

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Rizki Pautina, “Aplikasi Teori Gestalt Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak”, Tabir, Volume 6, Nomor 1 : Februari (2018).

Ananda, “Media Komunikasi: Fungsi, Jenis, Pengertian Menurut Para Ahli” (<https://www.gramedia.com/literasi/media-komunikasi/>, Diakses pada 18 Maret 2022)

Anang Sugeng Cahyono, “*pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia*”, Jurnal Publiciana, (2016).

Anthoni Askaria, “Teori Gestalt Dalam Mendisain UI”, diakses dari (<https://binus.ac.id/knowledge/2019/01/prinsip-gestalt-dalam-mendesain-ui-part-1/>) pada tanggal 21 September 17:00.

Exporthub.id, Digitalisasi Adalah Proses Yang Penting Di Zaman Ini! Mengapa?, (<https://www.exporthub.id/digitalisasi-adalah-proses-yang-penting-di-zaman-ini-mengapa/>), Diakses tanggal 27 Mei 2022

Hafiz Alfajri. Analisis Harimau Gemuk Dalam Karya Graffiti Indombrain Sebagai Media Komunikasi Visual. Skripsi S1 UIN Raden Fatah Palembang.

I Gusti Ayu, Analisis Elemen-elemen visual Dan Makna Billboard Nu Green Tea “Rasanya, Bikin Nyaman”

(<http://eproceeding.isi.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/41>)

)Diakses tanggal 18 maret 2020.

Ilham Dani Zikrillah”, Tinjauan Visual Konten Pertandingan Basket Pada Instagram Dbl Bandung Menggunakan Teori Persepsi Visual”, ElibraryUnikom

Khamadi, “*Analisis tampilan Visual Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Pengembangan konsep Visual game*” . Andharupa Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, vol.01, no.02 (2015).

Lambang hernanda, “Perencanaan komunikasi visual Sebagai Media Edukasi Terhadap Pecandu Mobile Online Games”, Dekave Jurnal Disain Komunikasi Visual, vol.1, no.1 (2020).

Lidya Alfianti Safitri, “Pengaruh Komunikasi Visual dan E-Service Quality Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Aplikasi Belanja Online Sociolla, Komunikasi visual, vol. 1, no.4 (2018).

Moleong, “MetodoLogi Penelitian Kualitatif” (Jawa Barat : Remaja Rosdakarya, 2018) Moonton dalam (<https://www.moonton.com/#/company>) diakses pada 22 April 2022, 06:34 WIB

Moontondalam(https://id.wikipedia.org/wiki/Moonton#cite_note-19)diakses pada 23 April 2022, 14:59 WIB

Peter Rhian Gunawan. “Kajian Reperentasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca Dalam Gim Mobile Legends”. Serat Rupa Journal Of Design, vol.4, no. 2 (2020).

Prestasia Noviar Hapsari, *Pengaruh Layout Design Dan Atmosphere Terhadap Purchase Intention Pada Layanan Website Klinik'Laskar Bakteri Baik*”, Calyptra, Volume. 6 No. 2, (2017).

Pundra Rengga Andhita, *Komunikasi Visual Volume 1* (Jawa Tengah : CV. ZT CORPORA,2021)

Puput Purwanti,”Fungsi Teori Gestalt Dalam Desain Komunikasi Viual”, diakses dari (<https://pakarkomunikasi.com/fungsi-teori-gestalt-dalam-desain-komunikasi-visual>), pada tanggal 21 September 2021 pukul 16:47.

Raharti, *Media Komunikasi Efektif pada layanan jasa informasi : Studi kasus Di Kawasan Pusat Penelitian Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, Jurnal perpusnas, Vol. 26No.2 (2019).

Ricky Widyananda Putra, “Analisis komunikasi Budaya dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Mobile Legends” ., Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi, vol. 4, no.1 (2020).

Ricky W putra, *Penghantar Desain Komunikasi visual* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2020)

Roziqin Rahman. *Kesadaran Irma Al-Iklas Sekip Ujang Palembang Terhadap Simbol Freemason Illuminati Pada Game*

Online Mobile Legend Bang Bang. Skripsi S1 UIN
Raden Fatah Palembang.

Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan
R&D,” (Bandung: Alfabeta, 2009)

Supriyono, “Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual
Teori Gestalt ”([https://text-id.123dok.com/document/ozlv4442y-
prinsip-prinsip-desain-komunikasi-visual-teori-gestalt.html](https://text-id.123dok.com/document/ozlv4442y-prinsip-prinsip-desain-komunikasi-visual-teori-gestalt.html)),

Maret 2022 pukul 10:11

Syahputra, Teuku Romy. (2017). *Pengaruh Bermain
Game Online terhadap Perilaku Komunikasi Remaja*
(Studi pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas
MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda
Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. 3(1):

Taufik Murtono, Mengenal Semiotika Desain
Komunikasi Bisual, *Jurnal Seni Media rekam*, Vol.1.No 2
(2010).

Udhi Marsudi, Analisis Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak
Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik”, *Jurnal
Narada*, Volume 7 edisi 2, September 2020.

Y Eva, *Buku Ajar Metode Desain Komunikasi Visual
(DKV)*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020)

Yuna Zaharani, “Karakter Kadita Dalam Mobile Legends
Bang-Bang: Kajian Etnografi Visual” ., *Jurnal Desain*, vol. 8,
no.1 (2020).