

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Maeni, P., & Nurmalinda, E. (2020). Analisis Narasi Visual Poster Asian Games 2018 Versi Panahan (Mel Ahyar). *Jurnal Desain*, 126-135.
- Abdurrojak, H. (2016). Hubungan Antara Reaction Time dan Kekuatan Maksimal Otot Lengan Dengan Kecepatan Pukulan Cabang Olahraga Tinju. 1-6.
- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- Arifin, S., & Kusrianto, A. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Astuti, P. N., Darumoyo, K., & Utomo, A. W. (2022). Identifikasi Cedera Atlet SPOP Cabang Olahraga Tinju Amatir Jawa Timur Periode 2021. *Jendela Olahraga*, 204-211.
- Fariyanto, F., Suaidah, & Faruk, U. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 52-60.
- Farizi, F. J., & Oemar, E. A. (2021). Perancangan Poster Sebagai Media Promosi Obyek Wisata Kabupaten Situbondo. *Jurnal Barik*, 138-147.
- Firmansyah, A. S., & Marsudi. (2022). Perancangan Poster Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Covid 19 Di Era New Normal Bagi Warga Karang Rejo VII Surabaya. *Jurnal Barik*, 146-159.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, dan Warna. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 121-126.
- Khasanah, K. (2021). Identifikasi Cedera Atlet Olahraga Tinju Amatir Jawa Tengah Periode 2020. *Unnes Journal of Sport Sciences*, 44-50.
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Meilani. (2013). Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 326-338.
- Nandaryani, N. W. (2020). Poster Sebagai Media Memperkenalkan Tradisi Perang Pandan Di Desa Tenganan Dauh Tukad Karangasem. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur*, 201-207.
- Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *JURNAL Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1-4.
- Pasmahputra, M., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukatif Mengenai Rangkaian Peristiwa Bandung Lautan Api. *e-Proceeding of Art & Design*, 795-805.
- Rustan, S. (2010). *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachroni, N. A., & Ali, A. (2021). Analisis Desain Poster "Tenggelam Kapal Van Der Wijck". *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 151-155.

- Setiawan, L. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya.
- Sinaga, L. F., & Erdansyah, F. (2013). Analisis Poster di Hotel Madani Medan Ditinjau dari Aspek Desain Grafis Komputer. 1-11.
- Sitompul, A. L., Patriansah, M., & Pangestu, R. (2021). Analisis Poster Video Klip Lathi: Kajian Semiotika Ferdinand De Saussure. *Jurnal Seni Desain dan Budaya* , 23-29.
- Soedjatmiko. (2013). Teknik Pukulan Straight Dalam Tinju (Analisis Prinsip-Prinsip Biomekanika). 165-181.
- Sudiana, D. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar. 325-335.
- Wakik, A. (2019). Gaya Ilustrasi Semi Realis Dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso.
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Warna dalam Website. 45-54.

