



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Amborse, G., & Harris. P. (2005). *Typography*. Lausanne: AVA.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar – dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arntson, AE. (2011) *Graphic Design Basics*.
- Aryadi, W. (2020) *Jurus Jitu Menguasai Copywriting, Strategi sukses, Membangun Bisnis dan Meningkatkan Pemasaran*. Yogyakarta: Unicorn Publishing
- Landa, R. (2011) *Graphic Design Solutions 4th Edition*. Boston: wadsworth.
- Landa, R. (2010). *Advertising by design : Generating and designing creative across media (2nd ed.)*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Male, A. (2017) *A Theoretical and Contextual Perspective*.
- Ruslan, R. (2013). *Kiat dan strategi kampanye public relations*. Jakarta: RajaGrafindo Pesada.
- Venus, A. (2018). *Manajemen kampanye edisi revisi*. Indonesia: Simbiosis Rekatama Media.
- Widjajanto, K. (2013). *Perencanaan Komunikasi: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Ultimius.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Website

Azizah, N. (2020) Limbah Tekstil Dominasi Tumpukan Sampah di Laut.

Diunduh di <https://www.republika.co.id/berita/qf7scv463/limbah-tekstil-dominasi-tumpukan-sampah-di-laut>

Andini, E. (2020) Limbah Kain: Waktu Terurai dan Tips Mudah Meminimalisirnya.

Diunduh di <https://laundry.drop.id/blog/d-laundry/meminimalisir-limbah-kain-dengan-mudah/>

Annur, CM. (2020) Berapa Usia Mayoritas Pengguna Media Sosial di Indonesia?.

Diunduh di <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/berapa-usia-mayoritas-pengguna-media-sosial-di-indonesia>

Fadhilah, S. (2020) Mengenal Fast Fashion dan Dampak Yang Ditimbulkan.

Diunduh di <https://zerowaste.id/zero-waste-lifestyle/mengenal-fast-fashion-dan-dampak-yang-ditimbulkan/>

Rossa, V. (2020) Riset: Fashion Jadi Produk Tervaforit Saat Belanja Online.

Diunduh di <https://www.suara.com/lifestyle/2020/08/07/163138/riset-fashion-jadi-produk-terfavorit-saat-belanja-online?page=all>

Tata Tirta Utama. (2020) Limbah Tekstil. Diunduh di

<https://www.tatatirta.co.id/limbah-tekstil/>

Universal Eco. (2021) Produk Tekstil Ramah Lingkungan (Eco Friendly Fashion)

Solusi *Textile Waste*. Diunduh di <https://www.universaleco.id/produk-tekstil-ramah-lingkungan-eco-friendly-fashion-solusi-textile-waste>

Jurnal

Budiarti, WN & Haryanto (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*, halaman 240-241.

https://www.researchgate.net/publication/305487204_PENGEMBANGAN_MEDIA_KOMIK_UNTUK_MENINGKATKAN_MOTIVASI_BELAJAR_DAN_KETERAMPILAN_MEMBACA_PEMAHAMAN_SISWA_KELAS_IV

Lestari, A. & Irwansyah (2020). *Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital*, halaman 137.

https://researchgate.net/publication/355601630_LINE_WEBTOON_SEBAGAI_INDUSTRI_KOMIK_DIGITAL

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA