DAFTAR PUSTAKA

Ahdiyat, A. N. (2020). Sumatran Tiger and Its Habitat Problems as the Ideas of Digital Drawing Artwork. *Balong International Journal of Design.*

Aji, R. I. (2021). INTERTEKSTUALITAS DAN PARODI PADA SERI POSTER "STAY THE F* HOME" DARI "BIRO PARIWISATA CORONAVIRUS" KARYA JENNIFER BAER. *Repository UPN Jatim*, 116-124.

Al Goni, H. S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang Pada Permainan Judi *Slot Online* di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 424-435.

Andriansyah, F. (2022, Desember 21). *Mengenal Rhyming, Teknik Copywriting yang Jarang Diketahui Untuk Tingkatkan Penjualan Bisnis Anda*. Retrieved from from brand to venus: https://bithourproduction.com/blog/mengenal-rhyming-teknik-copywriting/#Apa_itu_Rhyming

Arifin, S. (2023, Maret 23). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak [Lengkap dengan Gambar]*. Retrieved from *Game*lab.id: https://www.*game*lab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar#:~:text=12%20Jenis%20Layout%20Paling%20Sering%20Digunakan%201%201.,...%208%208.%20Alphabet-Inspired%20Layout%20...%20More%20items

Assidiq, M. Z. (2023, November 15). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan*. Retrieved from Telkom University: https://telkomuniversity.ac.id/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-tips-penggunaan/

Basuki, F. A. (2000). Kajian Estetika dan Makna pada sampul muka Tabloid era Orde Reformasi. *Tesis Program Magister, Institut Teknologi Bandung*, 28.

Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi.* Jakarta: PT Raja Grafindo .

CNBC Indonesia. (2022, Agustus 22). *Kominfo Blokir Ratusan Ribu Situs Judi Online, Ini Rinciannya*. (CNBC Indonesia) Retrieved Desember 13, 2023, from https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220822205820-37-365731/kominfo-blokir-ratusan-ribu-situs-judi-*online*-ini-rinciannya#:~:text=Setidaknya%20ada%20tiga%20tantangan%20yang%20diidentifikasi%20oleh%20Kominfo%2C,regulasi%20penegakkan%20hukum%20terkait%20perj

Darmawan, T. (2013). FAKTOR PENYEBAB MARAKNYA JUDI BOLA DIKALANGAN MAHASISWA (STUDI PADA MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS LAMPUNG. *DIGITAL REPOSITORY UNILA*, 7-32.

Diahwahyuningtyas, A., & Hardiyanto, S. (2023, Agustus 24). *Bahaya Judi "Online" pada Anak Remaja, Apa Saja?* (PT.Kompas Cyber Media) Retrieved Desember 12, 2023, from Kompas.com: https://www.kompas.com/tren/read/2023/08/24/073000865/bahaya-judi-*online*-pada-anak-remaja-apa-saja-?page=all#page2

Dian, R. (2023, September 4). *Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot dan Gacor di Dunia Kalahkan Rusia*. Retrieved from Narasi.tv: https://narasi.tv/read/narasi-daily/indonesia-peringkat-satu-judi-*online*#google_vignette

Didiek, S. (2016). *MURAL SEJARAH, PERKEMBANGAN DAN POSISINYA DALAM DUNIA SENI RUPA.* Surakarta.

Dumanaw, A. D. (2021). PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA ILUSTRASI DIGITAL DI INTERNET BERDASARKAN UNDANG-UNDANGNOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA. *Hasanuddin University Repository*, 1-79.

Fariz, L. (2018). Tinjauan Elemen Visual Pada Media Kampanye Achmad Fahmi – Andri Hamami Dalam Pilkada Sukabumi Tahun 2018. *elibrary UNIKOM*, 12-31.

Fatimah, S. (2018). Kampanye sebagai Komunikasi Politik: Esensi dan Strategi dalam Pemilu. *Resolusi Vol. 1 No. 1 Juni 2018* , 5-16.

Fauzi, A., Punia, I. N., & Kamajaya, G. (2017). BUDAYA NONGKRONG ANAK MUDA DI KAFE (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda Di Kota Denpasar). *UNUD Repository*.

Hakim, L. N. (2020). Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial, 11*, 48.

Ibeng, P. (2024, April 26). *Pengertian Kampanye, Unsur, Jenis, Bentuk, Fungsi, Tujuan, & Media*. Retrieved from Pendidikan.co.id: https://pendidikan.co.id/pengertian-kampanye-unsur-jenis-bentuk-fungsi-tujuan-media/

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Yogyakarta: Diva Press.

Jamiel, E. A. (2022). Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Pengguna Situs *Pragmatic Play* di Pandeglang, Banten). *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1-106.

Jaya, F. (2023, Oktober 3). *Empat Faktor Penyebab Kecanduan Judi Online*. Retrieved from Koran Tempo: https://koran.tempo.co/read/gaya-hidup/484780/4-faktor-penyebab-kecanduan-judi-*online*

Kartono, K. (2001). *Patalogi Sosial Jilid I.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Krisdiawan, R. A. (2022). Implementation of the Waterfall Model for the Development of the Independent and Pinunjul Posyandu Application (Si Ayu Maju) in Kuningan Regency. *UNISET 2021*.

Krisdiawan, R. A. (2022). Implementation of the Waterfall Model for the Development of the Independent and Pinunjul Posyandu Application (Si Ayu Maju) in Kuningan Regency. *UNISET 2021*, 207.

Kusrianto, A., Wijaya, L., & Darmawan, J. (2021). *Teori, Wawasan & Implementasi Desain Komunikasi Visual.* Adi Kusrianto Literary Agent.

Landa, R. (2010). *Graphic Design Solutions.* Wadsworth.

Leonardo Adi Dharma Widya, S. M., & Andreas James Darmawan, S. M. (2019). *Pengantar Desain Grafis.* Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.

Mastono, B. (2013). Efektivitas Penerapan Hukum Terkait Perjudian Di Indonesia dan Singapura. *UIB Repository*, 21-33.

Maula, M. C. (2019). PENDEKATAN HALAL SUPPLY CHAIN MANAGEMENT PADA PELABUHAN PERIKANAN NUSANTARA BRONDONG - LAMONGAN. *UMG REPOSITORY*, 36.

Maulana, A. (2015). *ONLINE* gambling BEHAVIOR (Among students UNIVERSITY RIAU). *Riau Jom Fisip Vol.2 No2*, 1-15.

Muhamad, N. (2024, 02 7). *Ini Jenis Iklan Judi Online yang Paling Sering Dijumpai Warganet, Pernah Lihat?* Retrieved from databoks: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/07/ini-jenis-iklan-judi-*online*-yang-paling-sering-dijumpai-warganet-pernah-lihat

Mutiasari, K. A. (2022, Agustus 19). *Pasal 303 KUHP Tentang Apa? Cek Isinya di Sini*. Retrieved from Detik news: https://news.detik.com/berita/d-6243566/pasal-303-kuhp-tentang-apa-cek-isinya-di-sini

Paramita, R. P. (2012, 4 30). *5W2H: Memahami Persoalan Sebelum Solusi*. Retrieved Maret 6, 2024, from DKV UNPAS Bandung: https://dkv-unpas.blogspot.com/2012/04/5w2h-memahami-persoalan-sebelum-solusi.html

Patria, S., & Kristiana, N. (2022). *Tipografi.* Klaten: Penerbit Lakeisha.

Platner, H. (2018). *Design Thinking Bootleg.* Retrieved Maret 6, 2024, from Stanford d.school: https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fdd/t/5b19b2f2aa4a99e99b26b6bb/1528410876119/dschool_bootleg_deck_2018_final_sm+%282%29.pdf

Pratama, R. L. (2023, Juli 22). *Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya*. Retrieved from Kompas TV: https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-*Slot*-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya?page=all

Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer.* Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Purbo, O. W. (2007). Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi. *Computer Network Research Group, ITB, Bandung*.

Putra, G. B., Artayasa, I. N., & Swandi, I. W. (2017). Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi Rangda Karya Monez. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 68 - 79.

Putri, C. K. (2020). PENGARUH KEBUDAYAAN POPULER TERHADAP VISUAL SAMPUL ALBUM MUSIK. *ArtComm – Jurnal Komunikasi dan Desain*, 98-113.

Putri, D. B., & Julianto, A. (2023, September 7). *Sejak 2018 hingga September 2023, Kominfo Sudah Blokir 938.106 Konten Judi Online*. (VOI) Retrieved Desember 13, 2023, from https://voi.id/teknologi/308356/sejak-2018-hingga-september-2023-kominfo-sudah-blokir-938-106-konten-judi-*online*#:~:text=JAKARTA%20-%20Kementerian%20Komunikasi%20dan%20Informatika%20terus%20melakukan,*online*%20yang%20sudah%20dilakukan%20pemutusan%20akses%2

Putri, M. T., & Purnengsih, I. (2023). GAYA VISUAL NUSANTARA DALAM MEDIA COVER KOMIK SANGKURIANG KARYA R. A. KOSASIH. *Jurnal Desain*, 605-613. doi:https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.16890

Putri, R. R. (2017). HUBUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU SEKSUAL PRANIKAH REMAJA SMAN Y YOGYAKARTA. *Research Repository of UMY Repository*, 1-64.

Rahman, D. (2013). *WHEAT PASTE* DI JALANAN YOGYAKARTA (SENI CETAK GRAFIS SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA POP PROPAGANDA). *Brikolase Vol.6*, 1-12.

Rahman, M. A. (2023). PERANCANGAN TIPOGRAFI LAMPUNG ADAPTASI POLA KAIN CELUGAM. *Research Repository - ITERA*, 1-45.

Rahmanti, H., olivia, R., Aminuddin, S. A., & Laurencia, S. (2022). ANALISIS VISUAL MODEL WANITA PADA IKLAN JUDI *ONLINE*. *JPRMEDCOM : Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal*.

Riadi, S. O. (2017). EFEKTIVITAS PESAN KAMPANYE PENDEWASAAN USIA PERKAWINAN TERHADAP TINGKAT PREFERENSI USIA PERKAWINAN DI KELURAHAN TANGKERANG BARAT PEKANBARU. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Repository*, 12-35.

Rustan, S. (2010). .*Font dan Tipograf.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Salam, S. (2017). *SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN.* Makassar: Badan Penerbit UNM Universitas Negeri Makassar Kampus Gunung Sari Baru .

Setiawan, E. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. Retrieved Oktober 10, 2023, from https://kbbi.web.id/judi

SRI WAHYUNINGSIH, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.* Bangkalan-Madura: UTM PRESS.

Strizver, I. (2013). *Type rules: the designer's guide to professional typography.* New Jersey: John Wiley & Sons.

Syke, J. (2024, Januari 22). *How to wheatpaste: A field guide to making your posters stick*. Retrieved from Wheatpaste Posters: https://wheatpasteposters.com/how-to-wheatpaste/

Tantia, R. (2019). Pengaruh Iklan Shopee Versi Parodi Jokowi Terhadap Keputusan Pembelian. *e-Proceeding Telkom University Open Library, Vol.6*, 1630-1633.

Wahyuni, F. N. (2020). PERANCANGAN KAMPANYE STOP SELF-DIAGNOSIS UNTU KMENGURANGI GANGGUAN MENTAL DENGAN METODE PA-DI. *IFIK Telkom University*, 1-73.

Widjaya, A. (2022). FAKTOR-FAKTOR MARAKNYA PERJUDIAN *ONLINE* MELALUI MEDIA HANDPHONE PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH (Studi Kasus di Desa Malangnengah, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang). *My Nida STAI Nida El Adabi*, 10-23.

Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2019). *Pengantar Desain Grafis.* Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wijaya, R. P. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Digital sebagai Media Kampanye Sosial tentang Bahaya Begadang bagi Remaja Usia Produktif. *Repositori Universitas Dinamika*, 3.

Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). Internet Gambling: Past, Present and Future. *OPUS (Open ULeth Scholarship)*, 1-22.

Yosidora, A. (2023, Agustus 18). *Seabad Sejarah Judi Slot, Bermula dari Sang Bandit Bertangan Satu*. Retrieved from katadata #KalauBicarapakaiData: https://katadata.co.id/ekonopedia/sejarah-ekonomi/64deeb189cd77/seabad-sejarah-judi-*Slot*-bermula-dari-sang-bandit-bertangan-satu?page=2

Yulius, R., Nasrullah, M. F., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *DESIGN THINKING KONSEP DAN APLIKASINYA.* CV. EUREKA MEDIA AKSARA.

Yulius, Y., & Putra, M. P. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *BESAUNG : JURNAL DESAIN DAN BUDAYA, 6*, 111 - 116.