

BIBLIOGRAPHY

- Adhityatama, A. (2019). *Logotype Sebagai Citra Grafis Dalam Konteks Identitas Visual Grup Band Major Label Dan Indie Label*.
- Admin Artikel Superlive. (2024, May 31). *Mengenal Heavy Metal: Sejarah dan Daftar Bandnya yang Mendunia*. Superlive Official Website. <https://superlive.id/supermusic/artikel/news/sejarah-band-heavy-metal-dan-daftar-band>
- Arifin, K. (2009). *Fungsi Ilustrasi*. Jakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Aris Kurniawan. (2024, May 21). *Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi Dan Tujuannya*. GuruPendidikan.Com. <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>
- Awang Kurniawan. (2022). *Perancangan Desain Grafis Sampul Album Genderang Perang Grup Musik Suabakar*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bab, I. I. (2012). *Kajian Pustaka. Mahir Menguasai Ptk (Penelitian Tindakan Kelas) Dalam*, 20, 109.
- Bicara Musik. (2019, February 25). *Komunal*. BicaraMusik.Id. <http://ns2.noid.co.id/profil/komunal>
- CherryPop. (2023, May 5). *Kilas Balik Industri Merchandise di Indonesia*. CherryPop.Id. <https://cherryPop.id/kilas-balik-industri-merchandise-di-indonesia/>
- Gondo, N. C., & Djoko, C. (2020). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020 Perancangan Ulang Identitas Visual Brand Permainan Edukatif (Studi Kasus: The Menthilis Project)*.
- Heskett, J. (2002). *Toothpicks and logos: Design in everyday life*. Oxford University Press.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lia Anggraini, S., & Kirana Nathalia, S. S. (2014). *Desain Komunikasi Visual, Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia*.
- Merriam-Webster. (2024, October 14). *Box set*. Www.Merriam-Webster.Com. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/box%20set>
- Mutya, N., Dan Idris, U., & Manajemen, J. (2015). *Analisis Pengaruh Merchandise, Store Atmosphere, Interaksi Antara Pelanggan Dengan Pelayan Toko Terhadap Impulse Buying Pada Toko Siranda*. *Diponegoro Journal Of Management*, 4(1), 1–9. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>

- Nur Rohmah, A., Nugraheni Mardi Rahayu, M., & Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana, F. (2022). Big Five Personality Terhadap Perilaku Impulsive Buying Produk Fashion Mahasiswa Psikologi Uksw. In *Motiva : Jurnal Psikologi* (Vol. 2022, Issue 1).
- Rangga Iskandar. (2023, December 17). *Perjalan Band Komunal ke Arah Album Barunya*. Kompasiana.Com.
<https://www.kompasiana.com/ranggaiskandar7290/657eea2e12d50f2fcd24d622/perjalan-band-komunal-ke-arrah-album-barunya>
- Resmadi, I. (2017). Music Records Indie Label: Cara Membuat Album Independen. *Bandung: Dar*.
- Rohidi, T. R. (1984). *Lintasan peristiwa & tokoh seni rupa Indonesia baru*. IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sumbo Tinarbuko. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global* (H. Arifin, Ed.; 1st ed.). CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Sutanto, S. M., Eko Budiwaspada, A., & Rudiyanto, G. (2020). Merchandise Sebagai Pendukung Visual Branding Untuk Kekayaan Intelektual Lokal. In *Ganal Rudiyanto Jurnal Seni & Reka Rancang* (Vol. 2, Issue 2).
- Tambayong, Y. (1992). *Ensiklopedia Musik Jilid II*. Jakarta: Cipta Adi.
- Wirawan, D., Pratiwi, P., & Utami, B. S. (2019). Perancangan brand identity band cool and the gang. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(1), 57–68.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Bandung. Universitas Telkom*, 7.