

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, N. M., Melga, B., Nastiti, N. E., Kreatif, F. I., Telkom, U., Game, P., & Online, G. (2020). *PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI eSPORT BAGI PEMAIN GAME DI KOTA JAKARTA DESIGNING eSPORT TECHNOLOGY BASED MEDIA INFORMATION FOR GAME*.
- Jaiz, Muhammad. 2006. Dasar-dasar Periklanan. Tangerang: Graha Ilmu.
- PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA PROMOSI KAMPANYE SOSIAL COMPUTER VISION SYNDROME UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN AKAN KESEHATAN MATA DI TENGAH PANDEMI COVID-19*
- Rachma, D. N., Fadilla, A.N., Desain, S., Visual., Kreatif, F.I., & Telkom, U. (2018). *PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL UNTUK PENCEGAHAN ANXIETY ADA ANAK USIA 6 – 12 TAHUN DI KOTA JAKARTA*.
- Restila, A., Siswanto, R. A., Supriadi, O. A., Kreatif, F. I., Telkom, U., Visual, I., & Sosial, K. (2022)
- Rustan, Surianto. 2009. Layout Dasar dan Penerapannya, Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Umum.
- Rustan, Surianto. 2011. Huruf Font Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sabrina, Reza, 4 Teori Psikologi Perkembangan Menurut Para Ahli, <https://dosenpsikologi.com>, 10 Februari 2018.
- Sastropoetro Santoso, RA. 1991. Propaganda Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa. Bandung: Alumni.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta : Andi.