

## BIBLIOGRAPHY

- Arsyadi, R. F. (2017). *PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP FENOMENA GRAFFITI DI KOTA KEDIRI*. <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/5561>
- Aulia Nurpasha, F., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). *PENGENALAN GRAFFITI KEPADA MASYARAKAT UMUM DI KOTA BANDUNG DENGAN MEDIA VISUAL BOOK*. <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Indonesia 2023*.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. [www.hbr.org](http://www.hbr.org)
- Cambridge English Dictionary. (t.t.). *GRAFFITI WRITER definition | Cambridge English Dictionary*. Diambil 23 Oktober 2025, dari <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/graffiti-writer?>
- Dini, J., & Selina, N. (2024). Desain Cover Buku Dengan Teknik Overlap Menggunakan Canva. *FEBRUARI*, 2(1), 21–30. <https://doi.org/10.55537/cosmic>
- Fawzi, M., & Muhajir. (2016). *ANALISIS KARYA SENI GRAFFITY SLEEPY*.
- Febriani. Nufian S., & Dewi, W. W. A. D. (2018). *Teori dan praktis: Riset komunikasi pemasaran terpadu*. Universitas Brawijaya Press.
- Herlina, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya Pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar* (Vol. 4).
- Kartika, R. (2015). Memilih dan Memanfaatkan Tipografi. *Humaniora*, 6(3), 312. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i3.3352>
- Kasilo, D. (2008). *Komunikasi Cinta Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- KEMENDIKBUD. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*.
- Kusumowardhani, P., & Maharani, S. S. (2022). Book Design and Layout Design Process. Dalam *Proceedings of the Conference on Digital Humanities 2022 (CODH 2022)* (hlm. 245–261). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-494069-69-5\\_21](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-69-5_21)
- Moleong, L. J. . (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

- Ping, G. (2020). Explore the Advantages of Illustration Art in Visual Communication Design. *Frontiers in Art Research*, 2, 1–5. <https://doi.org/10.25236/FAR.2020.020601>
- Prasetyo, I. A. (2020). *BOMBER GRAFFITI SEBAGAI METAFOR DALAM SENI GRAFIS*. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/6160>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi.
- Rahardja, A., & Rio Adiwijaya, ; D. (2014). *SENI BICARA LEWAT TYPEFACE DEKORATIF DAN KOMPOSISI* (Vol. 5, Nomor 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3126>
- Rahardjo, S., & Marianto, M. (2025). *KAJIAN DESAIN GRAFIS VERNAKULAR, ADAKAH PELUANG DILUAR TIPOGRAFI VERNAKULAR?* 8, 68–80.
- Soedarso, N. (2014). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERJALANAN MAHAPATIH GAJAH MADA*.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sutejo, A. (2021). *RAGAM DAN FUNGSI SENI JALANAN GRAFITI KOTA SURABAYA*.
- Valentino, D. E. (2019). *PENGANTAR TIPOGRAFI* (Vol. 6, Nomor 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Zahira, R., & Suriani, A. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK SEKOLAH DASAR. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(<https://cibangsa.com/index.php/sindoro/issue/view/87>). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>