

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Fitriah, M. (2018). *Komunikasi pemasaran melalui desain visual*. Deepublish.

Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit NEM.

Mujib, F., & Saptiningsih, T. (2021). *School branding: Strategi di era disruptif*. Bumi Aksara.

Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis: 2*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: ANDI.

Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo.

Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.

Wheeler, Alina. (2013). *Designing Brand Identity Fourth Edition: An Essential Guide For The Whole Branding Team*. Canada: John Wiley & Son. Inc.

Wheelen, Thomas L. & Hunger, J. David. (2012). *Strategic Management and Business Policy (13<sup>th</sup> ed)*. New York: Pearson.

### JURNAL

Dicannio, A. P., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Visual Branding Mengenai Kesenian Ujungan Di Majalengka. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Firmansyah, M. W. (2022). PENGARUH TAGLINE GRATIS ONGKIR DAN IKLAN YOUTUBE DARI SHOPEE TERHADAP BRAND AWARENESS. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(3), 5147-5156.

from Individually, C. C. V. (2013). Pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain secara individu dan kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2(03).

Kusumawati, A., & Sunaria, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Plastisin (Penelitian Tindakan Kelas di Taman Kanak-kanak Al-Faruqiyah Cipondoh Tangerang). *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 7-12.

Lestari, N. (2018). Metode Bermain Plastisin dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 3–4 Tahun. In *SENDIKA: Seminar Pendidikan* (Vol. 2, No. 1, pp. 275-277).

Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal of Education Research*, 1(1), 1-8.

Reza, Y. F., & Mustikawan, A. (2018). Visual Branding Kelompok Seni Wayang Bengkong Di Kabupaten Rembang. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 144-149.

Rosidin, M., & Hidayat, S. (2018). Perancangan Board Game Minat Karier"kuliah: Seni & Desain"Untuk Siswa Sma. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).

Sari, R. P., Haenilah, E. Y., & Sofia, A. (2015). Pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(3).

Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2020). Visual perception of primary display panel of coffee packaging. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 22(1), 73-79.

Swasty, W., Mustikawan, A., & Koesoemadinata, M. I. P. (2019). Kajian Warna & Ilustrasi Primary Display Panel Kemasan menggunakan Metode Kuesioner dan Eye-Tracking. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 18(1), 38-53.

Ulita, N. (2019). Tinjauan Warna Pada Visual Branding Warung Kopi Lokal. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(2), 205-223.

Wenno, V. A. A., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2020). Perancangan Identitas Visual Dan Kemasan Ramah Lingkungan Pd. Jembar Sari. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).