

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito Damayanti Nuning. (2008). Karakter Visual dan Gaya Ilustrasi Naskah Lama di Jawa Periode 1800-1920. In *Art & Des* (Vol. 2, Issue 1).
- Alyu RAJ, A., & Prihartanti, N. (2022). Academic Improvement for Recovery Acceleration The Meaning of Life in Tembang Macapat. *International Summit on Science Technology and Humanity (ISETH)*.
- Ambrose, Gavin., & Harris, Paul. (2005). *Basics Design 03: Typography* (English). AVA Publishing.
- Ambrose, Gavin., & Harris, Paul. (2011). *Basic Design 02: Layout*. Ava Pub. SA.
- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang Macapat sebagai Penunjang Pendidikan Karakter. *DEIKSIS*, 11(01), 77.
<https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3221>
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Atton, C. (2002). *Alternative Media*. SAGE Publication.
- Duncombe, S. (2008). *Notes From Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture* (2nd ed.). Microcosm Publishing.
- Fadila, N. R., Rahma, A. M., Trisnawati, T., Astuti, W. F. H., Ahmad, H. R., Fuadin, F. R., Barokah, R. P., & Fisya'bani, F. (2024). *Media, Komunikasi, dan Jurnalistik di Era Digital*.
- Gumicio Dagron, Alfonso. (2001). *Making waves : solving the Iraq problem-once and for all*. Rockefeller Foundation.
- Haidar Zahra. (2018). *Macapat: Tembang Jawa Indah dan Kaya Makna*.
https://repositori.kemdikbud.go.id/10967/1/Macapat%20-Zahra_0.pdf

- Harris M. (n.d.). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Gramedia.Com. Retrieved May 31, 2025, from <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>
- Kistanto, N. H. (n.d.). *KONSEP KEBUDAYAAN*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2008). *Marketing Management*.
- Littlejohn, S. W. ., & Foss, K. A. . (2008). *Theories of human communication*. Thomson/Wadsworth.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McQuail, Denis. (2010). *McQuail's mass communication theory*. Sage Publications, Sage Publications.
- Monica, M., & Luzar, C. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN*. 2(2), 1084–1096. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Nabil, M., Alfarizy, Z., & Kadarisman, A. (2021). PERANCANGAN GRAPHIC ZINE EKSPERIMENTAL MENGENAI WARNA ORANG JAWA DALAM DESAIN GRAFIS INDONESIA. *E-Proceeding of Art & Design*, 2, 18–37.
- Noviati Elis. (2018). Eksistensi Nilai-Nilai Tembang Macapat di Kalangan Anak Muda Sebagai Filter Pengaruh Alkutarasi. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/dewaruci.v13i1.2505>
- Pramuji, E. (2019). *MEDIA CETAK vs MEDIA ONLINE (Perspektif Manajemen dan Bisnis Media Massa)*.

- Qothrunnada, K. (2021, December 3). *7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya*. DetikEdu.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- Resmadi, I. (2021). *ANALYSIS OF ZINETFLIX CYBER MEDIA AS A MEDIA IN THE DIGITAL ERA ANALISIS MEDIA SIBER ZINETFLIX SEBAGAI MEDIA DI ERA DIGITAL*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sasmita, G. Gusli. (2015). *Rancang Bangun Media Informasi Bus di Purwokerto Berbasis Android*.
- Smaldino, S. E., Russel, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2004). *Instructional Technology and Media for Learning* (8th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar. *MEDIATOR Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/mediator.v2i2.740>
- Supadma. (2011). *Langendriya dan Serat Damarwulan: Suatu Kajian Pendekatan Intertekstual*. 25–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v26i1.1586>
- Supatmo. (2015). SCREEN PRINTING DALAM INDUSTRI GRAFIKA PADA ERA DIGITAL. *Imajinasi: Jurnal Seni*, IX(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v9i2.8827>
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Jalasutra.
- Yurisma, D. Y., & Prasetya, A. J. (2021). Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas.

TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(1), 37–46.
<https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297>

Zainudin, A. (n.d.). *Teknologi Digital dalam Revolusi Produksi Grafika* (A. Priyadi, Ed.). KOLEKSI DIGITAL - UNIVERSITAS PRIMA NUSANTARA BUKITTINGGI.
<https://doi.org/http://digilib.upnb.ac.id/items/show/934>.