

## Daftar Pustaka

- Abidin, R. (2020). *LKP: Graphic designer Untuk Perusahaan Pt. Devin Trans Buana*. Repositori Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6671/>
- Antoni, A. (2023, Agustus 20). *Laga Psis vs Persib di stadion jatidiri Semarang Ricuh, Sejumlah Suporter Terluka*. iNews.ID. <https://jateng.inews.id/berita/laga-psis-vs-persib-di-stadion-jatidiri-semarang-ricuh-sejumlah-suporter-terluka> (diakses 2 agustus 2023 pukul 23.01 WIB)
- Atmaja, V. (2020, Maret 14). *Kericuhan Pada Laga Psis vs Arema Dipicu provokasi oknum suporter tamu*. bola.com. <https://www.bola.com/indonesia/read/4202067/kericuhan-pada-laga-psis-vs-arema-dipicu-provokasi-oknum-suporter-tamu> (diakses 14 Maret 2020 pukul 21.40 WIB)
- Amalia, N. F. (2012, Januari). *Kampanye Public Relations dalam Membentuk Sikap Khalayak (Studi Pada Kampanye Stop the Trafficking of Childeren and Young People yang Diselenggarakan oleh The Body Shop Indonesia*. <https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20281009-S-Nur%20Fithry%20Amalia.pdf>
- Annur, C. M. (2022, Desember 8). *Survei Ipsos: Indonesia punya penggemar sepak bola terbesar di dunia: Databoks*. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/08/survei-ipsos-indonesia-punya-penggemar-sepak-bola-terbesar-di-dunia> (diakses 8 Desember 2022 pukul 13.00 WIB)
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. [https://scholar.google.co.id/scholar?q=Azhar+Arsyad,+2014,+Media+Pembelajaran,+Jakarta:+PT.+Raja+Grafindo+Persada.&hl=en&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Azhar+Arsyad,+2014,+Media+Pembelajaran,+Jakarta:+PT.+Raja+Grafindo+Persada.&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Barbara, K. (2005). *Perilaku Agresi*. [https://lib.unika.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=34476&keywords=](https://lib.unika.ac.id/index.php?p=show_detail&id=34476&keywords=)
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its cause, consequences, and control*. New York: McGraw Hill.
- Cnbc Indonesia. (2023, Februari 17). *Heboh Rusuh Suporter vs polisi Semarang, Ini Biang keroknya!*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20230217181153-4-414854/heboh-rusuh-suporter-vs-polisi-semarang-ini-biang-keroknya> (diakses 17 February 2023 pukul 18.42 WIB)
- Databoks. (2021). *Sepak bola Jadi Olahraga paling populer di dunia: Databoks*. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/05/sepak-bola-jadi-olahraga-paling-populer-di-dunia#:~:text=Melansir%20dari%20World%20Atlas%2C%20sepak%20bola%20menjadi%20cabang.kedua%20dengan%20jumlah%20penggemar%20sebanyak%202%2C5%20miliar%20orang>
- Databoks. (2022). *Survei Ipsos: Indonesia punya penggemar sepak bola terbesar di dunia: Databoks*. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/08/survei-ipsos-indonesia-punya-penggemar-sepak-bola-terbesar-di-dunia>
- Diastoni, E. P. C. (2022, Juli 1.). *View of pengaruh Kesantunan Masyarakat Indonesia Dalam Bermedia sosial terhadap nation branding*. <https://jurnal.minartis.com/index.php/jkomdis/article/view/36/37>

- Dihni, V. A. (2021, Oktober 5). *Sepak bola Jadi Olahraga paling populer di dunia: Databoks*. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/05/sepak-bola-jadi-olahraga-paling-populer-di-dunia> (diakses 8 Oktober 2021 pukul 15.00 WIB)
- Daniswari, D. (2022, Januari 15). *Sejarah Singkat sepak bola Indonesia, Dari Masa Penjajahan Hingga PSSI*. KOMPAS.com. <https://regional.kompas.com/read/2022/01/15/215228578/sejarah-singkat-sepak-bola-indonesia-dari-masa-penjajahan-hingga-pssi>
- Dharmawan, A. (2018, October 29). *Perancangan Kampanye sosial mengenai pengendalian Amarah Pada remaja melalui media video*. Repository. <http://repository.unikom.ac.id/id/eprint/59235>
- Fahmi, R., & M.I.Kom, M. (2023). *KOMUNIKASI PEMASARAN MODEL AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) DALAM STRATEGI MEMBANGUN REPUTASI BRAND DAILYHOTELS.ID*. *The Commercium*, 7(1), 190-198. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/55377>
- FIFA. (2020, Januari). *Handbook of Test Methods for Video assistant referee systems*. <http://fifa.trafficmanager.net/media/172168/handbook-of-test-methods-for-var-systems.pdf>
- Furoidah, M. F. (2010, Januari 28). *Pengaruh Penggunaan media animasi Pembelajaran Terhadap hasil belajar Siswa Pada Mata pelajaran Biologi Kelas VII MTS Sutya Buana malang / maya fanny furoidah*. Repositori Universitas Negeri Malang. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/80>
- Ford, C. (2010). *An Introduction to Design Thinking-Process Guide*. California (US): Institute of Design at Stanford. <https://media.neliti.com/media/publications/266504-identifikasi-penerapan-design-thinking-d-e8189f93.pdf>
- Gazali, H. (2019, Juni). *Islam untuk Gen-z: Mengajarkan Islam Dan Mendidik Muslim generasi Z*. <https://www.researchgate.net/publication/349640702-Islam-untuk-Gen-Z-Mengajarkan-Islam-dan-Mendidik-Muslim-Generasi-Z-Panduan-Bagi-Guru-PAI>
- Google Fonts. Acme. [Acme - Google Fonts](#)
- Google Fonts. Patrick Hand. [Patrick Hand - Google Fonts](#)
- Hananto, B.A. (2020). *TINJAUAN TIPOGRAFI DALAM KONTEKS INDUSTRI 4.0*. [TINJAUAN TIPOGRAFI DALAM KONTEKS INDUSTRI 4.0 | Semantic Scholar](#)
- Indonesia Data. (2022, Maret 16). *Variabel SES dan Analisis SES*. <https://indonesiadata.id/variabel-dan-analisis-ses/>
- Jatikusuma, H. B. (2015, November 26). *Media Komunikasi Visual Sosialisasi Perilaku menjauhi tindakan Kekerasan Antar Suporter di Kota Semarang*. Udinus Repository. <http://eprints.dinus.ac.id/id/eprint/16624>
- Kurniawan, E. (2011). *Studi Deskriptif Pengelolaan Emosi Marah Pada Sopir Bus AKDP Trayek Tegal di UPT Terminal Purwokerto*. <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=614ef9ecbade77b4JmltdHM9MTcwMjUxMjAwMCZpZ3VpZD0zYjU1MmM5Yy02YTl1LTlY1MGItM2QwYy0yMmRkNmJhZTY0OTkmaW5zaWQ9NTIwMA>

<https://www.researchgate.net/publication/355296622/PDF-file>  
&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=3b552c9c-6a25-650b-3d0c-22dd6bae6499&psq=edy+kurniawan+fakultas+psikologi+ump+2015&u=a1aHR0cHM6Ly9yZXBvc2l0b3J5LnVtcC5hYy5pZC8yMzYyLzZMvOkFCJTIwSUlFRURZJTIwSIVSTkIBV0FOX1BT SUtPTE9HSSUyNzExLnBkZg&ntb=1

Kurniawan, T. D. (2016, September 20) *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V SD SE-KECAMATAN GEDANGSARI GUNUNGKIDUL TAHUN AJARAN 2015/2016*. [259116-pengaruh-penggunaan-media-video-pembelaj-b06f9422.pdf](https://www.neliti.com/publication/259116-pengaruh-penggunaan-media-video-pembelaj-b06f9422.pdf) (neliti.com)

Kok Bisa. (2015, Juni 27). Kenapa Sepak Bola Olah Raga Yang Paling Populer?. [Video]. Youtube. <https://youtu.be/vzi2PVtJFvI?si=MZ4fIQ7Ln-oyilAA>

Kominfo. (2022). *Status Literasi Digital di Indonesia 2022*. <https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/ReportSurveiStatusLiterasiDigitalIndonesia2022.pdf> (halaman 73-75, diakses pada 1 April 2023, pukul 14.48 WIB)

Kristyowati, Y. (2021.). *Generasi "Z" Dan Strategi melayaninya*. *Ambassadors: Journal of Theology and Christian Education*. <https://stt-indonesia.ac.id/journal/index.php/ojs/article/view/22>

Liliweri, A. (2011, Mei). *Komunikasi serba ada serba makna*. Jakarta: Kencana (Prenada Media Group). <https://books.google.co.id/books?id=MBZNDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false> (diakses 13 Desember 2023 pukul 17.50 WIB)

Makruf Al Hafiz, Mhd. (2020, Mei 6). *Perancangan website Pengenalan Dan Pengendalian Emosi Pada remaja*. Digilib. <http://digilib.isi.ac.id/12649/>

Nababan, R. S. (2020, Juni 17). *Peran komunikasi visual di Tengah Pandemi covid-19*. Unika Repository. [di Rumah Unika.pdf](https://repository.unika.ac.id/e-archivo/handle/unika/12649)

Putri, A. F. (2018). *Pentingnya Orang Dewasa Awal menyelesaikan Tugas perkembangannya*. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>

Pangestu, R. (2019, September). *Penerapan Kampanye Sosial dalam Desain Komunikasi Visual*. <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/796>

Pratama, A. S. (2019, Agustus 6). *Suporter Masuk Lapangan, Laga Psis vs Persibura Berakhir Ricuh*. INDOSPORT.com. <https://www.indosport.com/sepakbola/20190806/suporter-masuk-lapangan-laga-psis-vs-persipura-berakhir-ricuh> (diakses 6 Agustus 2019 pukul 21.31 WIB)

Prihadi, G. A. (2021). *Tindakan Fanatisme Asosiasi Suporter Pasoepati di Solo*. <https://www.bing.com/ck/a?!&p=0b1128b09f042881JmltdHM9MTcwMjUxMjAwMjZpZ3VpZD0zYjU1MmM5Yy02YTIIlTY1MGItM2QwYy0yMmRkNmJhZTY0OTkmaW5zaWQ9NTIxNw&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=3b552c9c-6a25-650b-3d0c-22dd6bae6499&psq=fanatisme+menurut+prakoso&u=a1aHR0cHM6Ly9kaWdpbGliLnVucy5hYy5pZC9kb2t1bWVuL2Rvd25sb2FkLzQ4NTY3OC9ORGcxTmpjNA&ntb=1>

Psis Official. (2023, Maret 16). Bukan sekedar kata-kata penyemangat, tapi jadilah pemenang hari ini. Nothing is impossible. [Foto]. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/Cp1NjGZvJit/?igsh=NjFhOGMzYTE3ZQ==>

Psis Official. (2023, April 20). Selamat Bergabung di PSIS Semarang, Haykal Alhafiz!. [Video]. Instagram.

<https://www.instagram.com/reel/CrQFP3dOFJd/?igsh=NjFhOGMzYTE3ZQ==>

Psis Official. (2023, Mei 11). Rifky Surya is Blue. [Video]. Instagram.

<https://www.instagram.com/reel/CsFjetGuQV6/?igsh=NjFhOGMzYTE3ZQ==>

Psis Official. (2023, Septepber 2). Sudah Waktunya? Ya, ini waktunya PSIS Day!!. [Foto].

Instagram. <https://www.instagram.com/p/CwrASsGybyK/?igsh=NjFhOGMzYTE3ZQ==>

Rahayu, C. D. (2009, Mei 19). *Hubungan Antara Kematangan emosi Dan Konformitas Dengan Perilaku Agresif Pada supporter Sepak bola.* <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/1333>

Rijal, R. (2017, Oktober). *Animasi 2 Dimensi.*

<https://repositori.kemdikbud.go.id/23301/1/ANIMASI%20%20DIMENSI.pdf>

Sani, K. (2020). *Indonesian Journal for physical education and sport.*

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>

Sakitri, G. (2021). "Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!"

<https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/FM/article/download/596/393>

Sari, A. N. (2021, September 30). *Video: Bentuk Komunikasi Efektif Bagi Pemerintah Saat Ini!.*

<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-suluttenggomalu/baca-artikel/14282/Video-Bentuk-Komunikasi-Efektif-Bagi-Pemerintah-Saat-Ini.html>

Sheehan Nababan, R. (2020, Juni 17). *Peran komunikasi visual di Tengah Pandemi covid-19.* Unika Repository. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/26260>

Sinuko, D. (2023, April 2). *Suporter Psis Dan Pss Bentrok Di Jatidiri, Beberapa Terluka.* olahraga.

<https://www.cnnindonesia.com/olahraga/2023040222243-142-932590/suporter-psis-dan-pss-bentrok-di-jatidiri-beberapa-terluka> (diakses 2 April 2023 pukul 22.26 WIB)

Sulistyowati, F.I. (2022, September 3). *Kronologi Bentrok Suporter persis solo vs PSIS Semarang, Saling Lempar Batu di Kawasan stadion manahan.* KOMPAS.com.

<https://regional.kompas.com/read/2022/09/03/205426878/kronologi-bentrok-suporter-persis-solo-vs-psis-semarang-saling-lempar-batu> (diakses 3 september 2022 pukul 20.54 WIB)

Suryanto. (1996). *Agresi Penonton Sepakbola, 111esis S2.* Yogyakarta: Tidak diterbitkan.

[https://repository.unair.ac.id/114547/1/KKB%20302.54%20SUR%20D\\_compressed.pdf](https://repository.unair.ac.id/114547/1/KKB%20302.54%20SUR%20D_compressed.pdf)

Sohib Indonesia Baik. (2023, Februari 23). *Screen time Indonesia Tinggi, Ini Lo, Efek Buruknya!*

<https://sohib.indonesiabaik.id/article/screen-time-indonesia-tinggi-s1z84> (diakses 23 Februari 2023 pukul 13.17 WIB)

Stillman, D., & Stillman, J. (2017). *Gen Z @ Work : How The Next Generation Is Transforming The Workplace.*

[https://books.google.co.id/books?id=OoaIDAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=OoaIDAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Syarif, R. F. (2016, Februari 16). *Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Regulasi Emosi Pada Penderita Diabetes Millitus Di Komunitas Prolanis (Program Penyuluhan Penyakit Kronis) Sokaraja*. [COVER RATIH F SYARIF PSIKOLOGI'16.pdf \(ump.ac.id\)](#)

Tarigan, A. M. B., & Lestari, S. I. (2023). *Analisis Semiotika Pada Cover Album Payung Teduh "Dunia Batas"*. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 8(1), 24-33. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=FIAjRF8AAAAJ&citation\\_for\\_view=FIAjRF8AAAAJ:dhFuZR0502QC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FIAjRF8AAAAJ&citation_for_view=FIAjRF8AAAAJ:dhFuZR0502QC)

Umbara, Diki & Pitoko, Wahyu Wari, (2010). *How To Become a Cameraman, Yogyakarta : Motion Publishing*. [How Become A Cameraman | Perpustakaan Pascasarjana \(isi.ac.id\)](#)

Utomo, A. (2020, Juli 20). *Perancangan Video Animasi Pertempuran Lima Hari di semarang sebagai media Informasi Bagi anak muda*. Unika Repository. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/24753>

Wijaya, V. A. (2020, Juli 20). *Perancangan ANIMASI Panduan Mengurus Surat tilang*. Unika Repository. <http://repository.unika.ac.id/id/eprint/24755>

Yasa, P. R. M. (2012, Januari 15). *Sesama suporter PSIS Tawuran, Satu Tewas*. KOMPAS.com. <https://nasional.kompas.com/read/2012/01/15/0917163/~Regional~Jawa> (diakses 15 January 2023 pukul 09.17 WIB)

1001 Fonts. Eksis Brush. [Eksis Brush Font · 1001 Fonts](#)

