

## DAFTAR PUSTAKA

### Literatur

- Anggraini S., L., & Kirana, N. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Butar, C., & Ali, D. (2018). Strategi Personal Branding Selebgram Non Selebgram. *Profesi Humas: Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat*, 2(2), 86-101. Diakses dari: <http://jurnal.unpad.ac.id/profesi-humas/article/view/12029/7825>
- Cangara, H. H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cenadi, C. (1999). Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 1-11. Diakses dari: <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16036>
- Davis, M., & Hunt, J. (2017). *Visual Communication Design: An Introduction to Design Concepts in Everyday Experience*. USA: Bloomsbury Publishing.
- Effendy, O. (2003). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Farrah, M., & Abu-Dawood, A. (2018). Using Mobile Phone Application in Teaching and Learning Process. *International Journal of Research in English Education (IJREE)*, 2(3). Diakses dari: <http://ijreeonline.com/article-1-86-en.html>  
<http://jurnal.unpad.ac.id/profesi-humas/article/viewFile/12029/7825>
- Galitz, W. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design: An Introduction To GUI Design Principle and Techniques*. Canada: Wiley Publishing. Diakses dari: [https://www.academia.edu/4955516/Wiley\\_The\\_Essential\\_Guide\\_to\\_User\\_Interface\\_Design\\_3rd\\_Edition\\_Apr\\_2007](https://www.academia.edu/4955516/Wiley_The_Essential_Guide_to_User_Interface_Design_3rd_Edition_Apr_2007)
- Hardianto, A. et al. (2020). *Business Communication: Konsep & Praktek*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka. Diakses dari: [https://www.google.co.id/books/edition/BUSINESS\\_COMMUNICATION\\_KONSEP\\_PRAKTEK\\_BE/WG4PEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/BUSINESS_COMMUNICATION_KONSEP_PRAKTEK_BE/WG4PEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Irawan, F. (2014). Online Portfolio Sebagai Media Personal Branding Desainer Grafis. *Jurnal Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya*. Diakses dari: [https://www.academia.edu/6342368/online\\_portfolio\\_sebagai\\_media\\_personal\\_brandi](https://www.academia.edu/6342368/online_portfolio_sebagai_media_personal_brandi)

[ng desainer grafis studi pada desainer grafis dalam membangun online personal brand di deviantart jurnal skripsi jurusan ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial](#)

Kelvin, & Hananto, B. (2020). Penggunaan Desain Karakter Sebagai Basis Identitas Visual Sebuah Brand. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 119-125. Diakses dari: <https://docplayer.info/196422432-Penggunaan-desain-karakter-sebagai-basis-identitas-visual-sebuah-brand.html>

Kurniawan, E. (2010). *Cepat Mahir Asp.Net 3.5 Untuk Aplikasi Web Interaktif*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: EDU Publisher. Diakses dari: [https://www.google.co.id/books/edition/DASAR\\_DESAIN\\_GRAFIS/12RnDwAAQB\\_AJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_DESAIN_GRAFIS/12RnDwAAQB_AJ?hl=en&gbpv=0)

Kusrianto, A. (2019). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Diakses dari: [https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR\\_TIPOGRAFI/hn5cDwAAQB\\_AJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/PENGANTAR_TIPOGRAFI/hn5cDwAAQB_AJ?hl=id&gbpv=1)

Kuswanto, H. (2017). Analisis Prinsip Layout and Composition pada Web Design Perusahaan PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk dan PT. FIF Group berdasarkan Buku “The Principle of Beautifull Website Design (2nd Edition) By Jason Beaird,. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2, 1. Diakses dari: [https://www.researchgate.net/publication/321943261\\_Analisis\\_Prinsip\\_Layout\\_and\\_Composition\\_pada\\_Web\\_Design\\_Perusahaan\\_PT\\_Bank\\_Rakyat\\_Indonesia\\_Tbk\\_dan\\_PT\\_FIF\\_Group\\_berdasarkan\\_Buku\\_The\\_Principle\\_of\\_Beautifull\\_Website\\_Design\\_2nd\\_Edition\\_By\\_Jason\\_Beaird](https://www.researchgate.net/publication/321943261_Analisis_Prinsip_Layout_and_Composition_pada_Web_Design_Perusahaan_PT_Bank_Rakyat_Indonesia_Tbk_dan_PT_FIF_Group_berdasarkan_Buku_The_Principle_of_Beautifull_Website_Design_2nd_Edition_By_Jason_Beaird)

Mayhew, D. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.

Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.

Nasrullah, R. (2020). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung : Simbiosis Rekatama.

- Prasetio, A. et al. (2021). *Konsep Dasar E-Commerce*. Indonesia: Yayasan Kita Menulis. Diakses dari [https://www.google.co.id/books/edition/Konsep\\_Dasar\\_E\\_Commerce/xt8hEAAAQB\\_AJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_E_Commerce/xt8hEAAAQB_AJ?hl=id&gbpv=0)
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal l Al-Bidayah*, 2(1), 113-129. Diakses dari: <https://jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/102/99>
- Rampersad, H. (2008). *Authentic Personal Branding A New Blueprint for Building and Aligning A Powerful Leadership Brand*. Jakarta: PPM Publishing.
- Rangkuti, F. (2006). *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2008). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Indonesia: PT. Gramedia Pustaka Utama. Diakses dari: [https://www.google.co.id/books/edition/Layout\\_Dasar\\_dan\\_Penerapannya/31hjDwA\\_AQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Layout_Dasar_dan_Penerapannya/31hjDwA_AQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Romli, A. (2018). *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Saeed, R., Zameer, H., Tufail, S., & Ahmad, I. (2015). Brand Activation: A Theoretical Perspective. *Journal of Marketing and Consumer Research*, 13. Diakses dari: <https://core.ac.uk/reader/234694005>
- Sanyoto, S. (2005). *Nirmana; Dasar-Dasar Seni & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sari, R. F. (2019). Menyoal Kebablasan Berpendapat: Malfungsi Media Sosial Sebagai Panggung Produsage Konten Negatif. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 23(1), 1-16. Diakses dari: <http://jurnal-p2kp.id/index.php/jp2kp/article/view/86>
- Soebekti, S., Royani, R., & K. Permana, N. (2010). *4E: Enjoy Easy, Excelent, Earn. Memanfaatkan Bakat Untuk Sukses*. Jakarta: PPM Publishing.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi*. Indonesia: Penerbit Andi.

- Sutopo, A. (2007). *Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. United Kingdom: CRC Press. Diakses dari: [https://www.google.co.id/books/edition/Creative\\_Character\\_Design/m4c6-P4tmj8C?hl=en&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Creative_Character_Design/m4c6-P4tmj8C?hl=en&gbpv=1)
- Y, Eva. (2020). *Suatu Pengantar: Metode & Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Yogyakarta : CV BUDI UTAMA

#### **Internet:**

- Alisa. (2020, April 16). *TOP-12 Instagram Niches for Growth and Making Money in 2021*. Diakses dari: TrendHero.io: <https://trendhero.io/blog/instagram-niches/>
- Annur, C. (2020, November 23). *Berapa Usia Mayoritas Pengguna Media Sosial Indonesia?* (M. A. Ridhoi, Editor) Diakses dari: Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/berapa-usia-mayoritas-pengguna-media-sosial-di-indonesia>
- Barus, O. (2021, Maret 26). *Cara Menemukan Potensi Diri untuk Mmembangun Personal Branding*. Diakses dari: Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ZL-hiZ86NFk>
- Chamber of Commerce. (2021, Mei). *Guide to Color Psychology in Marketing*. Diakses 2021, dari ChamberofCommerce.org: <https://www.chamberofcommerce.org/guide-to-color-psychology-marketing/>
- CNN Indonesia. (2020, Februari 19). *Dosen Ditangkap Usai Buat Video Perkelahian Demi 'Endorse'*. Diakses dari: CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200219163203-12-476164/dosen-ditangkap-usai-buat-video-perkelahian-demi-endorse>
- CNN Indonesia. (2020, Mei 9). *Ferdian Paleka Bikin Prank Sampah Demi Tambah Subscriber*. Diakses dari: CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200509123632-12-501593/ferdian-paleka-bikin-prank-sampah-demi-tambah-subscriber>
- Driver, S. (2018, Maret 23). *Keep It Clean: Social Media Screenings Gain in Popularity*. Diakses dari: Business News Daily: <https://www.businessnewsdaily.com/2377-social-media-hiring.html>

- EKRUT OFFICIAL. (2020, Agustus 26). *Pentingnya Membangun Personal Branding Dalam Dunia Profesional*. Diakses dari Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=8AwnC7UImj8>
- FruityLogic.com. (2021, Januari 22). *Berapa Biaya Desain Aplikasi di Indonesia?* Diakses 2021, dari FruityLogic.com: <https://fruitylogic.com/blog/biaya-desain-aplikasi/>
- Garuda Citizen. (2020, Agustus 6). *Berapa Tarif Pasang Iklan di Instagram?* Diakses 2021, dari GarudaCitizen.com: <https://www.garudacitizen.com/berapa-tarif-pasang-iklan-di-instagram/>
- Hanum, Z. (2021, Maret 7). *Kemenkominfo: 89 Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. Diakses dari Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>
- Hilman, H. (2020, Oktober 12). *Cara Membangun Personal Branding*. Diakses dari Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=eW31jwcpqMg>
- Hutchinson, A. (2020, Mei 24). *The Most Popular Pinterest Search Categories [Infographic]*. Diakses 2021, dari SocialMediaToday.com: <https://www.socialmediatoday.com/news/the-most-popular-pinterest-search-categories-infographic/578542/>
- Jatmiko, L. (2020, November 10). *APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet*. Diakses dari Bisnis.Com: <https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>
- Jurnal by Mekari. (n.d.). *Branding: Unsur, Jenis, Tujuan, dan Manfaatnya yang Harus Anda Ketahui*. Diakses 2020, dari Jurnal.Id: <https://www.jurnal.id/id/blog/unsur-jenis-tujuan-dan-manfaat-branding/>
- Karim, R. (2017, Agustus 26). *Pengguna Medsos Indonesia Lebih Suka Konten Negatif*. Diakses dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20170826211559-192-237492/pengguna-medsos-di-indonesia-lebih-suka-konten-negatif>

- Krueger, V. (2017, Mei). *6 Tips For Writing Photo Captions*. Diakses 2021, dari Poynter.org: <https://www.poynter.org/educators-students/2017/6-tips-for-writing-photo-captions/>
- Laoli, N. (2020, Februari 09). *Kominfo Telah Memblokir 1,8 Juta Konten Negatif di Internet hingga Desember 2019*. Diakses dari: Kontan.Id: <https://nasional.kontan.co.id/news/kominfo-telah-memblokir-18-juta-konten-negatif-di-internet-hingga-desember-2019>
- Myers, L. (2021, Mei). *How Often To Post On Social Media: 2021 Success Guide*. Diakses 2021, dari Louisem.com: <https://louisem.com/144557/often-post-social-media>
- Nethercott, R. (2021, Mei). *10 Things You Need to Do When Getting Started on Instagram*. Diakses 2021, dari Constantcontact.com: <https://blogs.constantcontact.com/getting-started-instagram/>
- Pedchenko, K. (2019, Desember 6). *Flat Illustrations, a Design Trend for 2020 and Beyond*. Diakses 2021, dari Medium.com: <https://medium.com/swlh/flat-illustrations-design-trend-2020-f638f6ae6406>
- SaaSBrand. (2020, Maret 7). *The Complete Guide to Mobile App Vs. Mobile Website Statistics*. Diakses 2021, dari <http://saasbrand.com/>: <http://saasbrand.com/mobile-app-vs-mobile-website-statistics/>
- University of Guelph. (2006). *Technology Brief: Digital Media*. Diakses dari: <https://www.yumpu.com/en/document/view/24320707/digital-media-university-of-guelph>
- Valihura, M. (2020, October 28). *How To Choose the Right Color fot Your Logo: The Ultimate Cheat Sheet*. Diakses 2021, dari Foundr.com: <https://foundr.com/articles/marketing/best-logo-colors>
- We Were Social. (2020, Februari 18). *Digital 2020: Indonesia*. Diakses dari: Data Reportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Yalanska, M. (2016, April). *Mascot Magic. Personifying Your Brand*. Diakses 2021, dari Tubik Studio: <https://blog.tubikstudio.com/mascot-magic-personifying-your-brand/>
- Yalanska, M. (2018, Oktober). *Functional Art: 10 Big Reasons to Apply Illustrations in UI Design*. Diakses 2021, dari Tubik Studio: <https://blog.tubikstudio.com/big-reasons-to-apply-illustrations-in-ui-design/>

Yalanska, M. (2020, Januari). *17 Trends in Illustration and Graphic Design to Meet 2020*.

Diakses 2021, dari Design4Users.com: <https://design4users.com/trends-illustration-graphic-design/>

