

DAFTAR PUSTAKA

- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Ambrose, G., & Haris, P. (2006). *Majalah: Desain dan Tata Letak*.
- berry, R. L. (2019). *Graphic Design Basics: 9th Edition*.
- Bland, R. J. (2011). *Grid Systems in Graphic Design*.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Butterick, M. (2013). *Typography for the Web: A Guide for Designers and Developers*.
- 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.
- E, K. (2012). *Magazine Design*. Laurence King Publishing.
- 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.
- Frith, S. (2004). *The Rise and Fall of the Music Magazine Industry*.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Giddings, D. (2010). *Music Magazines: From Ink to Online*.
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.

- Hansen, E. (2016). *Nostalgia for the 90s: A Study of Visual Design Trends*.
- Helfand, J. (2015). *Visual Storytelling: Creating a Narrative through Visuals*.
- Janoski, R. (2016). *Grid Systems in Graphic Design: A Visual Guide to Using Modularity*.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kholid, M. (2019). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era 90-an dan Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 183-192.
- Laurel, B. (2009). *The Psychology of Color in Graphic Design*.
- Laurel, B. (2009). *The Psychology of Color in Graphic Design*.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Lupton, E. (2010). *Designing for the 90s: A Look at the Key Trends*.
- Lupton, e. (2010). *Thinking with Type: 2nd Revised Edition*.
- Lupton, E. (2014). *Typography for Magazines: From Basic Principles to Creative Layouts*.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2014). *Graphic Design: The Basics*. Princeton Architectural pres.
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- M. A. Ilyas, M. N. (2014). arakteristik Desain Majalah Remaja Era 90an di Indonesia. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 1-7.
- McCombs, M. E. (2017). The Agenda-Setting function of mass media. *Researchgate*, 106-115.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>

- Nur, M. H. (2014). KESENJANGAN KEPUASAN DALAM MEMBACA MAJALAH HAPPEN SKATEBOARD MAGAZINE. *JURNAL ONLINE*, 1-17.
- 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*.
- Potash, J. (2005). *Popular Music and the Press*.
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from 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, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from 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
- R. A. Puspitasari, D. A. (2016). pengaruh Majalah Remaja Terhadap Gaya Hidup Anak Muda di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, *jurnal psikologi*, 147-157.
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Rahmawati, E. (n.d.). Representasi Gaya Hidup Remaja Perempuan dalam Film "Pink" (Analisis Semiotika John Fiske). *Jurnal Komunikasi Masa*.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Reed, J. (2019). *Nineties Nostalgia: Exploring the Resurgence of 1990s Visual Culture in Contemporary Graphic Design*.
- Reeder, S. (2015). *Retro Graphic Design: A Guide to Visual Styles of the 1960s, 1970s, 1980s, and 1990s*.
- Robinson, S. (2019). *The 90s Aesthetic: A Revival of Retro Design*.

- Romadhoni, B. A. (2018). MEREDUPNYA MEDIA CETAK, DAMPAK KEMAJUAN . *Program Studi Magister Ilmu Komunikasi FISIP UNDIP*, 14-20.
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sari, C. P. (2016). *Representasi Budaya Pop Melalui Desain Sampul Majalah Musik Remaja Indonesia (Studi Kasus Majalah Hai Edisi Tahun 1990-an)*.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sasongko , W. (2021). Peran Majalah Musik Pop Indonesia dalam Membentuk Subkultur Remaja di Yogyakarta Tahun 1990-an. *Sosiohumaniora*.
- Scher, P., Sagmeister, S., Millman, D., Kidd, C., & Fili, L. (2012). *Magazine Design*. Laurence King Publishing.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbusang, 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.
- Shafir, T. (2012). *The Colorist's Handbook: A Guide to Understanding, Choosing, and Using Color*.
- Staley , L. (2016). *Understanding Color in Product Design*.
- Strunk , W., & White. (2005). *The Elements of Style: Visual Communication for Designers, Writers, and Editors*.
- Strunk, W., & White. (2005). *The Elements of Style: Visual Communication for Designers, Writers, and Editors*.
- Sudarmin, S. P. (2023). RUBRIK “KALAM” MAJALAH SUARA MUHAMMADIYAH. *Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.

- 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.
- Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Wright, A. (2012). *Color Psychology: A Practical Guide for Designers*.
- Wulandari, E. (2014). Representasi Media Massa Terhadap Musik Pop Indonesia: Analisis Semiotika pada Majalah Musik HAI. *Ilmu Komunikasi*.
- 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.