

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, A. M. (2018). Personal Branding Remaja di Era Digial. *Mediator: Jurnal Komunikasi* , Vol 11 (1), Juni 2018, 20-30, 21.
- Anggraini, L. &. (2014). Desain Komunikasi Visuak: Dasar-Dasar Untuk Pemula. In L. &. Anggraini, *Desain Komunikasi Visuak: Dasar-Dasar Untuk Pemula* (p. 32). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Dewatara, G. W. (2019). PEMASARAN MUSIK PADA ERA DIGITAL: DIGITALISASI INDUSTRI MUSIK DALAM INDUSTRI 4.0 DI INDONESIA. *WACANA*, 1.
- Harahap, Z. H. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Musik dan Personal Branding Penyanyi Vionita Sihombing. *Grenek: Jurnal Seni Musik Vol. 11 No. 2 (Desember 2022) Page: 81-94* , 85.
- Kasali, I. (1992). Manajemen periklanan: konsep dan aplikasinya di Indonesia. In R. Kasali, *Manajemen periklanan: konsep dan aplikasinya di Indonesia* (pp. 97-142). Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Kotler, P. &. (2016). *Marketing Management*. London: Pearson Education.
- Muhammad, K. (2024). Video Lirik Berbasis Animasi Pada Lagu “Bad Habbit From Habbit” Band. *Misterius : Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 108.
- Noviani, D. d. (2020). PENGARUH STREAMING MUSIK TERHADAP INDUSTRI MUSIK DI INDONESIA. *Jurnal Bisnis STRATEGI*, 15.
- Pahira, G. K. (2022). PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE MENGGUNAKAN METODE KREATIF SEBAGAI PROMOSI BRAND PRODUK (STUDI KASUS : GIFA GROUP) . *JURNAL DIGIT* , 105.
- Prastika A.F, N. D. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK STARTUP SEDYAIN VISUAL IDENTITY DESIGN FOR SEDYAIN STARTUP COMPANY. *e-proceeding of Art & Design : Vol.8*, 2773.
- Sujana, A. (2005). *Paradigma Baru dalam manajemen retail modern*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutanto, S. B. (2020). MERCHANDISE SEBAGAI PENDUKUNG VISUAL BRANDING UNTUK KEKAYAAN INTELEKTUAL LOKAL. *Jurnal Seni & Reka Rancang* , 234.
- Tempo, P. D. (2019). *Mengupas Kreativitas Cover Album dan Musik*. Jakarta: Tempo Publishing.
- Tinarbuko, S. (2015). Desain Komunikasi Visual : Penanda Zaman Masyarakat Global. In S. Tinarbuko, *Desain Komunikasi Visual : Penanda Zaman Masyarakat Global* (p. 5). Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Tjiptono, F. (2015). Strategi Pemasaran. In P. Fandy Tjiptono, *Strategi Pemasaran* (p. 387). Yogyakarta: Yogyakarta : Andi.
- Unairnews. (2024, April 18). *Potensi dan Tantangan Industri Musik di Indonesia*. Retrieved from unair.ac.id: <https://unair.ac.id/potensi-dan-tantangan-industri-musik-di-indonesia/>

- University, T. (2023, November 22). *telkomuniversity*. Retrieved from telkomuniversity.ac.id: [https://telkomuniversity.ac.id/apa-itu-desain-komunikasi-visual-dkv-berikut-keunggulan-dan-prospek-karier-jurusan-dkv/#:~:text=Jurusan%20Desain%20Komunikasi%20Visual%20\(DKV,elemen%20desain%20grafis%2C%20seperti%20huruf%2C](https://telkomuniversity.ac.id/apa-itu-desain-komunikasi-visual-dkv-berikut-keunggulan-dan-prospek-karier-jurusan-dkv/#:~:text=Jurusan%20Desain%20Komunikasi%20Visual%20(DKV,elemen%20desain%20grafis%2C%20seperti%20huruf%2C)
- White, A. (2020). How Graphic Design Is Integrated With Bussiness Strategi Brian D. Miller. In S. a. Schuster, *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, & Type*. New York: Allworth Press.