy Dwi. (2018). KAMPANYE SOSIAL DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA CITY BRANDING KABUPATEN TRENGGALEK (Studi Pada Akun Instagram I Love Trenggalek) - UMM Institutional Repository. *Umm.ac.id*. <https://eprints.umm.ac.id/37038/1/jiptummpgdl-nindydwisa-51001-1-pendahul-n.pdf>
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69.
- Silalahi, R., Kartika, D., Suwanto, F. R., & Niska, D. Y. (2022). Pola Frieze dalam Kain Batik Sumatera Utara. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 667–674. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54706>
- Survei Pemahaman Berkain. (2023). <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dRV11od06D88JFsovZuSDekVVoa1ZbdDC0GMhsGScq8/edit?resourcekey#gid=1736593495>
- Tambunan, N. (2018). Pengaruh Komunikasi Massa Terhadap Audiens. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1475>
- Triwijanarko, R., Susilo Utomo, D., Si, M., Widayati, D., Pemerintahan, J., & Fisip. (n.d.). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONVENSIONAL DAN NEW MEDIA TERHADAP TINGKAT SOSIALISASI POLITIK MAHASISWA FISIP UNDIP (STUDI KASUS MAHASISWA STRATA SATU). Retrieved June 30, 2021, from <https://media.neliti.com/media/publications/104208-ID-pengaruh-penggunaan-mediakonvensional-d.pdf>
- Ulfa, G. S., & Fatchiya, A. (2018). Efektivitas Instagram “Earth Hour Bogor” sebagai Media Kampanye Lingkungan. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 16(1), 144–157. <https://doi.org/10.46937/16201825129>

- Walter, E., & Gioglio, J. (2014). *The power of visual storytelling : how to use visuals, videos, and social media to market your brand*. McGraw-Hill.
- We are Social. (2023, January 26). *The Changing World of Digital In 2023*. We Are Social UK. <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023/>
- Widadi, Z. (2019). PEMAKNAAN BATIK SEBAGAI WARISAN BUDAYA TAKBENDA. *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 33(2), 17. <https://doi.org/10.31941/jurnalpena.v33i2.897>
- Wisesa, T. P. (2015). Pemanfaatan Limbah Kain Batik untuk Pengembangan Produk Aksesoris Fashion. *WIDYAKALA JOURNAL*, 2(1), 70. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v2i1.12>
- Zainudin, A. (2021). TIPOGRAFI. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–131. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312/333>
- Zidane, M. Z. (2022). IMPLEMENTASI ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PROSES PRODUKSI DI PT. JAWA POS MEDIA TELEVISI. <https://repository.uisi.ac.id/4236/>