

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. B. (2019). Perancangan desain maskot sebagai media promosi Higi Creative Lab guna meningkatkan brand royalty. Fakultas Teknologi dan Informatika, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
- Alamsah, R., & Abidin, M. R. (2022). *Perancangan maskot untuk mendukung identitas visual objek wisata Air Merambat Roro Kuning Bajulan Nganjuk*. Jurnal Barik, 3(2), 151–164.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2).
- Anita, R. D., & Marisa, F. (2017). Rancangan video media promosi berbasis motion graphic 2D untuk meningkatkan jumlah mahasiswa Universitas Widyagama Malang. *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS)*, 1(2), 1–2.
- Ariesta, O. (2020). *Perancangan maskot ISI Padangpanjang sebagai media branding*. Jurnal Bahasa Rupa, 3(2), April 2020. LPPM STMIK STIKOM Indonesia.
- Bramantha, O. (2021). Analisa proses desain figure Gundala oleh ST-Workshop. NARADA, Jurnal Desain & Seni, 8(2), 173–182.

- Dewi, R. R. C., & Handriyotopo, H. (2019). Desain maskot dan promosi pariwisata Kota Muara Teweh, Kalimantan Tengah. *Pendhapa*, 10(2), 183-195.
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Jurnal Magenta*, 5(01), 729-733.
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2017). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan desain komunikasi visual pada papan permainan kuliah seni & desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(2), 134-145.
- Hidayat, V., Masnuna, & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan maskot sebagai identitas visual Klinik Fan Vet Petcare Gresik. *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 398-410.
- Hilmi, Mustofa (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Pekalongan : Penerbit NEM.
- Krismunanda, A. (2021). *Pengaruh bauran produk terhadap keputusan pembelian konsumen pada usaha Batik Inhil Sri Tanjung di Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir* (Skripsi, Universitas Islam Riau). Universitas Islam Riau, Pekanbaru.

- Kurniawan, F. L., & Sayatman, S. (2018). Perancangan maskot untuk memperkuat identitas visual Kota Kediri. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1), 48–52.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., Novitasari, D., Jayanegara, I. N., Mutiarani, R. A., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, I. W. A. P., Putra, P. S. U., Setiawan, I. K., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marta, W., & Fauzy, Y. (2024). Perancangan desain maskot sebagai identitas wisata Sirukam Dairy Farm. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 101–109.
- Maslahah, S. A., & Arifianto, P. F. (2024). *Peran dan Pengaruh Desain Grafis dalam Perancangan Maskot Sebagai Identitas Visual PT Colar Creativ Industri (Living)*. *Synakarya: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 53–68
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Rohman, Nur (2021). *Branding Batik Loempo*. Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual. Universitas Putra Indonesia YPTK Padang.

- Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Purbalingga : Eureka Media Aksara.
- Taufiqoh, B. R., Nugraha, I., & Khotimah, H. (2018). Batik sebagai warisan budaya Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SENASBASA*, 58–65.
- Yulius, Y., & Pratama Putra, M. E. (2021). Metode design thinking dalam perancangan media promosi kesehatan berbasis keilmuan desain komunikasi visual. *Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2), 111–116.