

DAFTAR PUSTAKA

Adam, S., Morioka, N., & Stone, T. (2004). Logo Design Workbook: A Hands-On Guide To Creating Logos. Amerika: Rockport

Airey, D. (2019). Identity Designed: The Definitive Guide to Visual Branding. USA: Rockport Publishers.

Ardhi, Yudha. (2013). Merancang Media Promosi Unik dan Menarik. Yogyakarta:PT. Bintang Pustaka Abadi

Burgess, J., & Green, J. (2018). Youtube: Online Video and Participatory Culture (Second Edition). Medford: Polity Press.

Damayanti, Maria dan Elisabeth Christine Yuwono. 2013. Avatar, Identitas dalam Cyberspace. Surabaya: Universitas Kristen Petra

Gelder, S.V. (2005). Global brand strategy. London: Kogan Page.

Gonnella, Rose. (2014). Design Fundamentals : Notes On Color (Theory). Berkeley : Pachpit Press.

Hidayat, Wahyu, 2016, Perancangan media video Desain interior sebagai salah satu penunjang promosi dan informasi. PT. Wans Desain Group Yogyakarta.

Lange P.G. (2008). Publicly and privately public : social networking on youtube. Journal of Computer-Mediated Communication, 13, 361– 380

Marsudi. (2018). Strategi Komunikasi Pemasaran Interaktif Ciewie Batik Dalam Customer Engagement. 63-73.

Mattesi, Michael D. (2012). *Force Character Design From Life Drawing*. New York : Taylor & Francis

Meilani, Gina Rahayu. (2018). *Membangun Aplikasi Augmented reality Dengan Unity*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.

Nasifah, Syifaun, (2016), *Grafika Komputer Graha Ilmu*. Jakarta.

Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Purwanto, Riyadi; Hafsarah, Ratih; Somantri, Oman; Perdanawanti, Linda; Fadilah. (2022). Pemanfaatan Digital Marketing Sebagai Media Informasi Pemasaran Online Produk Usaha Mikro Kecil Menengah Petani Hortikultura Cilacap. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 05(03), 287-296. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i3.7974>

Rangkuti, Freddy. (2014). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama

Resmadi, I., Bastari, R., & Prahara, G. (2020). ANALISIS STRATEGI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL LABEL REKAMAN INDEPENDEN DI ERA DIGITAL. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 5(2), 212 - 232. doi:10.25124/demandia.v5i2.2742

Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). *Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online*. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 14-20

Satriawan, Aski, and Meyti Eka Apriyani. 2016. "Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3D Pada Animasi 3D 'Jangan Bohong Dong.'" *Jurnal Teknik Informatika* 9 (1): 72–77. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5580>.

Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019). *Metedologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius

Sugiyono (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixel Methods)*. Edisi ke-2 cetakan ke-1. Bnadung: Alfabeta

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriadi, O. A., Aulia, R., Syafikarani, A., Komariah, S. H., & Ar Razi, A. (2022). Perancangan Maskot Kampanye PROKES (Program Kembali Ke Sekolah) Untuk Mendukung PTM Terbatas di SMP Bina Taruna Bandung. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1174-1179. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.10769>

Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain komunikasi visual teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi

Wheeler, Alina. (2006). *Designing Brand Identity : A Complete Guide to Creating,*

Wheeler, Alina. (2009). *Designing Brand Identity*. Canada, New Jersey: Acid Free Paper

White, T. (2009). *How To Make Animated Films: Tony White Complete Masterclass on The Traditional Principles of Animation*. Oxford: Elsevier.

M. Veralda, "Apa Itu Vtuber?," *Subkultur Media | Berita Musik, Games, Film, Koleksi, & Buku*, Jul. 17, 2022. <https://subkultur.id/literasivisual/apaituVtuber-atau-virtual-youtuber/> (accessed Mar. 26, 2023).

N. Patel, "Are Vtubers the Future of Video Content Creation?," Neil Patel, Sep. 14, 2021. <https://neilpatel.com/blog/Vtubers/> (accessed Mar. 26, 2023).