

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Adhatul. (2019). Melankolis Dalam Seni Grafis. Program Studi Seni Rupa Fakultas Seni dan Budaya Universitas Negeri Padang.
- Arifrahara, Gema. (2021). Analisis Penggunaan Tipografi Spasial Sans Serif Dalam Ruang Publik Taman Tematik Kota Bandung. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Telekomunikasi.
- Austin, Tricia. (2020). Environment and Experience Design.
- Hindun, Fiter. (2015). Pendekatan Kritik Seni Terhadap Seni Instalasi Battle Field Karya Entang Wiharso. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- I Nyoman Sila. (2016). Kajian Estetika Postmodern Seni Kriya di Tegallalang Gianyar Bali. Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Immanuela, Glory Josephine. (2020). Perancangan Instalasi No Apologies Indonesia Pada Ruang Generation Hall IFGF Bogor. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan.
- Isabela Stone. (2022). The Return of Indie Sleaze Style. Retrieved from: <https://www.harpersbazaar.com/culture/features/a38746992/the-return-of-indie-sleaze/>
- Kikiawati, U'un Yuli. (2020). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tegalsari 01. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Komninos, A. (2019). Norman's Three Levels of Design | Interaction Design Foundation. Interaction Design Foundation.
- Makki, Saffir. (2019). Labirin Pertemuan Jiwa dan Media Sosial di Humanize Us. Retrieved from: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20191122124453-284-450582/labirin-pertemuan-jiwa-dan-media-sosial-di-humanize-us>
- Maulidika, W., & Budi Waspada, A. E. (2014). Kampanye Memperbaiki Citra Olahraga Biliar Di Indonesia. Visual Communication Design, 3(1).