

DAFTAR PUSTAKA

- Abrahamson, D. (1996). Magazine-Made America: The Cultural Transformation of the Postwar Periodical.
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Anna R. A, B. W. (2007). Fenomena Remaja Punk Ditinjau Dari Konsep Person. Ardianto. (2010). 113-114.
- Brown, T. (t.thn.). *Change by Design*.
- Brunce, K. (2023, September 15). *Origins of Grunge Design Pt. II : Art Chantry, David Carson and depoliticized sensibility?* Diambil kembali dari medium.com: <https://medium.com/@brencekristine/origins-of-grunge-design-pt-ii-art-chantry-david-carson-and-depoliticized-sensibility-7875d57808db>
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- C.Nick. (2015). *Subversion: The Punk and Post-punk Worlds of Manchester, London, Liverpool and Sheffield, 1975-80*.
- Chaney, D. (2009). *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Dyah, R. (2017). *Perancangan Warna*.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.

- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Diambil kembali dari Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Penerj.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Harrower, T. (2008). *The Newspaper Designer's Handbook*.
- J. Gibson, J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*.
- Landa. (2014). *Graphic Design Solutions 5th Edition*. Massachusetts: Wadsworth.
- Lekach, M. (2013). All ripped up: Punk influences on graphic design.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Diambil kembali dari 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- M, F. S. (2005). Dan 'Siapa Bilang Punk Mati?
- McCombs, M., & Shaw, D. (1972).
- Monk, F. K. (1989). *Psikologi Perkembangan*.
- Morris, W. (2021). *American Heritage® Dictionary of the English Language, Fifth Edition*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Mukhlis, A. Y. (2013). Ketertarikan Remaja Terhadap Komunitas Punk.
- n.n. (2021, 03 03). *SEJARAH PUNK: MUSIK, FASHION, DAN IDEOLOGI*. Diambil kembali dari www.superlive.id:

<https://superlive.id/supermusic/artikel/super-buzz/sejarah-punk-musik-fashion-dan-ideologi>

Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Diambil kembali dari Kompasiana.com:
<https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>

Noelle, E., & Neumann. (1974). *The Spiral of Silence Theory*.

Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna / Eko Nugroho*. Yogyakarta: Andi.

Nurkholifah, P. (2018). Punk: Fashion atau Passion? *Good Shuffle*.

Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.

Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Diambil kembali dari Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>

Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Penyunt.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Diambil kembali dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.

Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.

Rand, P. (1947). *Thoughts on Design*.

Robinso, J. (2015). "Stories Of The Punk."

Rustan. (2013). *Layout dasar dan penerapannya*.

Rustan. (2017).

- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Santrock. (2003). *Perkembangan Remaja Edisi Keenam*.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sarwono, S. W. (2005). Psikologi Sosial: Psikologi Kelompok Dan Psikologi Terapan.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sudiana. (2001). Tipografi : Sebuah Pengantar Dedi Sudiana. 2.
- Sugianti, S. (2014). "Fenomena Anak Funk Dalam Perspektif Teori Michel, Foucault, Agama Dan Pendidikan (Studi Kasus Cipondoh Kota Tangerang." Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Sumedi. (2018).
- Supriyono. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- White, J. V. (1982). *Editing by Design: For Designers, Art Directors, and Editors*.

- Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Diambil kembali dari dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Widya, G. (2010). *Punk Ideologi Yang Disalah Pahami*.
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.
- Yunanta, A. (2019). *Melacak Jejak Punk Masuk ke Indonesia*.

